



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Métodos de Enseñanza en Educación
Personalizada

**Los Minimundos para favorecer el
desarrollo de las Inteligencias Múltiples
en niños de cuatro y cinco años.**

| | |
|--|---|
| Trabajo fin de estudio presentado por: | Eva M. ^a Torre Fernández |
| Tipo de trabajo: | Propuesta de intervención no implementada |
| Tesaurus: | Métodos pedagógicos |
| Director/a: | Patricia Rosell Negre |
| Fecha: | Junio 2023 |

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) tiene como objetivo principal diseñar una propuesta de intervención educativa utilizando la estrategia de juego, los cuentos y los minimundos para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples en las aulas de educación infantil de cuatro y cinco años. Se inicia con un análisis sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples, examinando sus conceptos clave y su importancia en el entorno educativo actual. A lo largo de este estudio, se han desarrollado diversas estrategias y actividades de juego utilizando los cuentos y los pequeños mundos, con el propósito de estimular y mejorar las diferentes inteligencias en los niños. La conclusión del trabajo destaca la posible eficacia de esta propuesta de intervención, proporcionando un enfoque detallado que combina la Teoría de las Inteligencias Múltiples, la literatura infantil, el juego y los minimundos, el cual tiene potencial de transformar las prácticas educativas en la educación infantil.

Palabras clave: Inteligencias múltiples, atención a la diversidad, minimundos, juegos, literatura infantil, Educación Infantil.

Abstract

The aim of this Master's Degree Project is to design an educative intervention proposal through the use of games, children's literature and small world games to foster multiple intelligences in Pre-School Education classrooms (children between the ages four and five). First, an analysis on the Theory of the Multiple Intelligences is performed, considering its key elements and relevance in the current educative framework. Throughout this paper, there have been developed a series of strategies and games based on children's literature and small-worlds games, which main purpose is to foster and improve children's various intelligences. This dissertation's conclusion highlights the possible efficiency of said intervention, providing a detailed approach, which combines the Theory of the Multiple Intelligences, children's literature, and small-world games. Therefore, this project becomes a notable contribution in the educational field, as it encourages teaching practices that support children's integral development.

Keywords: Multiple intelligences, addressing diversity issues, small-worlds games, children's literature, Pre-school Education.

Índice de contenidos

| | |
|---|----|
| 1. Introducción | 9 |
| 1.1. Justificación de la temática | 10 |
| 1.2. Planteamiento del problema..... | 11 |
| 1.3. Objetivos | 13 |
| 1.3.1. Objetivo general | 13 |
| 1.3.1.1. Objetivos específicos | 13 |
| 2. Marco teórico | 14 |
| 2.1. Las Inteligencias Múltiples | 14 |
| 2.1.1. Howard Gardner | 14 |
| 2.1.2. Definición de las ocho inteligencias..... | 15 |
| 2.1.3. La evaluación de las inteligencias múltiples | 18 |
| 2.2. Características psicoevolutivas de los niños de cuatro y cinco años..... | 20 |
| 2.3. La importancia del juego en el desarrollo integral de los niños | 22 |
| 2.4. El valor educativo de la literatura infantil en el desarrollo de las inteligencias múltiples | 24 |
| 2.5. Los minimundos: una herramienta efectiva para la educación infantil. | 25 |
| 2.5.1. Presentación de los minimundos | 25 |
| 3. Propuesta de intervención | 27 |
| 3.1. Justificación de la propuesta de intervención | 27 |
| 3.2. Contextualización de la propuesta | 29 |
| 3.3. Diseño de la propuesta | 30 |
| 3.3.1. Objetivos | 31 |
| 3.3.2. Metodología para utilizar en las sesiones de intervención | 32 |
| 3.3.3. Desarrollo de la propuesta de intervención | 34 |

| | | |
|--------|---|----|
| 3.3.4. | Temporalización: Cronograma | 52 |
| 3.3.5. | Recursos necesarios para implementar la intervención..... | 54 |
| 3.4. | Diseño de la evaluación de la propuesta de intervención | 55 |
| 4. | Conclusiones..... | 62 |
| 5. | Limitaciones y prospectiva | 64 |
| 5.1. | Limitaciones..... | 64 |
| 5.2. | Prospectiva | 64 |
| 6. | Referencias bibliográficas | 66 |
| 7. | Bibliografía..... | 69 |
| 8. | Anexos | 70 |
| 8.1. | Anexo 1. | 70 |
| 8.2. | Anexo 2 | 72 |
| 8.3. | Anexo 3..... | 76 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. Ejemplo minimundo ¿A Qué sabe la luna? | 76 |
| Figura 2. Ejemplo minimundo ¿A Qué sabe la luna? | 76 |
| Figura 3. Ejemplo minimundo ¿A Qué sabe la luna? | 77 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. | 34 |
| <i>Minimundo "El Mago de Oz"</i> | 34 |
| Tabla 2. | 36 |
| <i>Minimundo "Daniela Pirata"</i> | 36 |
| Tabla 3. | 37 |
| <i>Minimundo "El Monstruo Rosa"</i> | 37 |
| Tabla 4. | 39 |
| <i>Minimundo "Los Indios Pieles Rosas"</i> | 39 |
| Tabla 5. | 40 |
| <i>Minimundo "El Pequeño Conejo blanco"</i> | 40 |
| Tabla 6. | 42 |
| <i>"Minimundo ¿A qué sabe la luna?"</i> | 42 |
| Tabla 7. | 44 |
| <i>Minimundo "La Casa de la Mosca Fosca"</i> | 44 |
| Tabla 8. | 45 |
| <i>Minimundo "La Mona Simona"</i> | 45 |
| Tabla 9. | 47 |
| <i>Minimundo "Adopta un dinosaurio"</i> | 47 |
| Tabla 10. | 49 |
| <i>Minimundo "¿De qué Color es un Beso?"</i> | 49 |
| Tabla 11. | 51 |
| <i>Minimundo virtual "Alicia en el País de las Maravillas"</i> | 51 |
| Tabla 12. | 52 |
| <i>Temporalizacion: Cronograma de las sesiones</i> | 52 |

| | |
|--|----|
| Tabla 13. | 55 |
| <i>Evaluación sesión 1 “El Mago de Oz”</i> | 55 |
| Tabla 14. | 56 |
| <i>Evaluación sesión 2 “Daniela Pirata”</i> | 56 |
| Tabla 15. | 56 |
| <i>Evaluación sesión 3. “El Monstruo Rosa”</i> | 56 |
| Tabla 16. | 56 |
| <i>Evaluación sesión 4 “Los Indios Pieles Rosas”</i> | 56 |
| Tabla 17. | 57 |
| <i>Evaluación sesión 5 “El Pequeño Conejo Blanco”</i> | 57 |
| Tabla 18. | 57 |
| <i>Evaluación sesión 6 “¿A qué sabe la luna?”</i> | 57 |
| Tabla 19. | 58 |
| <i>Evaluación sesión 7 “La Casa De La Mosca Fosca”</i> | 58 |
| Tabla 20. | 58 |
| <i>Evaluación 8 “La Mona Simona”</i> | 58 |
| Tabla 21. | 59 |
| <i>Evaluación 9 “Adopta un Dinosaurio”</i> | 59 |
| Tabla 22. | 59 |
| <i>Evaluación 10 “¿De Qué Color es un Beso?”</i> | 59 |
| Tabla 23. | 60 |
| <i>Evaluación 11 “Alicia en el País de las Maravillas”</i> | 60 |

1. Introducción

El desarrollo de las inteligencias múltiples en alumnos de educación infantil a través de los “minimundos” constituye una estrategia didáctica que promueve un aprendizaje diversificado y significativo. Los mundos, inspirados en cuentos, juegos y otros materiales educativos, crean escenarios que permiten a los niños explorar y aprender de manera creativa, promoviendo una educación integral y personalizada.

Estos pequeños mundos presentan la realidad de una manera accesible y lúdica, fomentando la exploración y experimentación, donde los niños pueden diseñar, manipular e interactuar con ellos, a través de este juego, van a poder desarrollar una variedad de habilidades cognitivas y socioemocionales. Al realizar actividades lúdicas de rol, resolver acertijos y reflexionar sobre las narraciones, etc., los minimundos promueven el desarrollo de diferentes tipos de inteligencia, desde la lógica-matemática y lingüística hasta la espacial e intrapersonal.

Esta estrategia pedagógica se propone como una solución a un problema común en la educación infantil, la falta de personalización. Ya que los enfoques educativos tradicionales a menudo adoptan una metodología uniforme, sin tomar en cuenta las diferencias individuales en los estilos de aprendizaje y las habilidades de los niños. En este sentido, los minimundos ofrecen una alternativa inclusiva, que respeta y valora las características individuales en los estilos de aprendizaje.

Por ejemplo, un minimundo basado en un cuento puede presentar desafíos y tareas que estimulen la inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial e intrapersonal. Los niños pueden observar y manipular objetos, resolver acertijos e improvisar y representar las narraciones, desarrollando así estas habilidades de una manera integrada. Un minimundo que incluye elementos naturales y figuras de animales puede invitar a los niños a explorar el entorno natural, estimulando su inteligencia naturalista.

En definitiva, esta propuesta representa una alternativa didáctica para establecer las bases de una educación infantil más inclusiva y significativa. Al permitir a los niños aprender a su propio ritmo y estilo, los minimundos ofrecen una herramienta para un aprendizaje verdaderamente personalizado, que fomenta un desarrollo holístico y respeta la diversidad de los estilos de aprendizaje.

1.1. Justificación de la temática

Esta propuesta se enfoca en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de cuatro y cinco años a través del uso del juego, la literatura infantil y los minimundos, proporcionando una variedad de experiencias de aprendizaje y promoviendo el crecimiento de las habilidades infantiles debido a su versatilidad. La razón de elegir estos métodos es su efectividad en el estímulo del desarrollo de las inteligencias en los niños, ya que permiten un aprendizaje lúdico, personalizado y acorde al ritmo individual de cada niño. Los juegos y cuentos infantiles son vistos como herramientas clave para su desarrollo integral. Se fundamenta en ideas propuestas por diversos autores en el campo, como:

- ✓ Piaget (1952), quien destacó que el juego es una forma en que los niños pueden construir activamente su conocimiento y comprensión del mundo. A través del juego, los niños pueden desarrollar habilidades cognitivas importantes, como la clasificación, la seriación, la conservación, y aprender a resolver problemas.
- ✓ Vygotsky (1981), afirmaba que el juego fomenta la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas en los niños. También puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales, como la cooperación y la comunicación, y a mejorar su autocontrol y autoestima.
- ✓ Montessori (1957), destacó que el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. El juego estructurado puede ser una forma efectiva de fomentar la curiosidad y el interés natural de los niños por aprender.
- ✓ Gardner (1995), sugiere que el juego puede ser particularmente efectivo cuando se lleva a cabo en un entorno que es rico en estímulos y desafíos. Cuando los niños tienen acceso a una variedad de juguetes y materiales que les permite explorar y descubrir, es más probable que desarrollen una amplia gama de habilidades y capacidades.
- ✓ Según Erikson (1983), el juego también puede ayudar a los niños a desarrollar una identidad sólida y una autoimagen positiva. Al jugar, los niños pueden experimentar con diferentes roles y situaciones sociales.

En relación con la literatura infantil y las inteligencias múltiples se proponen unas ideas guía (utilizando cuentos y minimundos), que pretenden servir de muestra de cómo enriquecer los procesos de enseñanza/aprendizaje en todos los ámbitos de la educación infantil. Para ello, se jugará con la fantasía e imaginación que surge del interior de los propios alumnos cuando,

por ejemplo, les presentamos un cuento, un juego o un minimundo con el propósito de trabajar aquello que nos interese poner en sus manos y remover en su mente, fomentando el principio de autoaprendizaje de Montessori (1957). Además, se podrá comprobar cómo se contribuye a la formación de un clima de estímulo educativo, de afecto y de confianza, reflejado en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en adelante (LOMLOE).

1.2. Planteamiento del problema

El principal problema que se busca resolver en el aula de educación de cuatro y cinco años es que se siga educando a todos los niños del mismo modo a pesar de sus diferencias. De las ideas generales sobre la educación de Gardner (1983), se puede extraer que, la educación debe ser inclusiva y debe ser adaptada a las necesidades de cada niño. Debemos ser capaces de adecuar nuestras estrategias de enseñanza para responder a la diversidad de nuestras aulas. Es, por tanto, necesario favorecer el desarrollo integral en los niños, utilizando para ello metodologías activas que respondan a la diversidad del aula (Weber, 2022).

El tema de la atención personalizada y la diversidad de los estilos de aprendizaje en las aulas de educación temprana es un campo amplio y en constante desarrollo. Sin embargo, encontrar estadísticas o datos específicos para alumnos de cuatro y cinco años puede ser desafiante. A pesar de esto, se sabe que cada niño tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje y que la falta de atención a sus necesidades puede llevar a la desmotivación, bloqueo, frustración y bajo interés por los nuevos aprendizajes. Como señala Tomlinson (2001), en su estudio *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. Explica que en las aulas donde no se atiende la diferenciación del aprendizaje, hasta un tercio de los estudiantes pueden estar desvinculados o desmotivados.

Gardner (1983) en su Teoría de las Inteligencias Múltiples subraya la necesidad de considerar los diferentes estilos de aprendizaje para proporcionar una educación más completa e inclusiva. También es importante destacar los estudios sobre el uso de estrategias de enseñanza diferenciadas para mejorar significativamente el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

En edades entre cuatro y cinco años, los niños están experimentando un gran crecimiento y cambio en su desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. Por lo tanto, es importante que

se aborden estos aspectos de manera global en el aula para asegurar que los niños desarrollen las habilidades y conozcan las herramientas necesarias para continuar su desarrollo de manera saludable (Subban, 2006). Considerando a autores como Trilling y Fadel (2009) se destaca, que las soluciones aportadas hasta el momento sobre la atención a la diversidad y las inteligencias son adecuadas en la medida en que reconocen la importancia de adaptar la educación a las necesidades y habilidades individuales de cada alumno. Sin embargo, también son insuficientes en muchos casos, ya que aún hay desafíos importantes en la implementación de prácticas efectivas de atención a la diversidad y el desarrollo de las inteligencias múltiples. Entre otras se pueden destacar algunas razones, como:

- Limitaciones de tiempo y recursos. En muchos casos, las escuelas y los educadores tienen recursos limitados, tanto en el número de sesiones que pueden dedicar a la enseñanza en el aula como en los materiales didácticos y del apoyo que disponen.
- Resistencia al cambio. A menudo hay resistencia al cambio en la educación, lo que dificulta la implementación efectiva de prácticas y metodologías activas. Esto puede deberse a una variedad de factores, como las barreras culturales y políticas, la falta de formación del profesorado, o la falta de apoyo de las instituciones al desarrollo de metodologías alternativas a las tradicionales.
- Necesidad de desarrollo profesional. La educación en la atención a la diversidad y el desarrollo de las inteligencias múltiples lleva asociado una formación en competencia digital que favorece todo el proceso de enseñanza/ aprendizaje. Hoy en día, el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) por parte del profesorado es esencial en la elaboración de tareas educativas.

Estos desafíos deben abordarse para lograr prácticas más efectivas y equitativas en la educación. El diseño metodológico que se propone en este trabajo se enfoca en el uso de los cuentos, los juegos y los minimundos como herramientas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje escolar. Para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Al utilizar los cuentos, el juego y los mundos como motor de enseñanza, los alumnos aprenden mejor a través de la experiencia práctica y la exploración. Resaltando aspectos, como:

- Fomento de la creatividad y la resolución de problemas. Los alumnos se involucran en actividades lúdicas, vivenciadas y estimulantes que les permiten experimentar y descubrir soluciones a diferentes desafíos y conflictos.

- Aplicación de una educación holística, la cual aborda diferentes aspectos del desarrollo cognitivo, social, emocional y artístico de los alumnos. Al presentar el juego y los minimundos se puede abordar una amplia gama de habilidades y necesidades.
- Personalización del aprendizaje. Mediante la utilización de los cuentos, el juego y los mundos como herramienta de enseñanza, el aprendizaje.

En resumen, la propuesta de juegos, narraciones y mundos es flexible, motivadora y versátil para el aprendizaje en el aula. Los alumnos pueden desarrollar varias habilidades mientras los docentes pueden utilizarla para facilitar la enseñanza y evaluar el progreso de cada alumno.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de intervención educativa no implementada a través del juego, los cuentos y los minimundos para estimular las inteligencias múltiples en el aula infantil de cuatro y cinco años.

1.3.1.1. Objetivos específicos

- Presentar un análisis sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples, abarcando los conceptos clave y su relevancia en el contexto educativo.
- Describir las características físicas, cognitivas, emocionales y sociales de los niños de cuatro y cinco años.
- Subrayar la función educativa del juego en el desarrollo integral de los alumnos, con especial atención en su papel en el aprendizaje y la socialización.
- Ilustrar la influencia educativa de la literatura infantil en el desarrollo y estímulo de las inteligencias múltiples.
- Introducir la praxis de los minimundos, la literatura infantil y el juego en el aula de educación infantil, de forma combinada, explicando su metodología y beneficios.
- Crear un conjunto de actividades efectivas basadas en el juego, la literatura infantil y los minimundos, diseñadas para fomentar el aprendizaje activo y el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- Implementar un sistema de evaluación integral que mida el nivel de participación y compromiso en las actividades propuestas.

2. Marco teórico

En este apartado se van a reflejar los enfoques y teorías que apoyan la elaboración de esta propuesta empezando por la de las Inteligencias Múltiples, continuando con el valor educativo y la importancia del juego y la literatura en el desarrollo integral de los niños, fundamentalmente en las edades de cuatro y cinco años y finalizando con la presentación de los minimundos como entornos de aprendizaje.

2.1. Las Inteligencias Múltiples

La Teoría educativa de las Inteligencias Múltiples reconoce la diversidad de habilidades y potencialidades de los alumnos, y se dirige a fortalecer sus destrezas, mejorar sus debilidades y potenciar sus capacidades en diferentes áreas.

2.1.1. Howard Gardner

Gardner, investigador, psicólogo y profesor en la universidad de Harvard es conocido por crear la Teoría de las Inteligencias Múltiples (1983), y por su crítica a las pruebas de inteligencia tradicionales y al concepto de CI (coeficiente intelectual), argumentando que estas pruebas son limitadas y no reflejan la complejidad de la inteligencia humana. En su lugar, Gardner propone su Teoría de las Inteligencias Múltiples, que sostiene que hay múltiples formas de inteligencia y que cada persona tiene un conjunto único de habilidades cognitivas.

Es importante prestar atención a ciertos puntos clave que caracterizan esta teoría Gardner (2006), entre ellos, que cada individuo posee ocho tipos de inteligencias y la forma en que estas interactúan, se combinan y se potencian es única y distinta en cada persona. Además, la mayoría de los individuos tienen la capacidad de desarrollar un nivel de competencia satisfactorio en cada una, y estas trabajan juntas e interactúan entre sí.

Hoy en día las inteligencias múltiples siguen siendo un campo activo de estudio. Los investigadores continúan explorando las diferentes formas en que las inteligencias pueden ser identificadas y desarrolladas, así como su impacto en el rendimiento de los alumnos. A medida que la investigación continúa, es posible que se descubran nuevas formas de identificar y desarrollar las diferentes inteligencias, que podría tener implicaciones importantes para la educación. Algunos de los autores más destacados, son:

- ✓ Gardner (1983), como el principal autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples. Sin embargo, también hay otros autores que han contribuido significativamente al campo de las inteligencias y han desarrollado teorías y enfoques relacionados como:
- ✓ Erikson, (1983). Marcos Mentales: La teoría de las Inteligencias Múltiples. Donde destaca la idea de que el aprendizaje no se limita a una única forma de inteligencia, sino que se manifiesta en múltiples facetas.
- ✓ Sternberg (1997), ha propuesto una Teoría Triárquica de la Inteligencia, que incluye tres aspectos: la inteligencia analítica, creativa y práctica.
- ✓ Armstrong (1999), ha escrito varios libros sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples y su aplicación en la educación, como la *Neurodiversidad en el aula: Estrategias basadas en la fortaleza para ayudar a los estudiantes con necesidades especiales a tener éxito en la escuela y la vida*.
- ✓ Renzulli (2012), psicólogo que ha desarrollado la Teoría del Enriquecimiento Escolar, que busca identificar y desarrollar el potencial creativo y de alto rendimiento en los estudiantes.
- ✓ Perkins (1995), ha escrito sobre la importancia de enseñar habilidades de pensamiento crítico y creativo en la educación, y cómo la Teoría de las Inteligencias Múltiples puede apoyar este objetivo.
- ✓ Silverman (2002), ha desarrollado la Teoría de la Superdotación Intelectual, la cual enfatiza en la importancia de identificar y apoyar a los estudiantes con habilidades excepcionales en una o más áreas de la inteligencia.

En relación con el profesorado del siglo XXI, se destaca que debe implementar métodos que permitan la asimilación y construcción de contenidos de forma efectiva. Siguiendo las ideas de Hattie (2018), el secreto para potenciar el aprendizaje radica en comprender las técnicas de estudio de los alumnos y brindarles comentarios constructivos que les permitan supervisar y gestionar su propio proceso de aprendizaje.

2.1.2. Definición de las ocho inteligencias

En este punto se describen las ocho inteligencias reconocidas actualmente por el creador de la teoría que son: lógico-matemática, lingüística, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista (Gardner, 2003).

- Inteligencia lógico-matemática. Se refiere a la habilidad para resolver problemas lógicos y matemáticos, como el razonamiento abstracto, la capacidad para detectar patrones, relaciones, la habilidad para manejar números y operaciones matemáticas. Las personas con una inteligencia matemática bien desarrollada suelen ser buenos en la resolución de problemas, la planificación estratégica y la toma de decisiones. Además, pueden ser habilidosos en disciplinas como la física, la ingeniería y la informática. También tienen una buena capacidad para hacer predicciones y deducciones basadas en datos y razonamientos lógicos. Es importante destacar que una inteligencia lógico-matemática bien desarrollada no implica necesariamente ser un genio matemático, sino la habilidad para resolver problemas de manera efectiva en determinadas situaciones.
- La inteligencia lingüística. Esta es la habilidad para comprender y utilizar de manera efectiva el lenguaje, tanto de manera oral como escrita. Esta inteligencia implica la capacidad de leer y escribir de manera efectiva, así como la habilidad para escuchar y comunicarse de manera clara y coherente. Las personas con una inteligencia lingüística bien desarrollada suelen tener facilidad para aprender idiomas y tienen un gran vocabulario, además de ser buenos en la escritura creativa, la oratoria y la argumentación. Suelen tener una buena memoria para los nombres, las palabras y los datos. Una inteligencia lingüística bien desarrollada no implica necesariamente ser fluido en varios idiomas, pero sí en la habilidad para comprender y utilizar el lenguaje con naturalidad y eficiencia en un determinado contexto.
- La inteligencia espacial hace referencia a la habilidad para comprender y manipular objetos en el espacio. Esta inteligencia implica la capacidad para visualizar objetos en tres dimensiones y entender cómo interactúan entre sí en el espacio. Las personas con una inteligencia espacial bien desarrollada suelen ser buenas en la visualización y manipulación de objetos, y suelen tener habilidades en campos como la arquitectura, la escultura, la ingeniería y la cartografía. Habitualmente tienen una buena capacidad para resolver problemas que requieren de la manipulación y reorganización de objetos en el espacio. Por otro lado, una inteligencia espacial bien desarrollada no implica tener habilidades artísticas o de diseño, pero sí la capacidad de entender y manipular objetos en un contexto espacial.

- La inteligencia musical. Entendida como la habilidad para comprender y crear música de manera natural. Esta inteligencia implica la capacidad para reconocer y distinguir diferentes patrones y tonos musicales, así como la habilidad para crear y componer música. Las personas con una inteligencia musical bien desarrollada suelen tener un buen oído para la música, son capaces de tocar algún instrumento o cantar bien. Pueden tener habilidades en campos como la composición musical, la dirección de orquesta, la producción o arte musical. Tienen una buena capacidad para reconocer y recordar melodías y ritmos. Entienden con facilidad la estructura y la armonía de la música. Conviene remarcar que una inteligencia musical potenciada no significa ser un músico profesional, pero sí tener la habilidad para entender y crear música de manera eficiente en un contexto dado.
- La inteligencia corporal-kinestésica. Es la habilidad para utilizar el propio cuerpo en actividades que requieren coordinación, equilibrio, agilidad y flexibilidad. Esta inteligencia implica la capacidad para controlar los movimientos corporales y expresarse a través del cuerpo, como ocurre en el baile, las actividades deportivas, las artes marciales y las acrobacias. Las personas con una buena inteligencia corporal-kinestésica suelen tener una buena coordinación, equilibrio y flexibilidad. Pueden tener habilidades en campos como la danza, el deporte, la actuación y la cirugía. También tienen una buena capacidad para expresar emociones y estados de ánimo mediante el cuerpo. Sin embargo, una inteligencia corporal bien desarrollada no implica necesariamente tener habilidades atléticas o artísticas excepcionales, sino la habilidad para utilizar eficazmente el cuerpo para alcanzar ciertas metas.
- La inteligencia interpersonal se refiere a la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con los demás. Implica la capacidad para percibir y entender las emociones y motivaciones de otras personas, y para trabajar eficazmente en equipo. Las personas con una inteligencia interpersonal bien desarrollada suelen ser buenos líderes, mediadores y consejeros, tienen buenas habilidades en campos como la psicología, la enseñanza, la política y los negocios. Además, tienen una buena capacidad para establecer y mantener relaciones interpersonales saludables, para motivar y persuadir a los demás. Es importante destacar que la inteligencia interpersonal bien desarrollada no implica necesariamente ser una persona

extrovertida o sociable, pero sí tener la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con los demás en contextos familiares, profesionales o sociales.

- La inteligencia intrapersonal. Entendida como la habilidad para comprender y reflexionar sobre los propios pensamientos, emociones y motivaciones. Esta inteligencia implica la capacidad para ser consciente de los propios sentimientos y comprender cómo afectan al comportamiento y las decisiones. Las personas con una inteligencia intrapersonal bien desarrollada suelen ser capaces de establecer metas realistas y alcanzables, tomar decisiones meditadas y aprender de sus propias experiencias. Suelen destacar en campos como la filosofía, la psicología y la escritura. También tienen una buena capacidad para reflexionar sobre su propio pensamiento y para desarrollar una comprensión profunda de sí mismos. Una persona con la inteligencia intrapersonal bien desarrollada no tiene por qué ser una persona introvertida, significa más poseer habilidad para comprender y reflexionar efectivamente sobre los propios pensamientos, emociones y motivaciones.
- La inteligencia naturalista. Trata sobre la habilidad para reconocer y comprender los patrones de la naturaleza y el medio ambiente. Esta inteligencia implica la capacidad para observar y entender el mundo natural, y para identificar las relaciones entre las diferentes especies y ecosistemas. Las personas con una inteligencia naturalista desarrollada suelen tener capacidad para prestar atención e interactuar con los elementos del medio natural. Esto supone identificar y clasificar plantas, animales y otros elementos naturales y pueden tener habilidades en campos como la biología, la ecología, la botánica, la geología, la agricultura o el senderismo. También tienen una alta sensibilidad para cuidar, preservar la naturaleza y el medio ambiente.

2.1.3. La evaluación de las inteligencias múltiples

Para ajustar el proceso educativo a las necesidades, intereses y rasgos talentosos que se detecten en las observaciones, se tendrá en cuenta reflexionar sobre los indicadores y señales relacionadas con cada inteligencia. La evaluación a través de la observación es una de las técnicas comunes para entender y evaluar habilidades y comportamientos, donde las habilidades y competencias no pueden medirse simplemente mediante pruebas escritas o test estandarizados Armstrong, para fomentar y evaluar cada una de las inteligencias en el ámbito educativo, se pueden seguir varias estrategias, como indica (Armstrong, 2006):

1. Inteligencia lingüística: se puede fomentar a través de actividades como la lectura, la escritura, el debate y la poesía. Los alumnos deben tener la oportunidad de expresarse verbalmente y por escrito.
2. Inteligencia lógico-matemática: los juegos de lógica, la resolución de problemas y las experiencias científicas pueden ayudar a desarrollar esta inteligencia.
3. Inteligencia espacial: las actividades artísticas, la fotografía, el diseño gráfico, la arquitectura, navegación, y la astronomía pueden ayudar a los alumnos a desarrollar una inteligencia espacial.
4. Inteligencia musical: la música puede integrarse en el aula de muchas maneras, ya sea mediante la enseñanza de instrumentos, la composición, la apreciación musical y el uso de canciones para comunicar, expresar y ayudar a memorizar información.
5. Inteligencia corporal-kinestésica: esta inteligencia puede ser fomentada a través de actividades físicas, danza, deportes, artes marciales, etc.
6. Inteligencia intrapersonal: los diarios, la autorreflexión, juegos de rol, etc.
7. Inteligencia interpersonal: se puede desarrollar a través de las actividades grupales y colaborativas, proyectos de servicio a la comunidad y resolución de conflictos.
8. Inteligencia naturalista: mediante excursiones al aire libre, el cuidado de las plantas, los animales, etc.

En relación con la evaluación se trata de observar a los alumnos en un contexto específico o durante la realización de ciertas actividades como las escritas en este apartado, y registrar sus comportamientos, habilidades, interacciones y reacciones. Esto puede hacerse de manera estructurada, con criterios y rúbricas de observación predefinidos, o de manera no estructurada, donde el observador toma notas sobre lo que ve sin criterios predefinidos. Siguiendo las aportaciones de Gardner (2003) y Armstrong, (2009) algunas consideraciones importantes para la evaluación a través de la observación incluyen: la objetividad y la documentación detallada a través de registros de notas significativas o discusiones para las observaciones. En el contexto de las inteligencias múltiples como se ha mencionado, la observación puede ser la forma más eficaz de evaluar las diferentes inteligencias, así como:

- La inteligencia corporal-kinestésica podría evaluarse observando a un alumno en una actividad física, como realizando un circuito de psicomotricidad o en un juego deportivo, en un juego de imitación de rol o en un baile, etc.

- La inteligencia interpersonal podría evaluarse observando cómo el niño interactúa en el grupo con sus compañeros, el nivel de colaboración o de empatía con los demás.
- La inteligencia intrapersonal podría evaluarse a través de la observación y discusión de cómo se siente a través de un cuento sobre las diferentes emociones. Por ejemplo, debatiendo sobre el cuento “Así es mi corazón” hablar con el alumno de cómo es su corazón cuando está triste, contento o tiene miedo, etc.
- La inteligencia musical podría evaluarse observando a un niño cómo se expresa a través de una canción, su reacción ante la escucha de músicas o melodías.

En conclusión, trabajar las diferentes inteligencias de manera flexible y significativa es fundamental para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños de cuatro y cinco años, ya que se encuentran en un periodo crucial en el desarrollo de todas sus habilidades integrales. Por tanto, es importante que los profesores reconozcan la diversidad de habilidades de sus alumnos y diseñen actividades educativas que permitan desarrollar todas sus inteligencias, su metacognición y capacidades de manera armónica para contribuir al desarrollo global de los niños en esta etapa tan importante de su vida.

2.2. Características psicoevolutivas de los niños de cuatro y cinco años

El desarrollo infantil es un proceso dinámico, con diversas etapas que engloban cambios físicos, cognitivos, lingüísticos y socioemocionales. En particular, la etapa comprendida entre los cuatro y cinco años de edad representa un momento de transformación y crecimiento significativos en la vida de un niño. Durante estos años, los niños adquieren habilidades y competencias esenciales que sentarán las bases de su aprendizaje y comportamiento futuro.

Gracias a la variedad de estudios e investigaciones sobre el desarrollo infantil, se saben datos significativos que servirán para diseñar propuestas educativas más ricas y eficaces. Destacando autores como: Piaget (1952), siendo uno de los teóricos más influyentes en el desarrollo infantil, propuso la Teoría del Desarrollo Cognitivo. Vygotsky (1978), el cual ofreció la Teoría Sociocultural del Desarrollo Cognitivo. Erikson (1983), destacado por su Teoría del Desarrollo Psicosocial, que describe ocho etapas claves en el desarrollo a lo largo de la vida.

Montessori (1950) la cual enfatizó sobre la importancia de la autoeducación y la exploración en el desarrollo infantil, Montessori. Bronfenbrenner (1979), autor que desarrolló la Teoría Ecológica de Desarrollo, la cual destaca la importancia de los múltiples sistemas (como la

familia, la escuela, la sociedad) en el desarrollo del niño. También se pueden destacar autores más actuales en el estudio del desarrollo infantil como Siegel y Bryson (2013), los cuales aportan variedad de estrategias para nutrir la mente en desarrollo de los niños. Siguiendo las aportaciones de los autores referenciados se destacan algunos ejemplos de características psicoevolutivas de los niños de cuatro y cinco años, como son:

Desarrollo físico:

- Mejoran significativamente su coordinación y habilidades motoras, permitiéndoles participar en actividades más complejas como saltar, correr, dibujar, recortar, etc.
- Es posible que puedan vestirse y desvestirse solos, también pueden empezar a abrocharse botones, subir cremalleras y aprender a atarse los cordones.
- El crecimiento físico se desacelera en comparación con los primeros años de vida, pero sigue siendo constante.

Desarrollo cognitivo:

- Los niños a esta edad suelen tener una imaginación muy activa y pueden participar en juegos de simulación complejos.
- Comienzan a comprender conceptos más abstractos, como el tiempo y la diferencia entre pasado, presente y futuro.
- Su capacidad para resolver problemas mejora y pueden seguir instrucciones más complejas.
- Pueden reconocer más letras y números, escriben su nombre y pueden empezar a escribir, leer palabras y frases sencillas. Así como realizar series, clasificar y ordenar objetos.
- Desarrollan una mayor conciencia de sí mismos y del mundo que los rodea.

Desarrollo socioemocional:

- A esta edad, los niños empiezan a mostrar una mayor empatía y a entender mejor las emociones de los demás.
- Pueden formar amistades más fuertes y duraderas.
- La autonomía y la iniciativa personal son características marcadas en esta etapa.
- Los límites y las normas son importantes para ellos, pero pueden desafiarlos para probar su independencia.

- Pueden experimentar dificultades para regular sus emociones, lo que puede convertirse en berrinches.

Desarrollo del lenguaje:

- Sus habilidades lingüísticas mejoran rápidamente en este momento, son capaces de formar oraciones más completas y utilizar correctamente la mayoría de las reglas gramaticales. Su vocabulario se expande rápidamente, pueden entender y utilizar palabras más complejas, y comienzan a entender las metáforas, aunque aún pueden tener dificultades para entenderlas completamente.

En conclusión, el periodo de desarrollo de cuatro y cinco años es una fase intensamente activa y dinámica donde adquieren una serie de habilidades y capacidades en todos los ámbitos de desarrollo. Durante este tiempo se tendrá en cuenta favorecer que los infantiles se desarrollen más independientes, investigadores, creativos y más participativos socialmente.

2.3. La importancia del juego en el desarrollo integral de los niños

Desde un punto de vista didáctico, el juego es un medio y un recurso de aprendizaje poderoso, mediante el cual, los alumnos exploran conceptos, prueban ideas, resuelven problemas y aprenden las normas socialmente establecidas. Además, el juego fomenta la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico.

Ahora se verá cómo influye el juego en el desarrollo de los niños a través de reflexiones de autores destacados. El juego es una actividad fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que les permite aprender y experimentar de manera lúdica y placentera. Autores como Piaget (1951), Vygotsky (1978) y Montessori (1957), nos dicen que, a través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas, además de adquirir conocimientos y valores que les serán útiles a lo largo de su vida. De los autores mencionados se extraen algunas de las razones por las que el juego es importante en el desarrollo integral de los niños:

- Desarrollo cognitivo. El juego estimula el pensamiento y la creatividad de los niños, ayudándoles a desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la imaginación.
- Desarrollo social y emocional. El juego fomenta la interacción y la cooperación entre los niños, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la

empatía y la colaboración. Además, también les permite expresar y controlar sus emociones de manera saludable.

- Desarrollo físico. El juego promueve la actividad física y el desarrollo motor de los niños, lo que es esencial para su crecimiento, salud y bienestar general.
- Diversión y felicidad. Esencial para mantener una buena salud emocional y mental.
- Aprendizaje significativo. El juego es una forma natural y efectiva de aprendizaje, por lo que los niños aprenden de manera significativa, relacionando los nuevos conocimientos con su experiencia previa y con su entorno.

Como señalan los autores que se han destacado, hay varios tipos de juego básico que son fundamentales para el desarrollo infantil en sus distintas fases de crecimiento y desarrollo cognitivo:

- Juego libre y creativo, donde el niño explora el mundo y desarrolla su imaginación. Como dijo Piaget (1962) “El juego es la respuesta natural y espontánea del niño al ambiente que lo rodea”.
- Juego simbólico. Los niños comienzan a representar roles y situaciones imaginarias. Para Vygotsky (1934), el juego simbólico es “una forma de pensamiento que se separa de la acción inmediata y se libera de las limitaciones del espacio y el tiempo”. Así, el autor se refiere a cómo este tipo de juego permite a los niños crear e imaginar situaciones que no están restringidas por las limitaciones físicas del mundo real. En otras palabras, los niños pueden representar roles, situaciones y objetos que no existen en el mundo real, pero que son posibles en su imaginación.
- Juegos de reglas y competición. Los niños aprenden a seguir reglas y a competir de manera justa. Según Piaget (1962), los juegos de reglas “permiten a los niños aprender a respetar los derechos de los demás, a cooperar y a competir de manera justa”.
- Juegos cooperativos. Los niños aprenden a trabajar juntos para lograr un objetivo común. Los juegos cooperativos fomentan la autoestima, la confianza y el respeto mutuo, Elkind (2007). Preescolar académico: Aprender lo que viene naturalmente. Exchange- Press-, 178, 6.

Por consiguiente, ofrecer a los niños actividades lúdicas diversas resulta un método formidable para estimular su educación. Lo más importante es que pueden lograrlo a la vez que aprenden jugando y divirtiéndose.

2.4. El valor educativo de la literatura infantil en el desarrollo de las inteligencias múltiples

El desarrollo de las habilidades cognitivas y emocionales en los niños es un proceso complejo que involucra múltiples áreas de aprendizaje. Una de las herramientas más valiosas y accesibles para este propósito es la literatura infantil. Los cuentos, las rimas, y los poemas diseñados para los niños no son meramente formas de entretenimiento, son recursos de gran valor educativo. Según los teóricos de la educación como Vardell (2019) y González de la Torre (2021), quienes aportan que la literatura infantil juega un papel esencial en el desarrollo de la inteligencia. Cada historia, cada personaje, cada rima puede abrir la puerta a un nuevo tipo de conocimiento, a un nuevo modo de relación con el mundo. De los estudios de los autores mencionados se extrae que la literatura infantil tiene un papel significativo en el desarrollo de las inteligencias múltiples. Como pueden ser:

1. Inteligencia lingüística. Los cuentos infantiles son un medio excelente para desarrollar esta inteligencia, ya que exponen a los niños a un amplio vocabulario, a estructuras gramaticales complejas y a diversas formas de expresión literaria.
2. Inteligencia lógico-matemática. Hay muchas historias y libros que introducen conceptos matemáticos y lógicos o que presentan problemas que los personajes tienen que resolver.
3. Inteligencia espacial. Los cuentos ilustrados pueden ayudar a desarrollar esta inteligencia, ya que los niños deben interpretar las imágenes y entender cómo se relacionan en el espacio y con el texto.
4. Inteligencia musical. Muchos libros o cuentos para niños incorporan onomatopeyas, rimas y ritmo, lo que puede ayudar a desarrollar la inteligencia musical.
5. La inteligencia corporal-kinestésica. Las historias que animan a los niños a imitar gestos, acciones o movimientos pueden ayudar a desarrollar esta inteligencia.
6. Inteligencia interpersonal. Al escuchar y comentar cuentos en grupo, los niños aprenden a entender los puntos de vista de los demás, a cooperar y comunicarse eficazmente.
7. Inteligencia intrapersonal. La literatura infantil puede ayudar a los niños a entender y explorar sus propios sentimientos y pensamientos, a través de la identificación con los personajes, sus emociones y sus experiencias.

La literatura infantil no sólo ofrece una ventana a mundos fantásticos e historias inspiradoras, sino que también constituye un poderoso instrumento educativo.

Como se ha comentado, los cuentos y libros infantiles pueden apoyar el desarrollo de todas las inteligencias múltiples definidas por Gardner (1983). El valor de la literatura infantil en la educación es inmenso, ya que va más allá de la simple transmisión de la información para abarcar variedad de aprendizajes. La literatura infantil no sólo enseña a los niños sobre el mundo, sino que también les enseña sobre sí mismos, por dichos motivos es fundamental que continuemos valorando y promoviendo el uso de la literatura en la educación.

2.5. Los minimundos: una herramienta efectiva para la educación infantil.

Una de las mejores formas de aprendizaje es hacerlo divirtiéndose, cuando los niños juegan están activos y motivados, lo que les permite estar más abiertos a aprender cosas nuevas y a explorar el mundo que les rodea.

2.5.1. Presentación de los minimundos

El concepto de “minimundos” en educación se refiere a la creación de entornos físicos o virtuales que simulan situaciones del mundo real o situaciones imaginarias y que permiten a los alumnos aprender de manera más efectiva a través de la experimentación. En infantil, se centra en mayor medida en desarrollar entornos físicos, aunque también puede incluir otras experiencias como los minimundos virtuales.

Estos entornos de aprendizaje simulan situaciones de la vida real y permiten a los alumnos experimentar y reflexionar sobre situaciones de la vida cotidiana o de fantasía. Están dirigidos a fomentar el aprendizaje activo y la construcción de conocimiento a partir de la experiencia directa. Gopnik, es autora de varios libros sobre el desarrollo cognitivo de los niños y la educación, incluyendo *El filósofo entre pañales* (2011) y *¿Padres jardineros o padres carpinteros?* (2016). La autora es conocida por su investigación sobre el aprendizaje y el desarrollo cognitivo en la etapa infantil, donde argumenta que los niños aprenden mejor a través de la interacción con el mundo y la manipulación de objetos y situaciones. También habla sobre el papel de los adultos en el proceso educativo, destacando la importancia de la atención y el apoyo emocional. En relación a los minimundos, la autora destaca su potencial para fomentar la exploración y la experimentación, permitiendo a los niños aprender de manera autónoma y creativa. Además, habla sobre la importancia de la interacción social en el aprendizaje y argumenta que los pequeños mundos pueden ser utilizados para fomentar la colaboración y la construcción social del conocimiento en los niños.

En relación con los mundos virtuales, actualmente hay autores que avalan la utilización de la simulación y las tecnologías de la información y comunicación en la educación infantil, para crear escenarios de juegos virtuales. Algunos de estos autores son:

- Prensky (2011), defiende el uso de las tecnologías de la información y comunicación en la educación infantil y en la enseñanza en general, argumentando que los niños de hoy en día han nacido en un mundo digital y que es necesario adaptar la educación a sus necesidades y formas de aprendizaje.
- Bornes (2015), esta autora resalta el uso de la tecnología en la educación infantil y ha concluido que las herramientas tecnológicas pueden ser un medio muy valioso para el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad en los niños.

En resumen, los minimundos en educación son un recurso de la enseñanza basada en simulaciones de juegos simbólicos y de rol, que pueden utilizar entornos virtuales o físicos para permitir a los niños desarrollar habilidades de forma activa, con interés y motivación. Con la intención de proporcionar herramientas prácticas y flexibles que se puedan utilizar para enriquecer un aprendizaje multidisciplinar e integral.

3. Propuesta de intervención

El propósito es diseñar y presentar un conjunto de diez situaciones de aprendizaje dinámicas y bien estructuradas, diseñadas para estimular el desarrollo de las inteligencias múltiples en los alumnos de educación infantil, en esta propuesta concreta de cuatro y cinco años. Estas situaciones de aprendizaje harán uso de una combinación de cuentos, juegos y minimundos, para proporcionar una experiencia educativa, rica, variada y atractiva. Cada una de las situaciones de aprendizaje se explicará con detalle, proporcionando información sobre los objetivos de aprendizaje, las actividades específicas en cada sesión, el papel del educador y las formas de introducir la actividad para atender a la diversidad de los alumnos. Se incluirán también sugerencias sobre cómo evaluar el progreso y el aprendizaje de los alumnos en cada situación.

Estas propuestas de aprendizaje no sólo estarán diseñadas para ser utilizadas tal como se presentan, sino que también servirán como ejemplos o guías que otros docentes pueden tomar como inspiración y adaptar a las necesidades, intereses y habilidades específicas de su propio grupo de alumnos. El objetivo de esta propuesta es proporcionar a los educadores una herramienta práctica y flexible que puedan utilizar para enriquecer sus sesiones educativas y fomentar un enfoque de aprendizaje que sea multidisciplinar e integral, reconociendo y valorando la diversidad de las inteligencias y talentos de los alumnos.

3.1. Justificación de la propuesta de intervención

Teniendo en cuenta las aportaciones de autores como Escamilla (2014), Armstrong (2004) y Gardner (2003), entre otros, la propuesta de la intervención que se centra en el diseño de actividades basadas en el juego, la literatura infantil y los minimundos para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples, se justifica por varios motivos como atender a los cambios que ocurren en la etapa de cuatro y cinco años que prepararán a los niños para los desafíos y oportunidades que encontrarán en su vida escolar y más allá. Los fundamentos establecidos durante estos años forman la base de su personalidad, sus habilidades sociales y emocionales, su conocimiento y comprensión del mundo (Robinson, 2015). Por tanto, este es un período de suma importancia para asegurar un desarrollo saludable y armonioso en todas las esferas de la vida del niño. Siguiendo esta línea, la propuesta de intervención se centra en

el diseño de actividades y juegos para favorecer el desarrollo de las inteligencias múltiples por varias razones:

1. Fomentar el aprendizaje activo, ya que las actividades basadas en el juego y los minimundos implican la participación activa de los niños, permitiendo un aprendizaje más efectivo y memorable. Al interactuar con los elementos de los juegos, los niños se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, en lugar de ser simplemente receptores pasivos de información (Gopnik, 2016).
2. Estimular la creatividad e imaginación. Los juegos y los minimundos son escenarios excepcionales para fomentar la imaginación y la creatividad de los niños. Al construir y manipular su propio mundo, los niños aprenden a experimentar, inventar y resolver problemas de manera creativa (Klimenko, 2008).
3. Desarrollar habilidades socioemocionales. El juego y la interacción en los minimundos permite a los niños practicar y mejorar sus habilidades sociales y emocionales, entre ellas aprender a colaborar, compartir, resolver conflictos, expresar sus emociones y entender las de los demás (Vygotsky, 1978).
4. Provocar variedad de aprendizajes a través de la literatura infantil, entendida como una herramienta valiosa para desarrollar la alfabetización temprana. Al leer y debatir cuentos, los niños mejoran sus habilidades de lenguaje, amplían su vocabulario, y desarrollan habilidades de comprensión y expresión. Además, los cuentos suelen presentar situaciones que invitan a los niños a ponerse en el lugar de otros, fomentar así la empatía y la inteligencia emocional. A través de las historias, se pueden explorar conceptos abstractos, como la justicia, la amistad, el amor y el miedo, etc., en un contexto accesible y relevante para los niños (Macías, 2010).
5. Personalizar el aprendizaje. Estas actividades permiten un enfoque personalizado del aprendizaje. Cada niño puede interactuar con el juego, el minimundo o la historia de cuentos a su propio ritmo y según sus propios intereses y capacidades.
6. Promover la inclusión. Las actividades de la propuesta diseñadas pueden ser accesibles y atractivas para los niños, independientemente de sus habilidades o antecedentes. De esta forma, se promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo y diverso (García Hoz, 1991).

La intervención educativa propuesta responde a la necesidad de atender al ritmo de aprendizaje de los alumnos, para detectar los distintos ritmos de aprendizaje de los niños, diferencias en sus intereses, la premura por desarrollar habilidades socioemocionales, de colaboración y de pensamiento crítico. La intervención pretende ofrecer un aprendizaje personalizado y significativo, promoviendo un entorno inclusivo que desarrolle múltiples habilidades y fomente la participación activa de los niños.

3.2. Contextualización de la propuesta

Entorno:

En un Centro de Educación Infantil y Primaria (CEIP), se ubica en una localidad al norte de la ciudad, que cuenta con algunas áreas verdes y parques. Además, dispone de una biblioteca, un centro de salud, un mercado y un centro cultural que oferta diferentes actividades.

Las familias de la zona son en general de nivel sociocultural medio, dedicándose en la mayoría de los casos al sector servicios.

El centro donde se desarrollará la propuesta educativa es de línea dos, el colegio cuenta con seis unidades de educación Infantil y doce unidades de Educación Primaria. Está organizada en dos edificios separados, donde se encuentran las aulas y otras instalaciones.

Las aulas son amplias, luminosas y están bien acondicionadas. Las clases de educación infantil se distribuyen alrededor de un tragaluz central. Desde cada aula se accede a un arenero independiente y desde este a un patio donde se realizan actividades conjuntas con las demás clases de la misma etapa. En las aulas de 3 y 4 años, el aseo se encuentra dentro del aula (con lavabos e inodoros adaptados a los niños). Fuera de las aulas encontramos otros aseos para las clases de 5 años. En cuanto a las demás instalaciones, el centro cuenta con biblioteca, una sala de psicomotricidad, una cocina y una clase de informática con pizarra digital interactiva (PDI) ,20 ordenadores y 25 tabletas. Además, cuenta con instalaciones adicionales que incluyen un aula de música, despachos para la dirección y jefatura de estudios, una sala para la Asociación de Madres y Padres de Alumnos (AMPA), un despacho para el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica (EOEP), así como aulas de apoyo (una para Pedagogía Terapéutica y otra para Audición y Lenguaje). También dispone de una sala de profesores, un pabellón deportivo, canchas, un comedor y un huerto escolar.

El centro ofrece comedor escolar, y actividades extraescolares, incluidas en el plan de mejora del Ayuntamiento. El horario del centro es de jornada partida. Las clases de octubre a mayo son de 9.00h a 12.30h y de 14.30h a 16.30h. En septiembre y junio el horario es continuado 9.00h a 13.00h.

El equipo profesional del centro educativo está formado por seis tutores de Educación Infantil, un maestro de apoyo que enseña inglés en esta etapa, doce tutores de educación Primaria, dos maestros de apoyo especializados en Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje, dos profesores de educación física, un maestro de lengua extranjera (inglés), un maestro especialista en educación musical y un profesor de religión católica, y el Equipo Directivo compuesto por el director, el jefe de estudios y el secretario.

El Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica (EOEP) (está compuesto por orientador y Profesor Técnico de Servicios a la Comunidad (PTSC) de la zona, acude al centro una vez por semana para dar respuesta a las necesidades del centro.

Aula:

El grupo de alumnos a los que va dirigida la propuesta de intervención pertenece al 2º nivel del 2º ciclo de Educación Infantil, con edades comprendidas entre los 4 y los 5 años. Se trata de un grupo de 24 alumnos, de los cuales 14 son niños y 10 niñas, entre los que se encuentran 6 niños de cultura diferente: china, india y rumana, todos ellos con pleno conocimiento del idioma tanto a nivel expresivo como a nivel comprensivo.

3.3. Diseño de la propuesta

La propuesta de intervención educativa tiene como objetivo principal fomentar las inteligencias múltiples en niños de cuatro y cinco años. Para lograrlo, se utiliza el juego los cuentos y los minimundos como herramientas pedagógicas, pues así la esencia lúdica del aprendizaje se entrelaza con la exploración y la experimentación.

Para comenzar, se crearán diversos espacios temáticos o pequeños mundos que representan situaciones y contextos variados. Estos podrán estar basados en los contenidos y aprendizajes del aula, como por ejemplo un minimundo de los animales de la granja, de los dinosaurios, los piratas, del espacio exterior o de una ciudad. Los niños podrán adentrarse en estos escenarios donde por medio de los cuentos junto con los juegos interactuarán y cooperarán con los demás, de esta manera se fomenta su inteligencia interpersonal.

Además, esta modalidad les permite reflexionar sobre sus propias acciones y decisiones, favoreciendo en todas las sesiones una auto reflexión metacognitiva y su inteligencia intrapersonal.

Dentro de estos mundos, los juegos de construcción tomarán un papel relevante para el estímulo de la inteligencia espacial y la lógico-matemática. En paralelo, a través de rincones se llevarán a cabo actividades de arte y música, donde los niños tendrán la oportunidad de pintar, dibujar, hacer manualidades, tocar instrumentos o bailar. Estas actividades enriquecerán su inteligencia musical y visual-espacial, además de potenciar su creatividad.

Por otro lado, la integración de la lectura y escritura ligada a los cuentos promoverá la inteligencia lingüística. Así, los niños podrán iniciarse y motivarse en la lectoescritura. Además, se implementarán actividades físicas en los minimundos, como correr, saltar, y mover objetos, para promover la inteligencia kinestésica-corporal. Y, para favorecer la inteligencia naturalista, se ofrecerán actividades con elementos naturales, donde los niños podrán plantar semillas, observar animales, insectos o aprender sobre el clima y los distintos paisajes, etc.

Finalmente, todo este proceso estará acompañado de un seguimiento y evaluación constante a través de la observación del progreso de cada niño en las diferentes inteligencias. Esto permitirá ajustar y adaptar la propuesta a las necesidades individuales de cada uno. Así, este enfoque busca proporcionar una experiencia de aprendizaje diversa, lúdica y significativa que contribuya al desarrollo integral de las inteligencias múltiples de los niños.

3.3.1. Objetivos

1. Desarrollar la capacidad de los niños para discutir y reflexionar a través de cuentos, juegos y las actividades multisensoriales en los rincones.
2. Fomentar la creatividad y la imaginación de los niños al interactuar con los elementos de los minimundos.
3. Fomentar la autorreflexión y autoconocimiento a través de la identificación y comprensión de las emociones y habilidades propias.
4. Desarrollar habilidades socioemocionales a través de la colaboración y la interacción.
5. Estimular la capacidad de los niños para escuchar atentamente y reflexionar sobre las actividades, además de expresar sus pensamientos y sentimientos de manera efectiva.

6. Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal con los cuentos, el debate y la discusión.
7. Estimular la inteligencia espacial y lógico-matemática participando en la colocación, construcción, exploración y el juego en los minimundos.
8. Desarrollar la inteligencia interpersonal y corporal-kinestésica a través de actividades de arte y juegos de rol.
9. Promover la inteligencia naturalista a través de la observación e interacción con elementos naturales.
10. Propulsar la inteligencia musical con canciones, onomatopeyas, poesías y retahílas.

3.3.2. Metodología para utilizar en las sesiones de intervención

La metodología que se va a utilizar se caracteriza por ser flexible, activa, lúdica y colaborativa con un enfoque de aprendizaje basado en el juego, las actividades por rincones y la exploración. Esto permitirá a los niños aprender de manera activa e interactiva. El profesor comenzará presentando la sesión leyendo o narrando un cuento que se centra en el tema infantil que se quiere trabajar en el aula como los siguientes: el Mago de Oz, los piratas, los indios, los dinosaurios, el espacio exterior, la diversidad y el valor de la diferencia, entre otros. Posteriormente, se abrirá un debate en clase para discutir sobre los contenidos presentados en el cuento, en variedad de ocasiones se utilizarán rutinas de pensamiento durante la narración y los debates. Los niños podrán compartir sus opiniones, lo que les ha gustado y no les ha gustado, los personajes con los que se identifican, etc. Después del debate, los niños serán divididos en pequeños grupos de 4 o 5 alumnos y se trasladarán a diversos rincones para realizar actividades temáticas sobre el cuento presentado, desarrollando las diferentes inteligencias. Los grupos rotarán por los rincones durante la semana, cada día pueden elegir uno o varios rincones, pero no se podrá repetir rincón hasta que se realicen todas las actividades propuestas. Para llevar un control y registro de los rincones, los alumnos utilizarán un pasaporte donde cada día tendrán que señalar en que rincones han estado. El profesor también tendrá una hoja de registro de los rincones de actividad para recoger la información de asistencia en los mismos. Además, todas las sesiones se registrarán digitalmente con fotografías y videos significativos de las sesiones. Esta idea se plantea por varios propósitos:

- Recoger información y evidencias para llevar al día una evaluación formativa.

- Utilizar las fotos de las actividades para ayudar a los alumnos a diseñar un portfolio sobre las sesiones de los minimundos.
- Introducir la actividad de pensamiento en voz alta (los niños visualizan sin sonido la actividad que ya han realizado y van explicando en voz alta, a todo el grupo clase, los pasos que siguieron, etc.)
- Visionar y repasar algunos de los contenidos con el grupo clase para reflexionar, proponer nuevas ideas, etc.

Referente a las actividades de rincones se destacan los siguientes:

1. El rincón de los Minimundos: aquí, los niños utilizan diversos materiales para crear un minimundo, basándose en los entornos que se presentaron en el cuento. Este rincón estimula la inteligencia lingüística- verbal, espacial y la inteligencia lógico- matemática, principalmente.
2. Rincón de Imprenta (lectoescritura): los niños tendrán la oportunidad de “escribir” su propio cuento, notas, tarjetas o cómics utilizando letras y palabras impresas, también pueden copiar o escribir de forma espontánea algunas palabras para completar su historia con dibujos. Esta actividad está diseñada para mejorar la inteligencia lingüística.
3. El Arte, donde los niños podrán expresar sus emociones y pensamientos a través de diversas formas de arte, como una pintura, el dibujo y la escultura, lo que mejora la inteligencia corporal-kinestésica y la intrapersonal.
4. Rincón de Disfraces, este rincón promoverá la inteligencia interpersonal a través de juegos de rol. Los niños podrán disfrazarse de los personajes del cuento e interpretar sus papeles, lo que les permitirá comprender las perspectivas de los demás.
5. Rincón de La Naturaleza, este rincón fomentará la inteligencia naturalista. Los niños explorarán diferentes elementos naturales como plantas, piedras, arena, conchas, piñas, entre otros, y podrán crear su propio minijardín o paisaje.

Para finalizar la sesión, se realizarán actividades de autoevaluación, donde los niños realizarán rutinas de pensamiento para reflexionar sobre lo que han aprendido y cómo se sienten acerca de las actividades. También se utilizarán rúbricas para ayudarles a entender los criterios de aprendizaje de cada actividad.

Por último, los niños podrían añadir sus trabajos y reflexiones a un portfolio individual, con dibujos, imágenes o fotografías sobre el cuento y de cada rincón relacionado con la actividad correspondiente, lo que servirá como un registro de su aprendizaje y autoevaluación, por ejemplo, con una imagen o fotografía jugando en el minimundo, realizando los accesorios de disfraces, las actividades del rincón de arte, de naturaleza, etc. Todo lo que realicen durante cada sesión se fotografiara para poder incluir en el portfolio.

Cada propuesta de intervención con los minimundos está formada por dos sesiones una de cuentos y otra de actividades de rincones. Las cuales se pueden ajustar al horario escolar de forma flexible, por ejemplo, antes del recreo se les cuenta el cuento y después del recreo se realizan las actividades por rincones.

1. El cuento y debate durarán entre 30 o 40 minutos.
2. Las actividades de rincones durarán entre 40 o 60 minutos aproximadamente, para asegurar que todas las inteligencias múltiples sean cubiertas de manera adecuada y que los niños tengan suficiente tiempo para explorar e interactuar con las actividades a su propio ritmo.

3.3.3. Desarrollo de la propuesta de intervención

Tabla 1.

Minimundo "El Mago de Oz"

Sesión 1.

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística y la inteligencia interpersonal a través del debate y la discusión.
- Estimular la inteligencia espacial y lógico-matemática con la colocación, exploración y juego del minimundo.
- Desarrollar la inteligencia interpersonal, corporal-kinestésica y musical a través de actividades de arte, música y juegos de rol.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la interacción con elementos de la naturaleza.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

- 1- Cuento y debate. El profesor leerá el cuento del “Mago de Oz” y luego abrirá un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, lugares y acontecimientos con sus propias interpretaciones del cuento.
- 2- Actividad de rincones. Tras el debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividades. Cada rincón estará tematizado con aspectos diferentes del cuento y trabajará diferentes inteligencias múltiples:
 - Rincón del Minimundo: colocación, decoración y juego con el minimundo sobre el cuento (inteligencias: lingüística, espacial y lógico-matemática)
 - Rincón de Imprenta. Dorothy y el mago, lectura y escritura de características de los personajes, utilizando imágenes, tarjetas de vocabulario y pictogramas de atributos: pelo, dos coletas, zapatos rojos, capa, varita mágica del mago, etc.
 - Rincón de Arte. Con papel de aluminio y rollos de cartón reciclado cada niño creará una escultura del hombre de hojalata, que decorarán y pintarán a su gusto (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica)
 - Rincón de Disfraces. Los niños con cartulinas y lana realizan un disfraz del espantapájaros y juegan incluyendo otros personajes. Después se inventarán una canción para su personaje y harán un concierto con instrumentos imaginados y cantando (inteligencia interpersonal y musical)
 - Rincón de la Naturaleza. Con las tabletas buscarán información sobre el León, el rey de la selva, dónde viven, cuál es su alimentación, etc. Luego realizarán tarjetas de información sobre los leones y las incluirán en un fichero de animales y naturaleza, para consultar y compartir en el rincón (inteligencia naturalista)

Metodología. Se emplea un enfoque de aprendizaje basado en el juego, la actividad en rincones y la exploración. Esto permitirá a los niños aprender de manera activa e interactiva.

Recursos necesarios para realizar la sesión:

- Cuento del “Mago de Oz”.
- Materiales para la creación de minimundos (muñecos en miniatura de personajes, animales, elementos naturales como arena, piedras, etc.).
- Materiales específicos de cada rincón, incluyendo 5 tabletas y 1 ordenador y material de escritura y lectura para el Rincón de la Imprenta.

- Materiales de arte (pintura, pinceles, distintos tipos de papel, plastilina, arcilla, etc.)
- Elementos naturales para la exploración (tierra, plantas, palos, hojas, lupas, etc.).
- Material digital y cámara fotográfica del colegio.
- Instrumentos de evaluación: preguntas, rúbricas, dianas de autoevaluación, etc.

Tabla 2.

Minimundo “Daniela Pirata”

Sesión 2.

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística y la interpersonal con el debate y la discusión.
- Estimular la inteligencia espacial y lógico-matemática a través de la decoración, organización, juego y la exploración del minimundo basado en la vida pirata.
- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate, rutinas de pensamiento y la discusión sobre el cuento.
- Desarrollar la inteligencia interpersonal y corporal-kinestésica con las actividades de arte, música y juegos de rol de piratas.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la exploración de elementos del mundo marino.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

- 1 Cuento y debate. El profesor narrará el cuento de “Daniela Pirata” y luego propondrá una rutina de pensamiento cómo veo, pienso, me pregunto, abriendo un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, lugares y acontecimientos de sus propias interpretaciones del cuento.
- 2 Actividad de rincones. Después del debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con aspectos significativos del cuento y trabajarán las inteligencias múltiples:
 - Rincón del Minimundo. Colocación y juego del minimundo sobre el cuento (inteligencias: lingüística, espacial y lógico-matemática).

- Rincón de Imprenta. Observarán y elaborarán diferentes mapas del tesoro y mensajes de amistad en botellas (inteligencia lingüística).
- Rincón de Arte. Con una caja de zapatos vacía elaborarán un cofre del tesoro, que decorarán y pintarán a su gusto (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica).
- Rincón de Disfraces. Aquí pueden utilizar los disfraces para jugar a los piratas, representando costumbres, rutinas y canciones piratas (inteligencia interpersonal y musical).
- Rincón de la Naturaleza. Realizarán un experimento sobre agua salada y dulce. También jugarán con transvases de agua utilizando diferentes recipientes (inteligencia naturalista).

Metodología. Se emplea un enfoque de aprendizaje basado en el juego, en los rincones de actividad y la exploración. Esto permitirá a los niños aprender de manera activa y colaborativa.

Recursos necesarios para realizar la sesión:

- Cuento de “Daniela Pirata”.
- Materiales para la creación de minimundos (piratas y barcos en miniatura, animales, elementos cotidianos como barreños, pinzas, cubos, y naturales como el agua y la arena, etc.).
- Materiales específicos para el rincón de la Imprenta, Arte y los Disfraces.
- Elementos naturales para la exploración (plantas acuáticas y diferentes tipos de conchas, etc.).
- Material digital y cámara fotográfica del colegio.
- Instrumentos de evaluación: cuestionarios, rúbricas, dianas de autoevaluación, etc.

Tabla 3.

Minimundo “El Monstruo Rosa”

Sesión 3.

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate y la discusión sobre el cuento, centrando la conversación en la diversidad y la inclusión.
- Estimular la inteligencia espacial y lógico-matemática a través de la colocación y la exploración del minimundo basado en la vida del monstruo rosa.
- Desarrollar la inteligencia interpersonal y la inteligencia corporal-Kinestésica a través de actividades de arte, música y de los valores que se presentan en el cuento.
- Promover la inteligencia naturalista utilizando elementos naturales para hacer dibujos divertidos (lentejas, pan rallado, etc.)

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor leerá el cuento de “El Monstruo Rosa” y luego abrirá un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, lugares, acontecimientos y sus propias interpretaciones del cuento.
2. Actividad de rincones. Después del debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con aspectos diferentes del cuento y trabajarán diferentes inteligencias múltiples:
 - Rincón del Minimundo. Colocarán y decorarán el minimundo del monstruo (inteligencias: lingüística, espacial y lógico-matemática).
 - Rincón de Imprenta. Diseñarán una portada a su estilo infantil sobre el monstruo rosa y escribirán otro título inventado para el cuento (inteligencia lingüística y espacial).
 - Rincón de Arte. Modelarán los personajes del cuento con plastilina: Bicho bola, Pájaro Amarillo, etc. Al mismo tiempo que escuchan música clásica (inteligencia intrapersonal, musical y corporal-kinestésica).
 - El Rincón de Disfraces. Elaborarán una corona monstruosa, se disfrazarán y se harán fotos de cada monstruo inventado (Inteligencia interpersonal).
 - Rincón de la Naturaleza. Con elementos naturales como hierba, especias, legumbres, etc., crearán sus propios monstruos divertidos (inteligencia naturalista).

Metodología. Se empleará un enfoque de aprendizaje basado en el juego y la exploración, además de un enfoque de aprendizaje socioemocional que fomente la empatía, la inclusión y la diversidad.

Recursos necesarios para implementar la sesión:

- Cuento “El Monstruo Rosa”.
- Materiales para la creación del minimundo (figuras en miniatura de monstruos de diversos colores y formas, material de construcción, etc.).
- Materiales específicos para el rincón de la Imprenta, Arte y de Disfraces.
- Elementos naturales (palos, harina, curri, etc.).
- Material digital y cámara fotográfica del colegio.
- Instrumentos de evaluación: preguntas, rúbricas, dianas de autoevaluación, etc.

Tabla 4.

Minimundo “Los Indios Pieles Rosas”

Sesión 4

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate y la discusión sobre el cuento, centrándose en la narrativa de las actividades cotidianas.
- Introducir la cultura de los Indios Americanos costumbres y tradiciones.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica a través de juegos de rol y actividades de arte relacionadas con tareas y rol cotidianos.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la exploración de elementos del mundo natural.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor narrará el cuento “Los Indios Pieles Rosas” y luego abrirá un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, lugares, eventos y sus propias interpretaciones del cuento.
2. Actividad de rincones. Después del debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con diferentes aspectos del cuento y trabajarán las inteligencias múltiples:

- Rincón del Minimundo “Pielas Rosas”, representarán escenas del cuento y acciones de la vida cotidiana de los propios niños o de los indios (inteligencia lingüística, interpersonal, espacial y lógico-matemática).
- Rincón de la Imprenta. Realizarán actividades de lectura y escritura sobre el horario de un día cotidiano y se inventarán un grito de guerra y una poesía sobre los indios (inteligencia lingüística y musical).
- Rincón de Arte. Elaborarán un collage con material reciclado que represente alguna escena de cuento (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica)
- Rincón de Disfraces. Jugarán a los indios y representar canciones y danzas indias (inteligencia interpersonal e inteligencia musical).
- Rincón de la Naturaleza, elaborar un atrapasueños con palos, piedras y cuerdas (inteligencia naturalista).

Metodología. Se empleará un enfoque de aprendizaje basado en el juego y la exploración, con énfasis en representar, entender la vida cotidiana, las costumbres y tradiciones de los indios.

Recursos necesarios:

- Cuento de “Los Indios Pielas Rosas”. Materiales para el minimundo (miniaturas relacionadas con los indios).
- Materiales específicos para el rincón de la Imprenta, Arte y los Disfraces.
- Elementos naturales para la elaboración de un atrapasueños indio (palos, piedras y cuerdas). Material digital y cámara fotográfica del colegio.
- Instrumentos de evaluación: cuestionarios, rúbricas, escaleras de metacognición, etc.

Tabla 5.

Minimundo “El Pequeño Conejo blanco”

Sesión 5

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate y la discusión sobre el cuento, centrándose en la temática de la amistad y el compañerismo.
- Estimular la inteligencia espacial y lógico-matemática a través de la creación y exploración de minimundos basados en la vida del Pequeño Conejo Blanco.

- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica mediante las actividades de arte, música y juegos de rol que reflejen situaciones de amistad y colaboración.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la exploración de elementos relacionados con el entorno natural del Pequeño Conejo Blanco.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor leerá o narrará el cuento “El Pequeño Conejo Blanco” y luego abrirá un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, lugares, eventos y sus propias interpretaciones sobre el cuento.
2. Actividades en rincones. Después del debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con diferentes aspectos del cuento y trabajarán distintas inteligencias múltiples:
 - Rincón “El Pequeño Conejo Blanco”. Crearán un minimundo que refleje el entorno natural del Pequeño Conejo, para después jugar y recrear escenas del cuento o sus propias historias inspiradas en la fábula (inteligencias: lingüística, espacial, lógico-matemática y naturalista).
 - Rincón de Imprenta. Reflexionarán sobre el cuento utilizando una escalera de la metacognición para reflejar ¿qué han aprendido?, ¿cómo lo han aprendido?, ¿para qué les va a servir?, ¿en qué otras ocasiones lo podrán usar? Y finalizarán con un dibujo sobre el cuento que incluirán en su portfolio.
 - Rincón de Arte. Se inventarán poesías, y diseñarán carteles con los personajes del cuento (copiarán mensajes sobre la amistad y la convivencia).
 - Rincón de los Disfraces. Se realizarán caretas de los personajes y accesorios e imitarán a los diferentes animales del cuento.
 - Rincón de la Naturaleza. Explorarán y manipularán comida relacionada con los animales de la granja que presenta el cuento, como trigo para el gallo, heno y zanahorias para el conejo, etc.

Metodología. Se empleará un enfoque de aprendizaje basado en el juego y la exploración, con especial atención a las relaciones socioemocionales que fomente la amistad, la colaboración y el respeto mutuo.

Recursos necesarios para implementar la intervención:

- Cuento “El Pequeño Conejo Blanco”.
- Materiales para el minimundos (materiales y miniaturas que representen el entorno natural, figuras de los animales del cuento, una casita, etc.).
- Materiales para la escritura y la lectura (imágenes, tarjetas de vocabulario y carteles con mensajes de amistad, etc.). Materiales y disfraces para realizar el juego de rol que fomenten la colaboración.
- Material de arte (pinturas, pinceles, papel, plastilina, arcillas, etc.).
- Muestras de alimentos de los animales para manipular, explorar como el trigo y el heno.
- Material digital y cámara fotográfica del colegio.
- Instrumentos de evaluación: cuestionarios, rúbricas, escalera de metacognición, etc.

Tabla 6.

“Minimundo ¿A qué sabe la luna?”

Sesión 6

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate y la discusión sobre el cuento, centrándose en la temática del espacio exterior y la luna.
- Estimular la inteligencia espacial y lógico-matemática a través de la decoración, organización, juego y exploración del minimundo basado en el cuento y el entorno del espacio exterior.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica a través de actividades de arte, música y juegos de rol que reflejen situaciones de conocimiento y exploración espacial.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la exploración de elementos relacionados con el espacio y la luna.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor leerá el cuento de “¿A qué sabe la luna?” y luego abrirá un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, lugares, eventos y sus propias interpretaciones del cuento.
2. Actividades en rincones. Después del debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con diferentes aspectos del cuento y trabajarán las inteligencias múltiples:
 - Rincón del Minimundo. Crearán el pequeño mundo con materiales que reflejen el cuento y elementos del espacio exterior: la luna, estrellas, planetas, constelaciones, etc. (inteligencia lingüística, espacial y lógico-matemática).
 - Rincón de Imprenta. Realizarán las fases de la luna con troqueles y las palabras relacionadas con dichas fases: luna nueva, creciente, cuarto creciente, luna llena, menguante, etc. (inteligencia lingüística y naturalista).
 - Rincón de Arte. Realizarán un collage con témperas, con un recortable de la luna llena (redonda y brillante), con una escalera realizada con palos de madera y una foto del alumno con los brazos levantados sujetando la luna (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica).
 - Rincón de Disfraces. Elaborarán carteles gigantes de los planetas, con cartulina y lana que se podrán colgar, para después desfilan por el aula cantando la canción de los planetas (inteligencia interpersonal y musical).
 - Rincón de la Naturaleza. Explorarán elementos del mundo natural con alimentos, para decorar galletas espaciales. Importante tener en cuenta el tema de alergias e intolerancias para utilizar los ingredientes necesarios (inteligencia naturalista).

Metodología. Se empleará un enfoque de aprendizaje basado en el juego y la exploración, los rincones de actividad, con una orientación socioemocional que fomente la amistad, el aprendizaje colaborativo y el autoaprendizaje.

Recursos necesarios para implementar la intervención:

- Cuento “¿A qué sabe la luna?”.
- Materiales para la creación de minimundos (materiales que representen el espacio exterior, figuras de animales, planetas, etc.).
- Materiales para la escritura, lectura y troqueles de la luna (imágenes, tarjetas de vocabulario, bingo de palabras relacionadas con el espacio exterior, etc.).

- Materiales para realizar carteles y caretas de disfraces relacionados con el cuento y el espacio exterior. Ingredientes para decorar galletas, fondant de diferentes colores para diseñar las galletas galácticas.
- Material digital y cámara fotográfica del colegio.
- Instrumentos de evaluación: preguntas, rúbricas, escalera de metacognición, etc.

Tabla 7.

Minimundo “La Casa de la Mosca Fosca”

Sesión 7

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate y discusión sobre el cuento, centrándose en la temática de los números, animales y el tamaño.
- Estimular la inteligencia lógico-matemática a través de actividades que involucren la identificación y la secuenciación de números ordinales y cardinales, las formas y los tamaños, etc.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica por medio de las actividades de arte y los juegos de rol que reflejen situaciones del cuento.
- Favorecer la inteligencia musical con rimas, gestos y onomatopeyas relacionadas con el cuento.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la exploración de elementos relacionados con los diferentes animales mencionados en el cuento.

Duración de las sesiones. Actividades del cuento entre 30-40 minutos; actividades de los rincones entre 40-60 minutos.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor leerá el cuento de “La casa de la mosca Fosca” y luego abrirá un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, lugares, eventos y sus propias interpretaciones del cuento.

2. Actividades en rincones. Después del debate y la introducción de rutinas de pensamiento (veo, pienso, me pregunto), los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con diferentes aspectos del cuento y trabajará distintas inteligencias múltiples:

- Rincón del Minimundo. Crearán el minimundo inspirado en el cuento con los escenarios que aparecen en la historia y jugarán con el rol que fomenten la interpretación de los diferentes personajes (inteligencias: interpersonal, lingüística y espacial).
- Rincón de la Imprenta. Lectura y escritura de historias que incluyan a los animales del cuento (inteligencia lingüística).
- Rincón de Arte. Realizar un mural con volumen que represente el final del cuento, incluyendo a todos los personajes (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica).
- Rincón de Disfraces. Realizarán marionetas y accesorios de disfraces para jugar a representar el cuento. Rincón de la Naturaleza. Jugarán al “Memory” de animales con imágenes reales de los personajes del cuento (inteligencia naturalista).

Metodología. Juego y exploración, con énfasis en la manipulación de los números, sus cantidades y orden en la lista numérica del 1 al 6, a la vez que se introduce características sobre la biología de los animales.

Recursos necesarios para implementar la intervención:

- Cuento “La Casa de la Mosca Fosca”. Materiales para actividades que involucran números (tarjetas numeradas, fichas, tapones, pompones, etc.).
- Instrumentos de evaluación: preguntas, rúbricas, dianas de autoevaluación, etc.

Tabla 8.

Minimundo “La Mona Simona”

Sesión 8

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal utilizando el debate y la discusión sobre el cuento, centrándose en los animales del cuento y sus interacciones.
- Estimular la inteligencia lógico-matemática y espacial a través de la creación y exploración de un minimundo que representen el entorno de la sabana africana.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica por medio de actividades de arte, música y los juegos de rol que reflejen situaciones del cuento.
- Promover la inteligencia naturalista mediante la exploración de elementos relacionados con los diferentes animales y plantas de la sabana.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor leerá o narrará el cuento de “La Mona Simona” y luego provocará un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre las imágenes, personajes, los eventos y sus propias interpretaciones del cuento. Aquí se introducirá la rutina de pensamiento veo, pienso, me pregunto.
2. Actividades en rincones. Después del debate y de la rutina de pensamiento, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con diferentes aspectos del cuento y trabajarán las inteligencias múltiples:
 - Rincón del Minimundo. Jugarán con el rincón de la “Mona Simona”. (inteligencias: lingüística, interpersonal, espacial y lógico-matemática).
 - Rincón de Imprenta. Lectura y escritura relacionada con una canción inventada sobre la Mona Simona (inteligencia lingüística y musical).
 - Rincón de Arte. Elaborarán un móvil decorativo con detalles del cuento: personajes y el lazo rojo, etc. (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica).
 - Rincón de Disfraces. Elaborarán accesorios para caracterizarse como la Mona Simona (orejas de mono, cola y lazo rojo) y jugarán libremente con dichos accesorios.
 - Rincón de la Naturaleza. Realizarán semilleros con material reciclado y plantarán semillas, para observar durante las siguientes semanas como nace una planta, su ciclo vital (Inteligencia naturalista).

Metodología. Se empleará un enfoque de aprendizaje basado en el juego y la exploración, con especial atención en la familiarización de los animales y las plantas de la sabana africana.

Recursos necesarios para implementar la intervención:

- Cuento “La Mona Simona”.
- Materiales para la creación del minimundo (figuras de los animales que salen en el cuento, arena de playa y miniplantas artificiales para recrear las escenas del cuento).
- Materiales para la escritura y la lectura (tarjetas de vocabulario relacionadas con animales, poesías y canciones escritas con pictogramas inventadas por los alumnos).
- Materiales para elaborar un móvil del cuento fotocopias para colorear y recortar los personajes, cartulina, depresores y lana.
- Material para plantar, como envases reciclados (yogures vacíos), tierra para plantas y semillas de diferentes tipos).
- Material digital: ordenador, internet, cámara de vídeo y fotográfica del colegio.
- Instrumentos de autoevaluación: cuestionarios, rúbricas, dianas, etc.

Tabla 9.

Minimundo “Adopta un dinosaurio”

Sesión 9

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate y la discusión sobre el cuento, centrándose en los dinosaurios y en la historia del cuento.
- Estimular la inteligencia lógico-matemática y espacial, con la exploración de minimundos que representen el entorno prehistórico y el cuento presentado.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica a través de actividades de arte y juegos de rol que reflejen situaciones del cuento.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la exploración de elementos relacionados con los diferentes tipos de dinosaurios y su entorno.

Descripción detallada de lo que se puede que realizar para implementar la sesión.

1. Cuento y debate. El profesor narrará o leerá el cuento de “Adopta un Dinosaurio” y luego abrirá un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre el cuento y los dinosaurios. Aportando sus conocimientos previos, ideas y gustos sobre el tema del cuento.
2. Actividad en rincones. Después del debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad. Cada rincón estará tematizado con diferentes aspectos del cuento y trabajará las inteligencias múltiples:
 - Rincón del Minimundo. Creación de un minimundo que refleje el entorno prehistórico y los dinosaurios para aprender jugando (inteligencias: lingüística, interpersonal, espacial y lógico matemática).
 - Rincón de Imprenta. Lectura y escritura de poesías y retahílas sobre los dinosaurios (inteligencia lingüística y musical).
 - Rincón de Arte. Realizarán en equipo un dinosaurio en papel continuo para decorar el pasillo de cuatro años (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica).
 - Rincón de Disfraces. Elaboran accesorios para caracterizar a los dinosaurios y jugarán a imitar sus sonidos y movimientos (inteligencia espacial, corporal-kinestésica y musical).
 - Rincón de la Naturaleza. Realizarán fósiles con figuras de dinosaurio y arcilla (inteligencia naturalista).

Metodología. Se empleará un enfoque de aprendizaje basado en el juego y en las actividades de los rincones, destacando la introducción y la familiarización con la temática de los dinosaurios.

Recursos necesarios para implementar la intervención:

- Cuento “Adopta un Dinosaurio”.
- Materiales para la creación del minimundo (elementos y juguetes en miniatura sobre los dinosaurios y su entorno prehistórico).
- Materiales para la escritura y la lectura (imágenes con nombres de dinosaurios, tarjetas de vocabulario, poesías y retahílas sobre los dinosaurios, etc.).
- Materiales para crear accesorios de dinosaurios pinturas, cartulinas, telas, lana (garras, cola, cuernos, pinchos de cartulina, etc.).

- Materiales necesarios para realizar fósiles de dinosaurios (figuras, arcilla, cajas de cartón, instrumentos de paleontólogo, etc.).
 - Material digital y cámara fotográfica del colegio.
 - Instrumentos de evaluación: preguntas, rúbricas, escaleras metacognitivas, etc.
-

Tabla 10.

Minimundo “¿De qué Color es un Beso?”

Sesión 10

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal por medio del debate y la discusión sobre el cuento, centrándose en los colores y las emociones asociadas a los besos.
- Estimular la inteligencia lógico-matemática y espacial con la preparación y exploración del minimundo que representa diferentes sensaciones y emociones.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica mediante actividades de arte y juegos de roles que reflejen situaciones del cuento.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la exploración de elementos relacionados con los diferentes colores y las emociones.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor narrará o leerá el cuento “¿De qué color es un beso?” y luego fomentará un debate en clase a través de rutinas de pensamiento como: veo, pienso, me pregunto; compara-contrasta. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, los colores, las emociones asociadas a los besos y a sus propias emociones en diferentes situaciones.
2. Actividades en rincones. Después de tratar las rutinas de pensamiento y el debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los diferentes rincones tematizados con diferentes aspectos del cuento y trabajarán las inteligencias múltiples.

- Rincón del Minimundo. Creación del minimundo del cuento que refleje a los personajes, las situaciones con imágenes y los colores (inteligencia intrapersonal, interpersonal, espacial y lógico-matemática).
- Rincón de Imprenta. Lectura y escritura, realizar una lista sobre cosas que gustan y cosas que no gustan a los alumnos (inteligencia lingüística e intrapersonal).
- Rincón de Arte. En un beso gigante dibujado en papel continuo, los alumnos dibujarán y decorarán las cosas que más les gustan. Además, se realizará mezcla de colores con témperas y plastilina.
- Rincón de los Disfraces. Jugarán a representar diferentes roles y situaciones familiares.
- Rincón de la Naturaleza relación entre sensaciones y emociones. Realizarán un circuito sensorial descalzos, donde tendrá que valorar con carita contenta o triste las diferentes sensaciones: pasar por un barreño de agua fría, de plumas suaves, de piedras, de barro y de chocolate.

Metodología. Se empleará un enfoque de aprendizaje basado en el juego, la actividad por rincones y la exploración, con principal atención en la familiarización de las emociones.

Recursos necesarios para implementar la intervención:

- Cuento “¿De qué color es un beso?”.
 - Material para la creación de minimundos (elementos y miniaturas que representen los personajes y situaciones del cuento).
 - Materiales para la escritura y lectura de listas con la temática de las emociones.
 - Accesorios y disfraces para el juego de rol Mini Moni y su madre.
 - Materiales de arte para preparar un beso gigante en papel continuo y que los niños lo puedan decorar con variedad de pinturas, etc., donde dibujen diferentes emociones.
 - Material para preparar un circuito sensorial (agua fría, templada, barro, piedras, etc.)
 - Material digital y cámara fotográfica del colegio.
 - Instrumentos de evaluación: preguntas, rúbricas, dianas de autoevaluación, etc.
-

Tabla 11.

Minimundo virtual “Alicia en el País de las Maravillas”

Sesión 11

Objetivos didácticos para desarrollar las inteligencias múltiples:

- Fomentar la inteligencia lingüística e interpersonal a través del debate y la discusión sobre el cuento, centrándose en las aventuras de Alicia y en las situaciones sorprendentes que se encuentra.
- Estimular la inteligencia lógico-matemática y espacial mediante la exploración y juego con el minimundo virtual que representa el universo fantástico de Alicia.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica a través de actividades de arte virtual y juegos de rol que reflejen situaciones del cuento.
- Promover la inteligencia naturalista a través de la observación de los elementos relacionados con los personajes y entornos del cuento.

Descripción detallada de lo que se puede realizar para implementar la sesión:

1. Cuento y debate. El profesor leerá el cuento de “Alicia en el País de las Maravillas” y luego provocará un debate en clase. Los niños tendrán la oportunidad de discutir sobre los personajes, las situaciones extravagantes y sus propias interpretaciones del cuento.
 2. Actividades en los rincones. Después del debate, los niños serán divididos en grupos y pasarán a los rincones de actividad que estarán tematizados con diferentes aspectos del cuento y trabajarán las inteligencias múltiples.
- Rincón del minimundo virtual “Alicia en el país de las maravillas”. Los alumnos participarán en desafíos virtuales basados en las aventuras de Alicia (inteligencias: lingüística, interpersonal, intrapersonal, espacial y lógico-matemática).
 - Rincón de Imprenta. Lectura y escritura de un cómic relacionado con situaciones del cuento (inteligencia lingüística)
 - Rincón de Arte. Los alumnos realizarán un collage sobre el cuento, utilizando variedad de material para la expresión plástica (inteligencia intrapersonal y corporal-kinestésica).

- Rincón de Disfraces. Jugarán a los diferentes roles del cuento (inteligencia interpersonal).
- Rincón de la Naturaleza. Realizarán un dibujo con pintura de hielo, de un árbol inventado para el cuento de Alicia en el País de las Maravillas (Inteligencia naturalista).

Recursos necesarios para implementar la intervención:

- Cuento de “Alicia en el País de las Maravillas”.
- Recursos digitales para acceder al minimundo virtual (PDI, Ordenador, internet y tabletas).
- Fotocopias para pintar de los personajes y viñetas de cómic con palabras significativas para que cada niño realice su cómic.
- Accesorios y disfraces para el juego de roles en el mundo de las maravillas.
- Materiales de arte para preparar un collage con la temática del cuento
- (acuarelas, retales, lana, cartón). Para pintar con hielo, preparar las pinturas heladas y cartones en blanco, etc.
- Material reciclado para elaborar el árbol de Alicia en el País de las Maravillas.
- Instrumentos de evaluación: preguntas, rúbricas y escaleras de metacognición, etc.

3.3.4. Temporalización: Cronograma

Tabla 12.

Temporalización: Cronograma de las sesiones

Sesión 1. “El Mago de Oz”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h
- Recreo de 10:45- 11:15h
- Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 2. “Minimundo Daniela Pirata”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h
- Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 3. “Minimundo El Monstruo Rosa”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h

- Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 4. “Minimundo Los Indios Pieles Rosas”.

Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h

Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 5. “Minimundo El Pequeño Conejo Blanco”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h
- Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 6. “¿A Qué Sabe la Luna?”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h
- Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 7. “Minimundo La Casa de la Mosca Fosca”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h
- Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 8: “Minimundo La Mona Simona”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h
- Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 9. “Minimundo Adopta un Dinosaurio”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45h
- Recreo de 10:45- 11:15h

Actividad de rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h

Sesión 10 y 11. “Minimundo ¿De Qué Color son los Besos?”.

“Alicia en el País de las Maravillas”.

- Cuento y debate: lunes 10:00-10:45
- Recreo de 10:45- 11:15.

Actividades rincones: lunes a viernes 11:15-12:15h.

En este cronograma, cada sesión se presenta con un cuento y un pequeño mundo una vez a la semana, y se realizan los rincones tematizados durante toda la semana (de lunes a viernes), en el mismo horario durante el segundo trimestre del curso escolar, teniendo en cuenta que cada sesión requiere una planificación y preparación detallada, dando tiempo a los niños para asimilar y practicar lo que han aprendido en cada sesión.

3.3.5. Recursos necesarios para implementar la intervención

En el aparatado de las sesiones se han incluido los recursos materiales necesarios para realizar las actividades que se presentan en cada sesión. Por tanto, aquí se mencionarán los recursos generales a tener en cuenta, como son:

1. Los cuentos infantiles mencionados en las sesiones para realizar la narración o lectura en voz alta y fomentar el debate posterior.
2. Material didáctico, incluyendo elementos relacionados con los cuentos en miniatura, bloques de construcción, mapas, y todo lo que sirva para recrear las escenas de los cuentos y permita a los niños interactuar y experimentar con los conceptos presentados.
3. Cajas y elementos decorativos. Será interesante y motivador la decoración y ambientación de los cuentos para presentar los minimundos y los rincones de actividades propuestos.
4. Material de arte. Se incluye pintura, pinceles, papel y cartulina de diferente tipo, pegamento, tijeras, plastilina, gomets, etc. Esto permitirá a los niños expresar su comprensión de las historias a través de la creación artística.
5. Ropa y accesorios de disfraces. Para las representaciones e improvisaciones que permitan a los alumnos explorar diferente rol y personajes de los cuentos que se presentan en el aula.
6. Tecnología. Para buscar información o realizar algunas tareas sobre los temas que se aprenden y la sesión de minimundo virtual, se necesitarán un ordenador, una pizarra digital interactiva y tabletas con acceso a internet, así como software o aplicaciones que permitan la creación y exploración del minimundo virtual.
7. Personal. Maestro encargado de impartir la sesión y cuando sea posible maestro de apoyo para colaborar y guiar a los niños a través de las actividades, fomentar el debate, ayudar en la interpretación y comprensión de las historias.

8. Espacio. Se necesita un aula de infantil donde se realicen las asambleas y la narración de historias cómodamente, con zona de biblioteca para los cuentos y los libros, preparada con alfombras y cojines; otras zonas donde los alumnos se puedan mover libremente, para explorar y jugar en cada uno de los rincones.
9. Tiempo. Las sesiones deben ser planificadas y programadas de tal manera que se permita el tiempo suficiente para que los niños exploren y aprendan de manera óptima.
10. Evaluación y documentación. Se necesitará herramientas para evaluar y documentar el progreso de los alumnos, que pueden incluir lista de cotejo y comprobación para la observación directa, cámara de fotografía del centro escolar para documentar el trabajo de los niños, portfolios de aprendizaje y reflexión, rúbricas y dianas de autoevaluación. En la selección y preparación de los recursos se tendrá en cuenta los intereses y necesidades individuales de los niños, así como sus habilidades y nivel de desarrollo.

3.4. Diseño de la evaluación de la propuesta de intervención

Tabla 13.

Evaluación sesión 1 “El Mago de Oz”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento |
|--------|---|--------------------|--|--|
| 1 | Desarrollar la capacidad de los niños para discutir y reflexionar a través de los cuentos y las actividades multisensoriales en los rincones. | Mixta | Observación y Autoevaluación (rúbrica y diana) | <ul style="list-style-type: none"> - No identifica los temas principales. - Identifica algunos temas principales con ayuda. - Identifica la mayoría de los temas principales de manera independiente. |

Tabla 14.

Evaluación sesión 2 “Daniela Pirata”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumentos) | Diseño de Instrumentos (Ítems) |
|--------|--|--------------------|---|--|
| 2 | Fomentar la creatividad y la imaginación de los niños al interactuar con los elementos del minimundo "Daniela Pirata". | Mixta | Observación Y Autoevaluación (rúbrica y diana) | <ul style="list-style-type: none"> - Muestra poca creatividad en su juego. - Muestra signos de creatividad con ayuda del profesor. - Muestra signos de creatividad de manera independiente. - Muestra un alto nivel de creatividad en su juego. - Muestra un nivel excepcional de creatividad y originalidad. |

Tabla 15.

Evaluación sesión 3. “El Monstruo Rosa”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento (Preguntas) |
|--------|--|--------------------|---|---|
| 3 | Fomentar el autoconocimiento y la capacidad para expresar sus pensamientos y sentimientos. | Mixta | Entrevista y Observación (Lista de cotejo) | <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál crees que es el mensaje principal de la historia? - ¿Cómo te sentías mientras escuchabas el cuento? - ¿Cómo te has sentido durante la actividad de hoy? |

Tabla 16.

Evaluación sesión 4 “Los Indios Pielas Rosas”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento (Ítems) |
|--------|-----------|--------------------|---|-----------------------------------|
|--------|-----------|--------------------|---|-----------------------------------|

| | | | | |
|---|---|-------|--|---|
| 4 | Fomentar la interacción y cooperación entre los niños a través de las actividades propuestas en el minimundo. | Mixta | Observación Y (rúbrica y dianas) | <ul style="list-style-type: none"> - No coopera o tiene dificultades para participar. - Coopera con la ayuda del profesor. - Coopera de manera independiente la mayoría de las veces. - Coopera de manera consciente e independiente. - Muestra un alto nivel de cooperación y ayuda a los compañeros. |
|---|---|-------|--|---|

Tabla 17.

Evaluación sesión 5 “El Pequeño Conejo Blanco”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento (Preguntas) |
|--------|--|--------------------|--|---|
| 5 | Estimular la capacidad de los niños para escuchar atentamente, reflexionar y expresarse. | Mixta | Observación Y preguntas (Cuestionario) | <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el problema principal de la historia? - ¿Cómo se siente el conejo blanco en el cuento? - ¿Cómo te sentiría tú en la misma situación? - ¿Qué te ha gustado más del minimundo? ¿Qué no te ha gustado? |

Tabla 18.

Evaluación sesión 6 “¿A qué sabe la luna?”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento (Preguntas) |
|--------|-----------|--------------------|---|---------------------------------------|
|--------|-----------|--------------------|---|---------------------------------------|

| | | | | |
|---|---|-------|----------------------------|--|
| 6 | Fomentar la inteligencia lingüística y la capacidad para entender la moraleja del cuento. | Mixta | Cuestionario y Observación | <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el problema principal de la historia? - ¿Qué hacen los animales del cuento? - ¿Qué harías tú en la misma situación? |
|---|---|-------|----------------------------|--|

Tabla 19.

Evaluación sesión 7 “La Casa De La Mosca Fosca”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento |
|--------|---|--------------------|---|---|
| 7 | Estimular la inteligencia espacial y la lógico-matemática participando en la colocación, exploración y juego de los minimundos. | Mixta | Observación Escalera Metacognitiva | <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué has aprendido? - ¿Cómo lo has aprendido? - ¿Para qué te ha servido? - ¿En qué situaciones lo puedes utilizar? |

Tabla 20.

Evaluación 8 “La Mona Simona”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento |
|--------|---|--------------------|---|---|
| 8 | Estimular la inteligencia interpersonal y corporal-kinestésica mediante las | Mixta | Rúbricas y Observación | <ul style="list-style-type: none"> -No muestra imaginación o creatividad. -Muestra imaginación y creatividad con ayuda. |

| | |
|--|---|
| actividades de arte y el juego de roles, inspirados en el cuento de la "Mona Simona" | -Muestra imaginación y creatividad de manera independiente. -Muestra un alto nivel de imaginación, creatividad y en la toma de iniciativa. |
|--|---|

Tabla 21.***Evaluación 9 "Adopta un Dinosaurio"***

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento |
|--------|---|--------------------|---|--|
| 9 | Promover la inteligencia naturalista mediante la observación e interacción con elementos naturales. | Mixta | Observación Rúbricas | - ¿Cómo crees que se siente el Dinosaurio en la historia? - ¿Por qué crees que se siente así? - ¿Cómo te sentirías tú en la misma situación? |

Tabla 22.***Evaluación 10 "¿De Qué Color es un Beso?"***

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento |
|--------|--|--------------------|---|--|
| 10 | Propulsar la inteligencia musical con canciones relacionadas con el cuento, onomatopeyas, poesías y retahílas. | Mixta | Observación Y Entrevista. | - ¿Cómo crees que se siente Mini Moni en el cuento? ¿De qué color puede ser un beso para ti? - ¿Qué crees que significa la pregunta ¿De qué color es un beso? |

Tabla 23.

Evaluación 11 “Alicia en el País de las Maravillas”

| Sesión | Objetivos | Tipo de evaluación | Estrategia de evaluación (Instrumento) | Diseño del Instrumento |
|--------|---|--------------------|---|---|
| 11 | Favorecer la creatividad y la imaginación de los niños mediante un minimundo virtual. | Mixta | Observación (Hoja de cotejo) | - No puede completar la actividad o tiene dificultad de forma individual. - Completa la actividad con ayuda de los compañeros. |

Justificación de las estrategias seleccionadas.

La observación va a ser la estrategia clave para entender cómo los niños interactúan con los minimundos, cómo se expresan emocional y cognitivamente en las diferentes actividades, así permitirá evaluar el progreso de los niños en cada una de las inteligencias múltiples. Se prestará especial atención a cómo los niños interactúan en los rincones, cómo se manejan en el pequeño mundo, y cómo expresan sus emociones y sentimientos en respuesta a las distintas actividades. De manera que, las estrategias resaltadas para esta propuesta son:

1. La observación directa, evalúa comportamientos naturales y permite identificar la inteligencia predominante en cada alumno.
2. Las entrevistas, aportan una evaluación personalizada, recabando información sobre precepciones y experiencias que otras herramientas no pueden aportar.
3. Cuestionarios, son eficientes para recoger datos sobre conocimientos, actitudes y comportamientos de los niños y ayudan a identificar inteligencias dominantes.
4. Actividades metacognitivas, promueven la autoevaluación y reflexión, desarrollando una comprensión más profunda de los conceptos y permitiendo a los estudiantes entender sus propias fortalezas y debilidades.

En relación con el diseño de los instrumentos, se diseñarán hojas de cotejo, de registro de entrevistas y cuestionarios para apuntar el progreso de los niños en las actividades, tomando nota de cómo interactúan con el material, en el aprendizaje colaborativo, como responden a las historias y cualquier otro comportamiento relevante que se pueda evaluar a través de las observaciones directas, entrevistas o cuestionarios. En conjunto, estas estrategias e instrumentos proporcionan una visión integral del aprendizaje del alumno y permiten personalizar la enseñanza.

4. Conclusiones

El objetivo principal de esta investigación ha sido diseñar una propuesta de intervención educativa que incorpora el juego y los minimundos como herramienta para estimular las inteligencias múltiples en el aula infantil de cuatro y cinco años. Este objetivo se ha llevado a cabo a través de un exhaustivo estudio y análisis de las metodologías existentes, así como de la Teoría de las Inteligencias Múltiples y su aplicación en la Educación Infantil.

Para lograr este objetivo, se ha realizado una labor interdisciplinar que ha incluido la revisión de literatura relevante, la recopilación y análisis de datos, y el diseño de intervenciones educativas concretas basadas en las historias infantiles, los juegos y los minimundos. A través de la creación de estos entornos lúdicos y educativos, se ha diseñado un ambiente de aprendizaje que estimula todas las áreas de desarrollo en los niños, potenciando sus habilidades innatas y fomentando el descubrimiento de nuevas capacidades. Esta propuesta puede ser de gran utilidad para educadores y expertos en la educación, y se espera que contribuya a la evolución de las prácticas educativas actuales.

Otro de los objetivos de esta investigación ha sido presentar un análisis de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, abarcando los conceptos claves y su relevancia en el contexto educativo. Este objetivo se ha cumplido mediante la revisión de la literatura existente y un análisis cuidadoso de la teoría, incluyendo una evaluación de cómo se puede aplicar en el contexto de aula infantil.

Por otro lado, como pilar educativo, se ha expuesto y justificado la importancia de la atención a la diversidad en la educación infantil implícita en el desarrollo de las diferentes inteligencias. Además, ha sido posible describir las características físicas, cognitivas, emocionales y sociales de los niños de cuatro y cinco años, resaltando la importancia de sus cualidades para diseñar estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades y capacidades infantiles.

Este estudio ha permitido subrayar y explicar la función del juego en el desarrollo integral de los alumnos, con especial atención en su papel en el aprendizaje autodirigido y la socialización, objetivo alcanzado a través de un análisis sobre la literatura existente y de los hallazgos empíricos sobre el papel de este. Se ha enfatizado cómo el juego puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades esenciales, tales como la comprensión de conceptos complejos, la solución de problemas, la creatividad, las habilidades sociales y emocionales.

También se ha logrado el objetivo de ilustrar la influencia de la literatura infantil en el desarrollo y estímulo de las inteligencias múltiples. Se ha realizado una revisión de estudio que destaca el valor de la literatura infantil como herramienta educativa y se han ofrecido ejemplos concretos de cómo la literatura puede ser utilizada para estimular las diferentes inteligencias en el aula.

En esta intervención, se ha trabajado en la introducción y justificación de la praxis de los minimundos, literatura infantil y el juego en el aula de educación infantil, explicando su combinación, metodología y beneficios. Estos propósitos se han cumplido con éxito, proporcionando un análisis comprensivo de cómo los minimundos, los cuentos y los juegos pueden mezclarse como herramientas educativas eficaces en el aula. Se ha destacado cómo estos medios dentro de metodologías activas pueden facilitar el desarrollo de las inteligencias múltiples, el aprendizaje activo y la socialización de los niños de cuatro y cinco años, estableciendo así una base sólida para la implementación de estas técnicas en las prácticas educativas. Además, se ha conseguido crear y describir una serie de actividades como ideas guía basadas en cuentos, el juego y los minimundos, todas ellas diseñadas para fomentar el aprendizaje activo y el desarrollo de las inteligencias múltiples. Este conjunto de actividades propuestas puede ser un buen recurso para los educadores en su labor de estimulación de las inteligencias múltiples en el aula de infantil.

Finalmente, se ha cumplido el objetivo de implementar un sistema de evaluación integral que mida el nivel de participación y compromiso en las actividades propuestas. Este sistema de evaluación, diseñado para proporcionar un análisis completo del progreso y la motivación de los alumnos, permite a los maestros hacer un seguimiento del rendimiento de los niños y adaptar las intervenciones educativas a sus necesidades individuales.

En conclusión, se han alcanzado de forma óptima los objetivos planteados, proporcionando un enfoque detallado que combina la Teoría de las Inteligencias Múltiples, la literatura infantil, el juego y los minimundos, el cual tiene potencial de transformar las prácticas educativas en la educación infantil o puede que más allá, haciendo del aprendizaje una experiencia más divertida, inclusiva y personalizada para cada niño. Así, esta labor contribuye de manera significativa al campo educativo, promoviendo prácticas pedagógicas que favorecen el desarrollo integral de los niños de cuatro y cinco años.

5. Limitaciones y prospectiva

5.1. Limitaciones

Durante la realización de este Trabajo de Fin de Máster (TFM), se han encontrado algunas limitaciones que vale la pena señalar:

1. Con respecto a la solución del problema planteado en la introducción, este trabajo ha proporcionado una propuesta de intervención efectiva para estimular las inteligencias múltiples en niños de cuatro y cinco años de forma personalizada y teniendo en cuenta los diferentes ritmos y necesidades individuales de los alumnos. Sin embargo, como toda investigación, este trabajo no está exento de limitaciones, ya que al no implementarlo no se ha podido obtener una visión completa y objetiva del impacto de estas estrategias. No se ha podido realizar un trabajo de campo que sirviese para testear de una manera efectiva en el aula la validez y eficacia de las actividades propuestas.
2. Aunque existe un cuerpo de literatura significativo sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples y el juego infantil, los trabajos teóricos relacionados con los minimundos son relativamente escasos, al igual que su puesta en práctica. También se ha encontrado una falta relativa de investigaciones que combinen estos elementos de manera integrada. Por ejemplo, no hay apenas trabajos que relacionen los minimundos con las inteligencias múltiples y analicen la interacción de ambos conceptos y sus posibles beneficios educativos.

Estas limitaciones han supuesto un desafío, pero también han proporcionado valiosas lecciones y áreas que mejorar en futuras investigaciones y Trabajos de Fin de Máster.

5.2. Prospectiva

En esta propuesta educativa se han sentado las bases para una serie de líneas de investigación y práctica educativa futuras. A partir de este estudio, se pueden realizar investigaciones adicionales para profundizar en el papel de los minimundos, el juego y la literatura infantil en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

En concreto, parece obvio remarcar la importancia de un estudio que lleve a la práctica las actividades propuestas en este trabajo, las evalúe y añada nuevas conclusiones y aportaciones a este campo.

Asimismo, se pueden explorar nuevas formas de integrar estas herramientas en la planificación y ejecución de las actividades en el aula. En particular, se pueden realizar estudios longitudinales para evaluar el impacto a largo plazo de estas intervenciones en el rendimiento académico y el desarrollo general de los niños. También sería útil investigar cómo estas intervenciones pueden adaptarse a niños de distintas etapas educativas, edades y niveles de habilidad diferentes.

La información recogida en este estudio puede ser de ayuda a la comunidad educativa para innovar en su enfoque pedagógico, utilizando las técnicas aquí presentadas para estimular las diferentes inteligencias y crear un ambiente de aprendizaje más diverso, divertido y enriquecedor.

En el futuro, se puede mejorar este trabajo al abordar estas limitaciones, podría ser relevante explorar cómo estas intervenciones se pueden adaptar a diferentes entornos de aprendizaje como la educación de una lengua extranjera, para enseñar y aprender idiomas a los niños. También se podrían colaborar con otras etapas como ya se ha mencionado, por ejemplo, en educación primaria o secundaria podrían diseñar los decorados en miniatura para los cuentos utilizando una impresora 3D e incluso hacer varios decorados para un mismo cuento. En definitiva, este TFM abre la puerta a numerosas oportunidades para contribuir a una buena educación infantil y esperamos que sirva como punto de partida para investigaciones y prácticas futuras.

6. Referencias bibliográficas

- Armstrong, T. (2004). *Inteligencias múltiples. Cómo descubrirlas y estimularlas en sus hijos*. Grupo Editorial Norma.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple intelligences in the classroom*. Ascd.
- Armstrong, T. (2012). *Neurodiversidad en el aula: Estrategias basadas en la fortaleza para ayudar a los estudiantes con necesidades especiales a tener éxito en la escuela y la vida*. ASCD.
- Armstrong, T. y Ciriaco, R. (2012). El poder de la neurodiversidad. *Participación educativa. Revista del Consejo Escolar del Estado. Segunda época. Vol. 1(1). La investigación sobre el cerebro y la mejora de la educación*, 107.
- Armstrong, T., Rivas, M. P., Gardner, H., & Brizuela, B. (1999). *Las inteligencias múltiples en el aula*. Manantial.
- Bornes, L. (2015). TIC y educación inicial: nuevos modos de explorar el mundo.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Brown, S. (2010). *Juego: Cómo da forma al cerebro, abre la imaginación y vigoriza el alma*. Pingüino.
- Elkind, D. (2007). *The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*. Da Capo Press.
- Erikson, E. (1983) Marcos Mentales: La teoría de las Inteligencias Múltiples. Libros básicos.
- Escamilla, A. (2014). *Inteligencias múltiples. Claves y propuestas para su desarrollo en el aula*. Graó.
- García Hoz, V. (1991). El principio de complementariedad en la investigación pedagógica y en la Educación personalizada. In *Anales de la Real Academia de Ciencias Morales y Políticas* (pp. 299-318). Ministerio de Justicia.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Brooks.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós.
- Gardner, H. (2003). Multiple intelligences after twenty years. *American Educational Research Association, Chicago, Illinois, 21(617)*, 1-15.

- Gardner, H. y Moran, S. (2006). La ciencia de la teoría de las inteligencias múltiples: una respuesta a Lynn Waterhouse. *Psicopedagogo*, 41(4), 227-232.
- González de la Torre, Y., (2021). La hora del cuento en la biblioteca pública. Un análisis de las prácticas de lectura. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (56). [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0056-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0056-002)
- Gopnik, A. (2011). *El filósofo entre pañales*. Ediciones Temas de hoy.
- Gopnik, A. (2016). *¿Padres jardineros o padres carpintero?* Ediciones Temas de hoy.
- Hattie, J. y Yates, G. (2018). *El aprendizaje visible y el estudio de sus procesos*. Ediciones Paraninfo, SA.
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI: um desafío para a educação do século XXI. *Educación y educadores*, 11(2), 191-210.
- LOMLOE, U., & DE LA DEMOCRACIA, L. E. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *BOE*, 340, 122868-122953.
- Macías, M. (2010). Los beneficios de la literatura infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 6.
- Montessori, M. (1957). *Ideas Generales sobre mi Método*. Editorial CEPE.
- Moya, M. F., & Acón, M. O. R. (2021). El juego infantil: mapa y tesoro. *Aula de infantil*, (111), 18-22.
- Perkins, D. (1995). *Escuela inteligente*. Editorial Gedisa
- Piaget, J. (1969). *The Child's Psychology in Theory and Practice*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation In Childhood* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315009698>.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM.
- Renzulli, J. (2012). Reexaminando el papel de la educación para superdotados y el desarrollo del talento para el siglo 21: Un enfoque teórico de cuatro partes. *Gifted child quarterly*, 56(3), 150-159.
- Robinson, K. y Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Vintage Español.
- Sandín, C. (1992). *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Editorial La muralla.

- Siegel, D. y Bryson, T. (2013). *El niño de todo el cerebro: 12 estrategias revolucionarias para nutrir la mente en desarrollo de su hijo*. Alba.
- Silverman, L. (2002). *Brillantez al revés: El aprendiz visual-espacial*. Denver, CO: DeLeon Publishing.
- Sternberg, R. (1997). A Triarchic View of Giftedness: Theory and Practice. In N. Coleangelo & G. A. Davis (Eds.), *Handbook of Gifted Education* (pp. 43-53). Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Subban, P. (2006). Differentiated instruction: A research basis. *International education journal*, 7 (7), 935-947. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ854351.pdf>
- Tomlinson, C. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. Ascd.
- Vardell, S. (2019). *Children's Literature in Action: A librarian's Guide*. ABC-CLIO.
- Vygotsky, L. (1934). *Thought and Language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vygotsky, L., y Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.
- Widmaier Weber, S. M. (2022). *Entender y atender la diversidad del aula: ¿desafío o utopía?* [Ensayo, Instituto de Formación Docente de Salto Rosa Silvestri] E-Archivo <http://repositorio.cfe.edu.uy/123456789/2114>

7. Bibliografía

L'Ecuyer, C. (2015). *Educación en el asombro. ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?* Plataforma Editorial.

Cervera, N. (2022) *¿Eres el profe que te hubiera gustado tener?* Plataforma Editorial

Escamilla González, A. (2021). El valor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples como base de un enfoque para desarrollos didácticos innovadores. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*.

Ruiz de Velasco Galvez, Á., Abad, J., & GRAÓ, B. (2011). El juego simbólico. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.

8. Anexos

8.1. Anexo 1.

La importancia del juego en la educación infantil, jugando los niños desarrollan habilidades intelectuales, emocionales, sociales y físicas que son esenciales para su crecimiento y desarrollo (Brown, 2010). Los juegos en los niños de cuatro y cinco años:

- El juego simbólico. Los niños comienzan a utilizar objetos para representar cosas diferentes a su uso original, por ejemplo, una caja puede ser un automóvil o un estuche puede ser un teléfono móvil. Este juego les permite explorar el mundo que les rodea y experimentar diferentes roles y situaciones.
- Juego cooperativo. Los niños de cuatro y cinco años comienzan a disfrutar más de los juegos con otros niños y aprenden a trabajar juntos para lograr un objetivo común. Aunque todavía pueden tener dificultades para compartir y tomar turnos, están aprendiendo a cooperar y a entender las reglas del juego.
- Juego de reglas. Los niños comienzan a comprender mejor las reglas del juego y a respetarlas. También pueden inventar sus propias reglas para jugar.
- La imaginación es un elemento clave del juego en esta edad, los niños de cuatro y cinco años pueden crear mundos imaginarios y situaciones de fantasía en sus juegos.
- La interacción social. El juego les ayuda a aprender a comunicarse, escuchar y a entender los sentimientos de los demás mientras juegan juntos.
- El desarrollo físico. A través de la actividad lúdica los niños desarrollan habilidades motoras finas y gruesas, la coordinación, el equilibrio y la fuerza.

Se puede resaltar que las experiencias educativas relacionadas con las inteligencias múltiples proponen una educación que honde la diversidad de formas en que los alumnos aprenden y se desarrollan. Siguiendo la perspectiva de Vygotsky (1981), los alumnos exploran, descubren y hacen conexiones entre su mundo interno y externo.

Teniendo en cuenta otras aportaciones de Gopnik (2016), para llevar a cabo la praxis de los minimundos en el aula de educación infantil, se pueden seguir los siguientes pasos:

- Seleccionar un tema. El docente debe elegir un tema atractivo y relevante para los niños. Puede ser un tema que se esté trabajando en el aula o uno que sea de interés para los niños.
- Seleccionar el tipo de entorno físico o virtual y preparar el espacio, se debe preparar una zona en el aula para la creación del minimundo. Puede ser una mesa, una caja, una bandeja, un rincón de minimundo o la pizarra digital interactiva (PDI), utilizando las nuevas tecnologías de información y comunicación.
- Recopilar materiales. Hay que preparar materiales diversos para la creación de los mundos, estos pueden incluir elementos naturales como hojas, piedras o arena, así como juguetes de animales, “Playmobils”, “Pinypon” o recursos digitales, etc.
- Crear pequeños mundos, utilizando materiales diversos y adecuados. El docente puede guiar a los niños en la elaboración y fomentar su creatividad y su imaginación.
- Fomentar la exploración, permitiendo que los niños exploren el mundo que se ha creado, experimentado y descubriendo nuevas cosas a su propio ritmo.
- Crear roles y situaciones. Se puede asignar roles a los niños y crear situaciones que simulen la vida real, como hacer compras en el supermercado, cuidar de los animales de granja, servir comidas en un restaurante, diseñar una ciudad, simular un viaje espacial, realizar una obra de teatro, etc. Reflexionar y evaluar. Después de cada sesión en el minimundo, es importante una reflexión con los niños sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicarlo en la vida real.

Los minimundos en el aula de educación infantil son una actividad lúdica y educativa que fomenta la creatividad, la imaginación, la exploración y el aprendizaje. Se pueden adaptar a diferentes temas y edades, lo que hace que sea un recurso versátil y adecuado a las necesidades y características de cada grupo de niños. Los juegos vistos como pequeñas representaciones que se preparan con una o varias temáticas relacionadas con distintos intereses educativos como el conocimiento de la naturaleza o la literatura infantil entre otros ejemplos. Estas atmósferas permiten a los alumnos expresarse a través del juego simbólico libre o el juego colaborativo, representando escenas y contextos que les interesan, gustan o inquietan, así como lo que han aprendido, visto, imaginado o soñado.

8.2. Anexo 2

El diseño de instrumentos de evaluación que se han mencionado en las propuestas de actividades, puede ser como los siguientes ejemplos:

1. Hojas de control

| Nombre del niño | Puede completar la actividad | Interacciona adecuadamente con los compañeros | Representa el cuento jugando con el minimundo | Comportamiento Relevante |
|-----------------|------------------------------|---|---|--------------------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

2. Hoja de cotejo, se usará para medir la habilidad de un niño para completar tareas específicas.

| Nombre | Tarea | Conseguido | No conseguido |
|--------|-------|------------|---------------|
| | | | |

3. Preguntas de Cuestionarios, para recoger información adicional sobre la experiencia de los niños con la actividad.

- ¿Disfrutaste del cuento?
- ¿Qué te ha gustado más del cuento? ¿Por qué?
- ¿Qué no te ha gustado? ¿Por qué?
- ¿Has disfrutado del minimundo?
- ¿Disfrutaste con las actividades de los rincones?
- ¿Qué rincón te ha gustado más? ¿Por qué?

- ¿Qué rincón no te ha gustado? ¿Por qué?
 - ¿Qué parte de la actividad te gustó más?
 - ¿Qué parte de la actividad te pareció más difícil?
4. Entrevista, se diseña para obtener información detallada sobre la experiencia del niño con las actividades:
- ¿Puedes contarme más sobre tu experiencia con la actividad?
 - ¿Hubo algo que te confundió durante la actividad?
 - ¿Qué te gustaría hacer diferente la próxima vez?

5. Dianas de autoevaluación para todas las inteligencias múltiples en el niño.

Se usarán para ayudar a los niños a reflexionar sobre sus propias habilidades y comportamientos.

En cada sesión habrá que diseñar cada uno de los instrumentos que se quiere utilizar, por ejemplo en la sesión 1. El Mago de Oz:

1. Hoja de control:

| Nombre del niño | Puede seguir la historia | Participa en la actividad de minimundos | Se relaciona de forma positiva con los compañeros | Comportamiento Relevante |
|-----------------|--------------------------|---|---|--------------------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

2. Hoja de cotejo

| Nombre | Tarea | Si | No |
|--------|--|----|----|
| | -Entiende la historia del Mago de Oz -Puede identificar los personajes principales - Participa en los minimundos | | |

3. Cuestionario de preguntas:

- ¿Quién es tu personaje favorito del Mago de Oz? ¿Por qué?
- ¿Puedes describir lo que sucedió en la historia?
- ¿Te gustaría visitar la Ciudad Esmeralda? ¿Por qué?

4. Entrevista:

- ¿Cómo te has sentido durante la sesión del Mago de Oz?
- ¿Qué te ha parecido más interesante el cuento, los minimundos o los rincones?
- ¿Qué te paró la historia del cuento?
- ¿Qué has aprendido del cuento?

5. Dianas:

Inteligencia Lógico-Matemática:

- ¿Fue fácil para ti seguir las indicaciones de la actividad?
- ¿Te resultó fácil resolver problemas durante la actividad?

Inteligencia Espacial:

- ¿Te resultó sencillo visualizar ideas o soluciones durante la actividad?
- ¿Cómo te sientes al trabajar con formas, patrones y espacios?

Inteligencia Musical:

- ¿Te pareció fácil seguir la canción durante la actividad?
- ¿Te gustaría inventarte o interpretar una canción?

Inteligencia corporal-kinestésica:

- ¿Cómo te sientes cuando interpretas personajes del cuento con tu cuerpo?
- ¿Te ha parecido fácil coordinar tus movimientos y utilizar las manos?

Inteligencia Intrapersonal:

- ¿Cómo te sientes jugando con el minimundo?
- ¿Cómo te sientes en las actividades de rincones?

Inteligencia Interpersonal:

- ¿Te resultó fácil trabajar en equipo durante la actividad?
- ¿Cómo te sientes al comunicarte con los demás y resolver conflictos?

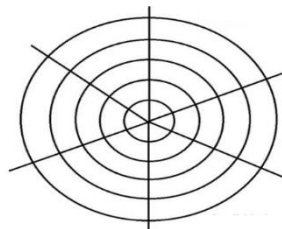
Inteligencia Naturalista:

- ¿Te ha gustado observar y explorar elementos de la naturaleza?
- ¿Te gusta aprender acerca del medio natural sobre los animales, plantas paisajes, etc.?

Inteligencia lingüística-verbal:

- ¿Te parece fácil expresar tus ideas hablando durante la actividad?
- ¿Te gusta aprender a leer y escribir?

Estas preguntas, en conjunto con la observación detallada, pueden ser una herramienta valiosa para que el maestro detecte y fortalezca de manera precisa las distintas inteligencias múltiples del alumno, potenciando así su desarrollo integral y personalizado.



8.3. Anexo 3



Figura 1. Ejemplo minimundo ¿A Qué sabe la luna?



Figura 2. Ejemplo minimundo ¿A Qué sabe la luna?



Figura 3. Ejemplo minimundo ¿A Qué sabe la luna?