



**Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel**  
**Universidad Zaragoza**

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

**Título: Proyecto de innovación educativa “basado en el  
deporte”: Ludoterapia; aplicando la Teoría de las  
Inteligencias Múltiples.**

**Alumno/a: Mónica Rodríguez Domínguez**

**NIA: 715674**

**Director/a: David Pérez Castejón**

**AÑO ACADÉMICO 2020-2021**

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	4
JUSTIFICACIÓN .....	6
CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	8
1.1 CONCEPTO DE INTELIGENCIA.....	8
1.2 DEL CONCEPTO DE INTELIGENCIA A HABLAR DE COCIENTE INTELLECTUAL .....	9
1.3 DE LA INTELIGENCIA A ENTENDER LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES .....	11
1.3.1 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES ¿QUÉ SON?.....	12
1.3.2 ¿CUÁNTAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES ENCONTRAMOS?.....	14
1.3.3 ¿POR QUÉ HABLAMOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES? .....	17
1.3.4. LA INTELIGENCIA EMOCIONAL. <<EL GRAN DESCUBRIMIENTO>> .....	19
CAPÍTULO II: RELACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	20
CAPÍTULO III: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA “BASADO EN EL DEPORTE”: LUDOTERAPIA; APLICANDO LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. ....	22
CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.....	30
BIBLIOGRAFÍA .....	35
ANEXOS.....	37

## **RESUMEN**

Este trabajo de Fin de Grado pretende poner en valor el deporte y los juegos tradicionales en el aula como método de creación de un hábito saludable para el alumnado de Educación Infantil. Este enfoque se aborda desde el trabajo de cada una de las Inteligencias Múltiples, plasmado en un proyecto de innovación donde se plantean diferentes actividades tipo para trabajar cada una de ellas, tanto de manera directa y unitaria, como de manera indirecta y globalizada.

Esta estrategia sirve como recurso de apoyo a todo el alumnado, pues con la metodología planteada, se conseguirá que aquellos alumnos/as que muestran una inteligencia más avanzada que otra, puedan aumentarla, mientras que los alumnos/as que tengan inteligencias menos desarrolladas, estas se vean promovidas y trabajadas en el transcurso y realización de actividades tipo propuestas en el proyecto. La meta final es, por tanto, que el foco de interés, como es el juego tradicional y hábito saludable que esto conlleva, sea alcanzado por el alumnado de una manera lúdica y dinámica, creando un ambiente divertido, placentero y recreativo, entre otros, mediante el trabajo que se expone a continuación.

Palabras Clave: Inteligencias Múltiples, juegos tradicionales, hábito saludable, Educación Infantil, proyecto de innovación.

## **ABSTRACT**

This Final Degree project aims to value sport and traditional games in the classroom as a method of creating a healthy habit for students of Early Childhood Education. This perspective is approached from the work of each of the Multiple Intelligences, embodied in an innovation project where different activities are proposed to develop each of them, both in a direct and unitary way, and in an indirect and globalized way.

This strategy serves as a resource of support for all students, because with the proposed methodology, it will be achieved that those students who show a more advanced intelligence than another, Will be able to increase it, while students who have less developed intelligences, these could be promoted and worked on the course and implementation of activities proposed in the project. The Final goal is, therefore, that the focus of interest, as is the traditional game and healthy habit that this entails, is achieved by the students in a playful and dynamic way, creating a fun, pleasant and recreational environment, among others, through the work described below.

**Keywords:** Multiple Intelligences, traditional games, healthy habits, Early Childhood Education, innovation project.

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la sociedad está experimentando cambios que afectan a toda la población en diferentes ámbitos diarios. Por ello, la educación debe prestar atención, renovar sus métodos de enseñanza y actualizar el contenido para que actúe con mayor precisión.

De esta necesidad surge el proyecto de innovación educativa titulado "Proyecto de innovación educativa “basado en el deporte”: Ludoterapia; aplicando la teoría de las Inteligencias Múltiples”. Con él, se plantea el objetivo de encontrar nuevas alternativas a los métodos educativos tradicionales que, aunque hayan dado sus frutos en el pasado, actualmente no responden a la realidad que se da en las aulas, ni en el centro escolar y su rutina diaria. La diversidad en el aula es indudable, y la educación es una gran responsable para dar respuesta a la misma, introduciendo métodos alternativos y respondiendo a las características y diversidades funcionales y personales de cada alumno.

La propuesta que se plantea a través de este proyecto de innovación es claro y significativo. Inicialmente se fundamenta en unas bases teóricas que se crean a partir de lecturas y libros que quedan referenciados bibliográficamente y que plasman conceptos básicos sobre el trabajo planteado. Primero, se ha realizado una búsqueda de la evolución de la inteligencia citando a diferentes autores que han investigado sobre ella. Después, se expone la idea de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, centrando la atención en las ocho inteligencias expuestas por Howard Gardner. Sobre ambos temas, se reflexiona y se unifica con el currículo de Educación Infantil, teniéndolo como base importante para el proyecto que, finalmente, queda diseñado para su aplicación en el aula en torno a las diferentes inteligencias que se van a tratar.

Tal como surge de la Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado (2020/2021) “El estudio corresponde a la línea 2, o lo que es lo mismo, de intervención profesional diseñando un proyecto de innovación educativa” (p.5).

También, basado en la Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado (2020/2021) se cumplen diferentes tipos de competencias Generales, como: "CG02 - Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva” (p.2).

Además de complementarlo con Básicas y Transversales en la realización del proyecto como pueden ser:

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio; O CT03 - Gestionar y autorregular la progresión de los aprendizajes adaptándose a nuevas situaciones e interrelacionando saberes para elaborar otros nuevos. (Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado, 2020/2021, p.2, p.3).

De forma que aparece un completo y coordinado cumplimiento basado en interiorizar los aprendizajes que también aportan las Competencias Específicas correspondientes a la Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado (2020/2021):

CE05 - Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico; CE09 - Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades; CE40 - Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural a través de proyectos didácticos adecuados. (p.3, p.4).

Toda la interrelación que se expone crea un trabajo completo y favorecedor para conseguir el objetivo final.

Finalmente, tras realizar todos los estudios y procesos a trabajar, se concluye que la escuela tradicional necesita una renovación en la aplicación didáctica a llevar a cabo, pudiendo aplicar métodos mucho más actualizados. Así también, se atiende a la diversidad del aula para; además de facilitar; potenciar la inteligencia en la que personalmente cada uno destaque.

## **JUSTIFICACIÓN**

Los centros educativos en España cumplen con los objetivos señalados en el currículo de Educación Infantil, con el objetivo de maximizar el desarrollo del potencial de todos los niños en cada ámbito de su evolución. Lo que los distingue entre sí es el método utilizado para lograr estos objetivos. ¿Es correcto este método? ¿Se han considerado nuevas teorías y métodos innovadores?

Durante las prácticas que se realizan en el grado de Magisterio, es posible observar y comprobar en primera persona que, aunque la metodología tradicional está desactualizada, pero latente en las aulas. Cabe destacar que el centro al que se está haciendo referencia trabaja mediante metodologías por proyectos creadas por una editorial y, en general, estos tienden a ser sólidos e innovadores. Aunque en su mayoría aparezca una desventaja cuando estos proyectos no se llevan a la práctica en las aulas por completo.

Estas dinámicas están dirigidas al trabajo por fichas donde se desarrollan los contenidos programados para alcanzar los objetivos marcados al inicio de curso. Esta, es la fuente del principal problema: el uso excesivo de recursos didácticos basados en fichas, puesto que la finalidad esencial es que el libro o cuaderno esté terminado una vez finalizado el trimestre escolar.

Es evidente que las editoriales también brindan espacio para actividades más experimentales y manipulativas o actividades conectadas con el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), pero estas siempre se agregan a un apartado de actividades complementarias que pasan a un segundo plano y que, al seguir una programación muy cerrada, no hay tiempo para realizarlas.

El trabajo a través de editoriales es muy atractivo para los docentes, pues les facilita el confort y comodidad a la hora de que no son ellos personalmente los que tienen que crear las tareas y actividades, solo se centran en seguir procedimientos ya diseñados. El uso excesivo de los recursos ya creados, como son las fichas, impide que los niños se involucren en otras actividades más atractivas que les ofrece el poder realizar acciones manipulativas, experimentales y que requieran un desarrollo creativo, como bien dijo Francesco Tonucci en una entrevista: “Hoy ‘educar’ significa pedir a los niños que dejen de comportarse como niños y lo hagan como adultos” (2007).

Para conseguir llevar a cabo una educación de calidad, es necesario hacer que los niños sean un sujeto activo de su propio aprendizaje. Por lo tanto, el rol del docente se debe basar en encaminar, acompañar al alumnado en este proceso y proporcionar los procedimientos y herramientas necesarias para realizar de forma autónoma las distintas actividades propuestas.

Por otro lado, es fundamental que todas las programaciones educativas se centren en actividades con carácter dinámico, manipulativo y experimental, siempre con un carácter lúdico, pues es un elemento fundamental cuando se trabaja con niños. Es por ello que, se propone el siguiente proyecto que incluye una serie de cambios de enfoques teóricos beneficiosos para los alumnos/as a la hora de hacer una clase inclusiva, una serie de actividades tipo que utilizan metodologías innovadoras utilizando e incorporando en ellas: la Teoría de las Inteligencias Múltiples en la propia aula.

Sin embargo, una vez que se habla de proceso educativo, se debe realizar desde el inicio de la escolarización, es decir, desde la etapa de Educación Infantil, puesto que es un ciclo fundamental en el proceso. La finalidad es el desarrollo completo del individuo en todas sus dimensiones: biológicas, sociales, cognitivas, afectivas, motrices y emocionales a través de experiencias de socialización de manera pedagógica y recreativa.

Al nacer, el cerebro del niño tiene la aptitud de captar aquello que se obtiene mediante los estímulos. Los niños deben estar en un entorno favorable y repleto de estimulación para lograr un completo aprendizaje y desarrollo. Por tanto, la Educación Infantil debe basarse en una estimulación precisa para moldear completamente el sistema nervioso del niño. En esta primera etapa, el aprendizaje se basa en el conocimiento, la evaluación y el control del niño, de sus posibilidades y habilidades. La correcta madurez y desarrollo dependen de la autoconciencia y la interacción con el entorno.

En el momento en que un niño va a la escuela, su entorno se amplía y se vuelve diverso porque comienza a estar expuesto a nuevas experiencias, porque comienza a interactuar con sus compañeros, adultos fuera de su familia y nuevas relaciones interpersonales. Esto les permite ampliar sus relaciones sociales, para que aprendan a vivir en sociedad, respeten y pongan en práctica las reglas de convivencia que se les presentan en su día a día. Es, en esta etapa, en la cual los niños y niñas comienzan a

darle importancia de lo que hace que cada uno sea diferente por su interacción con los otros y, por lo tanto, construyen su yo y una actitud basada en aceptar y respetar a la diversidad; se convierten en personas tolerantes.

La escuela y la familia son los principales medios socializadores y educadores de los más pequeños. Estos dos agentes deben trabajar coordinados para que la educación tenga la misma dirección, sea en la escuela, o en el propio hogar.

## **CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En este capítulo se define el concepto de inteligencia y su importancia en el desarrollo del niño.

### **1.1 CONCEPTO DE INTELIGENCIA**

Es de gran interés contar con un estudio previo para la comprensión y la perspectiva de la progresión del concepto de inteligencia y de todo lo que esto supone para entender la evolución de esta y sentar las bases del trabajo que se va a presentar.

La revisión histórica del concepto de inteligencia llevó a seguir a Siegler y Dean (1989, p.4), quienes señalaron que el método psicométrico de la inteligencia se caracteriza por un énfasis en cuantificar y clasificar la inteligencia de las personas, con la confianza en probar la inteligencia general como base para sus datos. Utilizan y confían en los test generales de la inteligencia para sus datos, usando un análisis factorial para analizarlos. Desde esta perspectiva, el ser humano está dotado de una serie de factores o características diferentes para cada persona. Las diferencias individuales en estos factores se refieren a diferencias en el desempeño intelectual.

#### **- Hacia una definición de inteligencia**

Al principio, se consideró que la inteligencia tenía un carácter biológico, genético, y que estaba dentro del alcance de la mente de un individuo, por lo que podía medirse. En otras palabras, como atributo unitario que se encuentra en la cabeza del individuo (Gardner, Kornhaber y Krechevsky, 1993, p.10). Hasta principios del siglo XX, la idea de significado era primitiva. Aunque se usaba la palabra, no había interés ni preocupación por su significado exacto (Jerison, 1989, p.10)

En 1921, catorce expertos como Pintner, Woodrow, Terman... expresaron sus opiniones sobre la naturaleza de la inteligencia, entre ellas “el poder de dar buenas respuestas desde el punto de vista de la verdad o el hecho” (Thorndike), “La capacidad de pasar a un pensamiento abstracto” (Terman), etc. Pero ninguna de estas gustó a los investigadores. Tanta fue la dificultad que se plantearon preguntas como “¿Existe inteligencia?” (Sternberg y Detterman, 1988, p.13) sobre inteligencia e investigación.

Las definiciones comunes y tradicionales de inteligencia incluyen conceptos y actividades, como la capacidad de aprender, adaptarse a nuevas situaciones, representar y manipular símbolos y de resolver problemas. Hoy, según la primera entrada del diccionario de la Real Academia de Española (2001) se define inteligencia como "la capacidad de entender o comprender" y como "la capacidad de resolver problemas o como una habilidad, destreza y experiencia" (p.1288).

## 1.2 DEL CONCEPTO DE INTELIGENCIA A HABLAR DE COCIENTE INTELECTUAL

### - Antecedentes históricos

De acuerdo a (Montagud, 2020) la primera persona en exponer “*cociente intelectual*” como expresión; fue el psicólogo alemán William Stern, quien creó la palabra alemana "*intelligenzquotient*" en 1912. El término se refiere a la capacidad intelectual relativa de una persona en el momento de ser evaluada. Esto se obtiene comparando los resultados obtenidos en pruebas psicométricas con otras personas de la misma edad. El cociente intelectual se distribuye en la población en forma de campana de Gauss, con un valor central de 100 y una desviación estándar de 15 (Wechsler, 1955, p.13).

Una figura relevante en la psicología del siglo XX, Alfred Binet, nativo de Niza, Francia, calculó el coeficiente intelectual de los niños que acudían a consulta dividiendo: edad por edad cronológica, y luego, multiplicando el resultado por 100. Por lo tanto, dado que se realiza la operación de división, el término apropiado es el de “*cociente*”.

Posteriormente, Binet propuso el concepto de edad mental. (Montagud, 2020) que se refiere a la edad media a la que los sujetos resuelven una serie de problemas.

Además, y siguiendo de acuerdo a las afirmaciones que (Montagud, 2020) realiza; queda plasmado que, Binet, también definió el retraso mental (discapacidad intelectual) como la diferencia entre la edad mental y la edad cronológica. Binet apostaba por la educación compensatoria como una especie de ortopedia basada en la mente para mejorar el nivel intelectual de los niños con discapacidad intelectual.

Más tarde, apareció Stern, quien definió el concepto de “cociente mental”, que se derivaba calculando; (Montagud, 2020) la edad mental sobre la cronológica ( $CM = EM / EC$ ). El problema es que aparecían decimales y la tasa de crecimiento mental no era la misma que la cronológica, por lo que en los adultos los resultados de los cocientes eran muy bajos.

Después, en 1916, apareció la imagen de Lewis Madison Terman (1877-1956).

Él es una de las personas que utilizó la sugerencia de Stern de multiplicar el cociente mental por 100 para evitar los inconvenientes causados por los decimales. Estableció el cociente intelectual (CI), que aparece al dividir la edad mental sobre la edad cronológica, multiplicándolo todo por 100 (Montagud, 2020).

A nivel matemático debe ser: ( $CI = (ME / CE) \times 100$ ). El punto a favor de este índice es que no está restringido por la edad. Por lo tanto, si un sujeto muestra un rendimiento medio constante en comparación con su grupo de edad invariable en años sucesivos, entonces su coeficiente intelectual no se cambiaba.

En la actualidad, cociente intelectual se ha convertido en un estimador de la inteligencia general basado en diferentes pruebas estandarizadas diseñadas para tal fin. Pero existen algunas disputas sobre ello.

Algunos autores (Hampshire et al., 2012) creen que reducir la inteligencia humana a un solo factor es demasiado arriesgado. Por otro lado, otros creen que el CI tiene un gran valor predictivo, especialmente a nivel académico o laboral (Sternberg et al., 2001). Las puntuaciones del CI se pueden usar en muchas situaciones diferentes, como predecir el rendimiento escolar, indicar necesidades educativas especiales, evaluar el rendimiento laboral, etc. Los sociólogos pueden incluso utilizar este parámetro para estudiar la distribución de la inteligencia en una población.

Como ya se ha citado con anterioridad, el término original proviene del alemán "*intelligenzquotient*", y cuando se tradujo al inglés se hizo de manera literal "*intelligence quotient*". Por otro lado, los hispanohablantes, profesionales o no, continúan tratándolo de manera estandarizada hoy en día, especialmente si las instituciones lingüísticas tratan tanto "*cociente*" como "*coeficiente*" como si fueran sinónimos en la práctica (Montagud, 2020).

Pese a que, hoy en día el cálculo del CI no es el mismo en base a los métodos de prueba utilizados por Binet y Stern, se han propuesto métodos alternativos entre otros psicólogos de la época, lo cierto es que la expresión "*cociente intelectual*" sigue siendo apropiada. Sin embargo, como se ha indicado anteriormente, hay muchos profesionales de la psicología y aquellos que no se dedican a esta misma que continúan usando el término "*coeficiente intelectual*". Basado en la discusión y explicación anteriores, no hay razón para caer en un error.

### 1.3 DE LA INTELIGENCIA A ENTENDER LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La teoría de las inteligencias múltiples fue introducida por el psicólogo, profesor e investigador estadounidense Howard Gardner. En su libro "*Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*" (2011), criticó la visión unidimensional de la evaluación psicológica y mental de las personas, a la que llamó visión uniforme. Por ello, propone una visión alternativa basada en un enfoque total de la mente, que conduce a una visión diferente de la escuela. (Gardner, 2011, p.24). Causa por la que propone una visión plural de la mente, que aporta muchas facetas distintas de la cognición, que tiene en cuenta que las personas tienen diferentes potenciales cognitivos y que contrasta diversos estilos cognitivos. (Gardner, 2011, p.24).

También plantea el concepto de escuela individualizada, que tiene una visión polifacética de la inteligencia, lo que llevó al surgimiento de la teoría de las inteligencias múltiples. (Gardner, 2011, p.24)

Este destacado autor señaló que la vida humana necesita la capacidad de desarrollar varios tipos de inteligencia. En la visión tradicional, la inteligencia se define

como “la habilidad para responder a las cuestiones de un test de inteligencia”. (Gardner, 2011, p.33)

La teoría de las inteligencias múltiples globaliza esta definición: “la habilidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada” (Gardner, 2006, p.33). En este caso, Gardner explicó que, si sabemos cómo resolver el problema, sabremos cómo lidiar una situación con un objetivo principal y elegir la forma adecuada para lograr ese objetivo. Si bien la elaboración de un producto cultural es fundamental para el trabajo diario (como obtener o transmitir algo correctamente), así pues, está intrínseco a la hora de expresar opiniones o sentimientos.

Al realizar una investigación sobre cuáles podrían ser las inteligencias más importantes, se consultaron varias fuentes para encontrar información sobre el desarrollo de diferentes tipos de individuos. Cuando se eligieron las inteligencias que atendían en la mayoría de los aspectos a todos los criterios para definirse como *inteligencia*, se denominan *inteligencias genuinas* Howard Gardner primero se decidió por siete inteligencias, que se seleccionaron individualmente porque tenían una o más operaciones nucleares distintas.

### 1.3.1 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES ¿QUÉ SON?

De acuerdo con González (2014) que plasma esta idea sobre la teoría de las inteligencias múltiples, donde expone que:

La teoría de las inteligencias múltiples puede describirse de la manera más exacta como una filosofía de la educación, una actitud hacia el aprendizaje, o aún como un meta-modelo educacional en el espíritu de las ideas de John Dewey sobre la educación progresiva. No es un programa de técnicas y estrategias fijas. De este modo, ofrece a los educadores una oportunidad muy amplia para adaptar de manera creativa sus principios fundamentales a cualquier cantidad de contextos educacionales. (Armstrong, 1999) (p.12)

Tal y como se ha tratado con anterioridad, su principal antecesor fue Howard Gardner. García-Allen (2015) expone que Gardner nació en Estados Unidos en 1943; estudió en la Universidad de Harvard, donde se guió hacia la psicología y

neuropsicología. Sus líneas de investigación se encaminaron hacia el análisis de las capacidades cognitivas. A través de estas investigaciones, propuso la teoría de las "Inteligencias Múltiples" (Frames of Mind, 1983).

Investigador de la Universidad de Harvard y, después de años de investigación, cambió por completo todo el sistema educativo escolar en EE.UU. Actualmente es codirector en Harvard High School del Proyecto Zero. También desempeñó su labor como profesor de educación y psicología y profesor de Neurología en la Facultad de Medicina de la Universidad de Boston. En la década de los 80 comenzó a trabajar sobre una nueva perspectiva, una forma nueva de entender y estudiar la inteligencia de una forma más práctica y específica. (García-Allen, 2015).

Sánchez (2015) afirma:

En 1983, propuso su teoría en el libro *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, en el que argumentó que el uso de herramientas psicométricas no puede comprender completamente la esencia de las capacidades del ser humano para la resolución de problemas.

En 1993 publicó su creación "*La inteligencia múltiple*" y en 1997, *Mentes extraordinarias*. También ha publicado otros títulos como *Arte, Mente y cerebro*; *La mente no escolarizada*; *Educación artística y desarrollo humano* y *La nueva ciencia de la Mente*, así como cientos de artículos (p.4)

Con respecto a la definición de inteligencia, Gardner mencionó en su libro "*Inteligencias Múltiples, la teoría en la práctica*" (1998), que su definición es diferente de los puntos de vista tradicionales. Además, González (2014) también afirma que:

En una visión tradicional, se define operacionalmente la inteligencia como la habilidad para responder a las cuestiones de un test de inteligencia. La inferencia que lleva de la puntuación en los test a alguna habilidad subyacente se sostiene a base de técnicas estadísticas que comparan las respuestas de individuos de diferentes edades. La aparente correlación de las puntuaciones de

estos 12 test, a través de las edades y a través de diferentes instancias de test, corrobora la idea de que la facultad de inteligencia no cambia mucho con la edad, con el entrenamiento o con la experiencia. Se trata de un atributo innato, de una facultad del individuo. (Gardner, 1998). (p.11)

Por otro lado, la teoría de las IM cree que, en lugar de definir la inteligencia en el desempeño de las pruebas, es mejor definirla como la capacidad de crear productos socialmente valiosos y solucionar inconvenientes.

En su teoría de las Inteligencias Múltiples asume una perspectiva amplia y pragmática de la inteligencia, más allá de la perspectiva restringida de la medida de un CI. Se asume que la inteligencia es funcional y que se manifiesta de diferentes maneras en diversos contextos” (Prieto y Ballester, 2003).

### 1.3.2 ¿CUÁNTAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES ENCONTRAMOS?

Se considera de gran importancia la descripción breve sobre cada inteligencia, para obtener el objetivo de conocerlas de una manera sencilla y convincente. El propósito de esta descripción es dar una definición cercana a la realidad, sin pensar equivocadamente que la inteligencia musical es simplemente propiedad de los músicos o que la inteligencia matemática es únicamente la que tienen los matemáticos. Y, por tanto, aunque entendemos que existe una definición simple de inteligencia lingüística, aunque no conozcamos la base fundamental de Gardner, entendemos que otras inteligencias, como la interpersonal, interpersonal, o la musical, no ocurre lo mismo. Necesitan mejores explicaciones para entender dónde termina una inteligencia y comienza otra.

#### - Inteligencia lingüístico - verbal

La inteligencia lingüística es una de las inteligencias que no están relacionadas con el mundo físico (Gardner, 1993, p. 276). Dentro del ámbito escolar suele ser una de las inteligencias más importantes en todas las disciplinas. Puede definirse como la capacidad de dominar la lengua materna para comunicar y expresar los propios pensamientos y dar sentido al mundo a través del lenguaje. Es la inteligencia de abogados, escritores, poetas, profesores, comediantes y oradores (Gardner, 1999).

Concluyendo se puede decir que es la capacidad de comprender y hacer comprender a través del lenguaje verbal.

- Inteligencia lógico-matemática.

La inteligencia lógico-matemática se ve reflejada a través de la capacidad para el cálculo, para distinciones sobre geometría de los espacios, aparece una satisfacción por la creación y solución de problemas lógicos. Normalmente se crea un lenguaje simbólico numérico porque esta inteligencia requiere la capacidad de uso de los números a la hora de analizar problemas lógicos e investigar estos mismos problemas científicamente. (Gardner, 1999).

- Inteligencia musical

Es otro tipo de inteligencia que no están relacionada con el mundo físico (Gardner, 1993). Se expresa con una mayor sensibilidad al ritmo, tono y timbre, además de con los sónicos del medio ambiente y la naturaleza.

Dicha inteligencia se refiere a la apariencia de una capacidad que ayuda a distinguir y manipular los sonidos naturales, manteniendo el sistema simbólico de un lenguaje musical.

- Inteligencia visual - espacial

Esta inteligencia engloba toda la capacidad de formar e imaginar gráficos bidimensionales y tridimensionales, además de la posibilidad de comprender, manipular y modificar la configuración de un espacio extenso y restringido (Gardner, 1999).

Otra definición más funcional es la que muestra que la inteligencia espacial es una aptitud para apreciar con exactitud todo lo que nos rodea visual – espacial y de plantear transformaciones sobre esas apreciaciones; ayuda a identificar y crear representaciones, diferenciar rasgos de objetos, personas, ambiente natural, etc.

- Inteligencia corporal cinestésica

Esta inteligencia corporal-cinestésica, establece una capacidad de uso del propio cuerpo completo (o partes), con la finalidad de expresión de ideas, resolución de problemas, realización de actividades o construcción de productos (Gardner, 1999)

Dicha inteligencia implica el control de movimientos corporales y manejo de objetos con destreza, por lo que, se trabaja tanto con motricidad gruesa (coordinación), como con motricidad fina (precisión). Se apoya en la idea del uso corporal como descubiertos de conocimiento y expresión de sentimientos y sensaciones con este mismo.

- Inteligencia interpersonal.

La inteligencia interpersonal incluye la capacidad de centrarse en cosas importantes para los demás, sus intereses, motivaciones, opiniones, historia personal, intenciones y, a menudo, predecir las decisiones, sentimientos y comportamientos de los demás (Armstrong, 2003). Sumamos a esta inteligencia el saber percibir y distinguir las emociones, intenciones, motivaciones y sentimientos de los demás. Esto puede tratar la receptibilidad a las expresiones faciales, los sonidos y los gestos; la capacidad de distinguir entre diferentes tipos de señales interpersonales y la capacidad de responder eficazmente a estas señales en la práctica (por ejemplo, influir en un grupo de personas para que sigan determinadas acciones).

Hasta hace poco, esta inteligencia apenas ha sido valorada, ha sido su importancia para mantener el equilibrio mental y físico; para alcanzar metas personales, económicas, laborales y sociales lo que ha hecho que tenga el valor e importancia que merece.

- Inteligencia intrapersonal.

Este tipo de inteligencia es interna, privada y pertenece a lo más íntimo de cada uno. Determina cómo nos tratamos, manejamos nuestras emociones, poderes mentales y nuestras propias limitaciones. La inteligencia intrapersonal expresa la capacidad de comprender el interior de cada uno, tener sus propios sentimientos y pensar en el proceso de pensamiento (metacognición). Su estructura simbólica son los símbolos del yo. Autoconciencia de sí mismo y capacidad de adaptación a la propia conducta en base a dicho conocimiento. Esta inteligencia implica; tener una impresión precisa de uno mismo (habilidades y limitaciones propias); prestar atención a las emociones internas, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos, así como la habilidad de tener autoestima, autodisciplina y autocomprensión.

- Inteligencia naturalista

La inteligencia mostrada, incluye percibir la relación entre varias especies, un grupo de objetos y humanos, así como identificar y determinar si existen diferencias y similitudes entre ellos. Esta inteligencia es muy útil en las clases de ciencias porque cuando se usa en combinación con otras clases de ciencias, no proporciona una clasificación, relaciones y análisis adicionales entre los fenómenos naturales y las especies.

### 1.3.3 ¿POR QUÉ HABLAMOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES?

Gardner cree que la inteligencia no es fija desde el nacimiento, sino que se desarrolla a lo largo de la vida y lo piensa al igual que otros psicólogos de la educación (Bronfenbrenner, 1970; Feuerstein, 1980; Perkins, 1995), que dan pie a considerar que la inteligencia es el resultado de la interacción entre factores biológicos y ambientales. Entonces es educable. En cuanto a las diferencias, para Gardner y, a diferencia de los conceptos tradicionales, la inteligencia nunca ocurre de forma aislada, ya que cualquier tarea requiere una combinación de habilidades, aunque una o más destaquen.

Por esta razón, cree que la inteligencia se describe mejor como un conjunto de habilidades mentales que él llama "*inteligencias*". Desde esta visión más amplia y pragmática, la Teoría de las Inteligencias Múltiples diversifica los conceptos tradicionales de inteligencia y los define como habilidades funcionales multidimensionales, que se expresan de diferentes formas y en diferentes contextos.

En cuanto al estándar del posicionamiento inteligente, las últimas investigaciones en neurobiología señalan que existen áreas en el cerebro que corresponden a determinados espacios cognitivos. No es fácil determinar con claridad qué áreas, pero las personas han llegado a un consenso de que cada una de estas áreas puede expresar una inteligencia diferente, que es responsable de tareas de diferente naturaleza.

Dado que el posicionamiento cerebral de estas áreas es una tarea compleja. De acuerdo a González (2014):

Gardner señaló ocho criterios básicos para incluir una competencia como inteligencia:

1. La posibilidad de que una inteligencia se pueda aislar en casos de lesiones cerebrales.
2. Que tenga una historia evolutiva plausible.
3. La existencia de una o más operaciones identificables que desempeñen una función esencial o central en esa inteligencia.
4. La posibilidad de decodificación en un sistema de símbolos.
5. Un desarrollo bien diferenciado y un conjunto definible de actuaciones que indiquen un estado final.
6. La existencia de prodigios y personas excepcionales en esa inteligencia.
7. Contar con el respaldo de la psicología experimental (pues los psicólogos pueden averiguar la relación entre dos operaciones observando hasta qué punto se pueden llevar a cabo dos actividades simultáneamente, si una actividad no interfiere en la otra, se puede suponer que las dos se basan en capacidades mentales y cerebrales distintas).
8. Contar con el apoyo de datos psicométricos (las mediciones que se han realizado con los test psicométricos evidencian la medición de diferentes capacidades humanas) (p.20).

Además, Gardner considera los siguientes principios importantes en su teoría de IM:

- Cada persona tiene las ocho inteligencias. Todos tenemos ocho inteligencias, pero cada una trabaja de manera diferente.
- La mayoría de las personas pueden desarrollar cada inteligencia a un nivel apropiado de competencia. Siempre que reciba la estimulación y la orientación adecuada, puede desarrollar las ocho inteligencias.
- La inteligencia suele funcionar en conjunto de forma compleja. Dado que la inteligencia interactúa entre sí, no se pueden excluir del contexto general de la IM.
- En cada categoría, hay muchas formas de hacer que las personas sean inteligentes. La teoría de las IM enfatiza la diversidad de formas en que las personas muestran sus destrezas en cada inteligencia (González, 2014, p.14)

#### 1.3.4. LA INTELIGENCIA EMOCIONAL. <<EL GRAN DESCUBRIMIENTO>>

Tradicionalmente, el éxito de una persona está fundamentalmente relacionado con su coeficiente intelectual. Sin embargo, en la actualidad, esta afirmación ha sido sustituida por la siguiente verificación: menos del 20% del éxito está relacionado con el CI, mientras que el 80% restante corresponde a otros factores de mayor importancia.

Las contribuciones de las aportaciones de Howard Gardner sobre este tema son conocidas principalmente por la teoría de las “*inteligencias múltiples*”, expone que no existe una inteligencia única en los seres humanos, sino que aparecen diversas inteligencias que marcan el potencial individual de cada persona. Entre los ocho tipos diferentes de inteligencias, una que merece ser enfatizada es la *inteligencia interpersonal*, que la expresa como la capacidad de comprensión hacia los demás (desempeño, comprensión y relación con los otros) y, por otro lado, la *inteligencia interpersonal*, que comprende la capacidad de formar un riguroso autoconcepto y saber usarlo de manera efectiva en la vida.

De igual forma, destacan las aportaciones de Daniel Goleman (psicólogo y periodista) que destaca la relación entre la inteligencia emocional por encima del CI para lograr el éxito profesional y personal (Goleman, 1995, 1998). Propone un modelo generalizado como una "teoría de ejecución" de las competencias emocionales, válida para el trabajo y los negocios. Estas competencias a las que hace referencia son: 1) Conciencia personal, 2) Autorregulación y 3) Motivación, enfatizando la IE (Inteligencia Emocional) con cualidades relacionadas con la personalidad. Goleman (1998) es partícipe de la idea de que si bien el conocimiento, la experiencia y el CI son importantes como requisitos de umbral, son estas habilidades emocionales las que determinan los excelentes resultados.

También señala que la inteligencia emocional tiene una dependencia en el éxito en la vida y puede darse desde la etapa infantil hasta la etapa adulta. A través de diversos estudios, concluyó que las emociones ajenas nos afectan, cambiando así nuestra estabilidad emocional.

## **CAPÍTULO II: RELACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

Tras esta revisión teórica para entender cómo aprendemos, qué áreas del cerebro están involucradas en el aprendizaje, que existen inteligencias múltiples en el mismo, cuantas, de qué tratan y por qué la importancia de todas ellas, surgen dos interrogantes; ¿Cuál es el aspecto más importante que hay que tener presente a la hora de implementar la teoría de las inteligencias múltiples en el aula de educación infantil? ¿Conviene vincular todos los contenidos propuestos con la práctica educativa?

Este capítulo tiene como objetivo mostrar que la introducción de las inteligencias múltiples en el aula no es una utopía o una fantasía, sino que puede vincularse a los contenidos establecidos en la ley de educación vigente. LOE (artículo 6.1, p.9) define el currículo como “el conjunto de objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas reguladas en la presente Ley”. Y, por otra parte, el Real Decreto (1630/2006), que estableció las enseñanzas mínimas para la educación infantil, señaló que: “en esta etapa educativa se instalan las bases para el desarrollo personal y social y, se integran como aprendizaje en la base del posterior desarrollo de competencias que se consideran básicas para todo el alumnado”. (p.5)

Por tanto, es necesario centrarse en los aspectos más importantes de la segunda etapa del currículo de Educación Infantil. Especialmente en los objetivos a alcanzar en la etapa de la que se habla y las áreas de contenido involucradas en el logro de estos. Del mismo modo, vincular las inteligencias múltiples con la educación permite a los niños dominar algunas habilidades básicas que les ayudarán a resolver problemas o crear aptitudes que les permitan trabajar de forma eficaz y feliz durante toda su vida.

El *Anexo I: Objetivos generales e Inteligencias Múltiples*, presenta la relación entre las diferentes Inteligencias Múltiples y los objetivos expuestos, que los pequeños deben alcanzar en la etapa de educación infantil. De esta forma, podemos comprobar que el propio curso confirma la existencia de diversas inteligencias y la necesidad de utilizar todas ellas por igual para promover el desarrollo, tanto de manera física, social e intelectual, como de manera emocional de los niños y niñas.

El Real Decreto 1630/2006 establece que, para alcanzar los objetivos anteriores, los contenidos de la etapa deben estar organizados por diferentes áreas, las cuales se

llevaran a cabo a través de actividades globales de interés e importancia para los más pequeños.

Las tres áreas de organización de los contenidos que marca el Real Decreto (1630/2006) son:

1. Área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
2. Área de Conocimiento del entorno
3. Área de Lenguajes: comunicación y representación

(artículo 6. p.3)

Así mismo, en estas áreas se han determinado objetivos específicos y bloques de contenido. El *Anexo II: Áreas del currículo, bloques de contenido e Inteligencias Múltiples* muestra las áreas y bloques de contenido que se plasman en el currículo relacionados con las inteligencias múltiples. El propósito de esta *tabla 4*, relacionada en dicho Anexo II, es comprobar la importancia al hablar sobre inteligencias múltiples en el aula y eliminar la idea de que solo los niños inteligentes pueden tener éxito (centrándonos más en la rama de las matemáticas o lenguaje exclusivamente)

Por lo tanto, en el Anexo II, podemos ver que la Ley de Educación recomienda que se trabaje de manera global para contribuir el desarrollo completo de los niños, potenciando así las inteligencias múltiples. Para concluir, y como se señala anteriormente, se establece una relación entre las ocho competencias que establece la LOE y las ocho inteligencias múltiples, estas ocho competencias básicas son las que deben de ser adquiridas en la etapa de educación infantil. La relación se muestra en el *Anexo III: Competencias Básicas e Inteligencias Múltiples*.

Como puede verse, aparece una concordancia y relación directa entre las competencias básicas que se fijan y las inteligencias múltiples sobre las que se trabaja. Por tanto, así como podemos encontrar inteligencias múltiples en los dos hemisferios del cerebro, podemos encontrar la distribución de competencias en dichos hemisferios. Algunas forman parte del hemisferio izquierdo, el hemisferio de la lógica, tratando matemáticas y lenguaje. Y, otras forman parte del hemisferio derecho, responsable de todos los aspectos que tratan las relaciones sociales.

### **CAPÍTULO III: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA “BASADO EN EL DEPORTE”: LUDOTERAPIA; APLICANDO LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.**

En este capítulo se tratan concretamente aspectos que deben de estar presentes en la puesta en práctica educativa sobre las inteligencias múltiples.

Como se ha podido leer con anterioridad, las leyes que regulan la educación, proponen unos contenidos mínimos que deben llevarse a la enseñanza, estos son un medio para la adquisición de competencias y habilidades que les sean de gran utilidad en su día a día al alumnado.

El desarrollo de competencias básicas significa asegurar que los estudiantes puedan utilizar los conocimientos adquiridos en un entorno heterogéneo y en constante cambio para ayudarles a comprender la realidad y transformarla en la mayor medida posible. Este objetivo requiere adaptaciones en el contenido del curso para que se pueda ajustar a partir de métodos que pretenden integrar y globalizar el conocimiento.

La contextualización e interdisciplinariedad de este aprendizaje permitirá desarrollar la competencia al finalizar la etapa educativa. Por lo que, dicha propuesta de innovación a desarrollar se enfocará en el uso de diferentes actuaciones para desarrollar inteligencias múltiples en el aula de educación infantil con la intención de llevar a la práctica los aspectos fundamentales de los que parte la teoría de las IM.

Para llevar a cabo el proyecto de innovación educativa, se cita a Jaume Carbonell (Cañal de León, 2002. p.11-12), quien expresa de una manera clara lo que un proyecto de innovación educativa engloba:

Un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes; La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un trayecto o un largo viaje que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado.

- ¿Por qué se propone este proyecto?

Esta innovación no se crea con la idea de dar conceptos nuevos relacionados con las inteligencias, pero sí para potenciarlas, introduciéndolas como dinámicas ante los juegos tradicionales desde diferentes perspectivas. Los alumnos/as deben de entender que un concepto puede ejecutarse a partir de los 8 tipos de inteligencias; además de disfrutar y aprender a partir de cada una de estas.

Por tanto, la principal razón de este proyecto innovador puede centrarse en trabajar un hábito importante en la vida de todos los alumnos y alumnas como es el juego de forma lúdica y deportiva. Además de interiorizar y hacer suyo este hábito para conseguir una mejoría de la salud y desarrollo en la sociedad ante la tecnología y el “mal uso”, en muchas ocasiones, de esta.

- ¿Qué necesidad hay para implementarlo?

El principal incentivo para la realización del proyecto es la necesidad que aparece en las aulas sobre recuperar los juegos tradicionales, presentarlos al alumnado; además de crear ambientes favorables fuera de las tecnologías que utilizan diariamente en sus rutinas fuera del aula.

- ¿Para qué se propone?

El principal propósito es producir cambios en las rutinas diarias de los alumnos/as aplicando el deporte (juegos) como medio favorecedor y de bienestar para la salud física y mental de todos ellos. Se quiere que el trabajo realizado quede marcado en los alumnos/ as y que puedan ser ellos mismos los transmisores de los conocimientos adquiridos, ya sea a sus familiares, amigos, vecinos, etc.

Por otro lado, la intencionalidad también se enfoca en resolver el tema a través de las inteligencias múltiples que creará un trabajo personal con la adquisición de conocimientos de mejor o peor manera dependiendo de cuál de ellas esté más desarrollada.

- Objetivos del proyecto

- Fomentar la importancia del deporte en los alumnos y alumnas.
- Aportar estrategias para tratar un aspecto determinado desde la aplicación y trabajo de todas las inteligencias múltiples.

- Despertar interés en los alumnos y alumnas sobre los juegos tradicionales, además de a sus familias y amigos fuera del ámbito escolar para llegar a crear un hábito.

- Incitar a la reflexión de trabajo sobre un concepto a través de diferentes áreas.

- Metodología

La metodología en el aula debe ser funcional, activa y participativa, ya que los verdaderos promotores del aprendizaje son los alumnos/as y el docente es el responsable de crear un ambiente favorecedor dentro del aula.

A través del planteamiento de una serie de actividades tipo, se debe promover el desarrollo de inteligencias múltiples y competencias. Por tanto, se puede observar en la programación de actividades; que, distintas áreas de contenido se interrelacionan para organizar y asociar conocimientos, promoviendo así aprendizajes significativos. Por lo que, este proyecto de innovación se basará en los principios metodológicos de interdisciplinariedad, la globalización, la integración, el constructivismo, y la participación activa de los estudiantes.

- Actividades tipo propuestas

Se realizan actividades tipo sobre cada una de las inteligencias múltiples. Cabe destacar que en cada actividad se trabajará más de una inteligencia de modo que prioritariamente haya una inteligencia trabajada como manera principal y de manera secundaria y, o complementaria habrá otras diferentes que también serán trabajadas.

**Tabla 1.** Actividades tipo e inteligencias trabajadas

Actividad	Inteligencia que se trabaja
Videos de danzas y bailes tradicionales	Inteligencia principal: musical y corporal cinestésica Inteligencias complementarias: interpersonal e intrapersonal
Juegos ABN (sudoku, sumas, restas...)	Inteligencia principal: Lógico-matemática Inteligencias complementarias: visual-espacial, lingüístico-verbal e interpersonal

Juegos tradicionales en espacios abiertos (bolos, carrera de sacos, la ranita, las chapas, rayuela, escondite...)	Inteligencia principal: corporal cinestésica. Inteligencias complementarias: lógico-matemática, interpersonal, lingüístico-verbal, naturalista, visual-espacial e intrapersonal
Lectura de cuentos, poesías, canciones y escritura de un diario personal	Inteligencia principal: Lingüístico-verbal e intrapersonal, Inteligencias complementarias: musical e intrapersonal
Retos deportivos: Cada fin de semana tendrán que superar un reto deportivo con sus familiares y tendrán que traer una foto a clase el lunes siguiente para explicar que han hecho.	Inteligencia principal: Interpersonal y corporal-cinestésica Inteligencias complementarias: lingüístico-verbal, intrapersonal, lógico-matemática
Tertulias dialógicas: Exposición de juegos tradicionales.	Inteligencia principal: lingüístico-verbal Inteligencias complementarias: interpersonal, intrapersonal y visual-espacial
Talleres Internivelares: juegos cooperativos con alumnos/as de edad superior (educación primaria)	Inteligencia principal: interpersonal Inteligencias complementarias: naturalista, lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, corporal cinestésica, intrapersonal y musical
ABP: creamos un nuevo deporte	Inteligencia principal: interpersonal y corporal cinestésica Inteligencias complementarias: intrapersonal y visual-espacial

Fuente: Elaboración propia

Para favorecer el trabajo, conviene mencionar un sistema muy utilizado a la hora de ponerlo en práctica en el aula: La paleta de inteligencias múltiples. Esta no es más que una síntesis del desarrollo de las actividades utilizando enunciados sencillos en cada caso, apoyándonos de un dibujo visual. (*Anexo IV: Paleta de Inteligencias Múltiples*)

#### - Recursos materiales y humanos

El docente es uno de los recursos humanos indispensables, pues su papel es esencial dentro del aula a la hora de mostrar a los alumnos/as la situación de aprendizaje, además de que pueden aumentar el interés y controlar la duración y forma en las que llevar a cabo las actividades tipo.

Los maestros intervienen durante todo el proyecto, organizan diferentes grupos de trabajo y gestionan el tiempo y las actividades propuestas. También, enriquecen, apoyan y amplían las diferentes actividades según las circunstancias.

Además, el proyecto siempre contará con el apoyo de:

- Comunidad educativa

La comunidad educativa será responsable de facilitar el trabajo de los docentes, apoyar sus acciones y facilitar las intervenciones a través de la necesaria colaboración y ayuda en la vida del aula.

- Familia

Las familias deben estar comprometidas con el proyecto y participar activamente en él, para que sus hijos sientan el apoyo por su parte. A su vez, ellos en casa consolidan lo aprendido en el aula para que puedan absorber los nuevos métodos de enseñanza de manera más natural; esto se logra porque está relacionado con el entorno de la vida en el hogar y la escuela, y estos dos se apoyan mutuamente.

#### - Temporalización – medio y largo plazo

##### Previo al proyecto

El viernes de la semana anterior al inicio del proyecto se reunirán, tanto a los familiares de los alumnos/as que serán los partícipes de este proyecto, como a los demás docentes que van a ser una pieza clave en la continuidad de este mismo. Se realizará una charla presentando las ideas del proyecto y objetivos que se quieren cumplir, además de recopilar sugerencias de actividades o juegos que los familiares puedan realizar en el aula.

### Durante el proyecto

El proyecto se aplicará durante 6 semanas del periodo escolar para que los alumnos/as puedan, durante uno o dos días a la semana trabajar bajo el paraguas de la metodología de inteligencias múltiples. A continuación, se expone la *Tabla 2*, que contiene la organización y distribución de las actividades que se ejecutarán durante el tiempo estipulado. Se utilizará la última franja horaria para la aplicación del proyecto ya que así está estipulado en el horario escolar del centro.

Se añade, además, un reto continuo que se realizará el fin de semana (sábado) durante las 6 semanas del proyecto. Este consiste en la realización de retos deportivos o de realización de actividades lúdicas con las familias que serán planteadas tanto al alumnado como a los propios familiares para que tengan constancia de ello. Con ello se conseguirá una continuidad del proyecto y una implicación activa en el mismo.

**Tabla 2.** Cronograma semanal de las sesiones

<i>Semana 1</i>	<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>	<b>Sábado</b>
<b>Sesión 1</b>		X		X	X	X
<i>Semana 2</i>	<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>	<b>Sábado</b>
<b>Sesión 2</b>	X		X		X	X
<i>Semana 3</i>	<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>	<b>Sábado</b>
<b>Sesión 3</b>		X			X	X
<i>Semana 4</i>	<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>	<b>Sábado</b>
<b>Sesión 4</b>	X		X			X
<i>Semana 5</i>	<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>	<b>Sábado</b>
<b>Sesión 5</b>		X			X	X
<i>Semana 6</i>	<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>	<b>Sábado</b>
<b>Sesión 6</b>	X	X	X		X	X

Fuente: Elaboración propia

- Evaluación

### Evaluación del proyecto

Después de cada actividad, se entregarán a los alumnos/as unas fichas de autoevaluación para conocer la satisfacción y el grado de cumplimiento personal sobre objetivo que se ha propuesto (unos 5 minutos de duración). Por otro lado, también se

complementará la evaluación anterior mediante una observación directa e indirecta, toma de anotaciones relevantes para una mejora tanto del alumnado como de la actividad en sí (el proceso). Esta podría llevarse a cabo mediante la observación y tertulia común en estas ocasiones:

- Asambleas diarias
- Observación y recogida de datos de interés durante las sesiones
- Autoevaluación del estudiante
- Reunión de padres

Una vez finalizado el proyecto, también se cumplimentará el cuestionario final relacionado con la eficacia del proyecto, que reflejarán las metas alcanzadas, los eventos y las posibilidades de mejora, especialmente la eficacia y cumplimiento del objetivo basado en la creación de un hábito saludable como es el deporte.

#### Seguimiento de las sesiones

Se realizará un seguimiento personalizado del trabajo de los estudiantes. Para ello, cada actividad cuenta con una hoja de registro (*Anexo V. Hoja de registro.*), en la que se cumplimentará por diversos ítems relacionados con la respuesta del alumno ante la actividad. Los estudiantes también completarán un formulario que se completará de forma adaptada para su edad (*Anexo VI. Autoevaluación del alumnado*) para expresar sus sentimientos y experiencias en cada ejercicio o actividad. Una vez las actividades hayan llegado a su fin, se realizará una evaluación general teniendo en cuenta los resultados de todas estas. Esto mostrará si los estudiantes han aceptado bien el proyecto, si comprenden el propósito de este y, además, si saben cómo desempeñar un papel en la actividad y aprovecharlos al máximo utilizando su inteligencia más desarrollada y aplicando las otras.

#### ¿Cómo se evalúa a la propuesta de cambio y aplicación de hábito saludable?

Después de la autoevaluación de los estudiantes, quedan registradas todas las acciones para luego revisarlas y analizarlas, finalmente, observando la diferencia en la asimilación de contenido entre la educación tradicional y la educación dinamizada aplicada por proyectos. Todos los resultados se observarán durante todo el proceso, ya sea positivo o negativo, las Inteligencias Múltiples califican numéricamente el trabajo

del alumno. Independientemente del resultado, es importante que los estudiantes tengan la libertad de experimentar una nueva forma de aprender.

Por otro lado, el docente llenará un cuestionario de evaluación sobre el proyecto para comprender su eficacia para ayudar a mejorar las acciones futuras y comprender el trabajo personal realizado. (*Anexo VII: Evaluación del proyecto de innovación*)

#### Evaluación de actividades tipo

Como se ve en toda la redacción y elaboración del proyecto, se han diseñado algunas actividades distintas a las comunes, interesantes, activas y participativas, haciendo del aprendizaje un proceso motivador para los estudiantes basado en la creación de un hábito deportivo para ellos. A través de la metodología adecuada para este tipo de propuestas, niños y niñas obtendrán contenidos sobre un mismo tema sobre ámbitos completamente diferentes, algunos de forma grupal, y otros promovidos por el trabajo individual.

Para hacer un seguimiento específico de las metas que esperamos alcanzar en cada una de las actividades propuestas, se realizará una pequeña evaluación que refleje los aspectos más importantes sobre las mismas y lo que se quiere conseguir de todas ellas. (*Anexo VIII. Evaluación de actividades tipo*)

## CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

En este apartado se incluyen impresiones notables (resultados significativos) al terminar de aplicar el proyecto de innovación. Tal vez, al principio puede mostrarse algo más complicado, pero cuando se avanza sobre este, se puede ver que esta forma de trabajar el contenido en el aula es muy interesante.

Sería muy eficaz para los alumnos/as, si se seleccionaran un mínimo de contenidos sobre diferentes áreas y se plantearan en el aula a través de un proyecto de innovación. Esta aplicación en el aula crea una obligación ante la búsqueda de recursos, creación de ideas diferentes y novedosas, y a la aplicación de metodologías totalmente innovadoras que hacen del proceso enseñanza – aprendizaje un completo recorrido divertido, que sería llamativo para los alumnos/as e incluso a docentes del centro, donde no hay espacio para el aburrimiento y la desmotivación personal, sino que, por el contrario, solo aparece la imaginación de cada alumno y eso, es lo más importante de este proyecto.

Es de gran importancia tener el juego como base fundamental dentro de la propia educación. Este es un estímulo que da un impulso y motivación al ser humano a la hora de descubrir el entorno al que pertenece y le rodea. Por ello, es por lo que se tiene que dedicar más tiempo a la experimentación, manipulación, descubrimiento, invención, creación, comunicación, etc. Todo esto se puede conseguir a través de la ejecución y puesta en marcha de actividades, proyectos vivenciales y funcionales, en los que sean los alumnos/as los principales partícipes dentro de dichos proyectos y actividades y de una manera directa en particular, en su proceso de enseñanza – aprendizaje personal.

Dado que el Trabajo de Final de Grado complementa el proceso de enseñanza - aprendizaje, debe acompañarse de un proceso de evaluación, y de un proceso de autoevaluación. Este trabajo muestra una ayuda y avance personal propio sobre la teoría de Howard Gardner en profundidad y una visión sobre la posibilidad de su adaptación en el aula. También muestra la realidad de que, aún con todo el estudio, es necesario avanzar mucho más en la estructura de aula, horario y el entorno aparentemente inflexible, como son las sesiones de trabajo y su tiempo estipulado para ellas, o el aislamiento de materias aprendidas sin conexión alguna unas de otras.

El segundo objetivo del trabajo presente incluye el diseño de un proyecto de innovación educativa basado en los hábitos saludables. Este, aporta una propuesta novedosa incluyendo alternativas que tienen la finalidad de conseguir un hábito en el alumnado. Tiene el propósito de mejorar, cambiar y/o transformar mejorando la práctica educativa, mediante una participación de todos los miembros que forman parte de la comunidad educativa y entorno social. El proyecto está diseñado para su puesta en práctica con total viabilidad y con espera de resultados favorecedores, porque, como se ve reflejado en diferentes apartados anteriores, la puesta en marcha de actividades tipo y seguimiento de estas, crean un completo trabajo guiado y favorecedor para cumplir el objetivo y crear un hábito basado en el deporte y la actividad saludable a través del trabajo por inteligencias múltiples.

Como bien la sociedad nos ha interiorizado durante todo nuestro recorrido, la salud tiene un papel muy importante en nuestras vidas y, es por ello, que se cree esencial trabajar este tema desde la etapa infantil. Esta etapa infantil, los niños y las niñas dan comienzo a su aprendizaje, este momento es de gran ayuda para poder implantar y adquirir hábitos saludables en los más pequeños; su aprendizaje se basa en la escucha e imitación de personas que tienen como modelo. Los niños y niñas de esta etapa infantil tienden a absorber conocimientos como si de una “esponja” se tratase.

Los adultos del entorno, familia y escuela trabajan desde el primer momento con el niño/a como agentes socializadores para este, por lo que, de una manera u otra, es la imitación de estos modelos prioritarios que el niño tiene en su alrededor, de los cuales reproduce la imitación a la hora de adquirir conductas y hábitos; por ello, aparece la importancia de instaurar de manera personal en el niño acciones que sean saludables y adecuadas para su vida. La imagen del adulto debe ser la que tenga conciencia sobre la importancia de un buen cuidado de su cuerpo, ya sea, tanto por realizar una buena alimentación, como por poner en práctica actividades que requieran ejercicio físico de una manera regular.

Debe de estar muy presente a la hora de trabajar con alumnado de infantil; que la manera más efectiva en la que adquieren el aprendizaje es “haciendo”. Por esta razón, la interiorización de dichos conocimientos se pretende conseguir a través de la formulación y propuesta de actividades y juegos lúdicos, tratando como base principal las inteligencias múltiples, que crearán un ambiente favorecedor y, conseguirán sacar el mayor partido de cada uno de los alumnos/as con los que se trabaje. Porque como bien

se ha nombrado con anterioridad, la Educación Infantil es una de las etapas más importantes para estos. Esta trabaja la enseñanza dirigida al desarrollo de sus dimensiones y creación de su personalidad entre muchas otras.

La propuesta de innovación basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples tiene en cuenta el potencial de cada alumno y alumna de manera individual en todos los ámbitos. Por ello, este proyecto puede colaborar con la mejora de la práctica educativa, ya que se muestra aislada de alguna manera de la metodología tradicional, viéndose en las innovaciones incluidas dentro del aula en la que los alumnos/as optan a la oportunidad del aprendizaje basado en el juego, experimentación y desarrollo creativo.

Hay que reconocer que se debería de prestar más atención sobre la situación actual de la educación y los maestros. Es cierto que, muchas de las veces no se cuentan con los recursos necesarios, tampoco con el apoyo de las instituciones, familias y, los alumnos/as en diversas ocasiones, tampoco lo ponen fácil. Sin embargo, puede llegarse a la conclusión de que trabajando mediante proyectos innovadores y propuestas imaginativas donde aparezca la creación, manipulación y protagonismo a la hora de crear su propio aprendizaje, el trabajo se vuelve más apasionante, gratificante y, humano.

El deporte tiene el poder de lograr la integración. Después de todo, todos somos diferentes, tenemos distintas habilidades y capacidades, pero cuando se tratan desde un punto de vista diferente, como son las inteligencias múltiples, ayuda a desarrollar al máximo las diferentes cualidades de cada alumno, por lo que las diferencias pasan a un segundo plano. La diversidad es otra arista que se pretende visibilizar como marginación positiva con este Trabajo de Fin de Grado.

Este trabajo, se centra en comprobar cómo el deporte puede convertirse en un hábito muy beneficios para todos, incluyendo y pensando en alumnos/as que presenten Necesidades Educativas Especiales; que, a estos, en ocasiones, el deporte les aporta una "excusa" para socializar y comunicarse con sus compañeros; además les permite expresar sus sentimientos de una manera menos compleja, les permite aprender contenidos académicos de una manera más funcional, con sentido e interesante... Se ha tratado de hacer la propuesta motivadora, aportar diferentes recursos o herramientas, y tener siempre en cuenta al alumno, ya que debe de ser el protagonista de cualquier acción e intervención educativa. En todas las etapas de la educación, este, el alumnado,

debería de ser el núcleo central de la acción docente, pero es más importante en la etapa de Educación Infantil, en esta etapa los niños sienten mucha curiosidad por lo que pueden percibir a través de los sentidos y necesitan ser estimulados a través de todos los ellos.

La aportación personal que se plasma en este trabajo relacionado con las competencias del Grado, tal y como en algunas ocasiones personalmente se ha vivido; con ilusión y felicidad de compartir pasiones y gustos por el deporte y la enseñanza. Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado (2020/2021):

CG02 - Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva; CT01 - Integrar las competencias de las diferentes materias para orientar el Trabajo de Fin de Grado y poder aplicar los conocimientos a la práctica profesional; CE68 - Conocer las características de la motricidad de 0 a 6 años y sus consecuencias en la organización de los espacios y usos de los materiales (p.2-3-4).

Con ganas de conseguir nuevos retos y metas personales; mediante esfuerzo y coordinación con los compañeros y compañeras tal y como puede verse en la Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado (2020/2021):

CG05 - Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia (p.2)

Consiguiendo pequeñas “píldoras” motivadoras que hacen seguir adelante como expresa la Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado (2020/2021):

CG11 - Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo, y promoverlo en los estudiantes y docentes. Seleccionar los recursos educativos más adecuados para cada situación; sacando lo mejor de uno mismo, y,

sobre todo, haciendo que lo hagan los demás: CE09 - Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades (p.2-4)

Para finalizar, se hace referencia a Benjamín Franklin (1702 – 1790), que es defensor del alumnado y, que lo muestra como parte necesaria de su propio aprendizaje. Mencionando una de sus citas más importantes se concluye el proyecto de innovación.

Tal y como lo menciona (Fernandez – Blanco, J. 2018): *“Dime y lo olvido, enséñame y lo aprendo, involúcrame y lo hago”*.

## BIBLIOGRAFÍA

- Amador, J. A. (2013). Escala de inteligencia de Wechsler para adultos-IV (WAIS-IV).
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.
- Armstrong, T., Rivas, M. P., Gardner, H., & Brizuela, B. (1999). *Las inteligencias múltiples en el aula*. Buenos Aires: Manantial.
- BOE: Boletín Oficial del Estado. Ministerio de Educación y Ciencia Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, de: <http://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf>
- de España, G. (2006). Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín oficial del Estado, 106(4), 17158-17207.
- España: Paidós.
- García-Allen. J. (s.f). Howard Gardner: biografía del psicólogo estadounidense. Vida y obra del autor de la teoría de las inteligencias múltiples. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/biografias/howard-gardner>
- Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple Intelligences (2ª ed.)*. Nueva York: Basic Books.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona,
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed*. Nueva York: Basic Books.
- Gardner, H. (2002). *La mente no escolarizada: Cómo piensan los niños y cómo deberían ser las escuelas*. Barcelona, España: Paidós.
- Gardner, H. (2014). *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós, España: Paidós.
- Gardner, H. (2014). *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D (1998). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós
- Gómez, O. (2013, Junio). [TFG Inteligencias múltiples aplicadas en la educación infantil]. [2013\\_06\\_28\\_TFG\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf \(unir.net\)](#)

González, C. (2014) [TFG “Las Inteligencias Múltiples en el aula de Educación Infantil”]. <https://zaguan.unizar.es/record/16536/files/TAZ-TFG-2014-1834.pdf>

Junta de Andalucía. (s.f.). <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portaerverros/documents/10306/64059c8b-6246-4f38-a733-8950225a40b6>

Madrid: Espasa.

Molero Moreno, C., Sáiz Vicente, E. J., & Esteban Martínez, C. (1998). Revisión histórica del concepto de inteligencia: una aproximación a la inteligencia emocional. *Revista latinoamericana de Psicología*, 30(1), 11-30.

Montagud, N. (s.f.). ¿Cociente o Coeficiente Intelectual? Aclarando estos conceptos. Una ayuda para comprender los diferentes matices de estas dos palabras, y su uso para hablar del CI. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/cociente-o-coeficiente-intelectual>

Moreno, C. M., Vicente, E. S., & Martínez, C. E. (1998). Revisión histórica del concepto de inteligencia: una aproximación a la inteligencia emocional. *Revista latinoamericana de Psicología*, 30(1), 11-30.

Orientación Andújar. (2013, 11 de junio). Orientacionandujar. <https://www.orientacionandujar.es/2013/06/11/paleta-de-inteligencias-multiples-ejemplos/>

Prieto, M<sup>a</sup>. D. y Ballester, P. (2013). *Las inteligencias múltiples: diferentes formas de enseñar y aprender*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española* (22ava. Ed.).

Sánchez, L. (2015, Abril). [TFG “La teoría de las inteligencias múltiples en la educación”].

[https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La teoría de las inteligencias múltiples en la educación.pdf](https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La%20teoria%20de%20las%20inteligencias%20multiples%20en%20la%20educacion.pdf)

Universidad de Zaragoza. (2020). Guía docente de la materia Trabajo Fin de Grado para el curso 2020/2021. [https://fcsch.unizar.es/sites/fcsch.unizar.es/files/archivos/Infantil/TFG/inf\\_tfg\\_guia\\_docente\\_20-21.pdf](https://fcsch.unizar.es/sites/fcsch.unizar.es/files/archivos/Infantil/TFG/inf_tfg_guia_docente_20-21.pdf)

## ANEXOS

### Anexo I: Objetivos generales e Inteligencias Múltiples

Objetivos Generales	Inteligencias Múltiples
a) Conocer su cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferentes.	Corporal cinestésica Intrapersonal Interpersonal
b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer y apreciar algunas de sus características y costumbres y participar activamente, de forma gradual, en actividades sociales y culturales del entorno.	Interpersonal Naturalista Lingüístico - verbal Visual - espacial
c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.	Intrapersonal Corporal cinestésica
d) Desarrollar sus capacidades afectivas.	Intrapersonal Interpersonal
e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.	Interpersonal Intrapersonal
f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.	Lingüístico - verbal Musical
g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.	Lógico-matemática Lingüístico - verbal Corporal cinestésica Musical

**Tabla 3-** Fuente: (Gómez, 2013, p.53)

Anexo II: Áreas del currículo, bloques de contenido e Inteligencias Múltiples

Áreas	Bloques de contenido	Inteligencias Múltiples
1. Área conocimiento de sí mismo y autonomía personal	B1. El cuerpo y la propia imagen	Intrapersonal Corporal cinestésica
	B2. Juego y movimiento	Corporal cinestésica Intrapersonal Interpersonal Visual - espacial
	B3. La actividad y la vida cotidiana	Intrapersonal Interpersonal
	B4. El cuidado personal y la salud	Intrapersonal Interpersonal
2. Área conocimiento del entorno	B1. Medio físico: elementos, relaciones y medida	Visual - espacial Naturalista Lógico-matemática
	B2. Acercamiento a la naturaleza	Naturalista
	B3. Cultura y vida en sociedad.	Interpersonal Intrapersonal
3. Área lenguaje: comunicación y representación	B1. Lenguaje verbal: Escuchar, hablar y conversar. Aproximación a la lengua escrita. Acercamiento a la literatura	Lingüístico - verbal Interpersonal Intrapersonal
	B2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.	Visual - espacial
	B3. Lenguaje artístico	Visual - espacial Musical Corporal cinestésica

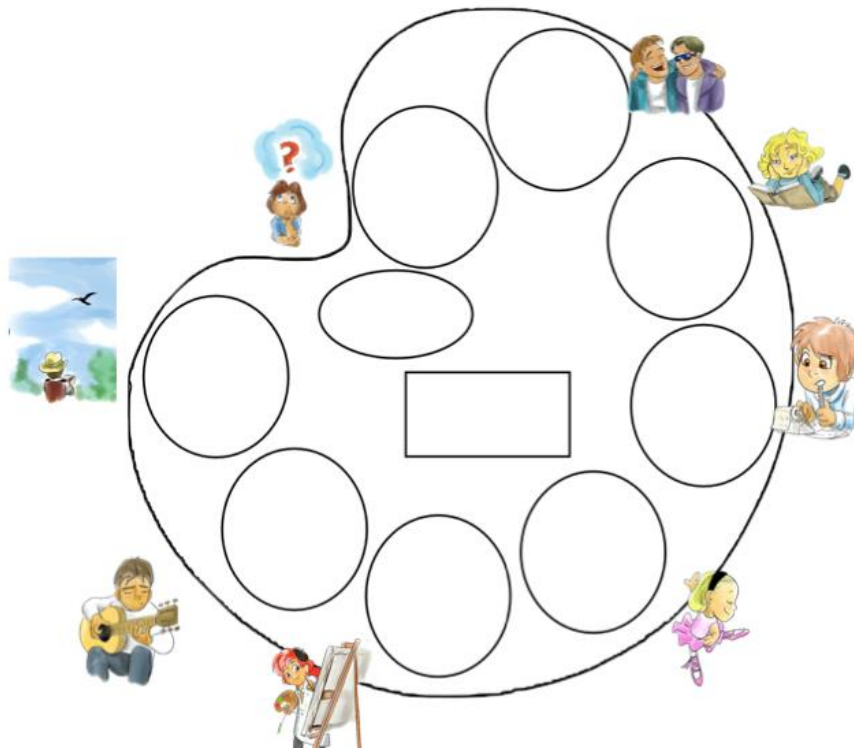
**Tabla 4** – Fuente: (Gómez, 2013, p.54)

Anexo III: Competencias Básicas e Inteligencias Múltiples

Competencias Básicas	Inteligencias Múltiples
1. Competencia en autonomía e iniciativa personal	Intrapersonal
2. Competencia en comunicación lingüística	Lingüístico - verbal
3. Competencia matemática	Lógico-matemática
4. Competencia social y ciudadana	Interpersonal
5. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	Naturalista
6. Tratamiento de la información y competencia digital	Visual - espacial Lingüístico - verbal
7. Competencia en aprender a aprender	Intrapersonal
8. Competencia cultural y artística	Visual - espacial Musical Corporal cinestésica

**Tabla 5** – Fuente: (Gómez, 2013, p.55)

Anexo IV: Paleta de Inteligencias Múltiples



**Imagen 1** – Fuente: Orientación Andújar.

Anexo V. Hoja de registro.

Dado que se trata de una evaluación global de todo el proyecto, los criterios de evaluación que se evaluarán no serán específicos de cada actividad tipo.

Este es un ejemplo de una rúbrica de evaluación que el maestro/a completará para cada alumno.

Nombre:			
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
Participa de manera activa en las tareas propuestas			
Disfruta a través del deporte			
Muestra una actitud de respeto hacia los compañeros y maestro/a			
Muestra interés por las actividades que se plantean y está atento en la realización de estas			
Tiene buena coordinación corporal			
Expresa una buena motricidad gruesa			
Expresa una buena motricidad fina			

**Tabla 6** – Fuente: Elaboración Propia

Anexo VI. Autoevaluación del alumnado



Imagen 2 - Elaboración Propia

Anexo VII: Evaluación del proyecto de innovación

CRITERIOS						
1) Interés educativo del proyecto, atendiendo a la mejora de los rendimientos escolares del alumnado y a su carácter integrador						
1.1 Práctica docente	0	1	2	3	4	5
	Se reflexiona / investiga respecto a los requisitos claramente establecidos en el proyecto y es la base para conseguir lo que se propone					
1.2. Rendimiento escolar.	0	1	2	3	4	5
	El proyecto proporciona indicadores para medir la mejora del rendimiento escolar después de la aplicación, se apoya y está justificado.					
1.3. Atención a la Diversidad	0	1	2	3	4	5
	El proyecto expone la intención de atender a la diversidad de estudiantes y expone los procedimientos para hacerlo.					
1.4. Coordinación del centro y niveles	0	1	2	3	4	5
	El proyecto incluye la integración de más de una etapa / nivel, y aclara el trabajo del profesorado. Además, de que también especifica el tiempo y metodología de trabajo					
2) Carácter innovador, originalidad o novedad que la aplicación supone para el centro sobre el proyecto propuesto.						
2.1. Originalidad	0	1	2	3	4	5
	Se dan ideas originales para aplicar, consiguiendo solucionar necesidades y propuestas de forma eficaz.					
2.2. Novedad	0	1	2	3	4	5
	Se presenta una idea novedosa en el centro					
2.3. Tipos metodológicos	0	1	2	3	4	5
	Se exponen metodologías activas detallando					

	cuales y su forma de aplicación. Aparecen actividades tipo que fomentan la creatividad y mejoran la motivación del alumnado, además de pautas que se desarrollan en el aula.					
4) Grado de extrapolación o adaptación de la innovación a otros centros o ámbitos del sistema educativo andaluz						
	0	1	2	3	4	5
4.1. Adaptación a otros lugares	Aparece una respuesta a una necesidad concreta que se puede trabajar en cualquier centro que tenga dicha necesidad.					
5) Relación entre los objetivos del proyecto, propuesta metodológica y de actividades, los contenidos a desarrollar y el sistema de evaluación. Dicha evaluación contendrá indicadores claros que permitan valorar la mejora generada por el proyecto.						
	0	1	2	3	4	5
5.1. Coherencia entre las actuaciones y elementos	Se marcan los elementos necesarios y se relacionan coherentemente					
	0	1	2	3	4	5
5.2. Guion del proyecto	Aparece un guion justificándolo con claridad					
	0	1	2	3	4	5
5.3. Indicadores de evaluación	Se muestran las mejoras que se conseguirán, además de las que se querrían conseguir					
6) Viabilidad del proyecto, tanto desde el punto de vista de los recursos materiales disponibles, como del grado de compromiso con el mismo de la comunidad educativa, así como de otros sectores sociales e instituciones del entorno.						
	0	1	2	3	4	5
6.1. Recursos disponibles	Expone los recursos necesarios para el desarrollo					
	0	1	2	3	4	5
6.2. temporalización y visión de futuro.	Se cuenta con un calendario de aplicación de manera unificada y coherente en el calendario escolar					

**Tabla 7** – Fuente: Junta de Andalucía

### **Videos de danzas y bailes tradicionales.**

Se plantean esfuerzos y actividades desafiantes que sean compatibles con las capacidades de los niños y niñas de esta edad. Debemos estimular, asesorar, orientar, controlar riesgos, aportar ideas y posibilidades ... Pero los alumnos/as deben ser y saber ser los protagonistas de sus propios movimientos. Por tanto, en todo el proceso docente, la diversión debe tener un papel protagonista, que favorezca el aprendizaje cooperativo, la convivencia escolar y el respeto por la cultura (que se consigue introduciendo juegos y música típica de la cultura nombrada anteriormente).

- Evaluación: Escalas de observación

### **Juegos ABN (sudoku, sumas, restas...)**

Trabajando el ABN (Aprendizaje Basado en Números) se pretende conseguir:

- Trabajar las acciones comunes de la vida diaria
  - Manipula y usa el apoyo simbólico
  - Respeta el ritmo
  - Formatos: trabajo por números y no por cifras
  - Se cree y se piensa en el resultado y el proceso
  - La secuencia de trabajo es indiferente
  - Cada operación está relacionada con un problema concreto de más simple a más complejo
  - Aparece un trabajo completo y avanzado sobre el cálculo mental
  - Alta motivación en el alumnado
  - Trabajo manipulativo
- Evaluación: lista de control, observación directa.

### **Juegos tradicionales en espacios abiertos (bolos, carrera de sacos, la ranita, las chapas, rayuela, escondite...)**

En algunos casos, los niños ya practican estas actividades. Puede cambiar el nombre del juego según la parte del mundo donde se desarrolle, e incluso puede haber algunos cambios o reglas diferentes, pero se habla del mismo. Que estos juegos sigan en pie, depende de que una nueva generación de personas los practique y los conozca. A los niños les gusta jugar con sus amigos, con otros niños, etc., sin tener que estar delante de una pantalla. Los juegos en espacios abiertos les permiten divertirse; corriendo, saltando, haciendo ejercicio, socializando y disfrutando del juego al aire

libre. Por tanto, practicar juegos populares como el escondite, saltar la comba, las chapas o pañuelo; al final seguirá transmitiendo valores intelectuales y físicos, como el deporte, la amistad, la creatividad, la frustración, la imaginación, aprender a ganar o perder, aprender a superarse ...

- Evaluación: listas de control, observación directa

### **Lectura de cuentos, poesías, canciones y escritura de un diario personal**

Formar a los alumnos/as de infantil en la creación de un hábito lector es complejo. Tiene la misma importancia trabajar el texto, como su contexto, para así ayudar a su comprensión y desarrollo de su propio sentido. Se tiene que ayudar pues, al niño, su creación personal y modo de acogimiento intrínseco lector. Bibliotecas, aprendizaje lúdico de canciones y poesías, creación de propios libros, etc. Crean una ayuda sobre el niño para crear ese acercamiento lector.

- Evaluación: listas de control, observación directa

### **Retos deportivos**

Cada fin de semana tendrán que superar un reto deportivo con sus familiares y tendrán que traer una foto a clase el lunes siguiente para explicar que han hecho y si han cumplido el reto propuesto. (Juegos de mesa en familia, excursiones, juegos en parques, actividades con amigos)

Con esto se pretende conseguir obtener una continuidad en el trabajo que se propone, además de conseguir también una motivación intrínseca del alumno y extrínseca por la parte externa que lo rodea.

La evaluación podría realizarse de tal manera que, si el alumno realiza el reto, debe traer una muestra de ello para comprobar que lo ha realizado, además de contar con su expresión oral de lo que ha realizado y respuesta a preguntas que tanto el maestro/a como sus propios compañeros puedan hacerle.

También se tienen en cuenta otros aspectos; podríamos crear un grupo mediante algún recurso tecnológico y poner las fotos, hacer videos, hablar con las familias, etc.

**Tertulias dialógicas: Exposición de juegos tradicionales. Se decide un juego de manera conjunta y se lee la historia de dicho juego de manera conjunta, llevándonos el texto a casa y, con el apoyo familiar se lee y se analiza. Se toma como una rutina aplicada a las sesiones semanales que se trabajan.**

A través del diálogo (aprendizaje conversacional), Se trabaja la adquisición de vocabulario y la empatía personal. Pero cuando se menciona el "aprendizaje mediante diálogo", no solo se hace referencia a la relación entre alumnos y alumnas o entre alumnos/as y profesores, sino que también como a las posibles relaciones entre alumnos/as y familiares u otros voluntarios que puedan participar.

En la dinámica del aula, desde una perspectiva igualitaria, ninguna opinión supera a otras. Además, en la actividad de tertulia dialógica se trabaja una nueva visión y forma de trabajar, además de hablar y leer; más concretamente, de leer, textos interesantes y necesarios.

Evaluación:

- Evaluación inicial. Se realiza en la asamblea. Se lleva a cabo al principio del proceso de aprendizaje y dará información sobre los conocimientos y capacidades del alumno en relación con los contenidos.
- Evaluación continua. Se da de manera progresiva y paralelamente a las actividades que se desarrollan en el aula.
- Evaluación final. Se realiza al final del proceso de aprendizaje para extraer información sobre lo que han aprendido en relación a los contenidos trabajados y a los objetivos planteados inicialmente, partiendo del punto de inicio de los alumnos/as. Para esta evaluación final se utilizará una lista de control como la que se muestra:

Ítems	Si	No	A veces
Se ha leído las paginas acordadas			
Es capaz de argumentar la escena/ párrafo elegido			
Respeto y valora las intervenciones de compañeros			
Respeto turnos de palabra			
Muestra interés en la actividad			
Se ha comprendido lo leído			

### **Talleres Internivelares: juegos cooperativos con alumnos/as de edad superior (Educación Primaria)**

Desde la perspectiva del profesorado se cree que esta forma de trabajo puede beneficiar la relación entre los alumnos/as de diferentes cursos, para que puedan ayudarse entre sí de acuerdo con sus capacidades. Se mezclan alumnos/as de diferentes niveles en grupos heterogéneos. Se forman tantos talleres como equipos, un equipo pasa por cada taller, trabajando el mismo “juego tradicional” o “deporte” que toque tratar; cada semana se rota para que todos los equipos trabajen en todos los talleres. Los talleres puestos en marcha giran en torno a:

- Conciencia fonológica.
- Juegos de lectoescritura.
- Juegos de lógico-matemática
- Juegos deportivos y de trabajo cooperativo. Y talleres manipulativos y musicales

Y, en algunas ocasiones se trabaja el idioma inglés.

La evaluación ha de ser muy práctica; Y la observación final por parte del maestro hacia el niño, se realizará tomando tanto un enfoque individual, como colectivo, viendo su actitud, cooperación, participación, y colaboración, con y para el equipo.

La valoración del niño será reflexiva y personalizada, cómo guiando hacia las actitudes que mantienen sus compañeros y también hacia el taller o las actividades en las cuales también mostrará su opinión y valoración, mediante la verbalización de lo realizado.

### **ABP: creamos un nuevo deporte:**

- El diseño debe despertar interés y motivación.
- El problema debe estar relacionado con ciertos objetivos de aprendizaje.
- Debe reflejar situaciones de la vida real.
- Las preguntas deben guiar a los estudiantes a tomar decisiones basadas en hechos.
- El juicio que se haga debe ser razonable.
- No deben tratarse por separado.
- Se les debe permitir hacer preguntas abiertas, relacionadas con aprendizajes previos y controvertidas.
- Deben estimular búsquedas independientes de información.
- Evaluación. Inicial, continua y final.

**Tabla 8** – Fuente: Elaboración propia