



Universidad Internacional de la Rioja
Facultad de Educación

**LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD
GARDNER: Unidad piloto para propuesta de cambio
metodológico**

Trabajo de fin de grado presentado por: Núria Gamandé Villanueva

Titulación: Grado de magisterio de Educación Primaria

Línea de investigación: Propuesta de intervención

Director: Jordi Puig Voltas

ÍNDICE

1.	RESUMEN	1
2.	INTRODUCCIÓN	3
3.	OBJETIVOS	4
3.1	OBJETIVOS GENERALES	4
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
4.	MARCO TEORICO.....	5
4.1	INTELIGENCIA.....	5
4.1.1	Definiciones	5
4.1.2	Naturaleza de la inteligencia.....	7
4.1.3	Estructura de la inteligencia.....	7
5.	HOWARD GARDNER Y LA TEORIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	9
5.1	ETAPAS DEL PROCESO HISTÓRICO DEL ESTUDIO DE LA INTELIGENCIA SEGÚN H.GARDNER.....	9
5.2	NUEVO PLANTEAMIENTO EDUCATIVO	9
5.3	TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	12
5.3.1	Las inteligencias de Howard Gardner:.....	15
5.3.2	Papel del colegio y del maestro respecto a las IM.....	17
5.3.3	Cómo evaluar las inteligencias múltiples	17
6.	LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	20
6.1	COMPETENCIAS TRANSVERSALES	20
6.1.1	Las competencias comunicativas	20
6.1.2	Las competencias metodológicas.....	21
6.1.3	Las competencias personales	21
6.1.4	Competencias específicas centradas en convivir y habitar el mundo.....	22
7.	COMPETENCIAS BÁSICAS RELACIONADAS CON LAS IM.....	23
8.	LOS RINCONES	25
8.1	Implicaciones de la metodología por rincones	26
8.2	Fases del trabajo por rincones.....	26

8.2.1 La asamblea	26
8.2.2 Trabajo por rincones	27
8.2.3 Puesta en común	27
9. UNIDAD DIDÁCTICA	28
9.1 GRUPO CLASE	28
9.2 TÍTULO: Aprendemos jugando	28
9.3 JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD.....	28
9.4 TEMPORALIZACIÓN.....	29
9.5 OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	30
9.6 COMPETENCIAS BÁSICAS Y CONTENIDOS.....	31
9.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN	35
9.8 ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	36
9.9 METODOLOGIA	41
9.10 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	41
9.11 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN.....	41
10. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA.....	42
10.1 CONCLUSIONES	42
10.2 PROPSEPCTIVA.....	43
11. BIBLIOGRAFÍA	44
11.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA.....	44
11.2 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA.....	45
12. ANEXOS	46
12.1 Distribución de los rincones: (elaboración propia)	46
12.2 Tabla de observación de los rincones a nivel de conocimientos: (elaboración propia).....	47
12.3 Tabla de observación de los rincones: (elaboración propia).....	48
12.4 Posibles ítems a evaluar en el primer trimestre: (elaboración propia)	49

1. RESUMEN

¿Qué significa ser inteligente? ¿Preparamos a los niños y niñas para ser inteligentes en los colegios? Según un artículo del ABC el 87% de los maestros afirman que el sistema actual no prepara a los alumnos para afrontar los retos que la sociedad actual requiere. Que las evaluaciones que se están llevando a cabo no permiten desarrollar todas las capacidades del alumnado. La teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner es una de las metodologías que más interés despiertan.

La finalidad de este trabajo es investigar sobre la teoría de las inteligencias múltiples (a partir de ahora TIM), de Howard Gardner, y elaborar una unidad piloto para proponer un cambio metodológico.

La idea es cambiar el modelo educativo predominante, basado en clases magistrales y uso de libros de texto, por una metodología más participativa y significativa. Por lo tanto, estamos hablando de una innovación metodológica definida desde la propia didáctica y en aplicación directa a los alumnos y al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el centro donde se trabajase la unidad didáctica, se habría realizado un análisis a nivel interno sobre la metodología que están llevando a cabo, sobre los resultados y sus posibles mejoras; y se plantearían, a través de la experimentación con dicha unidad, un posible cambio metodológico.

En la primera parte de trabajo, he contextualizado el concepto de inteligencia y he descrito su evolución a lo largo de los años, para poder entender bien la TIM.

En la segunda parte, y teniendo en cuenta el desarrollo teórico de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, me he centrado en el trabajo por rincones y en las competencias básicas, relacionándolas con las inteligencias.

En la tercera parte, una práctica aplicada a la realidad, he desarrollado la propuesta de unidad didáctica, diseñada siguiendo la TIM, para un grupo clase de primero de educación primaria, de un centro educativo concertado, ubicado en la ciudad de Barcelona, concretamente en el barrio del Carmelo.

Finalizo el trabajo con las conclusiones a las que he llegado después de la elaboración de este estudio.

PALABRAS CLAVE: inteligencia, teoría de las inteligencias múltiples, Howard Gardner, cambio metodológico, rincones, competencias básicas.

Abstract

What does it mean to be intelligent? Are we preparing our children in schools to be intelligent? According to an ABC's article, 87% of teachers think that our actual system does not prepare students to deal with the challenges that modern society requires. Assessments do not develop all the student's capacities. The Multiple Intelligence Theory by Howard Gardner is one of the methodologies that arouse more interest.

The aim of this paper is to research on the Multiple Intelligence Theory (hereinafter MIT) and create an experimental unit that proposes a methodological change.

The idea is to replace the main educational model based on master classes and the use of text books by a more dynamic and meaningful methodology. We are talking about a methodological innovation defined from the teaching itself and direct application to students and teaching-learning.

In the school where this didactic unit is thought to be done, I would have made a previous internal analysis about its present methodology, about its results and about its possible improvements. And the possibility to make a methodological change on the experimentation with this unit would be considered.

In the first part of the paper I contextualize the intelligence concept and I describe its evolution over the years in order to explain what the MIT is.

In the second part, and considering the MIT development by Howard Gardner, I describe the corner methodology and basic abilities, connected with Multiple Intelligences.

Finally, I include the conclusions I have reached after the elaboration of this paper.

2. INTRODUCCIÓN

Actualmente los expertos apuntan a diversos problemas en la educación, los resultados obtenidos por nuestros estudiantes no son los esperados, y en las pruebas comparativas internacionales (PISA-OCDE) estamos por debajo de muchos países. En 2012, el fracaso escolar en España era de un 25%.

José Saturnino (2009) apunta que España tiene un nivel de fracaso muy superior a la media de la OCDE, entendiendo el fracaso escolar como la no obtención del título mínimo académico. Pero por otro lado, si se entiende como el hecho de no alcanzar el nivel mínimo de conocimientos, España se sitúa mucho más cerca del promedio de la OCDE.

Idelfonso Méndez (2014), de la Universidad de Murcia, cree que España debería obtener mejores resultados de los que obtiene en las materias evaluadas por el informe PISA. El motivo de los resultados es la falta de organización de los recursos. Defiende la postura de que los alumnos que están formados por habilidades cognitivas y no-cognitivas, obtienen mejores resultados tanto en la resolución de problemas como en matemáticas.

Quizás es el momento de plantearnos el porqué de todo esto. ¿Los aprendizajes son significativos?, ¿qué utilidad tiene el aprendizaje memorístico?, ¿la metodología que utilizamos tiene en cuenta las necesidades y capacidades de cada alumno? Son cuestiones que deberíamos tener en cuenta.

Fruto de las diversas investigaciones, observamos a Howard Gardner, de la Universidad de Harvard, que propone desde hace 31 años la teoría de las inteligencias múltiples. A través del estudio de esta teoría pretendo mostrar una nueva manera de entender la educación en la escuela, centrada en cada uno de los alumnos, contemplando sus necesidades y capacidades.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales de este trabajo son:

- Describir la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner a través de una revisión bibliográfica.
- Diseñar, a través del trabajo por rincones, una propuesta de unidad didáctica “experimental” para desarrollar las inteligencias múltiples en un aula de primero de educación primaria.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para llegar a conseguir los objetivos generales, debemos tener en cuenta los objetivos específicos, que son:

- Definir qué es inteligencia.
- Describir y profundizar en la TIM a partir de las ideas de Howard Gardner.
- Diseñar una batería de actividades que permitan desarrollar las diferentes inteligencias.

4. MARCO TEORICO

4.1 INTELIGENCIA

Antes de analizar qué y cuáles son las inteligencias múltiples de Howard Gardner, debemos conocer que significa el término inteligencia.

4.1.1 Definiciones

Según el Diccionario de la Real Academia Española (2001), definimos inteligencia cómo:

1. f. Capacidad de entender o comprender.
2. f. Capacidad de resolver problemas.
3. f. Conocimiento, comprensión, acto de entender.
4. f. Sentido en que se puede tomar una sentencia, un dicho o una expresión.
5. f. Habilidad, destreza y experiencia.
6. f. Trato y correspondencia secreta de dos o más personas o naciones entre sí.
7. f. Sustancia puramente espiritual.

Según «Les intel·ligències múltiples a l'aula», la historia de la investigación de la inteligencia está marcada para la cantidad de definiciones que existe, muchas de ellas antagónicas y contradictorias. Sternberg y Detterman (1988) exponen más de cincuenta definiciones diferentes de inteligencia, de expertos reconocidos en su libro *¿Qué es la inteligencia?*

Según Spearman (1924: 3), psicólogo británico destacado por los estudios sobre la inteligencia y las aptitudes humanas, la inteligencia “es la capacidad de crear información nueva a partir de la información que recibimos del exterior o que tenemos en nuestra memoria.”

La inteligencia ha sido y es uno de los objetos de estudio de la psicología. El concepto ha ido evolucionando a lo largo de los años. Antes sólo se medía la

inteligencia lógico-matemática y lingüística, la que se centraba en lo cognitivo (Piaget, Vigotsky, Brunner).

Más adelante se comenzó a relacionar aprendizaje y desarrollo, empiezan a tomar sentido el ámbito sociocultural de la persona, pero siguen sin tenerse en cuenta algunas capacidades.

Luego surgieron los modelos que se centraban en la comprensión global de la persona. Según publica J.M. Monteros (2006) en *Génesis de la teoría de las inteligencias múltiples*, fueron cuatro los autores que contribuyeron a este modelo:

Reuven Feurestein, psicólogo Israelí destacado por su teoría sobre la inteligencia, se basó en la escuela de Vigotsky y postuló la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural. Ésta teoría consiste en favorecer el desarrollo de los procesos y estrategias del pensamiento, que no solo están implícitos en el ámbito escolar, sino también en la vida social y familiar del niño.

Howard Gardner con la teoría de las inteligencias múltiples, según la cual las capacidades cognitivas de los seres humanos son siete: la inteligencia lingüística, la lógico-matemática, la física-cinestética, la musical, la espacial y la social, que se divide en dos, la interpersonal y la intrapersonal. Más adelante añadió una octava, a la que llamó inteligencia naturalista.

El psicólogo americano Robert Sternberg (1985) ofrece un modelo que integra la inteligencia y el pensamiento en un contexto social. Defiende la existencia de tres tipos de inteligencia: la inteligencia analítica (la que utilizamos en el colegio o en la universidad), la inteligencia creativa (que nos permite resolver problemas nuevos en contextos diferentes y nuevos) y la inteligencia práctica (la que utilizamos en nuestra vida para adaptarnos al medio que nos rodea).

Y por último, Daniel Goleman, psicólogo y profesor estadounidense, y Antonio Damasio, neurólogo, quienes defendían que las emociones jugaban un papel importante sobre las habilidades cognitivas.

4.1.2 Naturaleza de la inteligencia

Según el artículo «La intel·ligència», extraído del *Quadern de suport per l'aprenentatge autònom de l'alumnat*, son muchos los expertos que señalan que las explicaciones que se desarrollan sobre el concepto de inteligencia se dan desde tres perspectivas diferentes:

- **La perspectiva biológica:** la inteligencia sería la capacidad que surge de la complejidad neuronal; esta capacidad se interpreta como el poder que tiene cada sujeto para adaptarse al medio (Piaget).
- **La perspectiva psicológica:** la inteligencia se concibe como una capacidad cognoscitiva superior o como la capacidad de aprender. Dos de las aportaciones más conocidas dentro de ésta perspectiva son las de Hebb, considerado el iniciador de la biopsicología, y las de Catell, psicólogo británico que teorizó sobre la inteligencia y la personalidad. Hebb distingue una inteligencia A y una B. La A es la capacidad innata del cerebro, la congénita y biológica. La B es la que pone en funcionamiento los recursos disponibles en cada momento. Catell distingue también dos inteligencias. Una inteligencia fluída (Gf), la habilidad para afrontar problemas nuevos, es el componente biológico o genético y es independiente de la educación o del entorno que rodee al sujeto. Y una inteligencia cristalizada (Gc), la habilidad para aplicar aprendizajes previos, aquellos que se han ido acumulando a través de la experiencia.
- **El planteamiento operativo:** describe inteligencia como el conjunto de conductas observables y evaluables a través de test.

4.1.3 Estructura de la inteligencia

Según el trabajo de Valentín Martínez-Otero en «Reflexiones psicopedagógicas sobre la inteligencia», las investigaciones que se han realizado sobre la inteligencia se pueden agrupar en dos grande enfoques:

- **La teoría psicométrica o diferencial** (ahora conocida como inteligencia estática), que tiene como objetivo el estudio de las diferencias

individuales a través de elementos estructurales estáticos. Contribuyó a la elaboración y difusión de numerosos tests de inteligencia, que permitían conceder a cada sujeto un valor numérico, el coeficiente intelectual. Esta cuantificación ha recibido muchas críticas. El enfoque diferencial también se interesaba por las aptitudes.

- **La Teoría Cognitiva** (actualmente conocida como inteligencia dinámica), que tiene como objetivo identificar los procesos cognitivos que intervienen en la realización de las tareas cognitivas o los diferentes niveles de procesamiento de la información. Se aprecia una creciente observación a la metacognición, al conocimiento y control de la cognición del sujeto. Es el conocimiento de los propios procesos de pensamiento lo que favorece a la autorregulación del aprendizaje y de la conducta.

En resumen, podemos decir que no hay una definición exacta de inteligencia. Son muchos los autores que han escrito sobre el concepto y han mostrado su opinión, sus estudios...

Con esta pequeña muestra nos podemos hacer una idea de lo que es la inteligencia y así podemos dar paso a explicar las inteligencias múltiples de Howard Gardner, que son el tema central del trabajo.

5. HOWARD GARDNER Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Howard Gardner se licenció en la Universidad de Harvard en 1961. Es psicólogo, investigador y profesor de la misma universidad. Creador, en 1983, de la teoría de las inteligencias múltiples, dada a conocer en su libro *Frames of Mind*. Ha escrito varios libros donde relaciona su teoría con la práctica educativa y con el ámbito de la creatividad artística.

5.1 ETAPAS DEL PROCESO HISTÓRICO DEL ESTUDIO DE LA INTELIGENCIA SEGÚN HOWARD GARDNER

- Teoría psicométrica y del escaso avance de la misma a lo largo del siglo xx (Gardner, 1994).
- Pluralización y jerarquización. A mediados del siglo xx, Spearman y Terman, psicólogos de la inteligencia, consideraron la inteligencia como una capacidad general para formar conceptos y resolver problemas; consideraron, también, que estaba compuesta por diversos factores. Aquí hubo divergencias de opinión en contra y a favor de la jerarquización de unos factores sobre otros. Gardner considera que su obra está enmarcada dentro de esta tendencia.
- Distribución. Esta tendencia se centra en las relaciones de las personas con su entorno, con los objetos y con el ambiente inmediato.

5.2 NUEVO PLANTEAMIENTO EDUCATIVO

En la sociedad de hoy en día, el debate en educación está abierto. Un punto de vista científico ha posibilitado la evaluación de los sistemas educativos mediante el denominado Informe Pisa. Esto ha dado lugar a la concepción de nuevos conceptos en la educación cómo son las competencias básicas. Eso es perfectamente visible en sociedades como la finlandesa o la coreana que son las mejores en los últimos informes Pisa.

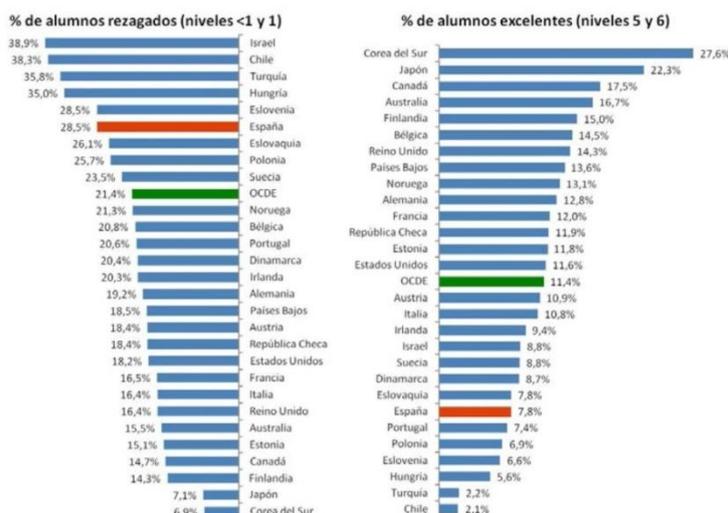


Grafico del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte sobre el porcentaje de alumnos rezagados en la competencia de resolución de problemas. Evaluado en mayo de 2012.

En este gráfico se puede observar como los alumnos excelentes de Corea del Sur, Japón, Canadá, Australia y Finlandia están situados por encima de la media de la OCDE (11,4%), mientras que los alumnos españoles se sitúan bastante por debajo, con un 7,8%. Por otro lado, si hablamos del gráfico que muestra el nivel de los alumnos que van más rezagados, España se sitúa en 6º lugar con un 28,5% mientras que Finlandia está en un 14,3% y Corea en un 6,9%. Con esta pirámide se pueden observar las diferencias notables que hay entre países, en referencia a los resultados de los estudiantes.

Puntuación Media en cada una de las competencias evaluadas						
	Pruebas por ordenador			Pruebas en papel		
	Resolución Problemas	Matemáticas ordenador	Lectura Ordenador	Matemáticas	Lectura	Ciencias
País	Media	Media	Media	Media	Media	Media
España	477	475	466	484	488	496
OCDE	500	497	496	494	497	501

Grafico del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte sobre la puntuación media en cada una de las competencias. Evaluado en mayo de 2012.

En esta tabla podemos observar que en todas las puntuaciones referentes a las pruebas de las competencias evaluadas, España se sitúa por debajo de la media de la OCDE, sobre todo por lo que se refiere a la competencia matemática.

Lo verdaderamente problemático es cuando se detecta fracaso escolar, como es el caso español, en el que según datos de IDESCAT, el 23,5% de los

alumnos de ESO no supera estos estudios básicos por abandono. Entramos en el debate de cómo debemos educar, este efecto se traspasa a las etapas de infantil y de primaria, provocando una discusión de si los sistemas educativos deben ser más abiertos o más cerrados. Y nosotros nos preguntamos ¿qué se está haciendo para mejorar el sistema educativo? Existen nuevas ideas y concepciones para plantear un sistema educativo más productivo, más humano y más personalizado, teniendo en cuenta las necesidades, las potencialidades y las carencias de cada alumno o alumna.

Según Andreas Schleicher, director de PISA, son muchos los alumnos españoles que tienen dificultades para superar las pruebas de resolución de problemas, el director lo achaca a la importancia que se le da en España a la reproducción de conocimientos, en vez de dársela a extrapolar esos conocimientos para poder llegar resolver los problemas.

Howard Gardner propone una nueva manera de plantear el sistema educativo, basado en su descripción sobre inteligencia.

En un primer momento, Howard Gardner definía inteligencia como “la capacidad de resolver problemas o de crear productos que son valorados en uno o más contextos culturales”. Más adelante, en 1999, casi dos décadas después, define inteligencia como:

“Un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura. Este modesto cambio en la formulación es importante porque indica que las inteligencias no son algo que se pueda ver o contar: son potenciales que se activan o no en función de los valores de una cultura y de las decisiones tomadas por cada persona y/o familia, sus enseñantes u otras personas (1999: 44).”

En palabras del propio Gardner:

“La teoría de las IM representa un esfuerzo para fundamentar de forma amplia el concepto de inteligencia en los más amplios conocimientos científicos actuales, pretende ofrecer un conjunto de recursos a los educadores, con los cuales ayudar al desarrollo de las potencialidades

individuales, y creo que aplicada de manera adecuada puede ayudar a que todos los individuos lleguen al máximo desarrollo de su potencial tanto en la vida profesional como en la privada. (Gardner, 1998:14).”

Gardner defiende la idea de que las inteligencias que tenemos los seres humanos no son dependientes las unas de las otras, estas inteligencias pueden operar aisladas según las exigencias que nos implique una tarea y pueden interactuar para potenciarse recíprocamente.

Estas inteligencias se pueden fomentar y desarrollar a lo largo de la vida, siempre que se disponga de los estímulos adecuados. Las personas nacen con unas potencialidades o capacidades determinadas, éstas se desarrollarán de una manera o de otra dependiendo del entorno, de las experiencias y de la educación recibida.

Es por todo esto que los centros de enseñanza tienen un papel muy importante, ayudar a desarrollar al máximo todas las inteligencias. Para ello deben estimular a los alumnos y ofrecerles experiencias que así lo permitan.

Todos poseemos, en menor o mayor grado, todas las inteligencias; la manera en la que las combinamos, es la que crea múltiples formas individualizadas de comportamiento inteligente, no encontraremos dos personas iguales.

Es una teoría empírica, eso significa que el número de inteligencias, su configuración y su delimitación están sujetas a posibles modificaciones que los descubrimientos requieran.

5.3 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Según Howard Gardner, la neurología y la nueva ciencia cognitiva plantean la necesidad de superar el esquema clásico de inteligencia unitaria y sustituirlo por una concepción multiforme de esta. Los modelos que hablan de inteligencia como una única inteligencia general no pueden acoger la gran complejidad de la mente humana.

La motivación que tuvo Gardner para crear su propuesta fue el fracaso relativo que tuvieron los modelos conductistas del aprendizaje y los psicométricos de la inteligencia en el campo de la educación. Él basa su modelo en la ciencia

cognitiva, que, a diferencia del modelo conductista, cree que las personas son agentes activos.

La mente tiene representaciones variadas de la realidad; estas representaciones pueden entenderse como “módulos mentales”. Gardner pretende encontrar en estos módulos la base neuroanatómica de sus diferentes tipos de inteligencia, que son los que propondrá como núcleo de su teoría de las inteligencias múltiples.

Inició sus estudios a partir de la observación de niños talentosos y de adultos que habían sufrido algún accidente cerebral, y que por este motivo habían perdido alguna capacidad cognitiva, pero no todas. Aquí pudo ver que algunos individuos mostraban unas aptitudes muy deterioradas, pero en cambio había otras que permanecían intactas, y las capacidades podían variar de un sujeto a otro. El modelo de inteligencia unitaria no justificaba las observaciones que hizo a estos sujetos, así que buscó un modelo de inteligencia que lo intentara justificar.

Otro de los elementos determinantes para su propuesta de la TIM fueron las observaciones antropológicas que hizo a diversas culturas y pudo ver las múltiples maneras que tienen de solucionar un mismo problema.

También se basó en los estudios de caso, niños con dificultades cognitivas que mostraban aprendizajes extraordinarios en alguna habilidad.

Por último, se fijó en las ciencias biológicas, en los avances del conocimiento del sistema nervioso central, que describen el funcionamiento cerebral de acuerdo con los módulos que tienen una finalidad independiente, pero que en colaboración son capaces de llevar a cabo operaciones complejas atribuidas al cerebro.

De todas estas observaciones, dedujo que la actividad cognitiva de las personas son un conjunto de capacidades cognitivas independientes y no una única capacidad.

En su modelo de IM, Gardner (1983) describe inteligencia como “potencial psicobiológico para resolver problemas o crear nuevos productos que tienen valor en su contexto cultural.”

Howard Gardner desarrolló unos criterios que debían seguir cada una de las inteligencias candidatas para poder pasar de una intuición a una definición concreta del conjunto de inteligencias humanas, estos son:

1. **Aislamiento potencial por daño cerebral:** después de un daño cerebral puede verse afectada cierta capacidad pero no otras.
2. **Podemos detectar individuos excepcionales en un dominio particular:** es lo que también denominamos talento, son ejemplos del desarrollo extraordinario de una inteligencia determinada.
3. **Una operación nuclear identificable:** la inteligencia musical, implica la sensibilidad de la persona a la melodía, al ritmo, al timbre...
4. **Una justificación evolutiva dentro de un individuo, junto con una naturaleza definible de ejecución experta:** se examinan, por ejemplo, las habilidades de un deportista de élite, así como los pasos que ha seguido para llegar a serlo.
5. **Una historia evolutiva y una credibilidad evolutiva:** todas las inteligencias tienen una primera finalidad, la adaptación y han estado modeladas por la selección natural. Las inteligencias tienen una justificación en estos términos.
6. **Apoyo por parte de los test de psicología experimental:** los investigadores han elaborado tareas que indican qué habilidades están relacionadas unas con otras y cuáles actúan de manera independiente.
7. **Deben estar respaldadas por la investigación psicométrica:** deben mostrar variabilidad interindividual y deben poder evaluarse con cierta objetividad.
8. **Deben mostrar susceptibilidad para codificarse en un sistema simbólico donde transformar y procesarla antes de proceder a emitir una respuesta concreta:** los códigos como el lenguaje, los mapas gráficos, un texto escrito, entre otros, revelan los importantes componentes de las inteligencias respectivas.

5.3.1 Las inteligencias de Howard Gardner:

En 1983, Gardner propuso siete inteligencias básicas susceptibles de ampliarse a medida que surgieran capacidades que cumplieran los requisitos, mencionados con anterioridad, para llegar a ser inteligencia.

- **Inteligencia lingüística:** es la capacidad que permite el uso y el manejo de la fonética de una lengua como sistema simbólico y de expresión. Esta inteligencia se empieza a desarrollar desde los primeros años de vida, desde que los niños empiezan a descubrir y jugar con el significado de las palabras, a expresar sentimientos, a hacer descripciones... Esta inteligencia se utiliza en la lectura de libro, en la escritura de textos, en la comprensión de palabras y en el uso del lenguaje. Podemos encontrar personas con una alta inteligencia lingüística en profesiones como escritor, lingüista, orador o locutor de radio.
- **Inteligencia lógico-matemática.** Esta inteligencia se utiliza en la resolución de problemas matemáticos, en las cuentas bancarias... Se desarrolla desde los primeros años, pero su máximo desarrollo es en la adolescencia. Las personas que destacan en esta inteligencia manifiestan gusto por las combinaciones numéricas, para experimentar con fórmulas. Podemos destacar profesionales como científicos, matemáticos, informáticos, ingenieros...
- **Inteligencia viso-espacial:** es la capacidad para formarse un modelo mental de un mundo espacial. Se utiliza en los desplazamientos por una ciudad o edificio, para componer un mapa, para orientarse en un espacio. A las personas que tienen una marcada tendencia espacial les gusta aprender mediante imágenes, fotografías..., les gusta dibujar, diseñar... Profesiones que requieren una buena inteligencia viso-espacial son arquitectura, la escultura, la conducción de vehículos y máquinas...
- **Inteligencia corporal-cinestésica:** se refiere a la habilidad para controlar los movimientos del propio cuerpo, utilizar los objetos con destreza. El desarrollo motor empieza en los primeros meses de vida, con él se proyecta este tipo de inteligencia. Se utiliza en la práctica de deportes, de bailes... Es propia de bailarines y deportistas.

- **Inteligencia musical:** está relacionada con la habilidad para discriminar, asimilar y expresar diferentes formas musicales, también para apreciar y distinguir diferentes tonos, ritmos, timbres... Se utiliza para cantar una canción, para componer una melodía, para tocar un instrumento... Un ejemplo de inteligencia musical alta la poseen los músicos o los compositores.
- **Inteligencia interpersonal:** es la capacidad para entender a los demás. Se aplica en la relación con las otras personas, para comprender sus motivos, deseos, emociones y comportamientos. El entorno familiar estimula esta inteligencia a los niños y niñas desde bien pequeños. Las personas que tienen una alta inteligencia interpersonal suelen intervenir en las relaciones sociales, en la organización de eventos... Profesionales que destacan en esta inteligencia son maestros, vendedores o terapeutas.
- **Inteligencia intrapersonal:** hace referencia a la capacidad de formarse un modelo ajustado de uno mismo. Es la capacidad de acceder a tus sentimientos y emociones y utilizarlos para guiar el comportamiento y la conducta propia. Es una capacidad cognitiva que permite ver el estado de ánimo de uno mismo. Destaca este tipo de inteligencia en los monjes, los religiosos...

Años más tarde, en 2001, se añadió una octava inteligencia:

- **Inteligencia naturalista:** se refiere a las habilidades que permiten a las personas comprender las características del mundo natural y cómo desarrollarse en él. La inteligencia naturalista se empieza a desarrollar desde bien pequeños a través de la interacción, la observación y la exploración del entorno. A las personas que destacan en esta inteligencia les gustan los fenómenos naturales; destacan biólogos, arqueólogos, físicos, químicos...

En 2005, Gardner señaló la posibilidad de una novena inteligencia, la **inteligencia existencial o espiritual**, la capacidad y la inquietud por comprender la realidad, hacer preguntas sobre la propia existencia, la vida y la muerte.

5.3.2 Papel del colegio y del maestro respecto a las IM

Los niños y niñas tienen intereses y capacidades distintas, por eso es tan importante atender a las diferencias individuales y a las necesidades que cada alumno presente. Para ello, el educador debe ser un buen evaluador y comprender todas estas características, debe hacer una exploración previa a sus alumnos para descubrir la naturaleza y la calidad de las inteligencias que va a trabajar.

Los colegios deben usar estrategias metodológicas, creativas e innovadoras, que generen procesos de enseñanza y aprendizaje, unos aprendizajes significativos y adecuados a cada niño o niña. Para que estos aprendizajes sean significativos, se debe partir de las necesidades e inquietudes individuales y se debe tener en cuenta el momento de desarrollo en el que se encuentran.

El maestro debe dominar diferentes herramientas que puedan ayudar a los distintos alumnos a adquirir unos conocimientos, trabajando un mismo tema a partir de diferentes técnicas y estrategias.

Por otro lado, debe potenciar la participación de los niños en sus propios aprendizajes, debe tener una actitud activa.

Para poder realizar toda esta tarea, el personal docente de un centro educativo debe conocer la TIM, y debe informar a los padres del funcionamiento y de la nueva metodología que se va a seguir.

La implicación y la creatividad del equipo de maestros es lo que llevará a crear su propio modelo.

5.3.3 Cómo evaluar las inteligencias múltiples

Howard Gardner (1999) define la evaluación como la obtención de información acerca de las habilidades y potencialidades de la persona, proporcionando datos útiles a los evaluados y a los que evalúan.

- La evaluación debe ser **continua**, y se debe llevar a cabo a través de diferentes técnicas y procedimientos en diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se realiza a través de la **observación directa** de la inteligencia que está operando. Esto supone el diseño de instrumentos que permitan registrar las observaciones adaptadas a los objetivos que se pretenden adquirir.

- Es un tipo de evaluación que tiene muy en cuenta la **diversidad y las diferencias individuales**.

- Se lleva a cabo con **materiales y técnicas motivadoras** a través de múltiples actividades, problemas...

En esta evaluación se valoraran habilidades referidas a múltiples inteligencias, hábitos de trabajo, actitudes, conceptos, conocimientos y se harán comparativas de la evolución del alumno.

Este proceso se llevará a cabo a través de dos grandes procesos: la observación y la documentación exhaustiva.

Para Gardner, la mejor manera de evaluar es la observación directa del niño o niña manipulando el material, interactuando con el entorno y con los objetos y viendo cómo resuelve los problemas.

Para la documentación de esta observación se pueden utilizar múltiples materiales, desde un cuaderno de notas, una grabación, una tabla de registro, gráficos, test, pruebas informales, entrevistas personales...

T. Armstrong (2000), propone maneras de obtener información para evaluar las inteligencias múltiples de los alumnos:

- La observación, mencionada con anterioridad. Observar los comportamientos de los niños y niñas en el aula en su día a día nos puede dar una información muy valiosa.

- Listas de control. Un registro donde anotar las diferentes observaciones. (Ver anexo 4)

- Elaboración de documentos. Se pueden fotografiar a los alumnos mientras están demostrando sus IM, hacer un vídeo...

- Revisión de los informes escolares. Es un elemento que nos puede ser de mucha utilidad al inicio de curso para ver cuáles son las inclinaciones de cada alumno en las diferentes inteligencias.

- Hablar con los profesores y padres. Los profesores especializados en alguna asignatura nos pueden dar información valiosa de alguna inteligencia en concreto, como por ejemplo el maestro de educación musical, que nos podrá facilitar la información referente a la inteligencia musical. Los padres han visto crecer a sus hijos, y los han visto abordar diferentes situaciones que implican utilizar cualquiera de las inteligencias.

- Preguntar a los alumnos. Son los expertos de su propia persona, a través de conversaciones grupales o entrevistas individuales podemos obtener mucha información.
- Organizar actividades especiales. Si utilizamos las IM en el aula en diferentes ocasiones, tendremos infinidad de momentos para evaluar las inteligencias.
- Evaluación por portafolios. Tal y como señalan Gardner y sus colaboradores en el campo de la educación (Krechevsky y Seidel, 1998) el mejor procedimiento para evaluar es el portafolio. Son un conjunto de evaluaciones y actividades que tienen como objetivo valorar las competencias de los alumnos dentro de un contexto de aprendizaje. El portafolio incluye todos los trabajos y proyectos realizados a lo largo del año, y es valorado mediante unos criterios previamente establecidos. También incluye las diferentes observaciones que han hecho padres y maestros a lo largo de todo el proceso. Todo este material se recoge en carpetas. El portafolio es un retrato evolutivo del proceso de aprendizaje del alumno.

La técnica del portafolio es flexible y permite a los maestros adaptar las estrategias de evaluación a las necesidades de cada niño o niña. Esto facilita entender el desarrollo del alumnado y su evolución.

Es muy importante informar a los padres del funcionamiento de esta evaluación y de este modo de aprendizaje. Supone un cambio a lo que la sociedad actual está acostumbrada, implica ampliar la mirada sobre las capacidades de sus hijos e hijas, entender mejor la manera en la que les es más fácil aprender, conocer sus habilidades y sus dificultades.

6. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Las competencias básicas son el eje vertebrador del proceso educativo. Se entiende por competencia la capacidad de utilizar los conocimientos y las habilidades de manera transversal e interactiva, en contextos y situaciones que requieren la intervención de conocimientos vinculados a diferentes saberes.

El currículo está orientado a la adquisición de unas competencias con la finalidad de que los alumnos consigan adquirir todas las herramientas necesarias para entender el mundo y saber desenvolverse en él de manera activa al finalizar la etapa educativa.

Hay dos grupos de competencias básicas: las competencias transversales, que son la base del desarrollo personal y las que construyen el conocimiento, y las competencias centradas en convivir y habitar en el mundo, relacionadas con la cultura y la visión del mundo, estas competencias harán que las reflexiones y las críticas de los alumnos sean cada vez más críticas y adecuadas.

Para la educación obligatoria, se identifican ocho competencias básicas:

6.1 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

6.1.1 Las competencias comunicativas

1. Competencia comunicativa lingüística y audiovisual.

Es la capacidad de saber comunicar oralmente (conversar, escuchar y expresarse), por escrito y con los lenguajes audiovisuales, utilizando las tecnologías de la comunicación. Es la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita. A través de ello expresamos sentimientos, pensamientos, vivencias, emociones... y damos coherencia a nuestras explicaciones. Es la base de todos los aprendizajes, y es responsabilidad de todas las áreas.

2. Competencia artística y cultural.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizándolas como fuente de enriquecimiento. También incluye la capacidad de crear producciones artísticas propias o expresar

contenidos a través de diferentes medios artísticos. Requiere iniciativa, imaginación y creatividad.

6.1.2 Las competencias metodológicas

3. Tratamiento de la información y competencia digital.

Es la capacidad de buscar, obtener, procesar y comunicar información digital. Supone el uso y manejo de las TIC con responsabilidad. Es una competencia transversal. Transformar la información en conocimiento requiere un razonamiento para relacionarla, analizarla y sintetizarla con los conocimientos ya adquiridos.

4. Competencia matemática.

Es la capacidad para relacionar números y sus operaciones, medidas, símbolos y elementos geométricos. Supone saber resolver problemas relacionados con la vida cotidiana. Es una competencia necesaria en la vida personal, escolar y social; a menudo es necesario analizar, interpretar y valorar informaciones de nuestro entorno, y el uso de las herramientas matemáticas puede ser un instrumento muy eficaz.

5. Competencia de aprender a aprender.

Implica tener habilidades para conducir el propio aprendizaje, ser capaz de continuar aprendiendo de manera autónoma y eficaz de acuerdo con los propios objetivos y necesidades. Es tener conciencia de las propias capacidades y limitaciones intelectuales, emocionales, físicas... De algún modo, es una competencia que guía las acciones y el desarrollo del resto de competencias.

6.1.3 Las competencias personales

6. Competencia de autonomía e iniciativa personal.

Es tener conocimiento de uno mismo, autoestima, control emocional, capacidad de elegir con criterio propio. Supone saber afrontar los problemas, buscar soluciones y saber tomar decisiones. Imaginar y planificar proyectos. Desarrollar habilidades sociales para relacionarse, cooperar, trabajar en equipo.

6.1.4 Competencias específicas centradas en convivir y habitar el mundo

7. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Supone saber relacionarse con el mundo físico en el que se encuentra, comprenderlo y predecir causas y consecuencias. Es la capacidad de movilización de saberes que deben permitir a los alumnos comprender las relaciones que hay entre las sociedades y su entorno, y hacer un uso responsable de su entorno y de sus recursos naturales, tener cuidado del medio ambiente. También incluye el desarrollo y la aplicación del pensamiento científicotécnico para interpretar la información, predecir y tomar decisiones.

8. Competencia social y ciudadana.

Es la capacidad de comprender la realidad social que nos envuelve. Supone entender la realidad histórica y social, su evolución y sus problemas. Es la comprensión crítica de la realidad y el ser consciente de los valores positivos de nuestra sociedad. Esta competencia integra conocimientos, habilidades y actitudes que permiten participar, tomar decisiones, escoger el comportamiento ante diferentes situaciones, responsabilizarse de la toma de decisiones y de sus consecuencias.

7. COMPETENCIAS BÁSICAS RELACIONADAS CON LAS IM

Competencias básicas	Comunicativa, lingüística y audiovisual	Inteligencias múltiples	Inteligencia lingüística
Habilidades que desarrolla	Comunicación, relación, búsqueda y recopilación de información, diálogo, lectura, escritura y escuchar.		
Estrategias de aprendizaje	Narraciones orales, actividades de biblioteca, diarios personales, debates, entrevistas, programas de radio, representaciones teatrales, Tocar instrumentos, asistir a conciertos, juegos de palabras, interpretación de textos, utilización de diccionarios y escrituras cooperativas.		
Competencias básicas	Cultural y artística	Inteligencias múltiples	Inteligencia viso-espacial Inteligencia musical
Habilidades que desarrolla	Imaginación, creatividad, cooperación, iniciativa y planificación		
Estrategias de aprendizaje	Cómics, vídeos y películas, composiciones visuales, mapas mentales y conceptuales, símbolos gráficos. Variedad de lenguajes, cantar los temas trabajados, tocar instrumentos, identificar sonidos ambientales, modificar canciones, concursos de canciones, inventar diálogos de instrumentos. (musical)		
Competencias básicas	Tratamiento de la información y competencia digital	Inteligencias múltiples	Inteligencia lingüística, lógico-matemática, musical, viso-espacial, naturalista, intrapersonal, interpersonal y corporal-cinestésica
Habilidades que desarrolla	Buscar, obtener y procesar información digital, tratamiento y análisis de la información, organizar y relacionar la información.		
Estrategias de aprendizaje	Ordenadores, DVD, proyectos multimedia, procesadores de textos, juegos y programas de ordenador, programas de gráficos y estadísticas.		

Competencias básicas	Competencia matemática	Inteligencias múltiples	lógico-matemática
Habilidades que desarrolla	Inducción, deducción, clasificación, calcular		
Estrategias de aprendizaje	Rompecabezas lógicos, cálculos, juegos matemáticos, plantearse hipótesis, invención de problemas, mapas conceptuales		
Competencias básicas	Aprender a aprender	Inteligencias múltiples	Interpersonal
Habilidades que desarrolla	Atención, concentración, memoria, comprensión, expresión lingüística, curiosidad		
Estrategias de aprendizaje	Grupos cooperativo, juegos de mesa, debates, dramatizaciones		
Competencias básicas	De autonomía e iniciativa personal	Inteligencias múltiples	Inteligencia intrapersonal
Habilidades que desarrolla	Autoestima, control emocional, imaginación, iniciativa, cooperar, empatía		
Estrategias de aprendizaje	Autoevaluación, portafolio, educación emocional, actividades de concentración, diario personal		
Competencias básicas	En el conocimiento y la interacción con el mundo físico	Inteligencias múltiples	Inteligencia naturalista Inteligencia corporal-cinestésica
Habilidades que desarrolla	Autonomía, iniciativa personal, investigación, observación directa, elaborar hipótesis, espíritu crítico, analizar. Habilidades motrices, resistencia, fuerza, velocidad, flexibilidad, agilidad, coordinación (Corporal-cinestésica)		
Estrategias de aprendizaje	Actividades en el entorno natural, cuidado de plantas y/o mascotas en el aula, excursiones, diarios de observaciones, proyectos Dramatizaciones, manipulaciones, mímica, fabricación de material, expresión corporal, aprender manipulando, experimentando. (Corporal-cinestésica)		
Competencias básicas	Competencia social y ciudadana	Inteligencias múltiples	Inteligencias interpersonal e intrapersonal
Habilidades que desarrolla	Participación, toma de decisiones, habilidades sociales: relacionarse, valorarse, expresarse, diálogo, resolución de conflictos, reflexiones críticas		
Estrategias de aprendizaje	Diálogos, <i>rol playing</i> , negociaciones, debates, asambleas		

8. LOS RINCONES

El método por rincones no se le puede otorgar a ningún pedagogo en concreto, pero sí se puede decir que los inicios de esta metodología se dieron durante el movimiento de la Escuela Nueva, a finales del siglo XIX. Esta escuela se alejaba del concepto de escuela tradicional, estaba en contra de la memorización y la competitividad. Defendían una enseñanza basada en el niño y en sus intereses. Sus principios eran la globalización, la socialización, el interés, la individualización y el principio de actividad.

Algunos de los autores más destacados de la Escuela Nueva son: Froebel, Montessori, las hermanas Agazzi y Decroly.

El trabajo por rincones es una propuesta metodológica que propone delimitar diferentes espacios dentro de un aula, donde los alumnos puedan realizar de manera simultánea diferentes actividades de tipo cognitivo, manipulativo y simbólico. Estos espacios desarrollan diferentes valores y alternativas para conseguir unos objetivos, contenidos, hábitos y actitudes. Y con ello aprenden a observar, manipular, experimentar...

El trabajo por rincones estimula la necesidad y el deseo de aprender, despierta la necesidad de aprender nuevos conocimientos y de investigar nuevas técnicas y estrategias para resolver problemas y favorece la autonomía.

Se debe ofrecer una variedad de propuestas a realizar para que los niños y niñas puedan acceder libremente y de manera autónoma a cada uno de los rincones.

Es un modo de trabajo abierto y flexible, el rol del maestro es guiar, observar y dinamizar los aprendizajes que cada alumno adquirirá en los diferentes espacios.

Organizar la clase por rincones implica conocer bien al grupo de alumnos, sus necesidades, inquietudes y dificultades, con las que se va a trabajar, crear un buen clima, de confianza, de tranquilidad, para que los alumnos puedan ir adquiriendo sus aprendizajes.

El juego es el principal instrumento de aprendizaje que tienen los niños y niñas, cuando un alumno está jugando en un rincón está trabajando, disfrutando y adquiriendo unos conocimientos.

8.1 Implicaciones de la metodología por rincones

La metodología por rincones implica tener muy presente los siguientes aspectos:

- Aceptar la diversidad del alumnado. Cada alumno tiene su ritmo madurativo, tiene sus necesidades y dificultades. Ofrecer una gran variedad de actividades, permite llevar a cabo una atención más personalizada de los alumnos/as.
- Potenciar las diferentes inteligencias impulsando el uso de los diferentes lenguajes (musical, matemático, lingüístico, plástico...).
- Educar a las personas para que tengan un criterio propio y puedan elegir el rincón que más les guste o les apetezca realizar.
- Crear espacios de interrelación, donde todos los niños y niñas tengan las mismas oportunidades de manipular y conocer todo el material disponible.
- Considerar al alumnado como agente activo en sus aprendizajes a través de los sentidos y de la manipulación.
- Observar las posibles dificultades que tiene cada uno de los niños y niñas en los distintos rincones y ofrecerles la ayuda pedagógica que necesiten para poder afrontarla.

8.2 Fases del trabajo por rincones

8.2.1 La asamblea

En este momento, los alumnos y el maestro se sientan en un círculo y presentan el material que hay en los rincones, y se explica lo que hay que hacer o las posibilidades que ofrece cada uno.

Es un buen momento para recordar las normas de los rincones:

- Se debe respetar el material y no se puede mover del rincón donde está ubicado.
- Hay que respetar el número de alumnos pactado por cada rincón. Cada rincón tendrá una medalla que se deberán colgar todos los alumnos que estén en él. Hasta que no haya una medalla vacía, ningún alumno podrá cambiar de rincón.

Por otro lado, se decide el rincón por el que va a empezar cada niño o niña. Es interesante tener una tabla de doble entrada donde quede registrado el nombre del alumno y el rincón dónde va. (Ver anexo, tabla1)

8.2.2 Trabajo por rincones

El trabajo por los diferentes rincones se realizará en sesiones de una hora, los alumnos deberán pasar por 4 rincones el primer día, y 4 rincones el segundo. De este modo, al cabo de la semana los alumnos habrán pasado por los 8 rincones.

Al principio es difícil que los alumnos y alumnas se organicen bien el tiempo, y que entiendan la metodología, pero es cuestión de tiempo, en pocas sesiones adquieren la dinámica a la perfección.

Se deben tener en cuenta algunos criterios a la hora de organizar la clase por rincones:

- El espacio de cada rincón debe estar bien delimitado.
- Los rincones que requieran más alto nivel de concentración deberán estar alejados de los rincones que requieran movimiento.
- Todos los rincones deben potenciar el desarrollo del alumnado.
- El material debe estar accesible para que puedan usarlo de manera autónoma y no tengan la necesidad de recurrir al adulto para coger aquel material que necesita.
- El material debe ser adecuado a la edad y a las necesidades de los niños/as.

8.2.3 Puesta en común

Este es el momento en el que se vuelve al punto de inicio y se habla y reflexiona sobre lo que cada niño/a ha hecho. Se comparten experiencias, se explican las dificultades que se han encontrado, los conflictos que han tenido, las elaboraciones de alguno de los rincones...

También se valorará si han pasado por los 4 rincones que debían pasar, y en el caso de no ser así explicar las razones por las cuales no lo ha hecho.

9. UNIDAD DIDÁCTICA

9.1 GRUPO CLASE

Esta unidad didáctica está pensada para llevarla a cabo en el primer nivel de Ciclo Inicial. El grupo clase al que está dirigido esta unidad está formado por 11 niñas y 13 niños, 20 de los cuales son nacidos en Catalunya, 2 niños en Colombia, 1 en Marruecos y otro en Argentina.

Tan solo 5 alumnos tienen como primera lengua el catalán, el resto tienen el castellano, menos el niño de Marruecos que tiene el árabe.

De los 24 alumnos y alumnas, hay dos que tienen necesidades educativas específicas con la lengua catalana, llevan en el centro un año y les falta vocabulario para poder expresarse con fluidez.

Es un grupo bastante homogéneo, muy participativo e inquieto.

9.2 TÍTULO: Aprendemos jugando

9.3 JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD

Esta unidad es una unidad modelo para proponer un cambio metodológico. Está pensada para poder trabajarla en un colegio donde la metodología actual es muy tradicional, basada exclusivamente en los libros de texto de una editorial.

Esta editorial trata de algún modo las inteligencias múltiples, introduciendo alguna actividad en cada uno de los temas trabajados.

La intención de esta unidad es mostrar una manera diferente de desarrollar las inteligencias, de un modo más experimental, donde los alumnos y alumnas puedan formar parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de juegos y actividades que potencien sus inteligencias. Un modo diferente de aprender, lúdico e interactivo, donde serán ellos los agentes activos de todo aprendizaje.

Es por ello que hemos realizado una unidad didáctica dedicada a los juegos a través de los rincones. Consideramos los juegos como un recurso para desarrollar los objetivos principales de la unidad: el trabajo en grupo, la capacidad de decisión, el respeto mutuo...

9.4 TEMPORALIZACIÓN

Esta unidad está pensada para llevarla a cabo durante el primer trimestre.

Habrán siete bloques de rincones, un bloque por semana. Cada bloque constará de cuatro rincones, y se realizarán dos veces por semana, el primer día dos rincones y el segundo día los dos siguientes.

Cada sesión durará una hora. Los primeros diez minutos los dedicaremos a escoger los rincones que van a llevar a cabo y a explicar los juegos que correspondan. Luego alumnos rotarán por dos rincones, 20 minutos por rincón, de tal modo que al final de la sesión todos los alumnos habrán realizado dos de las actividades propuestas. Al finalizar, los diez últimos minutos los dedicaremos a presentar y/o explicar lo que hemos realizado.

La última semana de la unidad realizaremos una exposición fotográfica para todo el colegio mostrando a través de las imágenes capturadas por los alumnos y alumnas, las diferentes actividades que hemos trabajado a lo largo de la unidad, esta exposición estará elaborada y presentada por ellos y se considerará una de las actividades de evaluación.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1ª semana		Bloque 1.1		Bloque 1.2	
2ª semana		Bloque 2.1		Bloque 2.2	
3ª semana		Bloque 3.1		Bloque 3.2	
4ª semana		Bloque 4.1		Bloque 4.2	
5ª semana		Bloque 5.1		Bloque 5.2	
6ª semana		Bloque 6.1		Bloque 6.2	
7ª semana		Bloque 7.1		Bloque 7.2	
8ª semana		Preparación de la exposición			Presentación de la exposición

(Elaboración propia)

9.5 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Ser capaz de escoger el rincón que quiera según sus preferencias.
2. Explicar con fluidez lo que ha realizado y como se ha sentido a lo largo de las sesiones.
3. Desarrollar la creatividad y la capacidad de improvisación.
4. Utilizar la cámara fotográfica y experimentar las posibilidades que proporciona.
5. Explorar y descubrir las posibilidades expresivas del cuerpo y su movimiento.
6. Mejorar la agilidad de cálculo mental.
7. Utilizar correctamente el sistema monetario en contextos reales.
8. Potenciar el gusto por la lectura y la escritura a través de juegos didácticos.

9.6 COMPETENCIAS BÁSICAS Y CONTENIDOS

ÁREAS IMPLICADAS		COMPETENCIAS BÁSICAS	
Lengua catalana Matemáticas Educación física Educación artística Conocimiento del medio social y cultural		COMPETENCIAS PROPIAS DE LAS ÁREAS	APORTACIONES DE LAS ÁREAS A LAS COMPETENCIAS
			1. Competencia comunicativa, lingüística y audiovisual. 2. Competencia artística y cultural. 4. Competencia matemática. 7. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
1	COMPETENCIA COMUNICATIVA LINGÜÍSTICA Y AUDIOVISUAL	2	COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA
<p>La competencia comunicativa lingüística es la base de todo aprendizaje, y por lo tanto, su desarrollo es responsabilidad de todas las áreas.</p> <p>En cada asignatura se utilizan los lenguajes como instrumento de comunicación. Ya sea el lenguaje corporal, con la expresión del propio cuerpo y de su movimiento para expresar ideas, sentimientos o emociones, o como elemento comunicativo oral, a través de conversaciones, narraciones, explicaciones...</p> <p>A través de ésta unidad podremos desarrollar esta competencia en los diferentes rincones, a través de las diferentes formas de expresión.</p>		<p>La competencia artística y cultural es un complemento necesario de la competencia comunicativa.</p> <p>Esta competencia implica dejar fluir la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante lo artístico, a través de la música y de la expresión plástica.</p> <p>El respeto y la cooperación con los demás contribuirán a obtener unos resultados finales.</p> <p>Apreciar lo cultural y lo artístico en particular, implica disponer de los conocimientos, procedimientos y actitudes que permiten acceder a sus diferentes manifestaciones, a las capacidades cognitivas, perceptivas y comunicativas, a la sensibilidad estética para comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutar con ellas.</p> <p>Desarrollaremos esta competencia a lo largo de la unidad y más concretamente en la actividad final, la elaboración de una exposición fotográfica.</p>	

3	COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL	4	COMPETENCIA MATEMÁTICA
<p>Esta competencia nos permitirá desarrollar las habilidades que nos den acceso a la información hasta su transmisión, utilizando distintos soportes, en este caso el uso de la cámara fotográfica y del ordenador.</p> <p>Transformar la información en conocimientos exige un dominio de las estrategias relacionadas con el razonamiento para organizarla, relacionarla y analizarla.</p> <p>Significa comunicar la información y los conocimientos adquiridos utilizando de manera creativa recursos expresivos que incorporen diferentes lenguajes y técnicas, y las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y de la comunicación.</p>		<p>La competencia matemática es necesaria en nuestra vida personal, escolar y social. Nos permitirá trabajar diferentes conceptos relacionados con actividades diarias como saber qué pagar y que cambio debes recibir, cómo dividir los rincones con un máximo de niños, orientarnos en un espacio, agilidad mental...</p> <p>Por otro lado, esta unidad nos permitirá desarrollar la agilidad para el cálculo mental a través de los distintos juegos numéricos que se llevarán a cabo.</p>	
5	COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER	6	COMPETENCIA DE AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
<p>Esta competencia implica disponer de habilidades para conducir el propio aprendizaje, ser capaz de aprender de manera cada vez más eficaz y de una manera más autónoma.</p> <p>Para poder desarrollar esta competencia adecuadamente es necesario ser consciente de lo que se sabe y de lo que se necesita aprender y de cómo se aprende. Requiere también reconocer las propias potencialidades y las carencias, sacando provecho a las primeras y teniendo motivación y voluntad para superar las segundas.</p> <p>Aprender a aprender implica ser consciente de la gestión y control de las propias capacidades y conocimientos, incluye el pensamiento estratégico, la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, de saber manejar los recursos de una manera eficiente, y todo esto se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, individuales y colectivas.</p>		<p>El hecho de trabajar esta unidad de una manera globalizada e interdisciplinar a través de rincones de trabajo, va a favorecer mucho la autonomía y la iniciativa personal de los alumnos.</p> <p>Fomentará la capacidad de escoger con criterio propio y de tener habilidades sociales para relacionarse, comunicarse y trabajar cooperativamente de forma flexible.</p> <p>Esta competencia se refiere al conocimiento de uno mismo, de las habilidades y/o dificultades propias, de aprender de los errores y de afrontar los problemas que puedan surgir.</p> <p>La autonomía y la iniciativa personal implican ser capaz de imaginar, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.</p>	

7	COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO	8	COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA
<p>La asignatura de conocimiento del medio social y cultural contribuye a desarrollar esta competencia a través de la exploración, manipulación y experimentación de diferentes objetos.</p> <p>En este caso se desarrollará a través de la experimentación con la calculadora, la cámara fotográfica y todos aquellos elementos necesarios para desarrollar las actividades.</p> <p>Es muy importante tener en cuenta la habilidad para interactuar con el entorno más cercano, moverse en él y resolver problemas donde intervengan los objetos y su posición.</p>		<p>Esta competencia hace posible comprender la realidad social en la que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural.</p> <p>Esta unidad desarrolla la competencia social centrada en las relaciones interpersonales, a través de unos valores como el respeto, la cooperación, la solidaridad... que serán transferidas en el día a día de las actividades.</p> <p>Las diferentes actividades que proporciona esta unidad permitirá desarrollar la creatividad, la transmisión de opiniones y sentimientos propios, de crear unos hábitos de trabajo haciendo uso del razonamiento, de resolver día a día los problemas que van surgiendo con la ayuda del maestro o de los propios compañeros y tomar decisiones con autonomía.</p>	

CONTENIDOS POR ÁREAS		
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA	ÁREA DE LENGUA CATALANA y LITERATURA
<p>El cuerpo: imagen y percepción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación del cuerpo en posturas corporales diferentes. - Ejecución de diferentes situaciones que provoquen la coordinación de movimientos. <p>Habilidades motrices y cualidades físicas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación de diferentes formas y posibilidades de movimiento y de ejecución y control de habilidades motrices básicas. <p>Expresión corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración y descubrimiento de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento. <p>El juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apreciación del juego como actividad común en 	<p style="text-align: center;">VISUAL Y PLÁSTICA</p> <p>Explorar y percibir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apreciación de los objetos e imágenes producidas por uno mismo o por otros y valoración del progresivo conocimiento que promueven. - Percepción que a través de la participación artística y del interés hacia los hechos artísticos se llega a la satisfacción y la emoción de la experiencia estética. <p>Interpretar y crear:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de producciones plásticas y mensajes audiovisuales a partir de la percepción sensorial, la imaginación, las experiencias, la realidad, las ideas y las 	<p style="text-align: center;">DIMENSIÓN COMUNICATIVA</p> <p>Hablar y conversar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación activa en las interacciones con el grupo o el maestro en cualquier situación comunicativa del aula, explicación de vivencias personales, como las derivadas de situaciones de enseñanza-aprendizaje, con respeto por las normas que requieren la interacción oral (turnos de palabra, tono de voz...) - Interés por expresarse oralmente con buena entonación y pronunciación. <p>Escuchar y comprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de todo tipo de mensajes orales en diferentes contextos y en cualquiera de los

<p>todas las culturas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoración, reconocimiento y respeto hacia las personas que participan en el juego. - Confianza en las propias posibilidades y esfuerzo personal en los juegos. - Valoración del juego como medio de relación con los otros y de divertimento. 	<p>emociones, previniendo los recursos necesarios y las posibilidades de los materiales y avanzando con confianza y satisfacción en los diferentes procesos de producción.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés, valoración y respeto delante de las producciones artísticas propias y ajenas. 	<p>escenarios posibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y respeto por las intervenciones de los demás. <p>Leer y comprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilización de estrategias favorecedoras del proceso de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. <p>Escribir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composición de textos escritos, que pueden tener el soporte de imágenes o esquemas, realizados en diferentes situaciones. 	
	MÚSICA Y DANZA	DIMENSIÓN LITERARIA	
	<p>Explorar y percibir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración de los recursos creativos y expresivos de los instrumentos. - Percepción que a través de la participación y del interés se llega a la satisfacción en la experiencia artística. <p>Interpretar y crear:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoración de la atención y el respeto en las interpretaciones y producciones artísticas propias y de los otros. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación activa en las actividades orientadas al fomento del gusto por la lectura. 	
ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL		ÁREA DE MATEMÁTICAS	
<p>Entorno y su conservación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración de algún aspecto del entorno a partir de una cuestión relevante mediante el trabajo cooperativo. <p>Las personas y la salud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las partes del cuerpo. Observación de diferencia y 		NUMERACIÓN Y CÁLCULO	
		<p>Comprensión de los números, de sus formas de representación y del sistema de numeración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de los números en situaciones cotidianas. Uso de los números naturales para resolver problemas dentro de un contexto 	

<p>semejanzas.</p> <p>Entorno, tecnología y sociedad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en el uso de la cámara fotográfica. 	<p>significativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso del sistema monetario en contextos reales. (Euro). <p>Comprensión de la funcionalidad del cálculo y de la estimación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de juegos de mesa, de las TIC y calculadoras para desarrollar el cálculo y para explorar los números y las operaciones.
---	--

9.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN SEGÚN EL CURRÍCULUM		
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA	ÁREA DE LENGUA CATALANA y LITERATURA
<ul style="list-style-type: none"> - Representar personajes y situaciones mediante el cuerpo y el movimiento con desinhibición. - Participar y disfrutar en los juegos ajustando la propia actuación. - Colaborar activamente en el desarrollo de los juegos colectivos, mostrando responsabilidad y cooperación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar sencillas composiciones visuales que representen el mundo imaginario, afectivo y social y participar en producciones colectivas. - Empezar procesos de creación y producción artística y desarrollarlos con confianza, satisfacción y respeto. - Realizar patrones de movimiento, juego motriz, esquemas rítmicos con el cuerpo y los instrumentos. - Reconocer elementos musicales en audiciones. - Mostrar respeto en el trabajo cooperativo cuando se trabaja en proyectos artísticos colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participar de forma adecuada en las situaciones comunicativas habituales en el contexto escolar y social, respetando las normas de interacción oral y mostrar interés y respeto cuando hablen los demás. - Comprender todo tipo de mensajes orales que se produzcan en actividades de aula, situaciones de aprendizaje y vida cotidiana y también los que provienen de medios audiovisuales e informáticos. - Interés para aplicar los conocimientos aprendidos en la lectura y escritura y para la buena presentación de los trabajos.
ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL	ÁREA DE MATEMÁTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las principales partes del cuerpo humano y relacionarlas con su función. - Identificar semejanzas y diferencias entre las personas y valorar su diversidad física. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer y utilizar diferentes usos de los números en situaciones familiares y en otras áreas. - Desarrollar agilidad en el cálculo mental. Usar logaritmos de suma y resta (sin llevar), las TIC y la 	

- Colaborar en las tareas de trabajo en grupo, contrastando y valorando las explicaciones de los otros y las propias con respeto.	calculadora para calcular y hallar regularidades de los números y operaciones.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR ÁREAS		
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA	ÁREA DE LENGUA CATALANA y LITERATURA
- Realización de diferentes posturas corporales para representar una situación o personaje. - Participación en las diferentes actividades de forma activa y responsable.	- Participación en las actividades grupales de forma activa y responsable. - Identificación de las diferencias físicas entre los diferentes miembros del grupo.	- Participación en las conversaciones colectivas para explicar sus vivencias. - Capacidad de expresar sus opiniones y sensaciones. - Comprensión de las reglas del juego y respeto hacia los compañeros.
ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL	ÁREA DE MATEMÁTICAS	
- Respeto por el material utilizado. - Compartir el material y trabajar de forma cooperativa.	- Participación activa en los juegos de forma entendedora. - Utilización del cálculo mental para las tareas del sistema monetario.	

9.8 ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Antes de empezar con los rincones se llevará a cabo la **asamblea** (10 minutos), en este momento explicaremos el funcionamiento de cada uno de los rincones y las normas y de cada juego. Por otro lado, los alumnos y alumnas escogerán los rincones que quieren realizar en la sesión y los marcaremos en la tabla de rincones. (Ver anexo)

Al finalizar el trabajo por rincones haremos la **puesta en común** (10 minutos), en este momento los alumnos explicarán y/o mostrarán al resto de sus compañeros lo que han hecho, como se han sentido y las dificultades que han tenido.

	RINCONES DE APRENDIZAJE	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	COMPETENCIAS BÁSICAS
1ª semana	<i>Memory</i> (imagen-palabra)	1, 3 y 7	1 y 8
	Uno (juego de cartas)	2 y 7	2 y 8
	Experimentamos con la cámara	3, 6 y 8	3, 4, 5, 6 y 7
	Componemos una canción	4 y 6	4 y 5
2ª semana	Bingo (sumas y restas)	2, 3 y 7	2
	Buscamos palabras	1 y 7	1 y 8
	Autorretrato a partir de la imagen del espejo	3 y 6	3
	Hacemos fotos	3, 6 y 8	3, 4, 5 y 6
3ª semana	Elaboramos un menú	1 y 3	1 y 8
	Domino de sumas y restas	2 y 6	2 y 8
	Mímica	5, 6 y 7	1, 4 y 8
	Hacemos fotos	3, 6 y 8	3, 4, 5 y 6
4ª semana	Tangram	2, y 3	2 y 7
	Títeres	1, 5 y 7	1 y 8
	Descubrimos la calculadora	1 y 8	2 y 7
	Hacemos fotos	3, 6 y 8	3, 4, 5 y 6
5ª semana	<i>Memory</i> de instrumentos en tablet	3 y 4	3, 5 y 6
	Simón dice	5 y 7	4 y 8
	<i>Pictionary</i>	3 y 7	3 y 8
	Hacemos fotos	3, 6 y 8	3, 4, 5 y 6
6ª semana	Restaurante	1, 2 y 7.	1, 2, 4, 6, 7 y 8
	Buscando la pareja	1	7
	Secuencias	1 y 2	1 y 2
	Hacemos fotos	3, 6 y 8	3, 4, 5 y 6
7ª semana	Preparamos la exposición	3, 6 y 7	4, 7 y 8
	¿Cuál ha sido nuestra experiencia?	1 y 2	1, 3 y 4
	Tienda	1, 2 y 3	1, 6 y 8
	¿Quién es quién?	1 y 3	1 y 8

Inteligencias:

1. Inteligencia lingüístico-verbal.
2. Inteligencia lógico-matemática.
3. Inteligencia viso-espacial.
4. Inteligencia musical.
5. Inteligencia corporal-cinestésica.
6. Inteligencia interpersonal.
7. Inteligencia Intrapersonal.
8. Inteligencia naturalista.

Competencias:

1. Competencia comunicativa, lingüística y audiovisual.
2. Competencia matemática.
3. Competencia artística y cultural.
4. Competencia de autonomía e iniciativa personal.
5. Tratamiento de la información y competencia digital.
6. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
7. Competencia de aprender a aprender.
8. Competencia social y ciudadana.

U.D: APRENDEMOS JUGANDO			
Rincones	Tiempo	Espacio	Material
PRIMER BLOQUE			
Memory (palabra e imagen)	20 minutos	Rincón de la clase	- 40 parejas de tarjetas, una contendrá una imagen o dibujo y la otra la palabra escrita. - Cuadrícula donde los alumnos deberán escribir las palabras de las parejas que hayan ganado en el juego.
En el rincón habrá 6 alumnos. Deberán girar todas las tarjetas boca abajo y colocarlas de forma ordenada. Por turnos levantarán una pareja de tarjetas, si son las correspondientes se las quedaran y escribirán la palabra en su cuadrícula, si no, volverán a girar las tarjetas y las dejaran en su mismo sitio para ceder el turno al compañero. El juego acabará cuando ya no queden tarjetas.			
UNO	20 minutos	Rincón de la clase	- Juego de cartas del UNO
En el rincón habrá 6 alumnos. Uno de los alumnos repartirá siete cartas a cada uno, y dejará en el medio una carta boca arriba. El juego consiste en tirar el mismo número del mismo o de diferente color, u otro número pero del mismo color de la carta que hay en el medio. Cuando los alumnos tengan dos cartas en la mano, en el siguiente turno deberán decir la palabra UNO al tirar, si no la dicen y sus compañeros se dan cuenta, deberá robar tres cartas. El juego termina cuando uno de los alumnos se queda sin cartas.			
Experimentamos con la cámara	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 cámaras fotográficas digitales.
En el rincón habrá 6 alumnos. Cada alumno tendrá una cámara. Deberá manejar la cámara, probar sus diferentes funciones y hacer unas cuantas fotos para ver los resultados. Una vez hechas deberán escoger dos fotos y serán las que más tarde enseñarán al resto de sus compañeros.			
Componemos una canción	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 tablets.
En el rincón habrá 6 alumnos. Cada alumno tendrá una tablet. En la página web: www.petitaxarxa.cat/games_swf/xilofongalactic/ , deberán componer una canción. Primero probarán y practicarán con el xilófono digital, y luego grabarán la canción para luego poder mostrarla al resto de sus compañeros.			
SEGUNDO BLOQUE			
Rincones	Tiempo	Espacio	Material
Bingo (sumas y restas)	20 minutos	Rincón de la clase	- Bombo y números del bingo hasta el 30. - Tarjetas divididas en 4x3 celdas con diferentes sumas y restas cuyo resultado sea igual o inferior a 30.
Uno de los alumnos será el encargado de hacer girar el bombo e ir cantando los números que vayan saliendo. El resto de alumnos tendrán cada uno una tarjeta. Cuando canten un número, deberán buscar una operación cuyo resultado sea el número cantando. Si lo encuentran deberán poner un botón encima de la celda. Ganará y cantará bingo aquel alumno que consiga tener todas las celdas con botones, previa comprobación de la tarjeta.			
Buscamos palabras	20 minutos	Rincón de la clase	- Dado del juego <i>scattergories</i> , con todas las letras del abecedario. - Papel y lápiz. - Cuadrículo para apuntar el resultado.
Un alumno o alumna se encargará de tirar el dado, una vez escogida la letra, los alumnos deberán escribir el máximo de palabras que empiecen por esa letra en dos minutos. Al terminar el tiempo, se comprobarán las palabras, si hay repetidas valdrán un punto, si solo las tiene uno valdrán dos. Los alumnos deberán sumar sus puntos y anotarlos.			
Autorretrato	20 minutos	Rincón del espejo	- Espejo - Papel, lápiz y goma
Los alumnos tendrán un espejo delante y deberán hacer su autorretrato a partir de la imagen que observen de ellos mismos a través del espejo.			

Hacemos fotos	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 cámaras fotográficas. - Ordenador de clase. - Cable USB.
Los alumnos deberán fotografiar los diferentes rincones de trabajo y a sus compañeros jugando a los distintos juegos. Una vez terminado, con la ayuda de la maestra, pasaran las fotos al ordenador y escogerán dos para la futura exposición.			
TERCER BLOQUE			
Rincones	Tiempo	Espacio	Material
Elaboramos un menú	20 minutos	Rincón de la clase	- Cartulinas. - Rotuladores, lápices, gomas, reglas. - Hojas de menú de muestra.
Elaborar un menú de restaurante. Deberán crear su propio menú de manera conjunta, con 6 primeros platos, 6 segundos y 6 postres. Deberán poner precio a cada plato.			
Domino de sumas y restas	20 minutos	Rincón de la clase	- Dominó elaborado. - Papel y lápiz.
Un alumno o alumna repartirá 6 fichas por alumno. El primero pondrá una ficha en el medio, el de al lado deberá buscar una operación o número en sus fichas que corresponda a uno de los dos lados de la ficha que ha puesto el compañero. El juego terminará cuando uno se quede sin fichas.			
Mímica	20 minutos	Rincón de la clase	- Tarjetas de objetos, acciones o personajes. - Papel y lápiz.
Uno a uno, los alumnos deberán escoger una tarjeta y deberán representar con su cuerpo lo que hayan leído para que sus compañeros puedan adivinarlo. Cada vez que uno tenga un acierto deberán anotarlo en su papel y escribir la palabra.			
Hacemos fotos	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 cámaras fotográficas. - Ordenador de clase. - Cable USB
Los alumnos deberán fotografiar los diferentes rincones de trabajo y a sus compañeros jugando a los distintos juegos. Una vez terminado, con la ayuda de la maestra, pasaran las fotos al ordenador y escogerán dos para la futura exposición.			
CUARTO BLOQUE			
Rincones	Tiempo	Espacio	Material
Tangram	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 Tangram. - Cartulinas con diferentes figuras.
Deberán elaborar las figuras que tienen representadas en las cartulinas con las piezas del tangram.			
Títeres	20 minutos	Rincón de la clase	- Teatrillo. - Títeres.
Deberán jugar, inventar diálogos y representarlos a través de los títeres.			
Descubrimos la calculadora	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 calculadoras. - Papel y lápiz. - Enumeración de sumas y restas.
Cada alumno tendrá una calculadora. Primero experimentará con ella. Luego deberán realizar las operaciones en el papel y luego comprobar su resultado con la calculadora, apuntando sus aciertos y sus errores.			
Hacemos fotos	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 cámaras fotográficas. - Ordenador de clase. - Cable USB
Los alumnos deberán fotografiar los diferentes rincones de trabajo y a sus compañeros jugando a los distintos juegos. Una vez terminado, con la ayuda de la maestra, pasaran las fotos al ordenador y escogerán 2 para la futura exposición.			
QUINTO BLOQUE			
Rincones	Tiempo	Espacio	Material
Memory de instrumentos	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 tablets.
A través de la página web: www.aprendomusica.com/swf/memory_InstrumCuerdaNombres_esp.htm jugarán al Memory con las tablets. Las parejas estarán compuestas por el nombre del instrumento y por una imagen de éste.			
Simón dice	20 minutos	Rincón de la clase	
Un alumno o alumna será Simón. Este dará órdenes al resto de sus compañeros para que se toquen alguna parte del cuerpo o para que hagan una acción. Los otros alumnos solo deberán cumplir las órdenes de Simón cuando antes de la orden diga "Simón dice", el que cumpla la orden sin que Simón diga "Simón dice" quedará eliminado. El personaje de simón deberá ir rotando por todos los alumnos.			

Pictionary	20 minutos	Pizarra	- Tarjetas con objetos escritos. - Pizarra, tiza y borrador. - Papel y lápiz.
Un alumno o alumna cogerá una tarjeta y deberá dibujar el objeto que haya leído, el alumno que antes lo adivine tendrá un punto. Cuando haya dibujado cuatro objetos pasará a dibujar el siguiente compañero.			
Hacemos fotos	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 cámaras fotográficas. - Ordenador de clase. - Cable USB.
Los alumnos deberán fotografiar los diferentes rincones de trabajo y a sus compañeros jugando a los distintos juegos. Una vez terminado, con la ayuda de la maestra, pasaran las fotos al ordenador y escogerán dos para la futura exposición.			
SEXTO BLOQUE			
Rincones	Tiempo	Espacio	Material
Restaurante	20 minutos	Rincón de la clase	- Menús elaborados en el rincón de los menús. - Mesa y sillas. - Dinero. -Papel y lápiz.
Deberán imaginar que están en un restaurante. Tres harán de camareros, que deberán ofrecer los menús, escribir los platos escogidos por los comensales y calcular la cuenta y el cambio, y tres de comensales, que escogerán los platos y pagaran la cuenta. Luego se intercambiarán las posiciones.			
Buscando la pareja	20 minutos	Rincón de la clase	- Frases plastificadas. - Pape, lápiz y goma. - Cajas.
Los alumnos tendrán dos cajas cada uno. Cada caja contendrá una mitad de una frase. La actividad consistirá en encontrar las dos mitades de una frase. Cada vez que encuentren la frase, deberán escribirla en su papel.			
Secuencias	20 minutos	Rincón de la clase	- Tarjetas con las imágenes de la secuencia. - Papel, lápiz y goma.
Los alumnos encontraran 6 cajas diferentes, cada uno escogerá una y deberá ordenar la secuencia de 6 imágenes. Una vez ordenadas deberán escribir una frase que explique la secuencia que han ordenado. Los alumnos pasarán por cada caja.			
Hacemos fotos	20 minutos	Rincón de la clase	- 6 cámaras fotográficas. - Ordenador de clase. - Cable USB
Los alumnos deberán fotografiar los diferentes rincones de trabajo y a sus compañeros jugando a los distintos juegos. Una vez terminado, con la ayuda de la maestra, pasaran las fotos al ordenador y escogerán dos para la futura exposición.			
SÉPTIMO BLOQUE			
Rincones	Tiempo	Espacio	Material
Preparamos la exposición	20 minutos	Rincón de la clase	- Cartulinas. - Rotuladores, lápices, gomas, reglas, tijeras y pegamento. - 6 fotos de las seleccionadas.
Deberán elaborar un marco para una de las fotos escogidas, para poder exponerla la semana siguiente.			
¿Cuál ha sido nuestra experiencia?	20 minutos	Rincón de la clase	- Papel, lápiz y goma.
Cada alumno y alumna deberán hacer un breve escrito donde explicarán las experiencias y sentimientos vividos a lo largo de la unidad para poder exponerlos junto con las fotos.			
Tienda	20 minutos	Rincón de la clase	-Mesa con diferentes objetos y juguetes. - Papel, lápiz y goma. - Dinero.
Primero de todo deberán poner precio a los diferentes objetos y juguetes que van a vender. Una vez que tengan el precio jugarán a ser vendedores y compradores. A lo largo de la actividad cada alumno deberá haber ejercido los dos roles.			
¿Quién es quién?	20 minutos	Rincón de la clase	- 3 Juegos de mesa.
Cada pareja de alumnos tendrá un juego. El juego consta de dos tableros con 24 personajes. Cada uno escogerá una tarjeta donde encontrará uno de los personajes. A través de preguntas referentes a la descripción física de los personajes, los alumnos deberán adivinar cuál es el personaje que tiene su compañero. Las respuestas solo podrán ser sí o no. Ganará el primero jugador que adivine el personaje del otro.			

9.9 METODOLOGIA

La metodología que se seguirá para desarrollar esta unidad didáctica es la metodología por rincones de aprendizaje a través de diferentes juegos.

Esta metodología permite desarrollar las diferentes inteligencias múltiples, así como la autonomía y la iniciativa personal, ayuda a tener un criterio propio y fomenta el trabajo en cooperativo.

En esta unidad didáctica habrá momentos más **directivos** para poder explicar las normas y el funcionamiento de cada uno de los rincones.

Se trabajará a través de la **resolución de problemas**. En las diferentes actividades, los alumnos se encontrarán con dificultades y/o situaciones desconocidas que deberán superar con la ayuda de sus compañeros.

También se trabajará a través del **descubrimiento** y la **experimentación**.

9.10 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El trabajo por rincones es una metodología que permite a los alumnos y alumnas que tienen alguna dificultad a tener una atención más individualizada. Los alumnos circulan solos por la clase y trabajan de manera autónoma. El maestro/a observa las actuaciones de los alumnos y ayuda a aquellos que en algún momento lo necesitan.

9.11 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

La **evaluación inicial** se llevará a cabo en el momento de la asamblea, dónde se explicarán las reglas y funcionamiento de los diferentes rincones.

La **evaluación formativa** se llevará a cabo a través de la observación y del registro de las actividades realizadas. Lo haremos a través de unas tablas de observación. (Ver anexos. Tabla 2 y 3).

La **evaluación sumativa** se realizará a través de la actividad final, la exposición de fotos y escritos de los diferentes alumnos. Se tendrá en cuenta la participación de los alumnos, el interés que han puesto, las dificultades que han tenido y la capacidad de superación.

10. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

10.1 CONCLUSIONES

En base a los objetivos propuestos al principio del TFG, las conclusiones son:

- Respecto a la definición de inteligencia, podemos decir que no hay una definición exacta de inteligencia. Son mucho los autores que han definido el concepto. He tratado de elaborar una pequeña muestra de las diferentes concepciones, profundizando un poco más el punto de vista de Howard Gardner ya que es el tema principal del trabajo.
- Respecto a la TIM de Howard Gardner podemos concluir que es una teoría que favorece una metodología muy participativa y significativa, donde el alumno o alumna es, en todo momento, el centro. Que trata no solo las dos inteligencias a las que estamos acostumbrados, si no que se ocupa de desarrollar las múltiples habilidades que puede tener cada persona. Permite una atención individualizada respetando en todo momento el desarrollo de todos los alumnos.

Con la elaboración de este trabajo he sido más consciente todavía de las carencias que tienen muchos colegios. Por suerte o por desgracia, he tenido la oportunidad de trabajar en más de 20 colegios y he podido ver distintas maneras de trabajar, pero puedo decir que en ningún centro donde he trabajado dan la oportunidad a los alumnos a desarrollar de una manera equitativa las distintas inteligencias.

- Referente al diseño de la unidad didáctica, ha sido muy enriquecedor buscar y pensar juegos que ayudaran a desarrollar las múltiples inteligencias.

He podido ver que están muy relacionadas con las capacidades básicas, y que a partir de una metodología tan motivadora como son los juego se pueden trabajar infinidad de cosas. Conceptos clave, hábitos de trabajo, respeto a las normas, relación con los compañeros, aprender a expresar los propios pensamientos de una manera correcta, el respeto hacia los demás, la expresión corporal, la autonomía y la iniciativa personal, la creatividad...

10.2 PROPSEPCTIVA

En un futuro, uno de mis objetivos es poder formarme adecuadamente en esta metodología, poder visitar centros donde esté implantada y se trabaje a partir de las inteligencias múltiples y poder escuchar las experiencias de distintos profesionales. En definitiva, poder ver de primera mano la teoría hecha realidad.

En segundo lugar, me gustaría poder poner en práctica en un grupo clase la unidad didáctica que he elaborado, poder ver los resultados y la evolución de los niños y niñas, la motivación y la reacción del alumnado ante las distintas actividades.

Y en tercer lugar, poder explicar y transmitir al equipo directivo y al claustro de profesores todas las ventajas que tiene trabajar a partir de esta metodología.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Amarís, M. (2002). Las múltiples inteligencias. *Psicología del Caribe* (10), 27-38. Recuperado el 22 de mayo de 2014 en <http://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>
- Emst-Slavit, G. (2001). Education for All: Gardner's Multiple Intelligences Theory (Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner). *Revista de Psicología*, Volumen 19, 319-332. Recuperado el 11 de mayo de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/3633>
- Gallego, S. (2010). "Principales corrientes psicológicas y pedagógicas en la educación infantil". *Innovación y experiencias educativas*, 33. Recuperado el 24 de Junio de 2014 de http://csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_33/SANDRA%20GALLEGO%20RAMIREZ_1.pdf
- Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples. *Revista de Psicología y Educación*, volumen 1, 17-26. Recuperado el 11 de mayo de 2014 de <http://revistadepsicologiayeducacion.es/index.php/descargasj/view/download/3/16.html>
- Generalitat de Catalunya. (2009). Currículum d'educació primària. Departament d'educació. Recuperado el 10 de junio http://www.xtec.cat/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/034fc257-4463-41ab-b7f5-dd33c9982b4f/curriculum_ep.pdf
- Márquez Mediavilla, M. del P. (abril 2010). Trabajo por rincones en primaria. *Innovación y experiencias educativas*. Número (29). Recuperado el 6 de junio de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_29/M_PILAR_MARQUEZ_1.pdf
- Pérez, M.J. (2014). Los niños aprenden a leer mucho antes y mucho mejor a través de las inteligencias múltiples. *ABC*. Recuperado el 20 de junio de 2014 de <http://www.abc.es/familia-educacion/20140414/abci-inteligencias-multiples-amparo-201403121310.html>
- Prisma (2011). Les Intel·ligències Múltiples a l'aula. Material no publicado.
- Saturnino, J. (2009). Fracaso escolar, PISA y la difícil ESO. *Revista de la Asociación de Sociología de la educación*. Vol 2, No 1 (56-85). Recuperado el 10 de Junio de 2014 de <http://rase.ase.es/index.php/RASE/article/view/113>.
- Trillo, M. (2014). Informe Pisa: los alumnos españoles, a la cola de la OCDE en resolución de problemas. *ABC*. Recuperado el 11 de junio de 2014 en <http://www.abc.es/sociedad/20140401/abci-informe-pisa-resolucion-problemas-201404011110.html>

11.2 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Alart, N, (s.f). Les intel·ligències múltiples a l'aula. Recuperado el 13 de Junio de 2013 de www.graim.info/web_graim/articles/les_im_a_aula.pdf
- Castro, S., Guzmán, B. (2005). Las inteligencias múltiples en el aula de clases. Revista de Investigación. Universidad Pedagógica Experimental Libertador: Instituto Pedagógico de Caracas. Recuperado el 4 de mayo de 2014 de <http://riemann.upo.es/congresos/index.php/innovagogia2012/innovagogia2012/paper/viewFile/36/38>
- Civarolo, M.M. (2009). Las inteligencias múltiples: cómo detectar capacidades destacadas en los niños. Argentina. Editorial Eduvim. Recuperado el 10 de mayo de <http://bv.unir.net:2067/lib/univunirsp/docDetail.action?docID=10535887>
- Gardner, H. (2001). La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI. Barcelona. Editorial Paidós.
- Luz, S.L., (s.f). El docente y las inteligencias múltiples. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado el 22 de mayo en <http://www.rieoei.org/deloslectores/616Luca.PDF>
- Martín, M. (2013). Una experiencia d'aula: racons a l'aula de primària. Educació i Cultura. Col 24, (121-131). Recuperado el 20 de Junio de 2014 de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/educacio/import/EDUCACIOICULTURA_24/Educacio_i_Cultura_2013v24p121.pdf
- Ministerio de educación Cultura y Deporte. (2014). Sistema estatal e indicadores de la educación. Recuperado el 11 de junio de 2014 de <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/indicadores-publicaciones-sintesis/sistema-estatal-indicadores.html>
- Monteros, J.M. (2006). Génesis de la teoría de las inteligencias múltiples. Revista Iberoamericana de Educación, 39, 1-3. Recuperado el 11 de Mayo de 2014 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1263Monteros.pdf>
- Narcea, S.A. (2006). Juegos para estimular las inteligencias múltiples. España.
- Trujillo, F. (2012). Propuestas para una escuela en el siglo XXI. Madrid. Editorial Catarata.
- Universitat d'Alacant (2007). La intel·ligència. Quadern de suport per l'aprenentatge autònom de l'alumnat. Psicologia de l'educació i del desenvolupament en l'edat escolar. Material no publicado Recuperado el 18 de mayo de 2014 en http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4174/1/N%C3%BAm.92_Quadern%20suport%20aprent.pdf#

12. ANEXOS

12.1 Distribución de los rincones: (elaboración propia)

	MEMORY 	UNO 	CÁMARA 	CANCIÓN 
MARTA	X			
ALBERT		X		
NAJAT	X			
SERGI			X	
BERTA				X
PAU		X		

12.2 Tabla de observación de los rincones a nivel de conocimientos: (elaboración propia)

A L U M N O S	ÁREAS DE CONOCIMIENTO										
	Área de E.F	Área de Educación Artística		Área de lengua		Área de matemáticas			Conocimiento del medio social y cultural		Observaciones
	Tiene buena expresión corporal	Tiene creatividad	Disfruta con los elementos musicales	Se expresa oralmente con fluidez	Tiene riqueza de vocabulario	Suma	Resta	Tiene agilidad para el cálculo mental	Sabe manejar la cámara fotográfica	Disfruta experimentando con los objetos y materiales	
Marta											
Albert											
Najat											
Sergi											
Berta											
Pau											

12.3 Tabla de observación de los rincones: (elaboración propia)

	Respeto las normas de los juegos	Tiene capacidad de decisión	Interactúa con sus compañeros	Respeto el turno de palabra	Disfruta con el trabajo en grupo	Tiene iniciativa
MARTA						
ALBERT						
NAJAT						
SERGI						
BERTA						
PAU						

12.4 Posibles ítems a evaluar en el primer trimestre: (elaboración propia)

1	Es capaz de respetar las normas de los juegos.
2	Muestra dificultades para respetar las normas de los juegos.
3	Tiene iniciativa y poder de decisión.
4	Le falta iniciativa y a menudo se deja llevar por la decisión de sus compañeros.
5	Disfruta jugando en equipo e interactuando con sus compañeros.
6	Le cuesta el trabajo en equipo.
7	Tiene expresividad corporal.
8	Le cuesta expresarse con el cuerpo.
9	Tiene mucha creatividad.
10	Muestra alguna dificultad frente a las tareas creativas.
11	Disfruta con los elementos musicales (instrumentos, canciones, melodías...).
12	Muestra una actitud pasiva frente diferentes elementos musicales (instrumentos, canciones, melodías...).
13	Es capaz de expresar con fluidez sus opiniones y sentimientos.
14	Le cuesta expresar sus opiniones y sentimientos.
15	Muestra riqueza en su vocabulario.
16	Tiene un vocabulario adecuado para la edad que tiene.
17	Suma con facilidad en diferentes contextos (ejercicios, juegos, actividades cotidianas...).
18	Muestra alguna dificultad con la suma.
19	Resta con facilidad en diferentes contextos (ejercicios, juegos, actividades cotidianas...).
20	Muestra alguna dificultad con la resta.
21	Muestra agilidad para el cálculo mental.
22	Debe ejercitar más el cálculo mental.
23	Maneja con habilidad la cámara fotográfica.
24	Muestra alguna dificultad con el manejo de la cámara fotográfica.
25	Disfruta experimentando y manipulando con distintos objetos y materiales de su entorno.
26	Le cuesta experimentar con materiales y objetos desconocidos.