



**Universidad de Valladolid.**

Facultad de Educación y Trabajo Social.

**Trabajo Fin de Grado**

**INTELIGENCIAS MÚLTIPLES:  
UNA  
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.**

Presentado por **Elena Fraile Diego** para optar al Grado de Educación Primaria por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por:  
**María Jesús de la Calle Velasco.**

Valladolid, 2012.



### **1.5. RESUMEN.**

En el presente trabajo se desarrolla una Programación Didáctica para primer ciclo de Educación Primaria, basada en la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, siendo una forma práctica para desarrollar las Competencias Básicas obligatorias en nuestro Sistema Educativo.

La heterogeneidad existente entre nuestro alumnado, hace plantearse una forma distinta de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que sea más eficaz.

La propuesta global de este trabajo es implicar al alumnado en su propio aprendizaje, de tal forma que lo sienta como suyo y no como algo externo.

### **1.5. ABSTRACT.**

Present project develops a Teaching Programming to Primary School's first level, it was based in the theory of Multiple Intelligences and it is a practice form to make compulsory Basic Skills on our Educative System.

We know of our students' heterogeneity, for this reason we will propose a different way to develop the teaching-learning process, because we want an operative Education.

Overall approach of this project is to involve to students in own learning, for this form students will feel it like own.

### **1.6. PALABRAS CLAVE.**

Competencias Básicas, Inteligencias Múltiples, Programación Didáctica, Educación Primaria, educación integral, aprender, heterogeneidad.

### **1.6. KEYWORDS.**

Basic Skills, Multiple Intelligences, Teaching Programming, Primary School, comprehensive education, learn, heterogeneity.

## 1.7. ÍNDICE.

<b>1. ASPECTOS PRELIMINARES.....</b>	<b>P.1</b>
1.1. Título.....	P.1
1.2. Autor.....	P.1
1.3. Tutor académico.....	P.1
1.4. Declaración personal de “no plagio”.....	P.1
1.5. Resumen / Abstract.....	P.2
1.6. Palabras clave / Keywords.....	P.2
1.7. Índice.....	P.3
<b>2. CUERPO DEL TRABAJO.....</b>	<b>P.4</b>
2.1. Introducción.....	P.4
2.2. Objetivos.....	P.4
2.3. Justificación del tema elegido.....	P.4
2.3.1. Relevancia del mismo.....	P.4
2.3.2. Relación con las competencias del Título.....	P.6
2.4. Fundamentación teórica y antecedentes, así como revisión bibliográfica, en su caso.....	P.9
2.5. Metodología o Diseño: explicación del proceso para el estudio o desarrollo de la situación o el tema elegido y de las herramientas o estrategias utilizadas, en el caso de los trabajos orientados a la investigación.....	P.13
2.6. Contexto: problemas, fortalezas, modo en que se aborda, iniciativas anteriores, propuestas futuras.....	P.27
2.7. Exposición de resultados del desarrollo de la programación.....	P.29
<b>3. PARTE FINAL.....</b>	<b>P.30</b>
3.1. Análisis del alcance del trabajo y las oportunidades o limitaciones del contexto en el que ha de desarrollarse.....	P.30
3.2. Consideraciones finales, conclusiones y recomendaciones: se incluye la reflexión sobre la situación analizada, procurando conectar con la fundamentación teórica y los antecedentes.....	P.31
3.3. Bibliografía y referencias.....	P.32
3.4. Apéndices / Anexos.....	P.35

## 2. CUERPO DEL TRABAJO.

### 2.1. INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo pretende responder a la propuesta y normativa del Trabajo de Fin de Grado. El fin de dicho trabajo es aplicar y desarrollar las competencias adquiridas a lo largo de la formación universitaria de Maestro en Educación de Primaria.

En este trabajo se muestra interés y preocupación por la aplicación de las Inteligencias Múltiples en el aula clase. Esto se concretará en una Programación Didáctica, en la que se desarrollarán las Competencias Básicas establecidas para la Educación Primaria.

### 2.2. OBJETIVOS.

- ❖ Conocer y profundizar en la teoría de las Inteligencias Múltiples.
- ❖ Desarrollar una Programación Didáctica basada en las Inteligencias Múltiples.
- ❖ Poder aplicar esta programación en otros contextos educativos.

### 2.3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.

#### 2.3.1. Relevancia de la temática.

Partiendo del *Artículo 27* de la Constitución Española de 1978 en el que se reconoce que todos tienen derecho a la educación y teniendo en cuenta que en la concreción realizada en cada nivel educativo se indica la contribución de cada una de las Áreas de Educación Primaria en el desarrollo de las Competencias básicas. Llegamos a la conclusión que las Inteligencias Múltiples se ajustan a lo establecido tanto en la *Ley Orgánica 2/2006*, como en el *Real Decreto 1513/2006* y como en el *Decreto 40/2007*.

El tema escogido, desde la perspectiva educativa, tiene relevancia debido a que, como apunta Howard Gardner en el prólogo del libro *Inteligencias múltiples en el aula* (Armstrong, 2006, p.12) hay que “respetar las múltiples diferencias entre las personas, las numerosas variaciones en cuanto a sus métodos de aprendizaje, los diversos modos para evaluarlos y el número casi infinito de maneras en que pueden dejar su huella en el mundo”.

La neuropsicoeducación nos dice que para conseguir aprender es necesario pasar por tres escalones. El primero es el sistema activador reticular (filtro del cerebro que decide qué información entra), el segundo es el filtro emocional (necesitamos un ambiente de relajación para que el cerebro pueda aprender) y el tercero es el aumento de dopamina (estimular la motivación).

Los seres humanos existen en una multitud de contextos, y dichos contextos reclaman y nutren el conjunto de inteligencias (Gardner, 1998, p.263), por eso es necesario que aprovechemos dichos contextos para conseguir que los conocimientos de cada persona crezcan de forma significativa para la vida. Como afirma Punset (Punset, 2009), nuestro recuerdo es contextual, y por eso si no has experimentado las cosas con un contexto no las podrás memorizar y por lo tanto no las podrás recordar. Es decir, si queremos aprender botánica, lo aprenderemos en un bosque.

Desde el punto de vista cognitivo, Piaget ha sido el más alto exponente de este campo en la infancia, porque destacó que la acción mental depende de la acción motriz (Escamilla, 2009, p. 42).

La psicología evolutiva nos muestra un perfil, una línea de desarrollo, que se ve influenciada por los estímulos educativos y por la forma en que los niños los organicen, los integren y los apliquen.

Piaget y Berk (Escamilla, 2009, p.46) están de acuerdo en que las capacidades evolucionan a través del trabajo de construcción de contenidos.

Las recomendaciones de la UNESCO (Delors, 1996 p.95-109) de construir el aprendizaje a través de los cuatro pilares de la educación: APRENDER A SER, APRENDER A CONOCER, APRENDER A CONVIVIR Y APRENDER A HACER, me anima a continuar con el desarrollo de la teoría de las Inteligencias Múltiples.

A través de la teoría de las Inteligencias Múltiples podemos conseguir que toda la Comunidad Educativa de la oportunidad de aprender a todos y cada uno de los alumnos, ya que se trata de una enseñanza multidisciplinar, basada en los distintos estilos de aprendizaje (visual, auditivo y cenestésico) y una educación integral, que atiende a todas las inteligencias del alumno. Por lo tanto es una teoría de crecimiento, porque te ayuda a mejorar.

En definitiva, el tema de las Inteligencias Múltiples es relevante porque las personas no comprendemos, ni razonamos, ni nos expresamos de la misma manera, porque como decía Piaget cada ser humano es único e irreplicable. Por eso es

imprescindible que desde el aula aprovechemos esta ventaja y le enseñemos a nuestro alumnado de la manera que ellos aprenden, centrándonos en las inteligencias de cada uno, es decir en ellos, para que puedan desenvolverse en este mundo de forma eficaz y, sin olvidar, que es una forma práctica y un gran apoyo para desarrollar las Competencias Básicas obligatorias de nuestro Sistema Educativo.

### **2.3.2. Relación con las competencias propias del Título de Grado de Primaria.**

Este trabajo fin de grado me ha permitido reflexionar sobre las Competencias adquiridas con el Título de Grado Maestro -o Maestra- en Educación Primaria.

El desarrollo del trabajo permite comprobar que se han adquirido las COMPETENCIAS\_GENERALES del título porque:

- ◆ *Se poseen y se comprenden los conocimientos necesarios en torno a la Educación, donde se incluye la terminología educativa; características psicológicas, sociológicas y pedagógicas del alumnado objeto de estudio; objetivos, contenidos y criterios de evaluación marcados en la normativa; principios y procedimientos necesarios para la práctica educativa; técnicas de enseñanza-aprendizaje; así como, la forma de estructurar los sistema educativos.*

- ◆ *Se aplican los conocimientos adquiridos a lo largo de la titulación, demostrándose que se es capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar las buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje; analizar críticamente y argumentar las decisiones para la toma de decisiones en el entorno educativo; trabajar de forma interdisciplinar y resolver problemas a través de la colaboración y la cooperación.*

- ◆ *Se reflexiona acerca de temas esenciales referidos a la Educación, porque se es capaz de interpretar la relevancia de los datos en contextos educativos para reflexionar y poder dar sentido a la praxis educativa, de forma eficaz; buscar información relevante en fuentes de información primarias, secundarias y búsquedas en línea.*

- ◆ *Se transmite información, ideas, problemas y soluciones de forma eficaz teniendo en cuenta habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas; habilidades de comunicación a través de Internet y utilización de herramientas*

multimedia; habilidades de relación con otras personas (interpersonales) y de trabajo en equipo.

◆ *Se han desarrollado habilidades necesarias para poder continuar con estudios posteriores con un alto grado de autonomía, ya que se ha desarrollado y afianzado la capacidad de actualización de conocimientos; se han adquirido estrategias y técnicas de autoaprendizaje a lo largo de toda la vida; se tiene la capacidad de iniciarse en actividades de investigación; se ha fomentado el espíritu de iniciativa y la actitud de innovación y creatividad en el ejercicio docente.*

◆ *Se ha potenciado el compromiso ético hacia una educación integral, con actitudes críticas y responsables, garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres; la igualdad de oportunidades; la accesibilidad universal de las personas con discapacidad; los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos; actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia la realidad intercultural; así como la discriminación hacia cualquier persona.*

En el presente trabajo se han adquirido las COMPETENCIAS\_ESPECÍFICAS del módulo Practicum y Trabajo Fin de Grado porque se refleja que:

◆ *Se conoce, se participa y se reflexiona sobre la vida práctica del aula para innovar y mejorar la labor docente; aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa; relacionando teoría y práctica; aplicando procesos de interacción y comunicación; facilitar un clima que favorezca el aprendizaje; controlar y hacer el seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje; participando en la mejora de la actuación del centro; así como promover el aprendizaje autónomo y cooperativo en los estudiantes.*

Con este trabajo se han consolidado las COMPETENCIAS\_ESPECÍFICAS del módulo de formación básica se refleja que:

◆ *Se conoce y se comprende las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, así como los problemas y exigencias que plantea la heterogeneidad en las aulas, facilitando la atención a la diversidad del alumnado.*

◆ *Se conocen los fundamentos y principios generales de Educación Primaria, aplicando las estrategias metodológicas necesarias para diseñar y evaluar los diferentes proyectos e innovaciones.*



- ◆ Se comprenden y valoran las exigencias del conocimiento científico.
- ◆ Se conoce la organización, los elementos normativos y legislativos que regulan los centros y se aplica desarrollando la habilidad de trabajar en equipo.
- ◆ Se seleccionan y se utilizan las tecnologías de la información y la comunicación, para conseguir mejores aprendizajes.
- ◆ Se conoce y comprende la función de la educación en la sociedad actual, buscando mecanismos de colaboración entre escuela y familia.
- ◆ Se conoce y se ejercen las funciones de tutor y orientador, mostrando habilidades de relación y comunicación.
- ◆ Se potencia la formación personal facilitando el autoconocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad y rechazando toda forma de discriminación.

## 2.4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES, ASÍ COMO REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA, EN SU CASO.

El concepto de «inteligencia» ha tenido a lo largo del siglo XX una evolución considerable. Desde que, en 1904, Binet y un grupo de colegas desarrollaron un método para saber qué alumnos podrían sufrir fracaso escolar y al saberlo poder ayudarles. Dicho método fueron los test de inteligencia que podían medir, algo llamado «inteligencia», “de forma objetiva y expresarse con una cifra o puntuación” (Armstrong, 2006, p.17).

Muchos años después de desarrollarse los test de inteligencia, Howard Gardner (psicólogo de Harvard) propuso la existencia de al menos siete inteligencias básicas (Estructuras de la Mente, 1983) (Armstrong, 2006, p.17), es decir Inteligencias Múltiples, para resaltar que el ser humano posee un número desconocido de capacidades y que son tan importantes como las que tradicionalmente se miden a través «CI» (cociente intelectual - visión de conciencia). No hace mucho Gardner añadió una octava inteligencia y habló sobre la posibilidad de una novena (Gardner, 1999b) (Armstrong, 2006, p.17).

Platón ya decía que la gente aprende haciendo, más tarde, teorías como la de Piaget que “consideraba inteligencia como aquella habilidad para proporcionar respuestas sucintas de forma veloz a problemas que implican habilidades lingüísticas y lógicas” (Gardner, 1998, p.13) influyen en el libro de Gardner *Frames of Mind: The theory of Multiple Intelligences* (MI theory).

En dicho libro, Gardner propuso una “nueva visión de educación «educación centrada en el individuo»” (Gardner, 1998, p.16), es decir, estableció una “visión pluralista de la mente, que reconoce muchas facetas distintas de la cognición, que tiene en cuenta que las personas tienen diferentes potenciales cognitivos y que contrasta diversos estilos cognitivos, la inteligencia es polifacética” (Gardner, 1998, p.24).

Gardner define inteligencia como “la capacidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de un gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural” (Gardner, 1998, p.25), por eso “las inteligencias trabajan juntas (combinaciones de inteligencias) para resolver problemas y alcanzar diversos fines” (Gardner, 1998, p.27).

El objetivo que Gardner propone que debe tener la escuela, en coincidencia con los planteamientos oficiales, es “desarrollar las inteligencias y ayudar a la gente a alcanzar los fines vocacionales y aficiones que se adecúen a su particular espectro de inteligencias” (Gardner, 1998, p.27). Desde este punto de vista, y según la opinión de Gardner, las personas “se sienten más implicadas, competentes y más proclives a servir a la sociedad de forma constructiva” (Gardner, 1998, p.27). Por esta razón Gardner formula dos hipótesis, “no todos tenemos los mismos intereses y capacidades, ni aprendemos de la misma manera” y “en nuestros días nadie puede llegar a aprender todo lo que hay que aprender” (Gardner, 1998, p.27). Siendo estos consejos muy prácticos para el diseño del tema elegido en este Trabajo de Fin de Grado.

El concepto de «inteligencia» se desarrolla en cada una de las personas de formas muy diversas. A continuación se presenta la clasificación de las inteligencias, es decir, de las capacidades de las personas, como Howard Gardner las denominó.

*Inteligencia lingüística:* capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente (por ejemplo como narrador) o por escrito (poetas, periodistas). Esta inteligencia incluye la capacidad de manejar la sintaxis, la fonología, la semántica y la pragmática. Algunos de estos usos son la retórica (uso del lenguaje para convencer a otros de que realicen una acción determinada), la mnemotecnia (uso del lenguaje para recordar información) y el metalenguaje (uso del lenguaje para hablar del propio lenguaje). (Armstrong, 2006, p.18). Un personaje que tiene muy desarrollada esta inteligencia fue Martín Luther King.

*Inteligencia lógico-matemática:* capacidad de utilizar los números con eficacia (matemáticos, contables, estadísticos) y de razonar bien (científicos, programadores informáticos). Esta inteligencia incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones (si... entonces, causa-efecto), funciones y otras abstracciones relacionadas. Los procesos empleados en esta inteligencia incluyen: categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis. (Armstrong, 2006, p.18-19). Un personaje que destacó en esta inteligencia fue Frida Kahlo.

*Inteligencia espacial:* capacidad de percibir el mundo viso-espacial de manera precisa (como lo hace un cazador, un escolta) y de llevar a cabo transformaciones basadas en esas percepciones (arquitectos, artistas, inventores). Esta inteligencia implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos

elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales, y de orientarse en el espacio. (Armstrong, 2006, p.19). Uno de los personajes que podemos incluir en esta inteligencia es Albert Einstein.

*Inteligencia cinético-corporal:* dominio del cuerpo para expresa ideas y sentimientos (actores, mimos, atletas), y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos (artesanos, mecánicos, cirujanos). Esta inteligencia incluye habilidades físicas específicas, como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad. (Armstrong, 2006, p.19). Siendo un personaje representativo en esta inteligencia Usain Bolt.

*Inteligencia Musical:* capacidad de percibir (como un aficionado a la música), discriminar (crítico musical), transformar (compositores) y expresar (intérpretes) las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilización al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical. Se puede entender la música desde una perspectiva figural o «de arriba hacia abajo» (global, intuitiva), formal o «de abajo hacia arriba» (analítica, técnica), o ambas. (Armstrong, 2006, p.19). Un personaje que destacó en esta inteligencia fue Stevie Wonder.

*Inteligencia interpersonal:* capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Puede incluir la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales (por ejemplo, influyendo en un grupo de personas para que realicen una determinada acción). (Armstrong, 2006, p.19).

*Inteligencia intrapersonal:* autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Esta inteligencia incluye una imagen precisa de uno mismo (los puntos fuertes y las limitaciones), la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos interiores, y la capacidad de autodisciplina, autocomprensión y autoestima. (Armstrong, 2006, p.19).

*Inteligencia naturalista:* facultad de reconocer y clasifica las numerosas especies de flora y fauna del entorno. También incluye la sensibilidad hacia otros fenómenos naturales (formación de nubes y montañas) y, en el caso de los individuos creados en un entorno urbano, la capacidad de distinguir formas inanimadas como coches, zapatillas deportivas o cubiertas de discos compactos.

La cita siguiente de Howard Gardner explica en pocas palabras las diferencias y similitudes de la inteligencia humana:

*Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordan, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.*

Howard Gardner (1983) *Multiple Intelligences*

En resumen, el aprendizaje puede desarrollarse de diversas maneras: lingüístico (con escucha, lectura y escritura), lógico-matemático (con cálculos numéricos y abstracciones), espacial (con imágenes y formas), cinético-corporal (con el cuerpo en movimiento), musical (con ritmos y sonidos), interpersonal (interactuando), intrapersonal (reflexionando) y naturalista (con la naturaleza como modelo).

Todos estos aprendizajes están en consonancia con las Competencias Básicas de la Educación Obligatoria (comunicación lingüística, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal) recogidas en el *REAL DECRETO 1513/2006*.

En los anexos se presenta cuadro en el que se incluyen los diferentes aspectos representativos de cada una de las Inteligencias Múltiples (facultades y características del alumnado, actividades para lograrla, qué necesitan, etc.). (Armstrong, 2006, p.22-27; p.50-51; p.54-58; p.82-84).

## 2. 5. METODOLOGÍA O DISEÑO.

El presente Trabajo de Fin de Grado trata de la elaboración de una Programación Didáctica utilizando la teoría de las Inteligencias Múltiples como marco organizativo, destinado a todas las áreas de Educación Primaria. Debido a la extensión permitida en el TFG, sólo se desarrollará, una parte de la correspondiente con el Área de Conocimiento del medio, natural y social, mostrando, de esta forma, el procedimiento a seguir con el resto de áreas. Teniendo en cuenta que todas las áreas contribuirán al desarrollo de las Competencias Básicas.

Partiendo de los objetivos generales del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural del Currículo de Educación Primaria (Decreto 40/2007), en este proyecto vamos a desarrollar lo correspondiente al primer ciclo de Educación primaria, teniendo en cuenta los contenidos y criterios de evaluación marcados en el Currículo de Educación Primaria (Decreto 40/2007).

El estilo de metodología que nos permite dar respuesta a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada uno de los alumnos y alumnas y que estén en igualdad de oportunidades, es la metodología globalizadora, activa que tiene en cuenta todas y cada una de las inteligencias de todos los alumnos. Para conseguir este principio proponemos la enseñanza del aprendizaje a través de la concepción constructivista y de las Inteligencias Múltiples, como eje vertebrador. Para ello se trabajan los temas por jornadas, es decir, cada día se presenta un tema al comienzo de la mañana y posteriormente el alumnado generaliza dicho tema teniendo en cuenta las diferentes áreas, a través de actividades que fomentan las distintas inteligencias que propone Gardner. Las Inteligencias Múltiples se fomentarán a lo largo de todo el horario escolar.

A continuación se elabora una Programación Didáctica de Ciclo para un caso supuesto, en la que se incluye el referente contextual del centro (características, metodología, organización de tiempos, espacios y agrupamientos, recursos), características del alumnado del primer ciclo de Educación Primaria de este centro, objetivos y contenidos de la Programación Didáctica del Área de Conocimiento del Medio y un ejemplo de una jornada escolar.

### **2.5.1. Referente contextual.**

#### **CARACTERÍSTICAS CONTEXTO DEL CENTRO:**

1. **DATOS DEL CENTRO:** Centro de Educación Infantil y Primaria (CEIP) de línea uno, situado en el medio rural próximo a la capital de provincia. La cercanía a la capital hace que sea una zona de creciente expansión.  
El centro cuenta con: Biblioteca Escolar, Aula TIC, Administración, Aula polivalente, dos espacios para los profesores de apoyo, 6 aulas específicas para Infantil, 13 aulas para primaria y 4 aulas alternativas.
2. **SITUACIÓN SOCIOCULTURAL Y NIVEL SOCIOECONÓMICO:** La colaboración entre familia y colegio es buena. El nivel socioeconómico varía de unas familias a otras, ya que la actividad laboral es diferente. Unas familias se dedican a la industria y construcción, otras al comercio y otros tienen sus trabajos en las capitales próximas al medio rural.
3. **TIPOLOGÍA ESCOLAR Y DEL ALUMNADO:** El centro es de titularidad pública y en él conviven diferentes tipos de alumnado: alumnado autóctono de las localidades, alumnados inmigrantes y minorías étnicas.

#### **ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS:**

##### Tiempos:

Para organizar los tiempos tenemos que tener en cuenta como base fundamental lo que se establece en la *ORDEN EDU/1045/2007*, sin olvidar la flexibilidad de los mismos. El profesor debe organizar el ritmo de aprendizaje para que su alumnado aproveche de forma más eficaz los recursos que se le ofrecen, también debe adaptarse a la diversidad de situaciones que puedan aparecer, teniendo en cuenta los agrupamientos y los espacios.

Debido a que la metodología principal son las Inteligencias Múltiples, el tiempo va a estar dividido no en áreas, como es habitual, si no por sesiones de tareas a lo largo de la jornada escolar, teniendo en cuenta que se cumplirán las horas establecidas para cada área pero sin especificar en un horario.

### Espacios:

La organización de los espacios da la oportunidad para que las situaciones de enseñanza-aprendizaje (E/A) que se dan en el aula sean eficaces, por eso es importante adecuar dichos espacios a las actividades que se realizan, de esta forma los alumnos utilizan cada uno de los espacios para el objetivo que queremos conseguir.

Debido a que se pretende que se adquieran cada uno de los aprendizajes desde todas las inteligencias que poseemos, el aula-clase no tendrá una estructura fija, ya que dependiendo de la tarea, actividad o ejercicio a realizar será necesario contar con un espacio organizado de forma diferente.

Es importante destacar que no sólo se aprende en el aula, por eso los espacios que se ofrecen tanto dentro como fuera del centro son muy importantes para el desarrollo completo del alumnado.

En definitiva, en el aula-clase cada tarea necesitará de un escenario diferente que el profesorado debemos componer para que el proceso de E/A sea eficaz.

### Agrupamientos:

Dentro del aula los agrupamientos se realizarán en pequeños grupos heterogéneos, de esta forma, unos niños aprenderán de los otros (cooperación - trabajar juntos para conseguir metas comunes), es decir, todos los integrantes del grupo deberán esforzarse para que todos dominen los contenidos que se trabajan. Por ejemplo, si un alumno no entiende algo de un ejercicio, puede ser ayudado por su compañero. Aunque este sería el agrupamiento general no hay que olvidar la flexibilidad y por ello en algunas actividades será necesario variar grupos, debido a la intención educativa que corresponda en ese momento. Algunas de estas variaciones se pueden concretar en lo siguiente:

- Gran grupo: en el que todos los alumnos y alumnas realizan actividades comunes, dramatizaciones, canciones, juegos, asambleas. Esta organización suele ser el resultado de tareas anteriores que se han realizado con el planteamiento de inteligencias múltiples.
- Parejas: una vez abordada cada una de las lecciones los alumnos y alumnas tendrán la oportunidad de hacer tutorías entre iguales (se explican, se preguntan...).
- Individual: actividades de reflexión personal.



Este tipo de agrupamientos nos permite prestar una atención individualizada a los alumnos, de forma que el aprendizaje, como se ha dicho anteriormente, cubra las necesidades de cada uno de los alumnos y alumnas del grupo-clase.

## **RECURSOS:**

### Recursos personales:

- La actuación del profesorado (tutor, equipo de ciclo, especialistas, etc.), de trabajadores del centro (conserje, etc.) y/o de voluntarios que participan en alguna actividad (asociaciones, etc.).
- Los alumnos.
- Las familias.

### Recursos materiales:

- Material escolar (lapiceros, gomas, etc.).
- Libros de texto y de lectura, tanto los del alumnado, como los del centro.
- Libros de consulta (diccionarios, enciclopedias, etc.).
- Material específico para cada una de las áreas (elaborado por el profesorado).
- Ordenadores y software (pizarras digitales, tablets, CDs, etc.).

### Servicios complementarios del centro:

- Biblioteca.
- Sala de usos múltiples.
- Comedor.
- Pistas.

### Recursos del entorno (instalaciones y servicios de la localidad):

- Ayuntamiento.
- Biblioteca municipal.
- Casa Cultura.
- Espacio Joven.
- Teatro.
- Campo de fútbol.
- Frontón.
- Parque infantil.

- Piscina Municipal.
- Pista de tenis.
- Juzgado de paz.
- Taller ocupacional.
- Polideportivo/pabellón.

### **2.5.2. Características del alumnado del ciclo.**

El primer ciclo de Educación Primaria de nuestro centro es de línea 1, es decir, cada nivel tiene una unidad.

El aula de primero consta de 20 alumnos y la de segundo de 24.

Respecto a las características psicopedagógicas decir que son las propias del alumnado de primer ciclo de Educación Primaria.

### **2.5.3. Contenidos y objetivos de la programación didáctica: “Área Conocimiento del Medio, natural y social”.**

Se ha partido de la propuesta establecida en la normativa para proseguir con la selección y orden según las necesidades y el contexto, en la que se incluyen los contenidos y los objetivos de corte transversal, para el primer ciclo de Educación Primaria.

El bloque de contenidos que a continuación se muestra engloba al que se va a desarrollar en el ejemplo de puesta en práctica, es decir, este será el bloque de referencia para desarrollar el ejemplo de jornada educativa.

#### **Bloque 2. Ciencias. La diversidad de los seres vivos.**

- Diferencias entre seres vivos y objetos inertes.
- Los seres vivos. Principales grupos de animales y plantas. Características y formas de vida de distintos tipos de animales. Partes constituyentes y principales funciones de las plantas.
- Las relaciones de los seres humanos con plantas y animales. Hábitos de respeto hacia los seres vivos: cuidados que necesitan para vivir.
- Asociación de rasgos físicos y pautas de comportamiento de plantas y animales con el medio ambiente en el que viven (camuflaje, cambio de color, grosor del pelaje, etc.).
- El entorno natural próximo: identificación y clasificación de seres vivos, su estudio a través de medios tecnológicos o muestras reales.
- Comunicación oral de las experiencias realizadas, apoyándose en imágenes y breves textos escritos.
- Normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo.

El equipo de primer ciclo de Educación Primaria ha propuesto una serie de objetivos para trabajar en el aula, referidos a “La diversidad y los seres vivos”, teniendo como referentes la propuesta de contenidos, mencionada anteriormente, y los criterios de evaluación (secuenciados en el Real Decreto y Orden), así como las Competencias Básicas.

**Objetivos didácticos “La diversidad y los seres vivos”:**

- Reconocer y clasificar los animales y plantas más relevantes de su entorno y otras especies relevantes, que puedan aparecer en los medios de comunicación.
- Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- Valorar los animales y las plantas.

A continuación se presenta un ejemplo de cómo sería la puesta en práctica de una jornada educativa en la que se trabajan algunos de los contenidos de primer ciclo de Educación Primaria, que marca el currículum para el área de Conocimiento del medio, natural y social.

Antes de empezar a desarrollar cada una de las tareas basadas en las Competencias básicas y que utilizan la teoría de las IM, se comenzará con una tarea de motivación, el objetivo es que todo el grupo se concentre y que así, en las tareas posteriores, puedan participar de forma más activa y participativa.

**2.5.4. Jornada escolar nº1: CLASIFICACIÓN DE ANIMALES (cómo viven).**

El objetivo didáctico que se desarrolla durante esta jornada nº 1 es:

***“Reconocer y clasificar los animales según dónde viven.”***

**Tarea de motivación:** Se comienza escuchando el cuento “Aleluyas de conejo”, de Gloria Fuertes. A los alumnos se les entregará la letra (Anexo) para que sigan dicho cuento.

**Tareas iniciales:**

**1.- Lluvia de ideas (Brainstorming) A:** la profesora propone a los alumnos que digan animales que viven en casa y que viven en las granjas, es decir, que son cuidados por los hombres. Mientras los alumnos dicen los animales (aproximadamente unos 10 animales), la profesora les va apuntando en un lado de la pizarra y haciendo al lado un dibujo-croquis que ayude a asimilar de qué animal se está hablando.

**2.- Lluvia de ideas (Brainstorming) B:** la profesora propone a los alumnos que digan animales que no viven en casa, es decir, que vivan en libertad. Mientras los

alumnos dicen los animales (aproximadamente unos 10 animales), la profesora les va apuntando en el otro lado de la pizarra y, como en el caso anterior, haciendo al lado un dibujo-croquis que ayude a asimilar de qué animal se está hablando.

En los anexos se presenta un cuadro (similar al que estaría en la pizarra) de las dos actividades anteriores.

**EXPLICACIÓN TEMA:** Ya sabemos que los animales nacen, crecen, se reproducen y mueren, pero ¿cómo podemos clasificarlos? ¡Hoy vamos a aprenderlo!

### **Clasificación de los animales según cómo viven:**

La profesora clasifica los animales por su forma de vida, a partir de las actividades iniciales que han construido los alumnos, para que posteriormente puedan realizar las actividades de aprendizaje y generalización desde las 8 inteligencias que propone Gardner.

Los animales tienen distintas clasificaciones, hoy vamos a ver la clasificación según cómo viven.

Si los animales viven con las personas, son animales **domésticos**. Se pueden criar en granjas, nos dan alimentos y nos ayudan en el trabajo.

Si los animales viven en libertad, son animales **salvajes**.

\* El conjunto de tiempo estimado para las actividades iniciales y para la explicación del tema es de 40 minutos.

**Tareas de desarrollo:** de fijación de conceptos, de búsqueda de información, de análisis de información, interrelación de conceptos, ejercitación, resolución de problemas, diseño de la experimentación.

1.- Tarea para desarrollar la inteligencia LINGÜÍSTICA:
---

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en comunicación lingüística, competencia artística y cultural, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal y competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 15 minutos.

Materiales: papel y lápiz.

Agrupamiento: individual y en grupos de 4/5.

Desarrollo de la tarea: *Completar los espacios en blanco:* esta actividad tiene dos partes, en la primera (individual) se les entrega a los alumnos una ficha en la que hay una poesía de animales salvajes, pero dicha poesía tiene espacios en blanco. Primero la profesora leerá toda la poesía y después la leerá por estrofas para que así cada alumno complete los espacios en blanco. (Anexo). En la segunda parte (en pequeño grupo), los alumnos comparan sus respuestas y llegan a una conclusión común.

2.- Tarea para desarrollar la inteligencia LÓGICO-MATEMÁTICA:
---

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en el tratamiento de la información y competencia digital, competencia en comunicación lingüística, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: papel y lápiz.

Agrupamiento: individual.

Desarrollo de la tarea: *Analogía\*:* comparar un animal según dónde vive. Cada alumno tiene que pensar un animal (se les dará 5 segundos antes de responder) y decir si es doméstico o salvaje. Posteriormente se les entregará una lámina con fotografías de animales y ellos tendrán que escribir al lado si son domésticos o salvajes. (Anexo).

\* **Analogías**, que representan una clase de razonamiento inductivo que manifiesta relaciones proporcionales del tipo A es a B como C es a D. Se compara un elemento conocido con otro. Son razonamientos que se pueden aplicar a todos los temas e incluso se pueden hacer ilustraciones (Del Pozo, 2005).

### 3.- Tarea para desarrollar la inteligencia ESPACIAL:

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en comunicación lingüística, competencia artística y cultural, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 45 minutos.

Materiales: cartulina, hilo, papel transparente adhesivo, pegamento, fotos animales y rotuladores.

Agrupamiento: Los alumnos se dividirán en grupos de 4/5.

Desarrollo de la tarea: *Material visual\**: realizar de forma grupal un móvil de techo para los animales domésticos y otro móvil para los animales salvajes.

Los niños recortan los animales y los pegan en cartulina, que a su vez se recortan para obtener el tamaño deseado (5x5 cm. aproximadamente). (Anexo).

Cada grupo tendrá una función, uno de los grupos fabricará el cartel para los animales domésticos, otro el de los animales salvajes otro cortará los hilos al tamaño deseado (unos 30-40 cm, no tienen por qué ser todos iguales, como se muestra en el anexo), otro de los grupos pegará cada uno de los animales domésticos y salvajes en uno de los hilos y por último otro grupo pegará los hilos a los carteles.

De esta forma se fomenta el trabajo en equipo, ya que si alguno no realiza su parte el siguiente no puede realizar la suya.

\* **Material visual**, son representaciones gráficas de un concepto o proceso estudiado mediante alguna de las técnicas, en este caso la realización de un móvil de techo. Los materiales visuales enriquecen la enseñanza porque permiten clarificar conceptos que se están explicando (Del Pozo, 2005).

#### 4.- Tarea para desarrollar la inteligencia CINÉTICO-CORPORAL:

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en comunicación lingüística, competencia artística y cultural, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: espejo aula psicomotricidad, cartulinas, rotuladores, celofán.

Agrupamiento: Los alumnos se dividirán en grupos de 4/5.

Desarrollo de la tarea: *Práxias*\*: la profesora colocará pegados debajo del espejo cartulinas en las que se verán fotos de los animales domésticos y salvajes. Debajo de cada foto se explicará cómo hace ese animal, es decir, el gesto y/o sonido que realiza. (Anexo).

La clase está dividida en animales salvajes y domésticos, por ejemplo, a la derecha los salvajes y a la izquierda los domésticos. A cada grupo le tocará un animal distinto (salvaje o doméstico) y tendrán que conseguir entre todo el grupo representar el animal. El espejo es para que se vean cómo realizan el gesto. En los últimos 10 minutos de la sesión representarán al resto de alumnos el animal que les ha tocado y el resto de la clase deberá imitar dichos gestos, sonidos y si es animal salvaje o doméstico.

De esta forma también conseguiremos la relajación de los músculos faciales

\* **Práxias:** acciones por las cuales una persona que es capaz de realizar actos motores simples y/o complejos.

#### 5.- Tarea para desarrollar la inteligencia MUSICAL:

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en comunicación lingüística, competencia artística y cultural, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 30 minutos.



Materiales: papel, lápiz.

Agrupamiento: Los alumnos se dividirán en grupos de 4/5.

Desarrollo de la tarea: *Escribir letras para canciones\** y luego interpretarlas: hacer un rap con los contenidos aprendidos hoy. Se les entregará una ficha (Anexo) por grupo de tal forma que tendrán que rellenarla entre todos los miembros del grupo. En los últimos 10 minutos cantará cada grupo su rap al resto de compañeros. La profesora realizará un recopilatorio de los rap y se los entregará a los alumnos, de esta forma tendrán un recuerdo de la actividad.

\* **Escribir letras para canciones:** es un recurso doble, porque además de potenciar la Inteligencia musical proporciona excelentes herramientas didácticas. Es mucho más fácil memorizar un tema cantando, además favorece la creatividad y el clima en el aula mejorará.

6.- Tarea para desarrollar la inteligencia INTERPERSONAL:
---

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en comunicación lingüística, competencia artística y cultural, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 20 minutos.

Materiales: 5 fotografías de animales salvajes y 4 fotografías de animales domésticos para cada uno de los alumnos de la clase (tamaño aproximado 2x2 cm), cartulinas de 10x10 cm (tantas como alumnos tenga la clase).

Agrupamiento: Los alumnos se dividirán en grupos de 4/5.

Desarrollo de la tarea: *Quién es quién:* en esta actividad hay dos fases, primero la preparación del juego y segundo el propio juego.

*Preparación del juego:* los alumnos doblarán las cartulinas por la mitad, de tal forma que se queden en ángulo agudo, como aparece en la imagen.



Cada alumno se situará sentado, con su mesa, en frente de otro compañero. La profesora repartirá a cada alumno las fotografías correspondientes, para que cada uno

coloque 8 de las nueve piezas sobre la mesa en dos filas, es decir, cada fila tendrá 4 fotografías de animales (Anexo) y serán paralelas entre sí. La fotografía que no ha colocado la dejará apoyada sobre la cartulina que hemos doblado antes, es decir, esta cartulina hará las veces de atril.

*Juego:* cada pareja de alumnos se hará preguntas para adivinar qué animal es el que el compañero tiene apoyado en la cartulina. Las preguntas servirán para poder descartar los que no sean, por ejemplo, si un alumno pregunta al otro “¿es doméstico? Y el compañero dice que no, todos los que no sean domésticos se dan la vuelta, se realizarán preguntas de ese estilo hasta que sólo quede una fotografía sin dar la vuelta, que será la que el compañero tiene apoyada en la cartulina.

#### 7.- Tarea para desarrollar la inteligencia INTRAPERSONAL:

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en el tratamiento de la información y competencia digital, competencia en comunicación lingüística, competencia artística y cultural, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 30 minutos.

Agrupamiento: individual, grupos pequeños 4/5 personas y grupo grande.

Materiales: pizarra digital, lápiz y papel.

Desarrollo de la tarea: *Fábula:* “El león y el ratón” (Anexo). La profesora leerá o mostrará un vídeo (Anexo) de la fábula, mientras que en la pizarra digital aparecerán viñetas (Anexo) que representan las diferentes escenas de la fábula, para que todos los alumnos puedan seguirla de forma más amena.

Luego les pedirá que cada uno redacte, en un papel, cuál es el mensaje/moraleja que ellos creen que quiere comunicar esta fábula.

Después se reunirán en grupos pequeños para compartir sus opiniones y redactarán una moraleja común.

Por último, cada grupo presentará al resto de su clase su moraleja y entre todos, siempre con la ayuda de la profesora, llegarán al mensaje/moraleja de la fábula.

¿Qué aprendemos de esta fábula?: Nunca desprecies las promesas de aquellos que son pequeños y honestos, cuando llegue el momento, las cumplirán.

8.- Tarea para desarrollar la inteligencia NATURAL:
---

Competencias que desarrolla: competencia social y ciudadana, competencia en el tratamiento de la información y competencia digital, competencia en comunicación lingüística, competencia artística y cultural, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Tiempo: 5 horas salida + 10 minutos explicación tarea.

Materiales: ficha, papel y lápiz.

Agrupamiento: individual.

Desarrollo de la tarea: *Ficha de observación\**: aprovechando la visita que vamos a realizar mañana a la granja, que uno de los padres de los alumnos tiene con una gran variedad de animales, la profesora entregará unas fichas (Anexo) donde ponen los datos que cada alumno tiene que recoger. Cada alumno deberá escoger al menos un animal, y tendrá que apuntar sus datos, para luego compartirlos con el resto de compañeros en la clase del día siguiente.

\* **Ficha de observación:** importante para desarrollar la capacidad de observación y para ser consciente de lo que se percibe mediante los cinco sentidos. Por eso se pretende que el alumnado se interrogue de forma activa a cerca de los contenidos adquiridos en clase. Los procesos de observación e interrogación explícita permiten construir significados y generar nuevos interrogantes para resolver. Es similar a un cuaderno de campo y permite revisar posteriormente los datos, interrogantes y reacciones que se han dado.

### **2.5.5. Criterios de evaluación.**

La evaluación se intentará que esté en consonancia con los objetivos que se persiguen. Para ello nos aseguraremos de que las demostraciones y las actuaciones aprendidas han sido comprendidas, es decir, como apunta Gardner en su libro *La teoría en la práctica*, “es necesario un currículum en espiral, en el cual las ideas generativas se repasen una y otra vez a lo largo de la carrera escolar de un estudiante” (página 205).

Partiendo de los criterios de evaluación que se encuentran definidos en el *Decreto 40/2007*, para evaluar esta primera jornada, elegimos los siguientes:

- Reconocer y clasificar según cómo viven, los animales más relevantes de su entorno, así como algunas otras especies conocidas por la información obtenida a través de diversos medios, con criterios elementales.
- Realizar un resumen oral o escrito utilizando diferentes técnicas de comprensión lectora aplicadas a textos de carácter científico, geográfico o histórico.

También se tendrán en cuenta para la evaluación los criterios que aparecen en el informe individualizado de aprendizaje (Anexo) *ORDEN EDU/1045/2007*.

## **2.6. CONTEXTO: PROBLEMAS, FORTALEZAS, MODO EN QUE SE ABORDA, INICIATIVAS ANTERIORES, PROPUESTAS FUTURAS.**

Las características psicopedagógicas del alumnado en general y de primer ciclo de Educación Primaria en particular, nos indican que prefieren aprender de forma práctica, activa y globalizada, por este motivo se plantea la metodología basada en la teoría de las Inteligencias Múltiples, como la alternativa a la educación tradicional, ya que fomenta la adquisición del conocimiento de forma personalizada y estimulante, a través de la experiencia y a partir del aprendizaje constructivista, es decir, partir de los aprendizajes que ya se conocen para formar los nuevos.

Este planteamiento de las Inteligencias Múltiples en el aula es fácil de desarrollar, siempre y cuando el profesorado y el conjunto de la Comunidad Educativa tengan ilusión y ganas de que su alumnado adquiera el mayor grado de conocimiento de forma permanente. Es importante destacar que aunque este tipo de planteamiento

requiere mucha más dedicación, esto se verá reflejado en la mejora de nuestro alumnado y como consecuencia en nuestra mejora como docentes.

Uno de los colegios pioneros en implantar la metodología de las Inteligencias Múltiples en el aula en España, es el Colegio Montserrat (Barcelona), cuya directora se formó en EE.UU. junto con Howard Gardner.

Las conferencias que ha dado la directora de este centro, compartidas en la web, me ha servido de mucha ayuda para la realización de este Trabajo Fin de Grado, por ello estoy muy agradecida.

Como propuesta futura se plantea llevar a cabo esta realidad de las Inteligencias Múltiples, no sólo en el primer ciclo de Educación Primaria, sino también en el resto de ciclos de Educación Primaria, para que la enseñanza sea continuada y globalizadora.

Para ello lo primero es concienciar a todos los especialistas en las fortalezas, expuestas en el primer párrafo de este apartado, y que adquieran el compromiso necesario para poder llevarlo a cabo de forma satisfactoria.

También añadir que esta propuesta se puede llevar a la práctica en otros centros, porque aunque esta metodología tiene mucho trabajo personal para el profesorado, repercute en beneficio del desarrollo intelectual y social del alumnado, que al fin y al cabo es lo que todo profesional de la educación pretende.

## **2.7. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN.**

Los resultados que se pretenden conseguir con el desarrollo de esta Trabajo Fin de Grado son profundizar en la teoría de las Inteligencias Múltiples para desarrollar una Programación Didáctica basada en ellas y de esta forma aplicarla en el contexto educativo de un centro.

Desde esta perspectiva es posible dar la oportunidad a todo el alumnado a aprender, porque cada persona somos diferentes y si nos dan un tipo de educación estandarizada muchos aprendizajes se escaparán, porque no están personalizados a los ritmos de cada uno y adecuados a los aprendizajes que se han adquirido hasta ese momento.

La mejor parte del Trabajo Fin de Grado, desde mi punto de vista, habría sido poder llevar a la práctica el desarrollo de la Programación Didáctica, pero debido a varios factores, como por ejemplo el tiempo y que no estoy ejerciendo, no se ha podido realizar. Pero aún así lo desarrollaré en mi futura intervención docente, que espero sea cercana.

### **3. PARTE FINAL.**

#### **3.1. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE HA DE DESARROLLARSE.**

Este apartado da la oportunidad de hacer una metarreflexión sobre la propuesta de este Trabajo Fin de Grado, lo que dará pie a mejorar en futuros trabajos e intervenciones educativas.

Considero que la temática del presente trabajo, la enseñanza educativa basada en la teoría de las Inteligencias Múltiples, es esencial porque es una propuesta que ayuda al docente a organizar los aprendizajes de su alumnado de una forma mucho más globalizadora, activa, participativa y sobre todo fomenta el aprendizaje individual a través de la motivación y el aprendizaje constructivista.

La decisión de realizar el Trabajo Fin de Grado sobre esta línea de intervención, basada en la teoría de las Inteligencias Múltiples, me ha llevado a formarme y para ello, entre otras cosas, he tenido la oportunidad de asistir a un curso sobre esta forma alternativa de la enseñanza, que ofertaba el Centro Buendía de la Universidad de Valladolid, leer documentación que no conocía referente al tema e ilusionarme, más aún de lo que ya estaba, por la educación de calidad.

Aunque la elaboración del TFG ha sido una forma de adquirir aprendizajes nuevos a partir de los ya conocidos, creo que la limitación de tiempo y la elección tardía de los posibles temas, han sido factores en contra para elaborar este proyecto.

### **3.2. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: SE INCLUYE LA REFLEXIÓN SOBRE LA SITUACIÓN ANALIZADA, CONECTANDO CON LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y LOS ANTECEDENTES.**

La valoración que puedo hacer de este trabajo es, en su conjunto, positiva, porque considero fundamental en todo proceso de enseñanza-aprendizaje la formación permanente del profesorado.

De todo lo que nos sucede en la vida (aprendizaje, situaciones, etc.) se obtienen nuevas aptitudes, valores, formas de actuar, en definitiva, nuevas ideas que poder llevar al campo que ahora nos interesa, la práctica docente, que nos ayuden a mejorar tanto a nivel de enseñanza, como de aprendizaje, es decir, mejorar la pedagogía.

Gardner, nombrado hace unos años Príncipe de Asturias de Ciencias Sociales, me ha enseñado muchas cosas a través de algunos de sus libros, charlas, conferencias, exposiciones, etc., que he tenido la suerte de conocer.

La educación, a lo largo de los siglos, ha sufrido cambios, pero ¿nos ha servido para evolucionar nosotros? Gardner propone que la educación debe estar centrada en el individuo, es decir en la evolución de cada persona, y esto es lo que realmente me hace pensar que la educación puede evolucionar y no solo cambiar.

Lo que necesita la sociedad son personas inteligentes, con visión pluralista de las realidades. Por eso considero que, la aplicación de la teoría de las Inteligencias Múltiples que apuesta, como se dijo en los Príncipes de Asturias, por la excelencia, es un buen camino para llegar a conseguir que las generaciones que en el futuro próximo construirán las sociedades sean inteligentes en todos los ámbitos posibles y que a través de dichas inteligencias hagan de este mundo un lugar mejor.



















### 3.3. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.

- ARMSTRONG, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós D.L.
- BEGOÑA RUIZ VÁZQUEZ Y ALUMNOS (2009). *Programa de inteligencia emocional: Sentir y pensar*. Ediciones SM.
- BRIGITTE LABBE. (2004). *La naturaleza y la contaminación*. Piruletas de filosofía. Ediciones SM.
- DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- DELORS, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Informe de la UNESCO. Madrid: Santillana.
- DEL POZO, M. (2011). *Inteligencias Múltiples en acción*. Barcelona: Impresión offset Derra.
- DEL POZO, M. (2005). *Una experiencia a compartir. Las Inteligencias Múltiples en el Colegio Montserrat*. L'Hospitalet de Llobregat: ALTÉS.
- DEL POZO, M. (2009). *Aprendizaje inteligente. Educación Secundaria en el Colegio Montserrat*. Badalona: Gráficas Campás, s.a.
- ESCAMILLA, A. (2009). *Las competencias en la programación de aula. Vol. I: Infantil y Primaria*. Barcelona: Ediciones Graó.
- GARDNER, H. (1998). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. (4ª ed.) Barcelona: Paidós.
- LOE. *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- ORDEN EDU/1045/2007, de 12 de junio, por la que se regula la implantación y el desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- PROYECTO ATLÁNTIDA (2009). *Las competencias básicas en la práctica*. Madrid.

REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

### **Referencias electrónicas (URL):**

-  C.D. ORATORIO FESTIVO DE SAN MIGUEL. *Trabajo por proyectos*. Alicante. <<http://www.youtube.com/watch?v=UbI3k2hE8A0>> [Mayo 2012].
-  CENTRO DE RECURSOS DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DE LA JUNTA DE CASTILLA Y LEÓN. <<http://crei.centros.educa.jcyl.es>> [Mayo 2012]
-  COLEGIO MONSERRAT (Barcelona). <<http://www.cmontserrat.org/>> [Mayo 2012].
-  CURSOS, ACTUALIDAD, EXPERIENCIAS, etc. SOBRE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. <<http://www.inteligenciasmultiples.net/>> [Mayo 2012].
-  DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. <<http://www.rae.es/rae.html>> [Mayo 2012].
-  EDWARD PUNSET. (2009). Blog de Edward Punset: Pistas para solventar los problemas de la vida cotidiana. <http://www.eduardpunset.es> [Mayo 2012].
-  EDWARD PUNSET. (2011). *Redes*. Programa de Televisión.  
 <<http://www.youtube.com/watch?v=-1OfhNxr1DI>> [Mayo 2012].  
 <<http://www.youtube.com/watch?v=2wMCkveBmoY>> [Mayo 2012].
-  JAVIER BAHÓN. (2012). *Taller inteligencias múltiples*. FUNDACIÓN NUEVAS CLAVES EDUCATIVAS.  
<[http://www.youtube.com/watch?v=RyOeXP\\_nX58](http://www.youtube.com/watch?v=RyOeXP_nX58)> [Mayo 2012].
-  MONSERRAT DEL POZO. SESIÓN FAMILIAS.  
<<http://www.youtube.com/watch?v=Qx5rhHyXMK0>> [Mayo 2012].

-  MONSERRAT DEL POZO. VI CONGRESO FNCE.  
<<http://www.youtube.com/watch?v=Bs3G4xmpDWs>> [Mayo 2012].
-  PÁGINA DE TEMAS MUSICALES. <<http://www.goeat.com>> [Mayo 2012].
-  PORTAL DE EDUCACIÓN DE LA JUNTA DE CASTILLA Y LEÓN.  
<[http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/animales/clase\\_fabulas.pdf](http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/animales/clase_fabulas.pdf)> [Mayo 2012].
-  SERVICIO WEB GRATUITO DONDE SE COMPARTEN VÍDEOS (reproductor en línea). <<http://www.youtube.com>> [Mayo 2012].
-  TELEVISIÓN EDUCATIVA PARA LA INNOVACIÓN Y EL CAMBIO.  
<<http://www.think1.tv/>> [Mayo 2012].
-  THOMAS ARMSTRONG. TV EDUCATIVA. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS Y HABILIDADES  
<<http://www.waece.org/tv/tv.php>> [Junio 2012].

### **Bibliografía de imágenes:**

- Imágenes prediseñadas Microsoft Office. [Mayo 2012].
- Google imágenes. <<http://www.google.es/imghp?hl=es&tab=wi>> [Mayo 2012].

### **Otros recursos:**

COLECCIONES EL BARCO DE VAPOR Y GRAN ANGULAR. *Ana está furiosa* (resolución de conflictos); *Si tienes un papá mago* (asertividad); *El dragón de Jano* (autoimagen); *El Club de los Corazones Solitarios* (habilidades sociales); Virgilio o el genio moderno (asertividad); *La chica del andén de enfrente* (resolución de conflictos). Ediciones SM.

COLECCIONES ESTA ES OTRA HISTORIA Y CUENTOS DE AHORA. *Todo esto es solo mío* (autoestima); *Ariel, el león presumido* (autoconocimiento); *Dónde está Alba* (celos); *Olivia no sabe perder* (habilidades sociales). Ediciones SM.

COLECCIONES LAS PIRULETAS DE FILOSOFÍA. *La vida y la muerte*; *El bien y el mal*. Ediciones SM.

GUZMAN, B. y CASTRO, S. (2006) *Las Inteligencias Múltiples en el aula de clases*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas.

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID. (Marzo 2012) *Curso workshop. Aproximación a las Competencias a través de las Inteligencias Múltiples*. Centro Buendía.

### **3.4. APÉNDICES/ANEXOS.**

**ANEXO.** Cuadros resumen de las ocho inteligencias.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Motivación.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Inicial.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Lingüística.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Lógico matemática.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Espacial.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Musical.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Cinético-corporal.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Interpersonal.


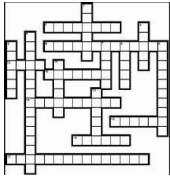
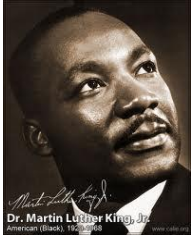
**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Intrapersonal.

**ANEXO.** Tarea jornada 1 - Natural.

**ANEXO.** Informe individualizado de aprendizaje.


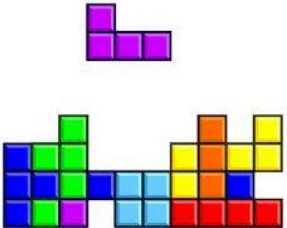

**ANEXO. CUADROS RESUMEN DE LAS OCHO INTELIGENCIAS:**

A continuación se presenta un cuadro-resumen de las Inteligencias Múltiples (Armstrong, 2006, p.22-27; p.50-51; p.54-58; p.82-84).

Inteligencia / símbolo	Facultad 	Personaje	Necesitan	Profesiones
<b>VERBAL - LINGÜÍSTICA</b> <b>Word Smart.</b> Crucigrama. 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad de pensar en palabras.</li> <li>- Habilidad de usar el lenguaje hablado y escrito para comunicar ideas y sentimientos.</li> <li>- Explican, enseñan y aprenden verbalmente.</li> </ul>	 Dr. Martin Luther King	Libros, periódicos... Aparatos de grabación. Útiles de escritura. Papel.	Escritores. Poetas. Abogados. Redactores. Oradores. Novelista.
<b>Les gusta</b>	<b>Sus características</b>	<b>Metas</b>		
Leer. Escribir. Contar-redactar historias/cuentos. Jugar con palabras/ rimas/trabalenguas. Memorizar fechas/datos. El humor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario amplio.</li> <li>- Habilidad para aprender idiomas.</li> <li>- Buena expresión retórica.</li> <li>- Facilidad de palabra.</li> <li>- Discurso persuasivo.</li> <li>- Análisis metalingüístico.</li> <li>- Memoria verbal.</li> <li>- Buena comprensión del lenguaje.</li> <li>- Buenos en sintaxis (reglas), fonología (sonidos) y semántica (significados).</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Combina técnicas para seleccionar información de forma crítica.</li> <li>2. Evalúa críticamente las fuentes de información, según el uso.</li> <li>3. Utiliza estrategias para comunicar la información y conocimientos.</li> <li>4. Hace de los recursos tecnológicos su instrumento de trabajo.</li> <li>5. Se expresa con fluidez y léxico rico adaptado al contexto.</li> <li>6. Comprende todo tipo de mensajes orales y textos.</li> <li>7. Participa activa y asertivamente en las conversaciones.</li> <li>8. Lee con gusto, autonomía y adecuada velocidad.</li> </ol>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Humor basado en lingüística</li> <li>- Dominan lenguajes TICs (textos, iconos, gráficos...).</li> </ul>	<p>9. Muestra interés en crear sus propios escritos.</p> <p>10. Domina la ortografía y tipologías textuales con rico léxico y sintaxis.</p> <p>11. Participa con fluidez y espontaneidad en conversaciones.</p>
<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escribe mejor que el promedio de su edad.</li> <li>2. Inventar historias fantásticas, chistes...</li> <li>3. Memoriza bien nombres, lugares, fechas...</li> <li>4. Le gustan crucigramas, scrable ...</li> <li>5. Le gusta leer libros.</li> <li>6. Tiene buena ortografía.</li> <li>7. Le gustan rimas, trabalenguas, ...</li> <li>8. Disfruta escuchando radio, cuentos...</li> <li>9. Tiene buen vocabulario para su edad.</li> <li>10. Se comunica verbalmente sobre todo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exposiciones orales / dar conferencias.</li> <li>2. Improvisación oral sobre temas al azar.</li> <li>3. Escribir en un diario / cuentos / poesías.</li> <li>4. Escritura creativa: textos originales / pensamientos.</li> <li>5. Inventar y contar historias sobre un tema.</li> <li>6. TICs / mails / blogs.</li> <li>7. Concursos de chistes / de oratoria.</li> <li>8. Discusión de temas / debates verbales / diálogos.</li> <li>9. Lectura / lectura grupal.</li> <li>10. Lectura teatralizada.</li> <li>11. Estudiar textos escritos.</li> <li>12. Escuchar historias / poemas / cuentacuentos.</li> <li>13. Aprender otro idioma.</li> <li>14. Juegos de tablero con palabras.</li> <li>15. Club de lectura / biblioteca de aula.</li> <li>16. Entrevistas / Reporteros.</li> <li>17. Humor: chistes, pareados, monólogos...</li> </ol>	


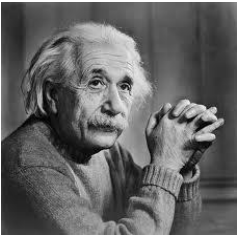


Inteligencia / símbolo	Facultad 	Personaje	Necesitan	Profesiones
<p><b>VISUAL- ESPACIAL</b></p> <p><b>Picture Smart.</b></p> <p>Tetris.</p> 	<p>- Habilidad de pensar en imágenes, en 3 D y representar gráficamente las ideas.</p> <p>- Capacidad de percibir imágenes, internas y externas, transformarlas y descifrar la información gráfica.</p>	 <p>Frida Kahlo.</p>	<p>Arte.</p> <p>Piezas de construcción.</p> <p>Vídeos, diapositivas.</p> <p>Juegos de imaginación.</p> <p>Laberintos, puzzles.</p>	<p>Artistas Diseñadores.</p> <p>Inventores Guías.</p> <p>Marineros Pintores.</p> <p>Ingenieros.</p> <p>Cirujanos.</p> <p>Escultores.</p> <p>Arquitectos.</p> <p>Exploradores.</p>
<p><b>Les gusta</b></p>	<p><b>Sus características</b></p>	<p><b>Metas</b></p>		
<p>Diseñar, crear, construir.</p> <p>Visualizar.</p> <p>Fantasear, soñar despiertos.</p> <p>Dibujar y mirar dibujos.</p> <p>Garabatear.</p> <p>El espacio 3D.</p> <p>Orientarse.</p>	<p>Imaginación activa</p> <p>Reconocer relaciones entre objetos en el espacio</p> <p>Entienden bien planos y croquis</p> <p>Bueno con laberintos, puzzles...</p> <p>Buen uso del color, líneas, formas, espacio, etc.</p> <p>Creatividad; Hibridación</p> <p>Buena representación gráfica: pintando, dibujando, esculpiendo...</p> <p>Elaboran imágenes mentalmente</p> <p>Buena memoria visual.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aprecia y valora el hecho cultural y artístico</li> <li>2. Comprende la evolución del pensamiento a través de las manifestaciones estéticas</li> <li>3. Domina distintas técnicas, recursos y materiales artísticos</li> <li>4. Muestra iniciativa, imaginación y creatividad en su expresión por códigos artísticos</li> <li>5. Disfruta cultivando su capacidad estética</li> </ol>		

<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posee imágenes visuales claras.</li> <li>2. Lee mapas, gráficos... mejor que textos.</li> <li>3. Sueña despierto más que sus pares.</li> <li>4. Disfruta de las actividades de arte.</li> <li>5. Dibuja imágenes mejor que los de su edad.</li> <li>6. Le gustan películas, montajes visuales...</li> <li>7. Le gustan rompecabezas, 7 errores...</li> <li>8. Hace construcciones 3 D interesantes.</li> <li>9. Entiende mejor las imágenes que los textos.</li> <li>10. Garabatea en los cuadernos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murales / talking walls / collages / tapices.</li> <li>2. Mapas conceptuales / mentales.</li> <li>3. Diseñar folletos / diseño por ordenador.</li> <li>4. Lego / juegos de tablero.</li> <li>5. Vídeos / libros ilustrados / fotos / montajes.</li> <li>6. Laberintos / rompecabezas / juegos imaginación.</li> <li>7. Visitas a museos</li> <li>8. Hacer gráficos/ diagramas -representado conceptos-.</li> <li>9. Esquemas de color y texturas –asociados a conceptos-.</li> <li>10. Imaginación visual / fantasear –escenarios mentales-.</li> <li>11. Hacer películas / anuncios.</li> <li>12. Recursos audiovisuales.</li> <li>13. Diseñar interiores y exteriores de casas.</li> <li>14. Concursos artísticos / ilustrar cuentos y poemas.</li> <li>15. Visualización: crear imágenes mentales de conceptos.</li> <li>16. Proyectos de arte: pintar / dibujar / esculpir.</li> <li>17. Dibujar mapas / recorridos.</li> <li>18. Atelier: 5 sentidos.</li> </ol>


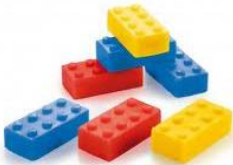







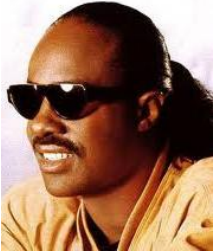
Inteligencia / símbolo	Facultad 	Personaje	Necesitan	Profesiones																																																																								
<p><b>LÓGICO-MATEMÁTICA</b></p> <p><b>Logic Smart.</b></p> <p>Sudoku.</p> <table border="1" data-bbox="293 435 472 616"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td><td>7</td><td></td><td></td><td>9</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>9</td><td></td><td></td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>9</td><td></td><td>8</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td>6</td></tr> <tr><td></td><td>8</td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>4</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					6	7			9		3		5			1		5	5	9			6				2				9		8					4			5			8	3	9					7			6		8	5							2		4	3						<p>- Piensan de forma lógica, razonando.</p> <p>- Habilidad para procesar operaciones matemáticas, establecer y comprobar hipótesis, poner en orden los sucesos de la vida diaria y sacar deducciones o patrones lógicos.</p>	 <p>Albert Einstein.</p>	<p>Materiales para experimentar.</p> <p>Materiales científicos.</p> <p>Materiales manipulativos.</p>	<p>Científicos.</p> <p>Ingenieros.</p> <p>Investigadores.</p> <p>Matemáticos.</p> <p>Analistas.</p> <p>Bancarios.</p>
				6	7			9																																																																				
	3		5			1		5																																																																				
5	9			6				2																																																																				
			9		8																																																																							
	4			5			8	3																																																																				
9					7			6																																																																				
	8	5																																																																										
2		4	3																																																																									
<p><b>Les gusta</b></p>	<p><b>Sus características</b></p>	<p><b>Metas</b></p>																																																																										
<p>Preguntar / Calcular.</p> <p>Resolver enigmas lógicos.</p> <p>Usar símbolos abstractos.</p> <p>Descifrar códigos.</p> <p>Relacionar objetos.</p> <p>Experimentar</p> <p>Trabajar con números, fórmulas...</p> <p>Estadística / gráficos.</p> <p>Razonamiento inductivo-deductivo.</p> <p>El pensamiento científico.</p>	<p>Analizan los problemas lógicamente.</p> <p>Resuelven operaciones matemáticas.</p> <p>Investigan los temas científicamente.</p> <p>Reconocen estructuras abstractas.</p> <p>Buen razonamiento inductivo y deductivo.</p> <p>Distinguen relaciones y conexiones.</p> <p>Realizan cálculos complejos.</p> <p>Buena comprensión: causa-efecto.</p> <p>Uso efectivo de los números.</p> <p>Relacionan bien conceptos.</p> <p>Gran visualización abstracta.</p> <p>Usa deducciones, silogismos... en sus comunicaciones.</p> <p>Organizan la información por puntos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sabe identificar los datos de un problema y el objetivo, y lo expresa con rigor.</li> <li>2. Sabe analizar ideas por comparación, contrastando o secuenciando.</li> <li>3. Evalúa argumentos con razones, conclusiones, suposiciones...</li> <li>4. Hace predicciones en situaciones análogas y generaliza.</li> <li>5. Usa con rigor el lenguaje matemático.</li> <li>6. Aplica conocimientos matemáticos a otras áreas.</li> <li>7. Aplica adecuadamente el cálculo, probabilidades y estadísticas.</li> <li>8. Realiza estimaciones ajustadas a la realidad.</li> </ol>																																																																										

<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pregunta mucho sobre cómo funciona todo.</li> <li>2. Calcula rápidamente problemas aritméticos.</li> <li>3. Disfruta en clase de matemáticas.</li> <li>4. Hace juegos de ordenador matemáticos.</li> <li>5. Juega a ajedrez, damas, juegos estrategia.</li> <li>6. Le gustan los rompecabezas lógicos.</li> <li>7. Le gusta ordenar las cosas en categorías.</li> <li>8. Le gusta experimentar.</li> <li>9. Piensan en abstracto o nivel superior a su edad.</li> <li>10. Buen sentido causa-efecto para su edad.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patrones lógicos: hallar un patrón escondido.</li> <li>2. Cálculos / estimaciones / predicciones.</li> <li>3. Juegos para pensar / enigmas para solucionar.</li> <li>4. Pensamiento causal / Argumentos.</li> <li>5. Experimentos manipulativos / investigaciones.</li> <li>6. Rompecabezas / juegos lógicos.</li> <li>7. Clasificar / comparar.</li> <li>8. Secuencias –analizar estadísticas y hechos numéricos-.</li> <li>9. Trabajar con lo abstracto.</li> <li>10. Método científico.</li> <li>11. Símbolos / fórmulas –inventar fórmula para un proceso-.</li> <li>12. Descifrar códigos – comunicarse con símbolos –.</li> <li>13. Relacionar: crear conexiones entre ideas incoherentes.</li> <li>14. Organizadores gráficos: diagramas Venn, escalas...</li> <li>15. Visitas: museo ciencias, planetario...</li> <li>16. Esquemas: inventar una explicación lógica por pasos.</li> <li>17. Resolución de problemas buscando el procedimiento.</li> <li>18. Silogismos: crear hipótesis / deducción es sobre un tema.</li> </ol>



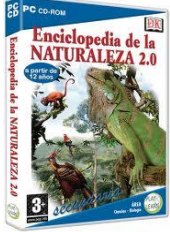
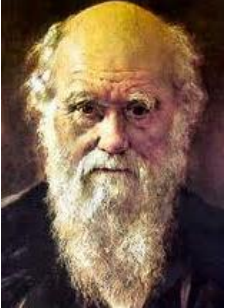
Inteligencia / símbolo	Facultad 	Personaje	Necesitan	Profesiones
<p><b>CINESTÉSICA-CORPORAL</b></p> <p><b>Body Smart.</b></p> <p>Lego.</p> 	<p>- Habilidad para expresar ideas y sentimientos con todo el cuerpo o partes del mismo.</p> <p>- Habilidad para transformar cosas con sus manos y captar la información por el tacto, movimientos del cuerpo y sus sentidos.</p>	 <p>Usain Bolt.</p>	<p>Juegos de rol.</p> <p>Juegos de construcciones.</p> <p>Campos de deporte.</p> <p>Materiales táctiles.</p>	<p>Deportistas. Músicos.</p> <p>Artesanos. Atletas.</p> <p>Cirujanos. Mecánicos.</p> <p>Bailarines. Mimos.</p> <p>Constructores.</p> <p>Escultores.</p> <p>Actores.</p> <p>Mecanógrafas.</p>
<p><b>Les gusta</b></p>	<p><b>Sus características</b></p>		<p><b>Metas</b></p>	
<p>Bailar.</p> <p>Saltar, correr.</p> <p>Tocar instrumentos.</p> <p>Gestos, mímica, pantomima.</p> <p>Deportes.</p> <p>Dramatizar.</p> <p>Construir con distintos materiales.</p> <p>Lenguaje corporal.</p> <p>Movimientos creativos.</p>	<p>Control de movimientos, equilibrio, flexibilidad, velocidad, fuerza...</p> <p>Agilidad y gracia.</p> <p>Control de cómo actuar y reaccionar.</p> <p>Resolución de problemas usando su cuerpo.</p> <p>Conexión mente – cuerpo.</p> <p>Habilidades miméticas.</p> <p>Conciencia corporal.</p> <p>Habilidad en trabajos con manos Inicio en edades tempranas.</p> <p>Hábiles tocando instrumentos.</p> <p>Buenos en deportes, teatro, manualidades...</p> <p>Buena representación espacial.</p> <p>Buena propiocepción.</p>		<p>1. Muestra iniciativa, imaginación y creatividad en su expresión.</p> <p>2. Disfruta cultivando su capacidad estética.</p>	

<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sobresale en 1 ó más deportes.</li> <li>2. Cuando está sentado: se mueve, golpetea...</li> <li>3. Imita bien gestos y modales de otros.</li> <li>4. Desarma y recompone las cosas con gusto.</li> <li>5. Le gusta correr, saltar, luchar...</li> <li>6. Hábil en tareas artesanales o manuales.</li> <li>7. Expresa lo que dice actuando.</li> <li>8. Reconoce sus sensaciones físicas.</li> <li>9. Hábil con algún instrumento musical.</li> <li>10. Le gusta modelar arcilla o experiencias táctiles.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gynkhamas.</li> <li>2. Interpretar cuentos / historias -sólo con danza-.</li> <li>3. Actuaciones / teatro / esculturas corporales.</li> <li>4. Role-play: representar relato que explique un tema.</li> <li>5. Inventar: fabricar un modelo para ver cómo funciona.</li> <li>6. Construcciones.</li> <li>7. Deportes / actividades físicas / Movimiento.</li> <li>8. Rutinas gimnasia –flujo de movimientos para explicar un tema-.</li> <li>9. Gráficos con personas.</li> <li>10. Baile / coreografías / música.</li> <li>11. Sensaciones corporales para procesar información.</li> <li>12. Imitar.</li> <li>13. Manipular y experimentar para comprender.</li> <li>14. Inventar juego/concurso sobre conocimientos de 1 tema.</li> <li>15. Lenguaje corporal –representar una idea con el cuerpo-.</li> <li>16. Escultura corporal.</li> <li>17. Representación dramática para expresar conceptos.</li> <li>18. Danza creativa para expresar conceptos, ideas, ...</li> </ol>

Inteligencia / símbolo	Facultad 	Personaje	Necesitan	Profesiones
<p><b>MUSICAL</b></p> <p><b>Music Smart.</b></p> <p>Mezclador de sonido.</p> 	<p>- Habilidad para percibir (aficionado), discriminar (crítico), transformar (compositor) o expresar (instrumentista) las formas musicales.</p> <p>- Sensibilidad para percibir y utilizar ritmos, tonos y melodías.</p>	 <p>Stevie Wonder.</p>	<p>Instrumentos.</p> <p>Aparatos de música.</p> <p>Aparatos de grabación.</p>	<p>Cantantes.</p> <p>Compositores.</p> <p>Músicos.</p> <p>Bailarines.</p> <p>Directores de orquesta.</p> <p>Críticos de música.</p>
Les gusta	Sus características	Metas		
<p>Reconocer sonidos – ambientales e instrumentales-.</p> <p>Cantar, silbar, tararear.</p> <p>Entonar, vocalizar.</p> <p>Llevar ritmos con pies y manos.</p> <p>Tocar instrumentos.</p> <p>Crear estilos musicales.</p> <p>Escuchar.</p>	<p>Hábiles en la composición y apreciación de estructuras musicales.</p> <p>Reconocen y componen variaciones, tonos y ritmos.</p> <p>Aprecian la música, ritmos, tonos...</p> <p>Sensibles a los sonidos de la naturaleza y cualquier melodía.</p> <p>Capaces de percibir y transformar las formas musicales.</p> <p>Va mucho más allá que el gusto por la música.</p> <p>Inicio muy temprano.</p>	<p>1. Muestra iniciativa, imaginación y creatividad en su expresión.</p> <p>2. Disfruta cultivando su capacidad musical.</p>		

<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nota la música fuera de tono o malsonante.</li> <li>2. Recuerda melodías de canciones.</li> <li>3. Tiene buena voz para cantar.</li> <li>4. Toca un instrumento, canta en coro o grupo.</li> <li>5. Habla y/o se mueve de forma rítmica.</li> <li>6. Canturrea para sí, inconscientemente.</li> <li>7. Golpea rítmicamente la mesa al trabajar.</li> <li>8. Sensible a los sonidos de su medio.</li> <li>9. Responde bien a audiciones musicales.</li> <li>10. Canta canciones aprendidas fuera del aula.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Producir sonidos instrumentales / vocales para el tema.</li> <li>2. Acudir a conciertos.</li> <li>3. Usar ritmos para comunicar un tema / juegos de ritmos.</li> <li>4. Músicas de otros países.</li> <li>5. Rutinas de baile.</li> <li>6. Construir / utilizar instrumentos.</li> <li>7. Crear melodías o buscar la idónea / cantar.</li> <li>8. El diario del compositor.</li> <li>9. Usar sonidos e instrumentos básicos: campana, tambor.</li> <li>10. Letras para canciones / inventar rap sobre un tema.</li> <li>11. Generar una canción con un contenido estudiado.</li> <li>12. Identificar sonidos ambientales ligados al tema.</li> <li>13. Método Suzuki.</li> <li>14. Escuchar música y melodías.</li> <li>15. Crear una orquesta.</li> <li>16. Trabajar con música durante las actividades.</li> <li>17. Expresar sentimientos musicales.</li> <li>18. Inventar una presentación con música y ritmo.</li> </ol>






Inteligencia / símbolo	Facultad	Personaje	Necesitan	Profesiones
<p><b>NATURALISTA</b></p> <p><b>Nature Smart.</b></p> <p>Enciclopedia.</p> 	<p>- Habilidad de observar patrones en la naturaleza y entender sistemas naturales.</p> <p>- Habilidad para entender el mundo natural, la vida, las plantas y animales y la naturaleza en general y para llegar a trabajar eficazmente con todos ellos.</p>	 <p>Charles Darwin.</p>	<p>Acceso a la naturaleza.</p> <p>Animales.</p> <p>Plantas.</p> <p>Lupas, microscopios...</p>	<p>Biólogos.</p> <p>Botánicos.</p> <p>Herbolarios / Jardineros.</p> <p>Guardas.</p> <p>Ecólogos.</p> <p>Geólogos.</p> <p>Arqueólogos.</p> <p>Físicos / Químicos.</p>
<p><b>Les gusta</b></p>	<p><b>Sus características</b></p>	<p><b>Metas</b></p>		
<p>Experimentar.</p> <p>Proteger el medio ambiente.</p> <p>Clasificar especies.</p> <p>Jugar con mascotas / jardinería.</p> <p>Observar, identificar, clasificar, comparar y categorizar.</p> <p>Investigar en la naturaleza</p> <p>Criar y cuidar plantas y animales.</p>	<p>Capacidad para estudiar hechos naturales.</p> <p>Sensibilidad hacia la flora.</p> <p>Cuidan e interactúan con criaturas vivas.</p> <p>Reconocen y clasifican miembros de una especie.</p> <p>Aprecian el impacto de la naturaleza en las personas y viceversa.</p> <p>Aman los animales y/o plantas.</p> <p>Buenos exploradores de seres vivos.</p> <p>Perciben relaciones entre especies.</p> <p>Buenos en observación, experimentación y reflexión sobre el entorno.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plantea preguntas o problemas sobre situaciones globales.</li> <li>2. Formula hipótesis que relacionan las variables.</li> <li>3. Investiga según sus hipótesis.</li> <li>4. Observa, obtiene y anota datos con constancia y exactitud.</li> <li>5. Analiza/interpreta información que confirma o no la hipótesis.</li> <li>6. Toma decisiones analizando las consecuencias de la actividad Humana.</li> <li>7. Comprende y aplica teorías científicas en cualquier situación.</li> <li>8. Clasifica correctamente los elementos en categorías.</li> <li>9. Comprende y usa herramientas tecnológicas.</li> <li>10. Planifica y realiza un proyecto para solucionar un problema.</li> </ol>		

<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atraído por los animales de forma especial.</li> <li>2. Cuida-observa con detenimiento las plantas.</li> <li>3. Colecciona objetos naturales.</li> <li>4. Clasifica sus objetos naturales al guardarlos.</li> <li>5. Especialmente atraído por documentales.</li> <li>6. Afición a hacer fotos, dibujos...de la Naturaleza.</li> <li>7. Diferencia las especies animales/vegetales.</li> <li>8. Disfruta mucho en salidas a la naturaleza.</li> <li>9. Gran gusto por experimentos en laboratorio.</li> <li>10. Propone proyectos para solucionar problemas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicar Método científico.</li> <li>2. Cosas para explorar / manipular.</li> <li>3. Apreciar y entender la naturaleza / giras / excursiones.</li> <li>4. Cuidar / investigar / identificar: plantas / animales.</li> <li>5. Observación natural / clima.</li> <li>6. Usar microscopio / lupa / telescopio.</li> <li>7. Hacer colecciones / usar matrices de clasificación.</li> <li>8. Visitas: planetario / museo / zoo / granja / centro interpretación.</li> <li>9. Reconocer especies útiles y peligrosas.</li> <li>10. Diario de observación / simulaciones naturales.</li> <li>11. Proyectos sobre el ambiente / Ver sus reacciones.</li> <li>12. Actividades de cuidado del M. ambiente / Reciclaje.</li> <li>13. Naturaleza: dibujos / fotos / vídeos / maquetas.</li> <li>14. Comunicarse con la naturaleza / estimulación sensorial.</li> <li>15. Relación con animales.</li> <li>16. Actividades al aire libre.</li> <li>17. Huerto escolar.</li> <li>18. Investigar la naturaleza.</li> </ol>







Inteligencia / símbolo	Facultad 	Personaje	Necesitan	Profesiones
<p><b>INTERPERSONAL</b></p> <p><b>People Smart.</b></p> <p>Juegos de mesa.</p> 	<p>- Habilidad para distinguir y responder a estados de ánimo, motivaciones y deseos de los demás.</p> <p>- Habilidad para interactuar y comprender a los demás y trabajar de modo cooperativo.</p>	 <p>Teresa de Calcuta.</p>	<p>Reuniones sociales.</p> <p>Grupos.</p> <p>Club.</p> <p>Actos colectivos.</p>	<p>Vendedores.</p> <p>Políticos.</p> <p>Profesores, educadores.</p> <p>Terapeutas.</p> <p>Consejeros.</p> <p>Religiosos.</p> <p>Trabajadores sociales.</p>
<p><b>Les gusta</b></p>	<p><b>Sus características</b></p>	<p><b>Metas</b></p>		
<p>Dirigir, organizar.</p> <p>Tener amigos.</p> <p>Hablar con la gente.</p> <p>Relacionarse.</p> <p>Dar feed-back.</p> <p>Mediar, negociar, empatizar.</p> <p>Ir a fiestas.</p> <p>Proyectos grupales.</p> <p>Aprendizaje colaborativo.</p> <p>Intuir sentimientos de otros.</p>	<p>Buenas habilidades sociales.</p> <p>Comprensión de motivaciones, emociones, deseos ajenos...</p> <p>Facilitador de relaciones.</p> <p>Buen comunicador verbal y no verbal.</p> <p>Creador de sinergias.</p> <p>Hábil en sus respuestas.</p> <p>Trabajador cooperativo.</p> <p>Convincente en sus negociaciones.</p> <p>Bueno como líder (seguro de sí).</p> <p>Hábil resolviendo conflictos.</p> <p>Profesor/a: Analiza cada situación para actuar; Si algo no funciona, tiene alternativas.; Capta los mensajes no verbales del aula.</p>	<p>1. Comprende, respeta y valora los distintos puntos de vista.</p> <p>2. Es emocionalmente equilibrado.</p> <p>3. Maneja todas las habilidades sociales.</p> <p>4. Se responsabiliza de aportar al grupo y logra que los demás participen.</p> <p>5. Escucha activamente y expresa sus ideas con libertad y corrección.</p> <p>6. Su actitud activa ayuda a la mejora del grupo.</p> <p>7. Hace al otro lo que quiere para sí.</p> <p>8. Ve en la diferencia una riqueza.</p> <p>9. Participa en proyectos solidarios por la paz y la democracia.</p>		

<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le gusta socializar con sus pares.</li> <li>2. Parece un líder natural.</li> <li>3. Aconseja a amigos con problemas.</li> <li>4. Se maneja muy bien en la calle.</li> <li>5. Pertenece a clubes, comisiones ...</li> <li>6. Le gusta enseñar informalmente a otros.</li> <li>7. Le gusta jugar con otros niños.</li> <li>8. Tiene 2 ó más amigos íntimos.</li> <li>9. Empatiza y se preocupa por los demás.</li> <li>10. Busca compañía.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reuniones / club / Fiestas / Juegos en grupo.</li> <li>2. Explorar por qué alguien actuó como lo hizo.</li> <li>3. Visita a hospital.</li> <li>4. Tema en partes: dividirlo y que se enseñen entre ellos.</li> <li>5. Relación con profesor / tutorías / mentores / discípulos.</li> <li>6. Chats / Entrevistas.</li> <li>7. Trabajo cooperativo / trabajo en equipos estructurados.</li> <li>8. Ejercicios de solución de conflictos.</li> <li>9. Proyectos creativos / de investigación en grupo.</li> <li>10. Role-play.</li> <li>11. Actividades para compartir.</li> <li>12. Observar relaciones entre personas y sugerir mejoras.</li> <li>13. Programa de habilidades sociales para relación efectiva.</li> <li>14. Educación multicultural.</li> <li>15. Dar / pedir ayuda / aceptar opiniones ajenas.</li> <li>16. Empatía: expresarse desde el punto de vista de otro.</li> <li>17. Feedback: dar respuestas honestas a opiniones ajenas.</li> <li>18. Intuir / adivinar qué está sintiendo otro en una situación.</li> </ol>



Inteligencia / símbolo	Facultad	Personaje	Necesitan	Profesiones
<p><b>INTRAPERONAL</b></p> <p><b>Self Smart.</b></p> <p>Software Personal.</p> 	<p>Habilidad para discernir las emociones íntimas, conocer las fortalezas y debilidades propias.</p> <p>Habilidad para entenderse a uno mismo y ser capaz de utilizarlo para desenvolverse eficazmente en el contexto social e individual.</p>	 <p>Sigmund Freud.</p>	<p>Lugar de recogimiento.</p> <p>Tiempo propio.</p>	<p>Psicoterapeutas.</p> <p>Líderes religiosos.</p> <p>Filósofos.</p> <p>Psicólogos.</p>
<p><b>Les gusta</b></p>	<p><b>Sus características</b></p>	<p><b>Metas</b></p>		
<p>Reflexionar.</p> <p>Fijarse metas, planificar.</p> <p>Soñar.</p> <p>Meditar.</p> <p>Estar callados.</p> <p>El orden.</p> <p>Trabajar solos.</p> <p>Controlar sus sentimientos y emociones.</p> <p>Conocerse a sí mismos.</p>	<p>Hábil reflexionando sobre sí, sus sentimientos y motivaciones.</p> <p>Buena concentración mental.</p> <p>Metacognición.</p> <p>Discrimina las emociones.</p> <p>Buen organizador de su vida.</p> <p>Autodisciplina.</p> <p>Fortaleza interior.</p> <p>Buen consejero de similares.</p> <p>Comprensión de la propia conducta.</p> <p>Regula su estrés y comportamientos.</p> <p>Conocedores de sus capacidades y limitaciones.</p> <p>Se fija metas realistas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiene conciencia de sus capacidades de aprendizaje: atención, memoria, comprensión, expresión, motivación, concentración.</li> <li>2. Adquiere responsabilidades y compromisos y es perseverante.</li> <li>3. Selecciona estrategias y técnicas de estudio adecuadas para rendir.</li> <li>4. Disfruta aprendiendo, muestra interés y curiosidad para seguir.</li> <li>5. Se plantea metas alcanzables y organiza bien su tiempo.</li> <li>6. Conoce y acepta sus capacidades intelectuales, emocionales y físicas.</li> <li>7. Confía en sí, toma decisiones con destreza y habla con libertad.</li> <li>8. Afronta los problemas, aprende de los errores y sabe pedir consejo.</li> <li>9. Escucha y admite puntos de vista ajenos pudiendo variar los suyos.</li> <li>10. Influye positivamente en los demás del grupo y les ayuda.</li> </ol>		

<b>Evaluación por observación</b>	<b>Actividades para lograrla</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Independiente o de fuerte voluntad.</li> <li>2. Conoce sus capacidades y debilidades.</li> <li>3. Trabaja o estudia bien, por su cuenta.</li> <li>4. Distinto ritmo de vivir y aprender del resto.</li> <li>5. Tiene un hobby del que no habla demasiado.</li> <li>6. Buen sentido de la auto-dirección.</li> <li>7. Prefiere trabajar solo.</li> <li>8. Expresa con precisión cómo se siente.</li> <li>9. Capaz de aprender de sus errores y éxitos.</li> <li>10. Tiene alta autoestima.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trabajar el pensamiento crítico y creativo / Portfolio.</li> <li>2. Lugares secretos.</li> <li>3. Tiempo de soledad / Momentos de reflexión.</li> <li>4. Ejercicios para la concentración.</li> <li>5. Ejercicios metacognitivos.</li> <li>6. Alternativas para ejecutar los proyectos.</li> <li>7. Autobiografía / Autoevaluación / Diario de pensamientos.</li> <li>8. Trabajo individual, expresar sentimiento y pensamiento.</li> <li>9. Buscar pautas de pensamiento adecuadas a cada tarea.</li> <li>10. Actividades para fomentar la autoestima.</li> <li>11. Grupos de apoyo.</li> <li>12. Buscar la aplicación de un tema a la vida personal.</li> <li>13. Tormentas de ideas.</li> <li>14. Proyectos adaptables a cada ritmo / individuales.</li> <li>15. Visión optimista / Aprender a cambiar el propio humor.</li> <li>16. Efectiva gestión del tiempo.</li> <li>17. Emociones: analizar la dimensión afectiva sobre un tema.</li> <li>18. Razonar: ir de la memoria a síntesis, integrar y aplicar.</li> </ol>

**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Motivación).

**“ALELUYAS DE CONEJO”**

Habla el conejo:

Un cepillo para el diente.

Freno para la pendiente.

El helado y la manzana, es una comida sana.

Pero el mejor alimento, es que siempre estés contento.

Un te quiero mañanero, te vale más que el dinero.


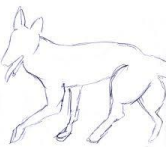




Y si tú te lees un libro no eres borrico borrico.

Ya sabes lo que te digo:

Si tú tienes un amigo, eres rico, rico, rico.

Gloria Fuertes.

**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Inicial).

ANIMALES	ANIMALES
Vaca.	León. 
Gallina.	Mono.
Zorro 	Ciervo. 
Caballo.	Zorro.
Perro.	Águila.
Cerdo.	Gaviota. 
Gato.	Trucha.
Pez. 	Elefante. 

La siguiente página web es un recurso muy interesante para el profesorado, ya que aparece un listado de las características de una gran cantidad de tipos de animales.

<http://www.profesorenlinea.cl/tercyuart/3y4Listadoanimales.htm>

**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Lingüística).

**ANIMALES SALVAJES**

Rayas blancas rayas negras  
por ahí viene la cebra  
El elefante impresionante  
con su trompa va delante  
Mira quien corre, es el león  
que se dirige hacia el cañón.

Cebra elefante y león  
animales salvajes son  
1,2,3,4 ven a ver  
la selva un rato.

La jirafa con su cuello  
siempre mira lo más bello  
Es el tigre gran felino  
quien recorre el camino  
El mono va de rama en rama  
y ahora canta una monada.

Cebra elefante y león  
animales salvajes son  
1,2,3,4 ven a ver  
la selva un rato.

**ANIMALES SALVAJES**

Rayas blancas rayas negras  
por ahí viene la \_\_\_\_\_.  
El \_\_\_\_\_ impresionante  
con su trompa va delante.  
Mira quien corre, es el \_\_\_\_\_  
que se dirige hacia el cañón.

Cebra, elefante y león  
animales \_\_\_\_\_ son  
1,2,3,4 ven a ver  
la selva un rato.

La \_\_\_\_\_ con su cuello  
siempre mira lo más bello.  
Es el \_\_\_\_\_ gran felino  
quien recorre el camino.  
El \_\_\_\_\_ va de rama en rama  
y ahora canta una monada.

Cebra, elefante y león  
animales \_\_\_\_\_ son  
1,2,3,4 ven a ver  
la selva un rato.

Recurso obtenido en: <http://alsalamanca.wikispaces.com/Animales+salvajes>

**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Lógico matemática).



DOMÉSTICO



DOMÉSTICO



DOMÉSTICO



SALVAJE



SALVAJE



DOMÉSTICO



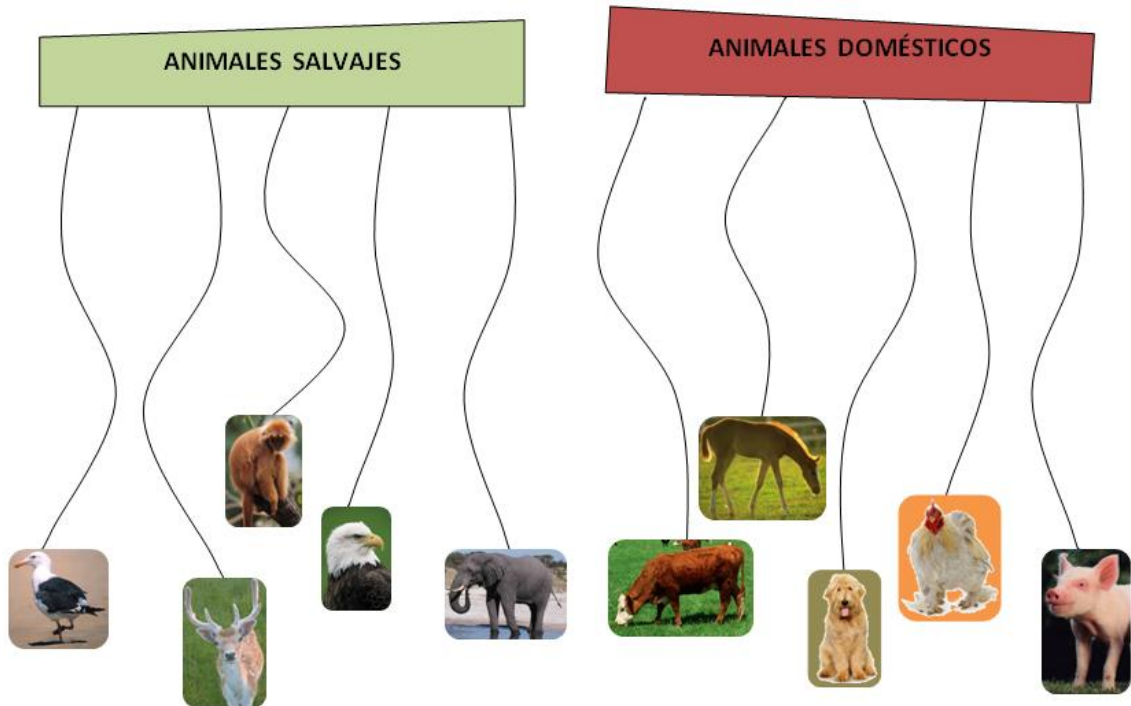
SALVAJE



SALVAJE



**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Espacial).



**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Musical).

**ANIMALES Y RAP**

Nombre: .....

Escribid algunas de las palabras que habéis aprendido hoy en la primera columna. En la segunda columna, escribid otras palabras que terminen con las dos últimas letras de cada una de las palabras que has anotado en la primera columna (pueden ser palabras divertidas o palabras sin sentido).

Ejemplo: León.	Ejemplo: Coscorrón.

Utilizad las palabras para escribir un rap que demuestre lo que habéis aprendido:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Cinético-corporal).

<b>ESPEJO</b>	<b>ESPEJO</b>
	
<b>VACA</b>	<b>JIRAFAS</b>
<b>ANIMAL DOMÉSTICO</b>	<b>ANIMAL SALVAJE</b>
Hacer MMMMMMMM con los labios muy apretados.	Estiramos la lengua a la nariz, como el cuello de las jirafas.

A continuación se muestran algunas de las práxias que se pueden realizar en el aula:

**TIBURÓN:** enseñar los dientes con los labios muy estirados.

**PEZ:** dar besitos al aire con los labios muy apretados

**PULPO:** meter y sacar la lengua rápidamente haciéndola chocar con el labio de arriba (BLE, BLE, BLE). A la vez, movemos los dedos de la mano para imitar a los tentáculos.

**TORTUGA:** meter y sacar lentamente la lengua con los labios apretados. Imitamos a la tortuga sacando la cabeza del caparazón.

**CABALLITO DE MAR:** chasqueamos la lengua imitando el trote del caballo.

**CANGREJO:** movemos la lengua hacia la derecha y hacia la izquierda. Imitamos al cangrejo caminando de lado.

**BALLENA:** apretamos los labios, inflamamos los carrillos y soltamos todo el aire de golpe. Imitamos el aire que expulsa la ballena.

**JIRAFAS:** estiramos la lengua a la nariz, como el cuello de las jirafas.

**LEÓN:** abrir mucho la boca y rugir.

**MONO:** poner “cara de mono” metiendo la lengua entre el labio superior y los dientes, cerrando la boca.

**ELEFANTE:** sacar la lengua y moverla en todas las direcciones, imitando la trompa del elefante.

**SERPIENTE:** hacer SSSSHHHHH y después meter y sacar la lengua rápidamente.

**VACA:** hacer MMMMMMMM con los labios muy apretados.

**CERDO:** arrugar los labios y la nariz y moverlos a izquierda y derecha, imitando el hocico del cerdo.

**CABALLO:** hacer vibrar los labios, imitando la respiración del caballo.

**GATO:** maullar MIAUMIAUMIAU.

**OVEJA:** hacer BEEEEBEEEEEE apretando mucho los labios.

**PATO:** CUACUACUA.

Recursos:

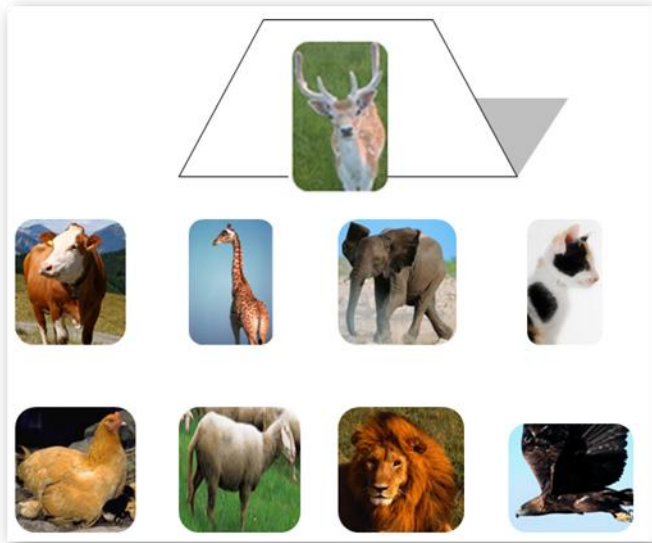
<http://aulapt.files.wordpress.com/2010/12/animalesarasaac.pdf>

<http://www.manuel-lledias.es/index.php/descargas/view.download/48>

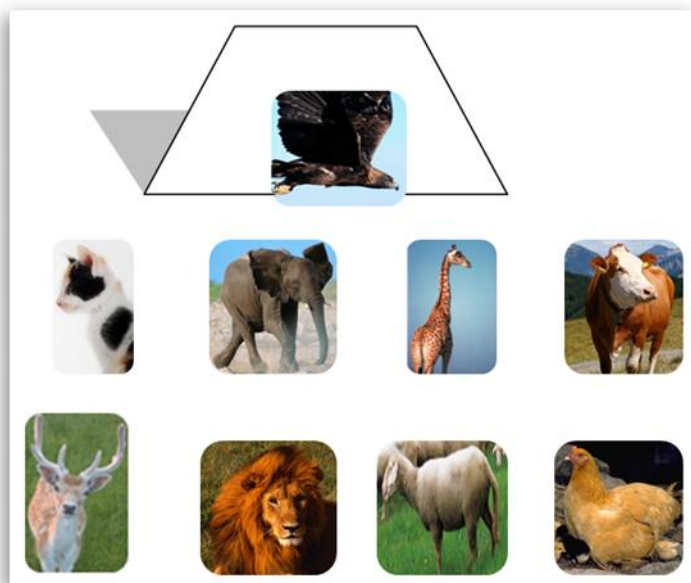
<http://www.youtube.com/watch?v=dm7o44GVYa4>

**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Interpersonal). Ejemplos de cómo preparar el juego:

**Jugador A:**

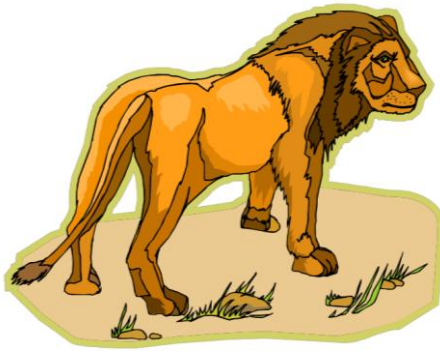


**Jugador B:**



**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Intrapersonal).**EL LEÓN Y EL RATÓN:**

Una tarde muy calurosa, un león dormitaba en una cueva fría y oscura. Estaba a punto de dormirse del todo cuando un ratón se puso a corretear sobre su hocico. Con un rugido iracundo, el león levantó su pata y aplastó al ratón contra el suelo.



–¿Cómo te atreves a despertarme?–gruñó–. Te voy a espachurrar.

–Oh, por favor, por favor, perdóname la vida – chilló el ratón atemorizado–. Prometo ayudarte algún día si me dejas marchar.

–¿Quieres tomarme el pelo? –dijo el león–.

¿Cómo podría un ratoncillo como tú ayudar a un

león grande y fuerte como yo? –Se echó a reír con ganas. Se reía tanto que en un descuido deslizó su pata y el ratón escapó.

Unos días más tarde, el león salió de caza por la jungla. Estaba justamente pensando en su próxima comida cuando tropezó con una cuerda estirada en medio del sendero. Una red enorme se abatió sobre él y, pese a toda su fuerza, no consiguió liberarse. Cuanto más se removía y se revolvía, más se enredaba y más se tensaba la red en torno a él. El león empezó a rugir tan fuerte que todos los animales lo oían, pues sus rugidos llegaban hasta los mismos confines de la jungla. Uno de esos animales era el ratoncillo, que se encontraba royendo un grano de maíz. Soltó inmediatamente el grano y corrió hasta el león.

–Oh, poderoso león –chilló–. Si me hicieras el favor de quedarte quieto un ratito podría ayudarte a escapar.

El león se sentía ya tan exhausto que permaneció tumbado mirando como el ratón roía las cuerdas de la red. Apenas podía creerlo cuando, al cabo de un rato, se dio cuenta de que estaba libre.

–Me salvaste la vida, ratoncillo –dijo–. Nunca volveré a burlarme de las promesas hechas por los amigos pequeños.

**VÍDEO “El león y el ratón”:** <http://www.youtube.com/watch?v=8KjpN9OZBkE>

VIÑETAS DE LA FÁBULA: “EL LEÓN Y EL RATÓN”		
<p><b>EL LEÓN Y EL RATÓN</b></p>		
		
		

Las imágenes utilizadas para las viñetas se han extraído del vídeo siguiente:

<http://www.youtube.com/watch?v=yeXM2IH74pM>

**ANEXO** (Tarea JORNADA 1 - Natural).

<b>Fecha:</b>
<b>¿Qué animal es?:</b>
<b>Descripción del animal</b> (salvaje o doméstico, color y qué come):  ❖  ❖  ❖
<b>Lugar o lugares dónde vive:</b>
<b>Dibujo del animal:</b>



**ANEXO.**

**INFORME INDIVIDUALIZADO DE APRENDIZAJE**

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

**V. GRADO DE DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

1. 2. 3. 4.

<b>1. COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA</b>				
1.1. DOMINIO DE LA LENGUA ORAL Y ESCRITA EN DIFERENTES CONTEXTOS				
1.2. HABILIDAD PARA SELECCIONAR Y APLICAR DETERMINADOS PROPÓSITOS U OBJETIVOS A LAS ACCIONES PROPIAS DE LA COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA				
1.3. USO FUNCIONAL DE LA LENGUA EXTRANJERA ( <input type="checkbox"/> inglés, <input type="checkbox"/> francés, <input type="checkbox"/> alemán)				
1.4.				
<b>2. COMPETENCIA MATEMÁTICA</b>				
2.1. APLICACIÓN DE DESTREZAS Y ACTITUDES QUE PERMITEN RAZONAR MATEMÁTICAMENTE				
2.2. COMPRENSIÓN DE UNA ARGUMENTACIÓN MATEMÁTICA				
2.3. CAPACIDAD DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL LENGUAJE MATEMÁTICO				
2.4.				
<b>3. COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO</b>				
3.1. APLICACIÓN DEL PENSAMIENTO CIENTÍFICO-TÉCNICO PARA INTERPRETAR LA INFORMACIÓN Y TOMAR DECISIONES				
3.2. UTILIZACIÓN DE VALORES Y CRITERIOS ÉTICOS ASOCIADOS A LA CIENCIA Y AL DESARROLLO TECNOLÓGICO				
3.3. USO RESPONSABLE DE LOS RECURSOS, CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE Y PROTECCIÓN DE LA SALUD				
3.4.				
<b>4. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL</b>				
4.1. UTILIZACIÓN HABITUAL DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS REALES				
4.2. SELECCIÓN, VALORACIÓN Y USO AUTÓNOMO, RESPONSABLE Y REFLEXIVO DE LA INFORMACIÓN Y SUS FUENTES Y DE LAS DIVERSAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN				
4.3. RESPETO DE LA REGULACIÓN SOCIAL ACORDADA SOBRE EL USO DE LA INFORMACIÓN Y SUS FUENTES, EN LOS DIFERENTES SOPORTES				
4.4.				
<b>5. COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA</b>				
5.1. COMPRENSIÓN DE LA REALIDAD SOCIAL PRESENTE				
5.2. UTILIZACIÓN DEL JUICIO CRÍTICO BASADO EN VALORES Y PRÁCTICAS DEMOCRÁTICAS PARA AFRONTAR LA CONVIVENCIA Y LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS				
5.3. EJERCICIO DE LA CIUDADANÍA MANTENIENDO ACTITUDES CONSTRUCTIVAS, SOLIDARIAS Y RESPONSABLES ANTE DERECHOS Y OBLIGACIONES CIUDADANAS				
5.4.				
<b>6. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA</b>				
6.1. COMPRENSIÓN, APRECIO Y DISFRUTE DEL ARTE EN SU CONJUNTO				
6.2. DESARROLLO DE LA CAPACIDAD ESTÉTICA Y CREADORA MEDIANTE EL EMPLEO DE RECURSOS PROPIOS DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA				
6.3. INTERÉS POR LA PARTICIPACIÓN EN LA VIDA CULTURAL Y EN LA CONTRIBUCIÓN PARA LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL				
6.4.				
<b>7. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER</b>				
7.1. MANEJO EFICIENTE DE RECURSOS Y TÉCNICAS DE TRABAJO INDIVIDUAL				
7.2. CAPACIDAD PARA INICIARSE EN EL APRENDIZAJE Y CONTINUAR APRENDIENDO CON EFICACIA Y AUTONOMÍA				
7.3. CONTROL Y GESTIÓN DE LAS PROPIAS CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS				
7.4.				
<b>8. AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL</b>				
8.1. HABILIDAD SOCIAL PARA RELACIONARSE, COOPERAR Y TRABAJAR EN EQUIPO				
8.2. CAPACIDAD PARA IMAGINAR Y EMPRENDER ACCIONES O PROYECTOS INDIVIDUALES O COLECTIVOS CON CREATIVIDAD, CONFIANZA, RESPONSABILIDAD Y SENTIDO CRÍTICO				
8.3. CAPACIDAD PARA EVALUAR ACCIONES Y/O PROYECTOS				
8.4.				

NOTA.- Se establece una escala de 1 a 4 para determinar el grado de desarrollo de las competencias básicas, correspondiendo el 1 al mínimo desarrollo y el 4 al máximo desarrollo (marcar la casilla correspondiente).

