



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Proyecto de comprensión como estimulador de las inteligencias múltiples en el segundo curso de educación infantil.

Trabajo fin de grado presentado por: Leticia Chuliá Tinoco

Titulación: Grado de Maestro en Educación Infantil

Línea de investigación: Propuesta de Intervención

Director/a: Yoana Campeño Martínez

Ciudad: Valencia

Fecha: JUNIO 2014

Firmado por: Leticia Chuliá Tinoco.

CATEGORÍA TESAURÓ: 1.1.8. Métodos Pedagógicos

ÍNDICE

RESUMEN	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS.....	8
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	8
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. ¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA?.....	9
3.2. TIPOS DE INTELIGENCIA.....	11
3.3. CRITERIOS DE VALIDACIÓN	16
3.4. APLICACIÓN EN EL AULA DE LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	17
3.5. LOS PROYECTOS DE COMPRENSIÓN	21
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
4.1. INTRODUCCIÓN	23
4.2. METODOLOGÍA	24
4.3. ACTIVIDADES	26
4.4. ORGANIGRAMA	34
4.5. EVALUACIÓN.....	38
4.5.1.Criterios de evaluación	38
4.5.2.Rúbrica de Evaluación	39
5. CONCLUSIONES	42

6. PROSPECTIVA	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
BIBLIOGRAFÍA	46
ANEXOS	49
ANEXO 1: PERGAMINO INFORMATIVO FAMILIAS	50
ANEXO 2: TEXTO DE JACK SPARROW	51
ANEXO 3: MAPA VISUAL.....	52
ANEXO 4: VOCABULARIO PIRATA.....	53
ANEXO 5: PORTADA CUADERNO BITÁCORA.....	54
ANEXO 6: CARNET PIRATA	55
ANEXO 7: CANCIÓN PIRATA BARBARROJA	55
ANEXO 8: POESÍA.....	56
ANEXO 9: MAPA.....	56
ANEXO 10: CUADRICULA DE ORIENTACIÓN ESPACIAL	57
ANEXO 11: CANCIÓN DEL PIRATA	57
ANEXO 12: CIRCULAR PARA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN	58
ANEXO 13: NORMAS DE LA PIRATERÍA.....	58
ANEXO 14: CUENTO SIN FINAL	59
ANEXO 15: CIRCULAR PARA EL DISFRAZ	59
ANEXO 16: CUENTO EL COFRE PIRATA	60
ANEXO 17: POESÍA COMPLEMENTARIA	63

RESUMEN

El trabajo que se presenta a continuación comienza con un breve recorrido entorno al concepto de inteligencia y su evolución a lo largo de la historia, teniendo en cuenta a los autores más representativos de cada corriente. Se profundiza en el concepto de inteligencias múltiples descrito por Howard Gardner (1983) y la evolución de éste desde sus comienzos, teniendo en cuenta la gran variedad de inteligencias que nos podemos encontrar en el aula, tantas como alumnos haya.

A continuación se realiza un breve análisis sobre los proyectos de comprensión como medio para la estimulación de las inteligencias múltiples y para finalizar se desarrolla un proyecto de comprensión entorno a los piratas, cuyo objetivo principal es estimular las inteligencias múltiples en el aula de segundo curso del segundo ciclo de educación infantil haciendo hincapié en la comprensión de los conceptos que se señalan como metas de comprensión.

PALABRAS CLAVE: inteligencias múltiples, educación infantil, estimulación, proyectos de comprensión

1. INTRODUCCIÓN

En la presente propuesta mostramos la importancia de conocer verdaderamente a nuestro alumnado y de este modo, saber sus preferencias de aprendizaje, ya que la inteligencia no está compuesta de un único elemento, ni funciona igual en todos los seres humanos. Desde hace varias décadas, y partiendo del Proyecto Zero de Harvard (Perkins y Gardner, 1972), un equipo de colaboradores descubrió que la inteligencia humana no es unitaria, sino que está compuesta por diversas inteligencias y es lo que hoy en día conocemos como la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

En un primer momento, Howard Gardner (1987) definió siete inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, interpersonal, intrapersonal, musical y corporal, aumentando hasta ocho posteriormente tras identificar la inteligencia naturalista. Con el paso del tiempo y de forma paralela a Gardner, comienzan a aparecer otros autores que identifican otras inteligencias como es el caso de la inteligencia pictórica. A pesar de ello, para el desarrollo de esta propuesta nos centraremos en el planteamiento de Gardner, aunque tendremos en cuenta también las ideas de otros autores que han estudiado e investigado sobre la inteligencia humana.

En muchas ocasiones nos planteamos que únicamente la inteligencia lógico-matemática y la verbal son las inteligencias importantes y tendemos a desmerecer a todas las demás. Todas ellas son importantes y nosotros, como docentes de la etapa de educación infantil, debemos favorecer el desarrollo integral de nuestro alumnado. Para ello, es fundamental que planteemos tareas en las que se estimulen todas y cada una de las áreas de nuestra inteligencia.

El alumnado de nuestras aulas es diverso y cada uno emplea una forma diferente para resolver los problemas y/o tareas del día a día. Debemos estar alerta para diferenciarlas y presentar los contenidos de diferentes maneras, no solo para complacerles, sino para estimular la utilización de todas las inteligencias. Esta forma que empleamos para resolver las tareas determina nuestra tendencia hacia una determinada inteligencia, aunque cada persona puede destacar en más de una. Mediante nuestra propuesta pretendemos estimular todas las inteligencias, de manera que todos nuestros alumnos sean capaces de resolver una cuestión haciendo uso de diferentes inteligencias.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta es el cambio que ha experimentado la enseñanza en los últimos años. Hasta hace pocas décadas el maestro era el principal responsable del aprendizaje del alumnado; si estos fracasaban, él tenía toda la culpa y su éxito era también su mérito. De este modo los alumnos adoptaban un rol totalmente pasivo y el aprendizaje se producía de manera mecánica. Con el cambio de tendencia que hemos mencionado se invierten los papeles, quedando los alumnos como verdaderos protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ahora son ellos los que deben observar, investigar, experimentar, dialogar, razonar...para así alcanzar el aprendizaje. De este modo el docente pasa a ser un guía y orientador, y el aprendizaje se construye de manera significativa, permitiendo al alumnado construir el conocimiento según sus preferencias de aprendizaje.

Uno de los centros pioneros en hacer uso de la Teoría de las Inteligencias Múltiples para el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos, ha sido el Col·legi Montserrat de la localidad de Barcelona. En este centro se formó al profesorado y se continúa formando para poder aplicar esta teoría en el día a día de sus aulas. Para el desarrollo de esta propuesta partiremos de las experiencias de este centro, ya que tenemos constancia que éstas han sido llevadas a cabo con éxito y sus resultados han sido muy óptimos tanto a corto como a largo plazo. En las aulas del Col·legi Montserrat se estimulan las inteligencias múltiples a través de proyectos de comprensión, mediante los cuales se pretende lograr alumnos competentes para la vida cotidiana. Por ello, en esta propuesta se desarrollará un proyecto de comprensión basado en las inteligencias múltiples para el alumnado de cuatro años de un centro concertado de Valencia, teniendo en cuenta tanto las experiencias del centro mencionado anteriormente como las ideas planteadas por diferentes autores expertos en esta materia.

Además, dentro del proyecto incluiremos también destrezas y rutinas de pensamiento y la metacognición. Mediante las actividades planteadas el alumnado se implicará en diversas tareas de pensamiento, mejorando tanto el pensamiento como el aprendizaje de los contenidos de nuestros alumnos.

Para elaborar el proyecto de comprensión que se desarrolla a continuación, seleccionamos un tema y exploramos sobre él. El tema puede ser propuesto por el profesorado para ampliar algún centro de interés o seleccionado por los alumnos según sus intereses. En nuestro caso es propuesto por el profesorado y trata de acercar a los alumnos a los piratas y su entorno. Partiendo de los piratas, debemos explorar sobre el

tema y hacerlo seductor para los niños de cuatro años teniendo en cuenta sus necesidades y los objetivos de aprendizaje que pretendemos. En segundo lugar, debemos formular un título que resulte llamativo para los niños, que despierte su curiosidad y les ofrezca la oportunidad de establecer conexiones con otros aprendizajes. Posteriormente, delimitaremos el tema entorno a las cuestiones que queremos que aprendan realmente. En este caso quedará delimitado entorno a quiénes son los piratas, cómo viajaban, dónde vivían y qué buscaban. Estas cuestiones ayudan a nuestros alumnos a guiarse para seguir el proyecto día a día. Delimitaremos también los contenidos que queremos que comprendan nuestros alumnos teniendo en cuenta las cuestiones descritas anteriormente. En esta propuesta se pretende que los alumnos conozcan y comprendan las características e identidad de los piratas, el barco de vela como medio de transporte, las islas y los mares y las aventuras piratas.

Una vez concretado todo lo descrito anteriormente debemos concretar las tareas a desarrollar para alcanzar las metas que nos hemos propuesto. Éstas deben estar planteadas de manera que los alumnos demuestren que han comprendido el contenido en cuestión de distintas maneras. En la propuesta se concretarán los diversos tipos de actividades, ya sean de motivación, de investigación, de taller o de síntesis, además concretaremos los materiales necesarios, el tiempo, el desarrollo, la inteligencia que trabajamos en cada caso y la meta de comprensión correspondiente.

En último lugar se concretará la evaluación, que se realizará mediante rúbricas que recogen los ítems a evaluar y mediante la observación de la participación directa de los niños. Debemos decírles a nuestros alumnos, en todo momento, lo qué esperamos de ellos e ir realizando prácticas reflexivas con ellos, y nosotros mismos.

Mediante dicha propuesta, además de proporcionar unos contenidos de aprendizaje a nuestros alumnos y alcanzar unos objetivos, queremos crear un entorno inteligente, facilitando un ambiente en el aula que potencie las experiencias vividas. El objetivo fundamental es construir una creatividad que se vea en el día a día de nuestros alumnos, dando la posibilidad a los niños y niñas de buscar, demandar, preguntar y extraer conclusiones.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de la siguiente propuesta es potenciar el desarrollo de la multiplicidad de las inteligencias, mediante la resolución de tareas que busquen el uso de los diferentes talentos que poseemos todas las personas.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos que se pretenden alcanzar una vez finalizado el proyecto de comprensión que se detalla a continuación son:

- ❖ Ampliar las capacidades de los alumnos para que puedan crear productos efectivos y resolver problemas en situaciones reales.
- ❖ Facilitar la expresión y el aprendizaje verbal a través de la palabra ofreciendo situaciones de diálogo y/o debate tanto entre compañeros como con los docentes.
- ❖ Potenciar su memoria verbal y recuerdos, aumentando el vocabulario de los alumnos y familiarizándolos con el vocabulario relacionado con los piratas y su entorno con diferentes relatos y/o narraciones.
- ❖ Aprender a pensar, a concentrarse y a ampliar su imaginación activa colaborando en la creación de diversos productos y reflexionando sobre las propias acciones.
- ❖ Practicar el metaconocimiento promoviendo la reflexión sobre el aprendizaje de uno mismo, cómo se ha alcanzado y qué pasos hemos seguido para lograrlo.
- ❖ Introducir formas de representación gráfica, familiarizarse con sus elementos y desarrollar la memoria visual a través de los mapas piratas.
- ❖ Apreciar las estructuras de la música, los tonos y el ritmo a través de canciones y juegos musicales, desarrollando de igual modo la conciencia crítica de los alumnos.
- ❖ Potenciar el trabajo cooperativo siendo conscientes de la importancia de todos los miembros del grupo, así como de los esfuerzos para alcanzar las metas propuestas.

- ❖ Ofrecer diversas situaciones para construir la creatividad de los alumnos y de este modo enriquecer sus inteligencias.
- ❖ Favorecer el desarrollo integral del niño ofreciendo situaciones que le enriquezcan tanto cognitivamente, como socialmente y/o afectivamente.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. ¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA?

La inteligencia es un concepto que se viene estudiando desde el siglo XIX y se continúa investigando en la actualidad. Existen diversas variantes en cuanto a su concepción y su medición, apareciendo así diferentes corrientes en las que se agrupan los autores más característicos de cada etapa. Hasta el siglo XIX la inteligencia no estaba definida científicamente, aunque se hablara de ella para clasificar a la gente según lo “listo” que se fuera, estas “teorías” son las que Gardner (1987) denomina “teorías legas” (p.6).

Los primeros estudios entorno a la inteligencia vinieron de la mano de Broca (1861) quién se centró en la medida del cráneo y en el área lingüística del ser humano. Años después, Galton (1869), influido por Darwin, fue el primero en vincular la inteligencia a aspectos cuantificadores para diferenciar a unas personas de otras, dando comienzo así a la psicología diferencial. En Alemania, Wundt (1874) comienza a estudiar los procesos de la mente tratándolos y midiéndolos de manera experimental, dando lugar a la psicología experimental. Tanto Galton como Wundt actuaron como maestros de Cattell (1890) quién elaboró un test para evaluar la inteligencia minuciosamente.

Posteriormente, Spearman (1904) fue el padre del análisis factorial, basando sus investigaciones en datos empíricos. Estudió la influencia de las diferencias individuales en lo que denominó “factor general (*g*)” y cómo podía medirse a través de test, dando lugar así al enfoque psicométrico. Estos estudios continuaron de la mano de Horn Y Cattell (1966) diferenciando entre inteligencia fluida y cristalizada.

Binet y Simon (1905) realizaron el primer test para medir la inteligencia tras diversos estudios entorno a ésta. Este test tenía como principal objetivo conocer las necesidades

del alumnado con problemas para ofrecerles la atención necesaria. Prieto y Ferrández (2001) afirman que para Binet, “*la inteligencia implicaba tener juicio, sentido práctico, iniciativa y facultad para adaptarse a las circunstancias del ambiente*” (p. 18). Posteriormente, Terman (1916) adapta este test para obtener resultados centrados en el alumnado superdotado. Estos estudios se basan en lo que hoy en día conocemos como cociente intelectual (CI), que consiste en un número que se logra tras la realización de diversas pruebas basadas en preguntas y respuestas del ámbito lingüístico y lógico matemático. Dependiendo del número obtenido en las pruebas se clasifica a la persona como poco inteligente, inteligente o con una inteligencia superior a la media.

Durante el siglo XX comienzan a proliferar los estudios sobre la inteligencia, apareciendo gran cantidad de autores que dedican su trabajo a este concepto y posteriormente se ven agrupados según sus ideas principales. De este modo encontramos a Thurstone (1938) y Guilford (1967) dentro del pluralismo, afirmando que la inteligencia no es una realidad unitaria, sino que está compuesta por diversos elementos. Así, Thurstone reconoce siete habilidades: “*comprensión verbal, fluidez verbal o rapidez lingüística, capacidad para el cálculo, rapidez perceptiva, representación espacial, memoria y razonamiento inductivo*” (Prieto y Ferrández, 2001, p.20). Guilford, a su vez creó la teoría de la “Estructura de la Inteligencia” (1967) mediante la cual estudiaba los diferentes componentes de la inteligencia y su utilización para resolver tareas. Diferencia tres componentes: la habilidad para recibir información y crearla, los diversos modos de aprender y las tareas mentales que se producen para lograr un aprendizaje. Castro y Guzmán (2006) señalan que otros autores diferencian diez tipos de inteligencias que se agrupan en mentales y emocionales, recogidas en lo que se conoce como modelo Beauport. En el grupo de las mentales encontramos la racional, la asociativa, la espacial, visual y auditiva y la intuitiva. En el segundo grupo destacan la afectiva, la de los estados de ánimo, la motivacional, la de comportamiento, la básica y la de patrones.

Otro enfoque a destacar es el cognitivismo, cuyo precursor y mayor representante es Piaget (1950) que según Prieto y Ferrández (2001) considera la inteligencia como una “*forma superior de adaptación biológica*” (p. 21) y a través de ella el individuo se relaciona con el medio.

Finalmente, debemos destacar el modelo de Gardner (1987) quién diferencia hasta ocho inteligencias, aunque no descarta la existencia de más, dando lugar así a la Teoría de las Inteligencias Múltiples. Afirma que todos poseemos todas las inteligencias aunque

cada persona las desarrolla de una manera determinada. Son dinámicas y varían con el desarrollo y la interacción de las personas. En primer lugar, Gardner (1987) definió la inteligencia como “*la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales*” (p.5). Gardner comenzó sus estudios sobre la inteligencia para demostrar que no era una capacidad unitaria y que su medición a través de los test de cociente intelectual no son determinantes para el desarrollo de la persona, sino que cada persona hace uso de lo que podemos denominar capacidad o capacidades predominantes para comprender o realizar algo. La teoría de Gardner se opone a las teorías psicométricas descritas anteriormente, sin embargo, tiene puntos en común con la teoría triárquica de Sternberg (1988), quién diferencia tres elementos de la inteligencia: el mundo interno del ser humano, el externo y su experiencia en éste. Tras continuar con sus estudios, Howard Gardner perfeccionó su definición de inteligencia en su obra “La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples del siglo XXI” (2001) afirmando que es “*un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura*” (p.45). Ésta concreción como “potencial biopsicológico” viene determinada por la influencia que tiene el entorno en la capacidad hereditaria que poseemos al nacer, ya que dicha capacidad puede ser educada y se ve influida por el entorno y/o cultura en el que nos desarrollamos y por la época que vivimos.

3.2. TIPOS DE INTELIGENCIA

Hasta la aparición de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, únicamente se consideraba inteligente a aquellas personas que resolvían con cierta fluidez cuestiones referentes a la lingüística y/o a la lógica matemática. A continuación vamos a definir las principales cualidades de cada una de las inteligencias descritas por Gardner en Estructuras de la Mente (1987) teniendo en cuenta las definiciones que realiza Montserrat del Pozo (2005) en su obra “*Una experiencia a compartir. Las Inteligencias Múltiples en el Colegio Montserrat*”.

- ❖ **Inteligencia lingüística:** es la habilidad para emplear el lenguaje tanto oral como escrito de manera eficaz. Esta capacidad se manifiesta cuando comprendemos los significados de las palabras, nos explicamos y creamos con ellas. Montserrat del Pozo (2005) detalla como cualidades de esta inteligencia: la capacidad de escuchar

y emitir palabras, tanto escrita como oralmente, recordar fácilmente lo escuchado o leído, la lectura comprensiva, la escritura eficaz, facilidad con los idiomas, comprensión y aplicación rápida de las normas ortográficas y gramaticales. Las personas que tienen una buena inteligencia lingüística prefieren tareas relacionadas con el lenguaje oral y escrito, con la comunicación y con el diálogo y el discurso. Algunas actividades que favorecen el uso de dicha inteligencia son las relacionadas con los debates, los juegos de palabras, la lectura y la escritura entre otras. Las profesiones que hacen más uso de esta inteligencia son los abogados, los oradores, los escritores y los poetas. Podemos destacar a Cervantes, Ortega y Gasset y Shakespeare como personajes históricos representativos que se caracterizan por brillar en esta inteligencia. En definitiva, consiste en expresar verbalmente nuestros pensamientos y en comprender lo que expresan los demás (Del Pozo, 2005).

- ❖ **Inteligencia Lógico – Matemática:** capacidad para tratar con los números, resolver problemas lógicos y crear relaciones entre diferentes elementos. Para desarrollar esta inteligencia resulta muy positivo el trabajo cooperativo ya que crea interdependencia positiva entre los participantes, permite interactuar frente a frente, distribuir responsabilidades y reflexionar para extraer conclusiones. Esta inteligencia permite calcular, contar, cuantificar, crear y comprobar hipótesis, facilidad con los esquemas, con las relaciones lógicas, con el uso de procedimientos científicos y agilidad en el pensamiento tanto deductivo como inductivo. Los objetos para contar, los bloques lógicos, los tágograms, los puzles, los juegos de estrategia, los dados, las colecciones para clasificar, los instrumentos de medida, la calculadora y el ordenador resultan materiales muy óptimos para el desarrollo de esta inteligencia. Las profesiones más representativas son los matemáticos, los científicos, los ingenieros y los informáticos. Einstein, Galileo Galilei, Arquímedes y Marie Curie son algunas de las personas más representativas que se caracterizan por hacer uso de esta inteligencia de manera predominante (Del Pozo 2005).

❖ **Inteligencia Viso-Espacial:** habilidad para percibir el mundo de manera precisa y realizar transformaciones en él haciendo uso de esta habilidad. Se caracteriza por tener facilidad en la lectura de mapas o gráficos, para visualizar y representar gráficamente los pensamientos, manipular mentalmente diversos elementos y percibir situaciones desde diversas perspectivas. Los lenguajes ideográficos son sistemas simbólicos característicos de esta inteligencia. Al principio los niños tienen un pensamiento espacial topológico, para posteriormente pasar a ser euclíadiano y alcanzar el proyectivo. Las personas que hacen un uso predilecto de esta inteligencia son más ágiles en el aprendizaje mediante imágenes, tienen mayor facilidad en el dibujo y la pintura y perciben modelos o patrones. Por ello, resulta interesante hacer uso de pinturas, barro, colores, reglas, material de reciclaje, material de estampación, diagramas, gráficos, fotografías, reproducciones de arte y vídeos o dvds. Los marineros, pilotos, arquitectos, pintores e ingenieros son personas que hacen uso de esta inteligencia. Son personajes representativos de esta inteligencia Picasso, Dalí y Da Vinci (Del Pozo, 2005).

❖ **Inteligencia Corporal-Cinestésica:** habilidad para manejar con control los movimientos del cuerpo y otros objetos, expresando pensamientos o sentimientos y resolviendo tareas haciendo uso del mismo. Como en el caso anterior, también sigue una evolución que va desde los movimientos automáticos y voluntarios hasta el manejo del cuerpo de manera brillante. El aprendizaje se logra a través de la manipulación, la participación y la experiencia directa. Los materiales más recomendados para el desarrollo de esta inteligencia son los disfraces, masilla, equipo deportivo, materiales manipulables, bloques de construcción, marionetas y puzzles. Se muestra en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos. Algunas personas representativas son Nadia Comaneci y el Doctor Cavadas (Del Pozo, 2005).

❖ **Inteligencia Musical:** capacidad para apreciar, producir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, mostrar sensibilidad por el ritmo, el tono y el timbre y valorar las distintas formas de expresividad musical. Permite reconocer, crear y reproducir música. Además, permite desarrollar esquemas para la audición de música y su ritmo y gran sensibilidad para el sonido. La escucha y el interés por una variedad de sonidos y la capacidad de organizarlos en modelos significativos,

el disfrute y la búsqueda de ocasiones para escuchar música, el reconocimiento y la exposición de características de diferentes estilos y géneros musicales y la creación de composiciones son algunas de las características de las personas que destacan en esta inteligencia, como pueden ser Mozart, Vivaldi y Montserrat Caballé. Algunas estrategias que se pueden emplear son la creación de un ambiente para escuchar música, la utilización de enseñanza socrática, la reproducción de melodías musicales y la lluvia de ideas entre otras. Los materiales más empleados son cds, cassetes, auriculares, equipo de música, equipo de grabación, teclado, instrumentos de percusión, de cuerda, de viento e instrumentos caseros (Del Pozo, 2005).

- ❖ **Inteligencia Intrapersonal:** capacidad para acceder a pensamientos propios y diferenciar las emociones de uno mismo. Implica conocer los aspectos íntimos del yo, los sentimientos de las emociones y la intuición, y a partir de este conocimiento adaptarlos a nuestra manera de actuar. Algunas destrezas de esta capacidad son la concentración, la apreciación de la propia experiencia, la capacidad de pensar sobre el propio pensamiento y la conciencia de sus pensamientos y la facilidad para expresarlos. Las personas que se caracterizan por emplear esta inteligencia de manera predominante logran sus objetivos personales, viven según un sistema de valores, saben trabajar individualmente, se formulan preguntas existenciales, comprenden sus experiencias propias, reflexionan, buscan oportunidades para renovarse y confían en los demás. Para ello, resulta útil un lugar para trabajar en silencio, los diarios, los libros, proyectos individuales y material coleccional. Los psicólogos, los filósofos y algunos líderes sociales se caracterizan por brillar en esta inteligencia, por ejemplo Nelson Mandela (Del Pozo, 2005).

- ❖ **Inteligencia Interpersonal:** es la capacidad de comprender a los demás respondiendo correctamente a sus estados de ánimo, a los temperamentos, las motivaciones y los deseos. Resulta muy práctico el aprendizaje cooperativo y tutorado, los debates y el conflicto cognitivo. Estas personas establecen relaciones haciendo uso de diversas formas de relación, perciben los sentimientos de los demás, participan en proyectos cooperativos y emplean la mediación como estrategia en la resolución de conflictos. Resultan útiles las mesas que permiten

trabajar en grupo, los juegos de grupo, los de tablero y los proyectos grupales. Los asesores, vendedores y profesores son personas que destacan en esta inteligencia como es el caso de Teresa de Calcuta o Martín Luther King (Del Pozo, 2005).

Como se ha mencionado al comienzo, las siete inteligencias descritas anteriormente fueron las primeras que identificó el autor de la teoría, que posteriormente, en 2001 amplió a ocho el número de inteligencias que incluye en su teoría. Esta octava inteligencia, es la denominada **inteligencia naturalista**, que es la capacidad para emplear los elementos del medio ambiente, reconociendo y clasificando las numerosas especies del entorno. Supone hacer uso de habilidades relacionadas con la observación, el planteamiento y la comprobación de hipótesis. Las características principales son la exploración de ámbitos humanos y naturales, el aprovechamiento de las oportunidades que se nos ofrecen para observar, identificar e interactuar con objetos, plantas y animales, la clasificación según características y el reconocimiento de patrones. Los biólogos, jardineros, ecologistas, químicos y arqueólogos son los profesionales en los que predomina esta inteligencia como Fleming o Darwing (Del Pozo, 2005).

Ese mismo año y en la misma obra, “*La inteligencia reformulada. Las inteligencias del siglo XXI*”, el autor se plantea incluir también la inteligencia espiritual y la inteligencia existencial aunque finalmente no lo hace porque no terminan de cumplir los ocho criterios de validación que él mismo describe y que posteriormente detallaremos.

Cabe destacar también las opiniones de otros autores como es el caso de Celso Antunes (2002) quién identifica una inteligencia pictórica que define como “*la capacidad de expresión mediante el trazo, por la sensibilidad para dar movimiento, belleza y expresión a dibujos y pinturas, por la autonomía para organizar los colores de la naturaleza y traducirlos a una presentación, ya sea mediante la pintura clásica o el diseño publicitario*

Tras definir y señalar algunas de las teorías y autores que hablan de la inteligencia desde un punto de vista pluralista, a partir de ahora, vamos a centrarnos en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1983, 1987, 2001) para desarrollar los próximos apartados y la propuesta de intervención que se desarrolla a continuación.

3.3. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Howard Gardner (1993) no cierra a ocho el número de inteligencias, sino que afirma que no sabe el número exacto. Sin embargo, reconoce las ocho descritas en el apartado anterior y descarta otras teniendo en cuenta los ocho criterios que vamos a describir a continuación y que se describen en su obra *Frames of Mind* (1983) tras someter a numerosas pruebas las inteligencias.

1. Posibilidad de aislamiento por daño cerebral. Este criterio se basa en la independencia que existe entre los sistemas, es decir un daño cerebral puede afectar a la capacidad para leer mapas pero no afecta a la habilidad lingüística, por lo tanto ésta se puede considerar inteligencia.
2. Existencia de datos sobre la evolución histórica de la inteligencia. Todas las inteligencias tienen su origen en los comienzos de la evolución del ser humano e incluso aparecen en ciertos animales algunas de las habilidades aisladas que se encuentran dentro de alguna inteligencia. Estos dos primeros criterios son los que Gardner (2001) enmarca dentro de las ciencias biológicas.
3. Posibilidad de identificar una o más operaciones. Si analizamos aisladamente una inteligencia o una candidata a serlo debe activarse ante un tipo concreto de información o realizar una función concreta.
4. Capacidad para codificarse en un sistema de símbolos. Cada inteligencia se vincula con un sistema de símbolos o hace uso de alguno para expresarse: lenguaje, aritmética, mapas... Estos dos criterios se relacionan con el análisis lógico.
5. Una evolución que permita alcanzar niveles muy altos. Cada habilidad tiene unos momentos clave para comenzar a desarrollarse, lo que Montessori (1971) denomina períodos sensitivos. Se considera inteligencia a aquella que

comienza a desarrollarse en el momento óptimo y que a través de la estimulación y la actividad permite alcanzar niveles de experto.

6. La existencia de personas que desarrollan la inteligencia en diversos niveles que Gardner (1983) denomina “*idiot savants, prodigios y otras personas excepcionales*” (p.62). Esto permite a los científicos poder observar a la inteligencia aisladamente, ya que podemos encontrar a personas con un muy bajo nivel de una inteligencia y un elevado nivel en otra. Este criterio junto con el quinto se identifican con la psicología evolutiva.
7. Resulten apoyadas por estudios de la psicología experimental. Muchos de estos estudios permiten a Gardner poder afirmar que las inteligencias trabajan de manera aislada las unas de las otras. Aunque esto no quiere decir que para desarrollar gran variedad de tareas sea preciso hacer uso de más de una para poder resolverla.
8. Resulten apoyadas por estudios psicométricos. Cada vez existen más estudios que intentan medir las inteligencias incluidas en la teoría. Estos dos últimos criterios se asocian con la psicología tradicional.

3.4. APLICACIÓN EN EL AULA DE LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

Para poder aplicar en un centro la Teoría de las Inteligencias Múltiples es necesario un cambio en el pensamiento respecto a la visión tradicional de la escuela. Hasta hace pocos años se creía que la función de la escuela era la de lograr que los alumnos almacenaran en sus cabezas el mayor número de contenidos posible y todos debían de hacerlo de la misma manera. Las aulas se convertían en salas de conferencia en las que los alumnos oían, o en el mejor de los casos escuchaban, la exposición del docente que se repetía exactamente igual año tras año y aula tras aula. El ritmo de la clase era exclusivo del profesor y los alumnos tenían un rol totalmente pasivo. Por ello, es fundamental que cambie la cultura de los centros y para ello resulta interesante tener en cuenta unos objetivos descritos por Montserrat Roselló (2005), que ella denomina “*pilares*” (p. 35):

- Orientar el aprendizaje para la vida.
- Reconocer que el conocimiento se logra a través de diversas formas y tareas.
- Ofrecer a todos los niños las mismas posibilidades para aprender.

Gardner (1983, 1987, 2001), no creó su teoría con fines educativos como el bien afirma, pero rápidamente los docentes comenzaron a mostrar interés en ella y en buscar cómo aplicarlo en sus aulas. Las primeras muestras se centraban en cómo evaluar estas inteligencias, debido a la cultura de la evaluación en la que nos vemos envueltos, y estaban compuestas por baterías de preguntas. A mediados de los ochenta, Gardner junto con Feldman y Krechevsky (1998) crearon un método de evaluación diferente denominado “*Aula Spectrum*”, orientado para niños de cuatro a ocho años con posibilidad de adaptarlo a más edad. El aula Spectrum consiste en crear un ambiente con gran variedad de materiales y que ofrezca la posibilidad de entrar en contacto con la realidad para activar las inteligencias mientras que el docente observa cómo actúa el niño libremente y toma nota de lo que observa y redacta un informe en el que se describen sus potenciales y deficiencias.

La primera aplicación en una escuela tuvo lugar en la Key School de Indianápolis. En ella, además de trabajar las materias obligatorias, todos los alumnos aprenden a tocar un instrumento, aprenden una segunda lengua y practican actividad física. Todos los días los niños visitan un aula en la que dedican el tiempo practicando las actividades que más les gustan y se crean grupos de alumnos con intereses comunes para debatir sobre ellos y enriquecer su conocimiento con el de los demás. Otra práctica habitual es la realización de proyectos con temas comunes.

Otra práctica, creada por Bruce Campbell (1991) y muy extendida en la actualidad, es lo que él denominó “*centros de aprendizaje*” y que también conocemos como trabajo por rincones. Consiste en crear en el aula zonas delimitadas en las que se realizan actividades diferenciadas para estimular cada una de las inteligencias, ofreciendo a todos los niños las mismas oportunidades de manipular y conocer materiales relacionados con las ocho inteligencias.

En sus obras, Gardner (1987, 2001), nos narra también las experiencias de los niños en los museos infantiles y lo estimulante que resulta para sus inteligencias, ya que se les

ofrece la oportunidad de manipular y experimentar con elementos reales o maquetas de grandes dimensiones en las que los niños se adentran y aprenden por sí mismos.

Estos son sólo algunos ejemplos de cómo poner en práctica la teoría de Gardner, pero no resulta sencillo cambiar la cultura de un centro escolar. Para ello, debemos crear una escuela basada en el individuo en la que desarrolle al máximo su potencial intelectual. Tras numerosas investigaciones, Gardner (1987), identificó tres funciones que deben existir en una escuela de inteligencias múltiples: “*especialista evaluador*”, (p.87) que debe proporcionar una evaluación de los potenciales de los alumnos; “*gestor-estudiante-curriculum*”, (p. 87) que debe recomendar al estudiante el camino a seguir para comprender los contenidos y “*gestor-escuela-comunidad*”, (p. 88) quién intenta integrar en su contexto al estudiante.

Este cambio de cultura en la escuela no se puede realizar de un día para otro y por ello, Gardner (2001) nos define unas prácticas que han resultado positivas para conocer más acerca de las inteligencias múltiples y poder cambiar la cultura de nuestro centro:

1. Aprender más sobre la teoría de las inteligencias múltiples, a través de la lectura de libros, artículos y vídeos entre otras. Para poder trabajar en nuestras aulas mediante inteligencias múltiples debemos conocer en profundidad en qué consisten, cómo estimularlas, así como otros casos.
2. Crear grupos de personas con los que reunirse eventualmente para debatir, reflexionar y compartir opiniones sobre las inteligencias múltiples.
3. Visitar escuelas que trabajen la estimulación de las inteligencias para conocer de primera mano cómo es la práctica diaria y poder adaptar a nuestro entorno lo que nos resulte más útil.
4. Asistir a conferencias sobre las inteligencias múltiples, en las que expertos nos pongan al día de los últimos avances.
5. Unirse a redes de centros que nos proporcionen información y la posibilidad de entrar en contacto con otros profesionales con intereses en común con los nuestros.
6. Poner en práctica actividades planificadas previamente y evaluar posteriormente su efectividad para poder mejorar a través de la experiencia.

Tras la gran relevancia de la teoría de las inteligencias múltiples en el ámbito educativo, su creador se implicó activamente en su aplicación en las aulas pudiendo enumerar cuatro factores que denomina de éxito (Gardner, 1987).

- ❖ Evaluación: debemos evaluar lo que nos interesa sin tener en cuenta el tipo de inteligencia que ha empleado el alumno para alcanzar el conocimiento.
- ❖ Currículum: la enseñanza se debe basar en la comprensión, dejando de lado los contenidos que no tienen ni conexión ni aplicación con la vida real.
- ❖ Educación de profesores y desarrollo profesional: es fundamental la formación continua ya que los aprendizajes alcanzados tras lograr la titulación forman parte de la formación inicial y la sociedad evoluciona rápidamente, y nosotros como docentes debemos estar al día para ofrecer a nuestros alumnos una educación de calidad.
- ❖ Participación de la comunidad. La escuela no es un ámbito aislado del entorno y por tanto la escuela debe ir más allá de sus muros. Debe abrir sus puertas y enriquecerse con las enseñanzas que le pueden proporcionar los miembros de su comunidad. Del mismo modo los contenidos a tratar dentro de la escuela deben tener en cuenta también el contexto en el que se encuentran, ya que la realidad y las necesidades de una escuela rural no son las mismas que las de una escuela urbana.

Para realizar el cambio del que venimos hablando en las últimas líneas es necesario tener en cuenta un cambio en el modo de ver la evaluación. En la escuela tradicional la evaluación está orientada al examen y a la calificación que se obtiene. Sin embargo, Gardner (1987) define la evaluación como “*la obtención de información acerca de las habilidades y potenciales de los individuos, con el objetivo dual de proporcionar una respuesta útil a los individuos evaluados y unos datos también útiles a la comunidad que les rodea*” (p.187). Por ello la evaluación debe producirse de manera natural y en un contexto óptimo ya que el grado de estrés que genera el examen en muchas ocasiones no permite demostrar realmente lo que verdaderamente sabemos. Además, como hemos mencionado antes, la evaluación se debe llevar a cabo sin tener en cuenta la inteligencia que se emplea para alcanzar el conocimiento y debemos emplear diversas fuentes para poder darle validez a la evaluación. Esta evaluación tiene que tener en cuenta las

diferencias individuales y los niveles evolutivos de cada niño, ofreciendo instrumentos que les resulten motivadores y resulten útiles a los estudiantes.

3.5. LOS PROYECTOS DE COMPRENSIÓN

El fin principal que debe perseguir la educación es el de lograr que los alumnos comprendan e inculcar en ellos la cultura de la comprensión. Una forma que resulta muy atractiva para los niños de educación infantil es la de trabajar mediante proyectos de comprensión como medio para estimular las inteligencias, en los que se ofrecen a los niños diversos caminos para llegar a comprender un contenido. Como afirma Gardner (1987), los proyectos ofrecen la posibilidad de conocer de primera mano un tema, aumentar el interés sobre ciertas cuestiones del tema formulándose preguntas y buscando las respuestas por sí mismos.

El mismo autor y en la misma obra, define la comprensión como la capacidad de “*aplicar sus conocimientos, sus conceptos o sus habilidades adquiridos en algún tipo de entorno [...] en el que resulte relevante*” (p.202). Esta comprensión solo se alcanza mediante la participación activa de los niños y niñas y ofreciendo oportunidades para que exploren libremente, fantaseen y pongan a prueba sus límites. Alcanzar esta comprensión no resulta sencillo ya que en muchas ocasiones se entiende como el dominio de un tema o contenido concreto y aparecen diversos obstáculos que nos dificultan alcanzarla. Gardner (2001), en su obra “*La Inteligencia Reformulada*”, nos describe tres de estos obstáculos agrupados según los enfoques:

- Obstáculos basados en la observación: observar y conocer para posteriormente aplicar las prácticas de otros centros que tienen éxito en sus prácticas docentes, como en el caso del Col·legi Montserrat.
- Obstáculos basados en el afrontamiento: dar la oportunidad a nuestros alumnos de reflexionar sobre las falsas creencias que poseen, llevándolas a la práctica siempre que sea posible.
- “*La enseñanza para la comprensión*” (Gardner, Perkins, Perrone y Wiske, 1998): consiste en que los alumnos demuestren de la manera más clara posible la

comprensión de los contenidos. Esto lo podemos lograr mediante un proyecto de comprensión.

Para elaborar un proyecto de comprensión en primer lugar debemos organizarnos temporalizando los objetivos que nos planteemos. Otro aspecto a tener en cuenta es tema seleccionado, que puede ser elegido por el profesorado o por el alumnado tras debatir sobre diferentes posibles temas. En ambos casos es fundamental que el docente adapte las actividades programadas a las necesidades y cualidades de su alumnado.

Tras la elección del tema tendremos que crear un “*Tópico Generativo*” que resulte motivador para los niños y niñas, despierte su curiosidad y les permita establecer conexiones con otros aprendizajes. A continuación, deberemos formular las preguntas que nos permitan conocer lo que realmente queremos que sepan los alumnos y les hagan pensar sobre el tema. Estas cuestiones se denominan hilos conductores y ayudan a los niños a organizar visualmente los contenidos de aprendizaje.

Uno de los aspectos fundamentales de los proyectos de comprensión son las denominadas metas de comprensión, que pueden equipararse a los objetivos que queremos que comprendan nuestros alumnos mediante el proyecto. Estas metas de comprensión suponen las respuestas a los hilos conductores que hemos planteado anteriormente. Para alcanzar estas metas plantearemos diferentes actividades en las que los alumnos demuestren que han asimilado las metas de comprensión de distintas maneras, haciendo uso de todas las inteligencias.

Es imprescindible ser flexible en el planteamiento de las actividades, de manera que se puedan incluir otras o modificar las planteadas atendiendo a las demandas y necesidades de los niños y niñas. Para finalizar, deberemos proponer unos criterios de evaluación que nos permitan conocer que los alumnos han comprendido las metas planteadas. En todo momento el alumnado debe saber lo que esperamos de ellos. El cambio de metodología que hemos mencionado anteriormente también influye como es normal en el proceso evaluador. Por ello, para evaluar los proyectos de comprensión se hacen uso de herramientas evaluadoras más activas en las que se implica al alumnado.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. INTRODUCCIÓN

Como hemos mencionado en apartados anteriores la inteligencia no es unitaria, sino que está compuesta por varias inteligencias que se desarrollan de diferente forma según el individuo. Resulta muy complicado, por no decir imposible, encontrarnos con dos personas que hayan desarrollado sus inteligencias del mismo modo, ya que dependen de la genética, del entorno en el que se desarrolle la persona, de la época en la que viva y de la estimulación que reciba de su entorno.

Nuestras aulas, actualmente, están compuestas por entre veinticinco y treinta alumnos, por lo que nos encontramos con ese mismo número de inteligencias diferentes y necesidades, de manera que resulta inevitable tener que personalizar la enseñanza para cada uno de ellos atendiendo a sus características individuales si queremos que alcancen la comprensión. Para ello, vamos a desarrollar un proyecto de comprensión mediante el cual no sólo vamos a ofrecer la oportunidad a todos los niños de que comprendan las metas propuestas, sino que estimularemos el uso de todas ellas para que sean capaces de resolver las tareas haciendo uso de todas las inteligencias y no únicamente de sus preferencias. El proyecto está orientado para llevarse a cabo en el aula de segundo de infantil (cuatro años) e integrar en él todas las áreas del currículum. Para planificarlo se ha seleccionado un tema que resulta interesante y atractivo a los alumnos y a la vez permite tratar un gran número de contenidos y relacionarlos con aspectos de la vida cotidiana y otros conocimientos ya existentes para así lograr que se produzca el aprendizaje significativo.

Dicho proyecto se introduce en el aula como instrumento para modificar de manera progresiva la metodología de un aula en la que predomina la enseñanza tradicional, basada en la exposición del docente. Por ello, su desarrollo se limita al horario de tardes, para posteriormente realizar otros cambios sustanciales en el día a día del aula y además poder analizar y conocer los resultados de cada una de estas aplicaciones.

4.2. METODOLOGÍA

El proyecto está organizado para desarrollarse en dieciséis sesiones durante el horario de tarde (de 15:00 a 17:00) para introducir gradualmente la estimulación de las inteligencias múltiples, con posibilidad de ampliarlos si surgen cuestiones que generan nuevas ideas. El proyecto se programa para facilitar el aprendizaje continuo basado en la participación individual y grupal de los alumnos. Se realizarán actividades en gran grupo, algunas individuales y la gran mayoría en pequeños grupos de seis integrantes que se formaran al inicio del proyecto.

Las pautas clave que debemos tener en cuenta para lograr un buen proyecto son:

- Realizar una actividad motivadora inicial.
- Redactar y entregar una carta de presentación a las familias para implicarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos/as.
- Presentar las ideas previas del alumnado sobre el tema a tratar en asamblea.
- Organizar las actividades programadas en una agenda visual.
- Integrar todas las áreas curriculares en el proyecto.

Mediante las experiencias proporcionadas por las maestras y las experiencias vividas por los alumnos a lo largo del proyecto se facilitará el intercambio de los conocimientos entre los niños, los cuales son los verdaderos protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A lo largo del proyecto se llevarán a cabo rutinas y destrezas de pensamiento mediante las cuales implicaremos a los alumnos en tareas de pensamiento para que logren interiorizarlo, disminuyendo gradualmente la ayuda del enseñante. En primer lugar, se realizarán preguntas organizadas para guiar el pensamiento de los alumnos y así alcanzar la metacognición, y poder aplicar lo aprendido en otros contextos con ayuda de la maestra. En un segundo nivel, las preguntas a formular serán más simples y finalmente las cuestiones se las formulará internamente el alumno. Las rutinas y destrezas que vamos a emplear en este proyecto las llamamos “*Partes del todo*” y “*Compara y contrasta*”. La primera consiste en hacer reflexionar a los alumnos por las partes de un elemento, promoviendo la descomposición mental en partes más pequeñas un “todo”, así como la reflexión sobre la importancia que tiene cada una de estas partes para su

correcto funcionamiento. En la segunda destreza los niños deberán identificar las semejanzas y las diferencias existentes entre dos elementos y al finalizar deberán sacar conclusiones sobre lo aprendido mediante dicha destreza.

Se creará en el aula un ambiente en el que se potencie la creatividad empleando propuestas de trabajo completamente abiertas para dar la posibilidad a los niños de buscar, demandar, preguntar y sacar conclusiones. Además, se buscará la implicación de las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje participando activamente de las tareas, tanto desde casa como acudiendo a la escuela para colaborar desde el aula. Resulta fundamental elaborar un mapa visual en el que aparezcan todos los contenidos a trabajar. Este mapa estará a la vista de los alumnos para que se sitúen en todo momento y tengan una imagen visual de los avances que se realizan y del camino recorrido.

Todas las actividades que se describen a continuación se plantean con el objetivo de fomentar la participación y el aprendizaje activo del alumnado convirtiendo al alumno en el verdadero protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, alcanzando el conocimiento por sí mismo contando con la maestra como guía y mediadora de este aprendizaje. El modo de alcanzar dicho conocimiento, además de basarse en alcanzar la comprensión, se basa en el método intuitivo, mediante el cual los alumnos alcanzarán las metas de comprensión a través de la asociación de ideas, la relación de conceptos, mediante preguntas, respuestas, la observación y la experimentación de los contenidos trabajados.

Además de las actividades programadas, se invitará a las familias a visitar la escuela para realizar actividades relacionadas con nuestro proyecto y así involucrarles activamente y hacerles totalmente partícipes también del proceso de aprendizaje de sus hijos.

4.3. ACTIVIDADES

DÍA 0

- Enviar información a los padres, a través de una carta, referida al proyecto y al material que necesitaremos. [Anexo 1]
- Antes de enviar la circular se comienza a motivar a los alumnos diciéndoles que hemos recibido una llamada misteriosa de un personaje que quiere visitarnos en el colegio. Los alumnos comienzan a dar posibles ideas y preguntas que desean hacerle cuando llegue. Las ideas se recogerán en nuestro diario de a bordo.
- Llega al centro un encargo, las letras para decorar el aula con el tópico generativo del proyecto: “*Al Abordaje!*”
- Prepararemos nuestro “*rincón pirata*”. Museo en el que todos los niños participarán aportando los objetos que traigan de casa.

DÍA 1

- **Actividad Motivadora:** en el aula de psicomotricidad que a lo largo del proyecto se llamará “*Cabo de las Calaveras*”. Nos visita en el colegio Jack Sparrow. Nos introducirá en el Proyecto y dejará alguna misión y objetos para que trabajemos y conozcamos.

Sentados en asamblea se les dice que tenemos una sorpresa. Va a venir alguien a visitarnos. De pronto aparece el capitán Jack Sparrow , se sienta frente a ellos y se presenta [Anexo 2]

- **Ambientación del aula:** nos llevamos el saco que Jack Sparrow nos ha regalado para el aula. Vamos sacando del saco, mientras se lo mostramos a los niños/as, el material que tenemos para decorar y organizar el aula. (Pósters, fotografías, las normas de la piratería, barcos para los cuatro equipos de trabajo, rincón informativo con el gran mapa visual, objetos piratas, ropa, etc.)

DÍA 2

- Ponemos en el aula el gran Mapa Visual [Anexo 3] que nos acompañará cada día y nos indicará en qué punto nos encontramos. El ancla de nuestro mapa visual (el indicador de la zona en la que nos encontramos) se situará en el cartel “Al Abordaje”.
- Les explicamos a los alumnos que vamos a ser piratas y tenemos que comportarnos como tal durante todo el proyecto. Avanzaremos nuestra ancla del mapa visual hasta el “Cabo de las Calaveras”.

Rutinas: presentación de las rutinas diarias del aula relacionándolas con el proyecto pirata. Utilizaremos un vocabulario y lenguaje acorde con el tema en todo momento. [Anexo 4].

- **CUADERNO DE BITÁCORA:** explicación del cuaderno como diario de aula. Diario de a bordo, que en todos los navíos piratas existe, donde escriben todas sus aventuras y guardan sus más oscuros secretos. Le presentamos el nuestro y el nombre de nuestra clase. [Anexo 5- Portada del cuaderno de Bitácora].

La clase elaborará un diario (libreta grande), guiada por la tutora, en el que se redactará, al final de cada actividad, un resumen con imágenes, frases escritas por los alumnos, vocabulario aprendido, fotografías, dibujos, etc. sobre lo que se está haciendo en el aula sobre los piratas.

- **NOMBRAMIENTO PIRATA:** enseñarles los carnets piratas [Anexo 6]. Pensar entre todos nombres en asamblea. Harán una actividad en casa para que participen las familias en la elección de su nombre pirata. Al día siguiente cada alumno traerá al aula su nombre escrito para escribirlo en su carnet. Se enviará una nota informativa a los padres escrita por los niños.
- **VOCABULARIO:** durante el proyecto iremos realizando un vocabulario individual en el que vayan quedando reflejadas las palabras nuevas que hemos aprendido y las fichas que se realicen. Al finalizar el vocabulario pirata, cada niño/a añadirá toda la información que ha traído de casa a modo de resumen final (tipo collage).

- **FICHA:** colorearemos la portada de su vocabulario pirata.
- **CANCIÓN PIRATA:** aprenderemos la canción del Pirata Barbarroja. [Anexo 7].

DÍA 3

- **RUTINA:** ponemos el ancla en nuestro mapa visual y pasamos del Cabo de las Calaveras a nuestra isla: Isla del Kraken.
- **NOMBRAMIENTO:** se les entrega el carnet, el nombre pirata que han hecho en casa y lo copiaran en el carnet.
- **ASAMBLEA:** se presentará el primer hilo conductor: “*¿Quiénes son los piratas?*”. Se hará en forma de pregunta para abrir un debate con los niños y que expresen sus ideas previas. La maestra redactará estas ideas sobre una cartulina que quedará expuesta en el aula.
- **Poesía.** [Anexo 8] con gestos
- **Ficha.** Los alumnos colorearan la ficha según vayan escuchando la poesía.
- **Canción:** El pirata Barbarroja con baile.
- **Los piratas llegan al cole.** Los alumnos se dibujan a ellos mismos convertidos en piratas.
- Lectura de historias y cuentos relacionados con el tema.

DÍA 4

- **RUTINAS** pasamos el ancla de la isla de Kraken al barco pirata.
- **VISITA:** visitaremos en el puerto de Valencia un barco de vela para conocer las partes principales.

- **PARTES Y TODO:** entregaremos a cada niño pequeñas maquetas de barcos de vela para que en gran grupo realicemos la destreza identificando las partes del barco y su importancia para el funcionamiento del barco.
- **PUZZLE:** por equipos se les entregarán las diferentes partes que componen el barco de vela (la base: proa, popa y camarote, las velas, timón, cañones, ancla, mástil y bandera). Colorearán las partes entre los pequeños equipos crearán un mural para recomponer las partes del barco. Posteriormente cada equipo explicará al resto de la clase cómo han trabajado.
- **LA BANDERA PIRATA:** buscamos información en el material que tenemos en clase sobre la bandera pirata y debatimos sobre su composición: calavera y huesos. Identificamos la tibia y el cráneo en nuestro cuerpo. Cada equipo crea su propia bandera pirata.

DÍA 5

- **RUTINAS:** ponemos el ancla en el “Lago Perdido” (patio del colegio).
- **PSICOMOTRICIDAD:** Mapa del tesoro. En el patio tendrán que interpretar, entre todos, un mapa del tesoro con ejercicios de orientación espacial, que irá dictando la maestra para guiar a los niños por el plano hacia la búsqueda del tesoro.

Recorrido guiado: Cuando salgas del barco diez pasos de pirata tendrás que dar y mirando a la calavera te deberás quedar. Para continuar, si la metaquieres alcanzar, hasta la calavera debes llegar. Una vez allí las pistas deberás seguir y siguiendo la línea roja casi en un pirata te convertirás. Después la línea amarilla hasta el lago te llevará y un secreto allí encontrarás (mensaje en una botella de una imagen de una zona del colegio hasta la que deben llegar) ¡Coged los catalejos y buscad la imagen que os dejo! Sólo así os convertiréis en piratas verdaderos. Eso sí, una cosa deberéis recordar y es que este secreto siempre tendréis que guardar. (Se realiza un trato juntando todas las manos y con un tatuaje de un ancla en sus manos). [Ver mapa en el anexo 9].

- **DRAMATIZACIÓN:** “Somos un barco pirata”. Juegos con ritmos rápidos/lentos que acompañamos con el pandero para dirigir al barco pirata (colchoneta) en su ruta marítima y jugaremos a las órdenes de las capitánías.

DÍA 6

- **RUTINAS:** continuamos en el Lago Perdido.
- **FICHA:** Mapa del Tesoro (segunda parte). Los alumnos realizan un dictado de orientación espacial en una cuadricula pasando por todas las imágenes que representan la leyenda del juego. [Anexo 10].
- **DESTREZA DE PENSAMIENTO:** Compara y contrasta. Compararemos la ropa de un pirata con la ropa actual.

DÍA 7

- **RUTINAS:** seguimos en el Lago Perdido.
- **CLASIFICACIÓN:** “El baúl del Pirata Patapalo” en el Cabo de las Calaveras. El profesor de educación física ha preparado la presentación de los objetos pertenecientes y no pertenecientes a los piratas. Contamos una historia en la que los alumnos deben ayudar a hacer su maleta al pirata Patapalo y meter en un baúl los objetos que le van a servir en su aventura. Los niños explorarán y manipularán todos los objetos de manera individual. Después visualizarán a través de catalejos y prismáticos diferentes objetos ubicados en la lejanía y deberán averiguar de qué se trata. También se realizarán actividades de orientación con brújulas, escucharán el sonido del mar a través de una caracola gigante e interpretarán señales de luz con un farolillo.
- **TALLER:** decoramos nuestro pañuelo pirata. Los niños elegirán el material pasando por los diferentes rincones (pintura de dedos, moldes de cartulina, pegatinas, etc.)

DÍA 8

- **RUTINAS:** seguimos en el Lago Perdido.
- **CLASIFICACIÓN** de objetos pertenecientes y no pertenecientes a los piratas. En pequeños grupos se entregarán sacos con objetos relacionados y no relacionados con los piratas. Por grupos deberán clasificarlas y contar a sus compañeros para qué sirven cada una de las cosas seleccionadas.
- **POESÍA:** aprenderemos la poesía de Espronceda “*Canción del Pirata*” y visitaremos las aulas de nuestros compañeros de la etapa de infantil para recitársela. [Anexo 11]

DÍA 9

- **RUTINAS:** seguimos en Lago Perdido.
- **TALLER:** confeccionamos complementos para el traje de piratas. Parches con cartulinas y goma, garfio con un vaso de plástico y papel de aluminio y otros complementos para salir vestidos de pirata a la hora de salida del colegio.
- **JCLIC:** acudiremos a la sala de ordenadores y por parejas jugarán a un jclic compuesto por actividades de asociación, puzzles, escritura y memoria entre otras.[http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3449]
- **CIRCULAR:** enviaremos a las familias una circular para que desde casa busquen información del animal correspondiente a cada niño según su equipo de trabajo. [Anexo 12]

DÍA 10

- **RUTINAS:** seguimos en el Lago Perdido.
- **TRABAJO COOPERATIVO:** Investigación sobre animales (loro, tortuga, cocodrilo y gaviota). Con la información recogida, material y fotografías que han traído los

alumnos sobre los animales, se realizará un mural pegando toda la información en cartulinas y se hará una exposición en clase del animal que les ha tocado para compartir toda la información con el resto del aula.

DÍA 11

- **RUTINAS:** situamos el ancla en la Cala del Juramento, el último puerto de nuestro mapa visual.
- **DESTREZA:** compara y contrasta loro-tortuga. Realizaremos esta destreza comparando la mascota de un pirata con un reptil de los más comunes. La actividad se realizará en gran grupo. Se presentarán dos imágenes, una de un loro y otra de una tortuga y se anotarán las semejanzas y diferencias que observen los niños en una cartulina que pasará a formar parte de nuestro museo pirata.
- **TALLER:** creación de un loro haciendo uso de los materiales libremente. Se colocará una pinza detrás para poder ponerlo en el hombro como buen pirata.

DÍA 12

- **RUTINAS:** el ancla estará situada en la Cala del Juramento.
- **REGLAS DE LA PIRATERIA:** creación de un póster con las normas de los piratas que nos dio Jack Sparrow y nosotros en el aula lo completamos. [Ver normas en anexo 13].
- **DRAMATIZACIÓN:** Los alumnos/as practicarán diferentes estados de ánimo ante diversas situaciones que la maestra les presentará relacionadas con conductas adecuadas e inadecuadas de los piratas en relación con nuestras normas de comportamiento.

DÍA 13

- **RUTINAS:** el ancla se sitúa en Cale Juramento
- **DVD:** visualización de un DVD interactivo de Piratas Playmovil. En el Cabo de las Calaveras los niños/as, mientras observan el vídeo, interactuarán decidiendo cómo transcurre la historia y así iniciarse en una toma de decisiones. “El secreto de la isla del tesoro”

DÍA 14

- **TOMA DE DECISIONES:** Cuento sin final. Narraremos un cuento que se quedará incompleto para que los niños realicen una toma de decisiones con destreza. [Ver cuento “El Pirata Bueno” en anexo 14].
- **WEBQUEST:** visita a la sala de ordenadores donde, primero en gran grupo y luego en cinco grupos, se realizará la siguiente webquest:
<https://sites.google.com/site/pirataswebquest/introduccion>
- **CIRCULAR:** enviar una circular para que los padres traigan al centro a los niños disfrazados de piratas con el pañuelo, el loro, y demás complementos que crearon en el aula. [Anexo 15]

DÍA 15

- **BÚSQUEDA DEL TESORO. ROLE-PLAY:**
 - Cuento: “El Cofre Pirata” [Anexo 16]. Se les introduce en la historia de una pandilla de niños que viven una aventura pirata con el fin de motivarlos hacia la actividad que vamos a realizar.
 - Poesía complementaria al cuento. [Anexo 17].
 - Con la ayuda de los símbolos que hemos aprendido para la interpretación de mapas y la orientación espacial, todos participaremos en una aventura pirata

con la finalidad de encontrar nuestro preciado tesoro, que estará escondido en el patio del colegio. El tesoro es un baúl de monedas de chocolate.

4.4. ORGANIGRAMA

Días	I. Múltiples	Meta de Comprensión	Actividades
Previo	I. Lingüística-verbal	1. Los Piratas: identidad y características 2. Medios de transporte: el barco de vela 3. Entorno en el que viven: la isla y los mares 4. Su historia: las aventuras piratas.	<ul style="list-style-type: none"> • Enviar información • Preparar el cuaderno pirata de bitácora y materiales decorativos
1	I.Lingüística-verbal I.Espacial I.Interpersonal I.Espacial	1. Los Piratas: identidad y características	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad Motivadora • Ambientación del aula
2	I.Espacial I.Musical I.Intrapersonal I.Interpersonal I.Lingüística-verbal	1. Los Piratas: identidad y características	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea • Creación del vocabulario • Ficha • Canción

	I.Musical		
3	I.Lingüística verbal	1. Los Piratas: identidad y características	<ul style="list-style-type: none"> • Rutinas • Cuaderno de bitácora (durante todo el proyecto)
	I.Corporal	3. Entorno en el que viven: la isla y los mares	<ul style="list-style-type: none"> • Nombramiento pirata • Ficha 2 • Ficha 3 • Cuentos
	I.Intrapersonal		
	I.Interpersonal		
	I.Espacial		
4	I.Lingüística-verbal	2. Medios de transporte: el barco de vela	<ul style="list-style-type: none"> • El Barco: partes y todo • Visita al puerto
	I.Interpersonal		<ul style="list-style-type: none"> • Puzzle
	I.Espacial		<ul style="list-style-type: none"> • Bandera: búsqueda de información.
	I.Lógica-matemática		
	I.Naturalista		
5	I.Interpersonal	3. Entorno en el que viven: la isla y los mares	<ul style="list-style-type: none"> • Psicomotricidad: mapa del tesoro. • Dramatización
	I.Espacial		
	I.Lingüística-verbal.		
	I.Corporal		
6	I.Lógico-matemática	1.Los Piratas: identidad y características	<ul style="list-style-type: none"> • Dictado de orientación espacial
	I.Lingüística-verbal		<ul style="list-style-type: none"> • Compara y contrasta
	I.Espacial	3.Entorno en el que viven: la isla y los mares	

	I.Lingüística-verbal I.Espacial I.Intrapersonal I.Lógico-matemática	1.Los Piratas: identidad y características	• Clasificación • Taller
7			
8	I.Lingüística-verbal I.Lógica-matemática I.Intrapersonal	1. Los Piratas: identidad y características	• Clasificación • Poesía
9	I.Lingüística-verbal I.Corporal I.Lógico-matemática I.Espacial	1. Los Piratas: identidad y características	• Taller complementos disfraz • Jclic pirata
10	I.Lingüística-verbal I.Interpersonal I.Intrapersonal I.Espacial I.Lógico-matemática	3. Entorno en el que viven: la isla y los mares	• Trabajo cooperativo
11	I.Lingüística-verbal I.Interpersonal I.Espacial I.Lógico-matemática	3. Entorno en el que viven: la isla y los mares	• Compara y contrasta: loro-tortuga. • Taller: loro pirata

12	I.Lingüística-verbal I.Interpersonal I.Intrapersonal I.Espacial I.Interpersonal I.Musical	1. Los piratas: identidad y características	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas de los piratas • Dramatización
13	I.Lingüística-verbal I.Intrapersonal	1. Los piratas: identidad y características	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas de los piratas: DVD interactivo
14	I.Lingüística-verbal I.Lógico-matemática I.Intrapersonal I.Interpersonal	<p>1. Los piratas: identidad y características.</p> <p>2. Medios de transporte: el barco de vela</p> <p>3. Entorno en el que viven: la isla y los mares</p> <p>4. Su historia: las aventuras piratas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas de los piratas: toma de decisiones • Webquest
15	I.Musical I.Espacial I.Lingüística-verbal I.Corporal I.Lógico-matemática I.Intrapersonal I.Interpersonal I.Naturalista	4. Su historia: las aventuras piratas	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda del tesoro

4.5. EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto se realizará en dos partes diferenciadas: la evaluación del alumnado y la evaluación del profesorado. La evaluación de los alumnos se llevará a cabo a través de la observación directa y teniendo en cuenta una rúbrica que adjuntaremos a continuación. Por otra parte se evaluará también el proyecto y al docente para poder mejorarlo para futuras aplicaciones. En ambos casos la evaluación tiene como principal objetivo poder mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y realizarlo de manera constructiva. Además, a través del vocabulario pirata los alumnos podrán autoevaluar su progreso empleándolo a modo de porfolio. A través de ello y mediante la elaboración de una diana de evaluación iniciaremos a los niños en la autoevaluación.

4.5.1. Criterios de evaluación

- Identifica el personaje del pirata y sus características (evaluado en rúbrica)
- Identifica el medio de transporte usado por los piratas (evaluado en rúbrica)
- Identifica los animales relacionados con los piratas (evaluado en rúbrica)
- Nombra algunas partes del barco de vela (observación directa)
- Adquiere nociones básicas de geografía e historia: interpretación de mapas, costumbres, folklore... (evaluado en rúbrica)
- Participa en juegos de roles (evaluado en rúbrica)
- Relata costumbres de los piratas (evaluado en rúbrica)
- Disfruta con la preparación del disfraz (observación directa)
- Memoriza poesías y canciones (evaluado en rúbrica)
- Utiliza el vocabulario nuevo (evaluado en rúbrica)

4.5.2. Rúbrica de Evaluación

CRITERIOS	4	3	2	1
Identifica al personaje del pirata y sus características y muestra interés por el tema.	Identifica al personaje del pirata, conoce sus características principales, escribe correctamente las palabras relacionadas y se muestra motivado.	Identifica al personaje del pirata, conoce alguna de sus características, escribe palabras con algún fallo y muestra interés.	Identifica al personaje del pirata pero comete errores al escribir. Tiene dudas en cuanto a las características del personaje.	No es capaz de identificar al personaje del pirata. No reproduce de forma escrita ninguna palabra relacionada. No muestra interés alguno por el tema.
Conoce el medio de transporte trabajado: el barco de vela	Conoce perfectamente el medio de transporte trabajado e identifica sus partes.	Conoce el medio de transporte e identifica algunas de sus partes.	Conoce el medio de transporte pero no identifica todas sus partes.	Desconoce el medio de transporte trabajado. No es capaz de distinguir las partes del barco

Conoce los animales: aves y reptiles.	<p>Conoce perfectamente los animales trabajados relacionados con el tema.</p> <p>Identifica sus características principales.</p> <p>Realiza correctamente el comprara y contrasta</p>	<p>Conoce los animales trabajados e identifica alguna de sus características.</p> <p>Es capaz de realizar el comparar y contrasta de manera guiada</p>	<p>Conoce los animales trabajados pero no es capaz de verbalizar sus características.</p> <p>No realiza el comparar y contrasta.</p>	Desconoce los animales relacionados con el tema. No es capaz de distinguir sus características
Adquiere nociones básicas de Geografía e Historia	<p>Adquiere nociones básicas de Geografía e Historia.</p> <p>Interpreta los mapas, conoce las costumbres de los piratas y muestra interés por otras culturas.</p>	<p>Adquiere nociones básicas de Geografía e Historia aunque presenta alguna dificultad para interpretar los mapas.</p> <p>Conoce algunas costumbres de los piratas y muestra interés por otras culturas.</p>	<p>Aunque presenta dificultades para interpretar mapas, conoce costumbres de los piratas y muestra interés por otras culturas.</p>	No es capaz de adquirir nuevas nociones de Geografía e/o Historia. No comprende la interpretación de mapas. No muestra interés alguno por el tema.

<p>Memoriza canciones y poesías y utiliza el vocabulario aprendido.</p> <p>Participa en los juegos de roles.</p>	<p>Presenta gran capacidad para memorizar canciones y poesías. Conoce y utiliza el vocabulario nuevo. Disfruta en las dramatizaciones.</p>	<p>Memoriza canciones y poesías. Conoce el vocabulario pero lo utiliza poco. Participa en los juegos de roles.</p>	<p>Presenta alguna dificultad en la memorización de canciones y poesías. No las reproduce correctamente. Conoce el vocabulario pero no lo utiliza. Participa poco en las dramatizaciones y juegos.</p>	<p>No participa oralmente en las canciones ni dramatizaciones. No memoriza poesías ni las reproduce. No utiliza el vocabulario aprendido. No participa en los juegos de roles.</p>
<p>Conecta los conocimientos previos y transfiere los nuevos conocimientos.</p>	<p>Conecta con las similitudes y diferencias de sus experiencias. Compara y contrasta, es capaz de hacer tomas de decisiones y clasificaciones.</p>	<p>Describe las características de la experiencia y las relaciona de forma breve. Realiza destrezas de pensamiento de forma guiada.</p>	<p>Expresa algunas características pero tiene dificultades en relacionar con sus experiencias previas. Presenta dificultades a la hora de realizar ciertas destrezas</p>	<p>Se bloquea en la expresión de los sentidos y no relaciona con sus experiencias.</p>

5. CONCLUSIONES

La inteligencia es un concepto complejo que lleva siendo estudiado desde mediados del siglo XIX. Dicho concepto ha ido evolucionando con el paso del tiempo, pasando de considerarse una medida conocida como cociente de inteligencia, que surge tras someter a la persona a diversas cuestiones relacionadas con las áreas lingüística y matemática, y que únicamente depende de la genética, hasta llegar al concepto de inteligencias múltiples desarrollado por Howard Gardner (1983).

Esta nueva visión de la inteligencia es conocida como la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, que viene a confirmar la multiplicidad de la inteligencia, afirmando que está compuesta por ocho talentos: inteligencia lingüística-verbal, lógico-matemática, musical, cinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal, viso-espacial y naturalista.

Para este autor todos poseemos las ocho inteligencias pero cada persona las desarrollamos de diferente manera, por ello todos somos inteligentes aunque cada uno de diferente manera. Este desarrollo depende tanto de la genética como de la estimulación que se reciba del entorno. Teniendo esto en cuenta es fundamental que familia y escuela trabajen de manera cooperativa para dar la oportunidad a los niños de desarrollar todas y cada una de las inteligencias aunque cada una en un grado diferente. Por ello es fundamental también informar a las familias y promover en ellos un cambio de visión, haciéndoles ver que todos los niños son inteligentes y no lo son menos porque tengan más dificultades en las áreas que hasta ahora se conocían como predominantes (lingüística y lógico-matemática).

A pesar de que como hemos mencionado en líneas anteriores todos tenemos una inteligencia individualizada, puesto que no existen dos inteligencias iguales, no sólo debemos ofrecer a los niños tareas que para resolverlas únicamente hagan uso de sus inteligencias preferentes, sino que debemos ofrecer oportunidades para que las desarrollen todas aunque sea en un grado diferente. Por ello, no es necesario que sometamos a nuestros alumnos a pruebas para conocer cuáles son sus inteligencias prioritarias, sino que debemos ofrecer tareas en las que hagan uso de todas ellas y a través de la observación podremos darnos cuenta de las preferencias de todos y cada uno de nuestros alumnos.

Tras el breve análisis realizado sobre las inteligencias múltiples, queda claro que es necesario personalizar la educación puesto que, como hemos mencionado anteriormente, no existen dos inteligencias iguales. Para ello es necesario un cambio en la tarea del docente, convirtiéndose en guía y orientador del proceso de enseñanza-aprendizaje, sólo así lograremos que se produzca el verdadero aprendizaje.

Cuando hablamos de aprendizaje, debemos de tener en cuenta que éste sólo se alcanza cuando aprendemos de manera significativa y esto requiere de conexión de los conocimientos previos con los nuevos, y para que esto sea posible es imprescindible alcanzar la comprensión de los contenidos.

Por ello, si tenemos en cuenta la Teoría de las Inteligencias Múltiples y la comprensión como base del aprendizaje, los proyectos de comprensión orientados hacia la estimulación de las inteligencias múltiples resultan un medio muy adecuado para que nuestros alumnos alcancen el aprendizaje haciendo uso de todas las inteligencias.

A la hora de planificar o programar un proyecto de comprensión es fundamental tener en cuenta el tema en el que nos vamos a centrar, ya que debe resultar atractivo para los niños, y de este modo lograr que estén motivados para alcanzar el aprendizaje.

Otro aspecto reseñable es la introducción de las rutinas de pensamiento (compara y contrasta, destreza de pensamiento y clasificaciones) como tareas dentro del proyecto. Estas tareas requieren de esfuerzo cognitivo por parte de los niños, puesto que la reflexión sobre los contenidos de cada tarea es la base en la realización de éstas. Gracias a estas rutinas los niños comienzan a entrar en contacto con la metacognición, concepto estrechamente relacionado también con el aprendizaje significativo, puesto que conlleva la reflexión sobre los propios procesos de aprendizaje.

6. PROSPECTIVA

Teniendo en cuenta que el proyecto de comprensión, que se ha desarrollado anteriormente, no se ha podido poner en práctica, la línea de continuación de este trabajo sería poder ponerlo en práctica y así poder conocer si se alcanzan los objetivos previstos y del mismo modo poder evaluar también la práctica docente, tanto en el momento de planificación, como en la puesta en marcha. Además, nos permitiría también poder

realizar futuros proyectos teniendo en cuenta los intereses y las necesidades de un grupo de niños en un contexto real, incluso pudiendo elegir ellos el tema que quieren trabajar y aprender, teniendo la posibilidad de realizar una programación de aula para un curso completo en torno a proyectos de comprensión como estimuladores de las inteligencias múltiples. Otro aspecto que enriquecería el trabajo, tras su puesta en práctica, es poder recibir la visita de familiares que participarán activamente en el proyecto realizando tareas elaboradas por ellos mismos en relación con la temática.

Como se ha mencionado en apartados anteriores, el proyecto está desarrollado para llevarse a cabo en horario de tardes e ir modificando progresivamente la metodología del aula. Suponiendo que se trabaja con una metodología tradicional, también resultaría interesante poder ir realizando progresivamente proyectos más largos y profundos mediante los cuales se trabajen todos los contenidos del currículum de la etapa de infantil.

Otra posible línea de continuación es la realización de una investigación en torno a la formación del profesorado actual en inteligencias múltiples, ya que existen docentes que afirman que las tienen en cuenta pero su práctica se continúa basando en las prácticas tradicionales y la enseñanza expositiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Antunes, C. (2002). *Estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea

Binet, A. y Simon, T. (1905). Méthodes nouvelles pour le diagnostic du niveau intellectuel des anormaux. *L'Année Psychologique*, 11, 191-244.

Broca, P. (1861). Sur le volumen et la forme du cerveau suivant les individus et suivant les races. *Bulletin Societe d'Anthropologie Paris*, 2, 139-207,301-321,441-446.

Campbell, B. (1991). Multiple intelligence in the classroom. *Cooperative Learning*, 12, (1), 24-25

Cattell, J.M. (1890). Mental test and measurements. *Mind*, 15, 373-381.

Castro, S. y Guzmán, B. (2006). Las inteligencias múltiples en el aula de clases. *Revista de Investigación*, (58), 177-210.

Galton (1869). *Herededitary genius: An inquirí into its laws and consequences*. London: Watts and Co.

Goleman, D. (1998). *Inteligencia emocional*. Madrid: Kairos.

Gardner, H. (1983). *Frames ofd Minds. The Theory of Multiple Intelligence*. Nueva York: Basic Books, división de Harper Collins Publisher Inc.

Gardner, H. (1987). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós

Gardner, H., Feldman, D.H. y Krechevsky, M. (1998). *Project Zero frameworks for early childhood education: volume 1. Bulding on children´s strengths: The experience os Project Spectrum*. Nueva York: Teachers College Press.

Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.

Gardner, H., Perkins, D., Perrone, V. y Wiske, S. (1998). *Teaching for Understanding*. San Francisco: Jossey Bass.

Guilford, J.P. (1967). *The nature of human intelligence*. N.Y.: McGraw-Hill.

Horn, J. L., & Cattell, R. B. (1966). Refinement and test of the theory of fluid and crystallized general intelligences. *Journal of Educational Psychology*, 57, 253-270.

Montessori, M. (1971). *La mente absorbente del niño*. México: Ed. Diana

Perkins, D. y Gardner, H. (1972). *Project Zero*. Harvard University.

Piaget, L. (1950). *The psychology of the intelligence*. London: Routledge and Kegan Paul.

Pozo, M. del. (2005). *Una experiencia compartir. Las inteligencias Múltiples en el Colegio Montserrat*. Barcelona: Col·legi Montserrat.

Prieto, M.D. y Ferrández, C. (2001). *Inteligencias múltiples y currículum escolar*. Málaga: Aljibe.

Spearman, C. (1904). General intelligence, objectively determined and measured. *American Journal of Psychology*, 15, 201-293.

Sternberg, R.J. (1988). *The triarchic mind*. Nueva York: Viking

Terman, L.M. (1966). *Medida de la inteligencia: método para el empleo de las pruebas de Stanford-Binet*. Madrid: Espasa-Calpe.

Thurstone, L.L. (1938). *Primary mental abilities*. Chicago: University of Chicago

Wundt, W. (1874). *Grundzüge der physiologischen Psychologie*. Leipzig: Engelmann.

BIBLIOGRAFÍA

Antoni, M.D. (2004). Inteligencias en diferentes enfoques teóricos. Reflexiones para pensarlas en el contexto educativo. *Revista electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”, enero-junio*. Recuperado el 10 de Febrero de 2014, de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44740107.pdf>

Antunes, C. (2006). *Estimular las inteligencias múltiples: qué son, cómo se manifiestan, como funciona*. Madrid: Narcea.

Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea

La aventura del saber, Howard Gardner. García, M.J. (Directora). (2013). [Vídeo]

Armstrong, T. (2001). *Inteligencias múltiples. Cómo descubrirlas y estimularlas en sus hijos*. Bogotá: Norma.

Campbell, L., Campbell, B. y Dickenson, D. (2000). *Inteligencias Múltiples. Usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje*. Buenos Aires: Troquel.

Col·legi Montserrat. (2013). *Conferencia de Howard Gardner: Goodwork*. Material no publicado. Recuperado el 13 de Febrero de 2014, de <http://www.cmontserrat.org/joomla/index.php/es/videoteca-es/video/howard-gardner-conferencia-leadership>

Col·legi Montserrat. (2013). *Conferencia de Nuria Miró: Proyecto de Comprensión con inteligencias múltiples*. Recuperado el 14 de Febrero de 2014, de <http://www.think1.tv/videoteca/es/index/0-29/proyecto-comprension-inteligencias-multiples-1>

Falabella, M. E. (2010). Con los ojos puestos en el futuro. *ReLingüística Aplicada*, (8). Recuperado el 13 de Febrero de 2014 de,
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3684162>

Ferrández, C., Prieto, M.D., Bermejo, M. R. y Ferrando, M. (2006). Fundamentos psicopedagógicos de las inteligencias múltiples. *Revista española de Pedagogía*, (233), 5-20. Recuperado el 11 de Febrero de 2014 de,
<http://revistadepedagogia.org/2007060250/vol.-lxiv-2006/n%C2%BA-233-enero-abril-2006/fundamentos-psicopedagogicos-de-las-inteligencias-multiples.html>

García, J. A. (2012). Las secuencias didácticas un área de encuentro entre las inteligencias múltiples y las competencias. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 12 (2), 1-30. Recuperado el 14 de Febrero de 2014 de,
http://revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx_magazine/secuencias-didacticas-area-encuentro-inteligencias-multiples-competencias-garcia_01.pdf

Hervás, R. y Hernández, F. (2007). *Diferentes formas de enseñar a aprender: estilos y enfoques de aprendizaje y su aplicación en contextos educativo*. Material no publicado. Recuperado el 1 de Marzo de 2014 de
<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=138567>

Horacio, F. (2005). Las inteligencias múltiples y el desarrollo de talentos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37 (2). Recuperado el 20 de Febrero de 2014 de
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1100Lapalma.pdf>

Leiva, C. (2004). Inteligencias Múltiples. *Revista argentina de psicopedagogía*, (58). Recuperado el 15 de febrero de 2014 de
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1362817>

Luz, S. (2004). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado el 17 de Febrero de 2014 de
<http://www.rieoei.org/deloslectores/616Luca.PDF>

Marina, J.A. (2010). *La educación del talento*. Barcelona: Ariel

Monereo, C. (1990). Las estrategias de aprendizaje en la educación formal: enseñar a pensar y sobre el pensar. *Infancia y aprendizaje: Journal for Study of Education and Development*, (50), 3-25.

Monteros, J.M. (2006). Génesis de la teoría de las inteligencias múltiples. *Revista Ibero Americana de Educación*, 39 (1). Recuperado el 10 de Febrero de 2014 de <http://www.rieoei.org/1263.htm>

Noguez, S. (2002). El desarrollo potencial de aprendizaje. Entrevista a Reuven Feuerstain. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (2). Recuperado el 20 de Febrero de 2014 de <http://redie.uabc.mx/index.php/redie/article/view/67>

Pérez, L. y Beltrán, J. (2006). Dos décadas de “inteligencias múltiples”: implicaciones para la psicología de la educación. *Papeles del psicólogo*, 27 (3), 147-164. Recuperado el 12 de Febrero de 2014 de <http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=1372>

Pizarro, R. (2005). Inteligencias múltiples, currículum del hogar, intereses, autoestimas y logros académicos previos y actuales. *Revista de Psicología*, XIV (2), 163-176. Recuperado el 18 de Febrero de 2014 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26414212>

Prieto, M. D., García, J. A. y Ferrández, C. (2000). Aprender con todas las inteligencias: un currículum para talentos específicos. *FAISCA. Revista de Altas Capacidades*, 8, 54 – 75. Recuperado el 16 de Febrero de 2014 de <http://revistas.ucm.es/index.php/FAIS/article/view/FAIS0000110054A/7857>

Seijo, C., Fuenmayor, R. y Barrios, L. (2011). Las inteligencias múltiples: una aproximación hacia la inteligencia ética como característica congruente de la actuación humana. *Revista Formación Gerencial*, (1), 33- 60. Recuperado el 18 de Febrero de 2014 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3751750>

Serrano, A. (2007). Comparación de las inteligencias múltiples en niños (as) que pertenecen a escuelas con distintos modelos pedagógicos. *MH Salud*, 4 (1), 1 – 11. Recuperado el 8 de Febrero de 2014 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017519003>

Varela, C. y Plasencia, I. (2006). El Proyecto Spectrum: aplicación y actividades de aprendizaje de ciencias en el primer ciclo de la educación primaria. *Revista de Educación*, 339, 947 – 958. Recuperado el 10 de Febrero de 2014 de http://www.revistaeducacion.mec.es/re339/re339_41.pdf

ANEXOS

ANEXO 1: PERGAMINO INFORMATIVO FAMILIAS

Queridos Papás:

Como ya sabéis vamos a trabajar la vida pirata en el cole y para ello nuestra primera regla de la piratería es buscarnos un buen nombre pirata.

Mi capitana me pide que mañana, junto con vosotros, inventemos uno que sea perfecto para mí. Hay que traerlo escrito en un trozo de papel.



ANEXO 2: TEXTO DE JACK SPARROW

“Niños, soy Jack Sparrow, el pirata del Caribe más conocido y mi barco se ha quedado sin valientes y osados piratas. He llegado a este colegio buscando una nueva tripulación. ¿Estáis dispuestos a formar parte de ella? ¡Por las barbas de Willy El Tuerto! Entonces esta aventura no ha hecho más que empezar! Pero... ¿Sabéis ser un pirata?

Muchos nacen creyendo que son verdaderos piratas porque tienen un parche en el ojo. Si tu dudas aún de tu corazón de pirata te voy a decir lo que necesitas para serlo:

- ★ Nombre Pirata
- ★ Un corazón aventurero
- ★ Ganas de divertirse
- ★ Ser un gran explorador para encontrar tesoros ocultos.
- ★ Ser un buen camarada
- ★ Cumplir las normas de los piratas.

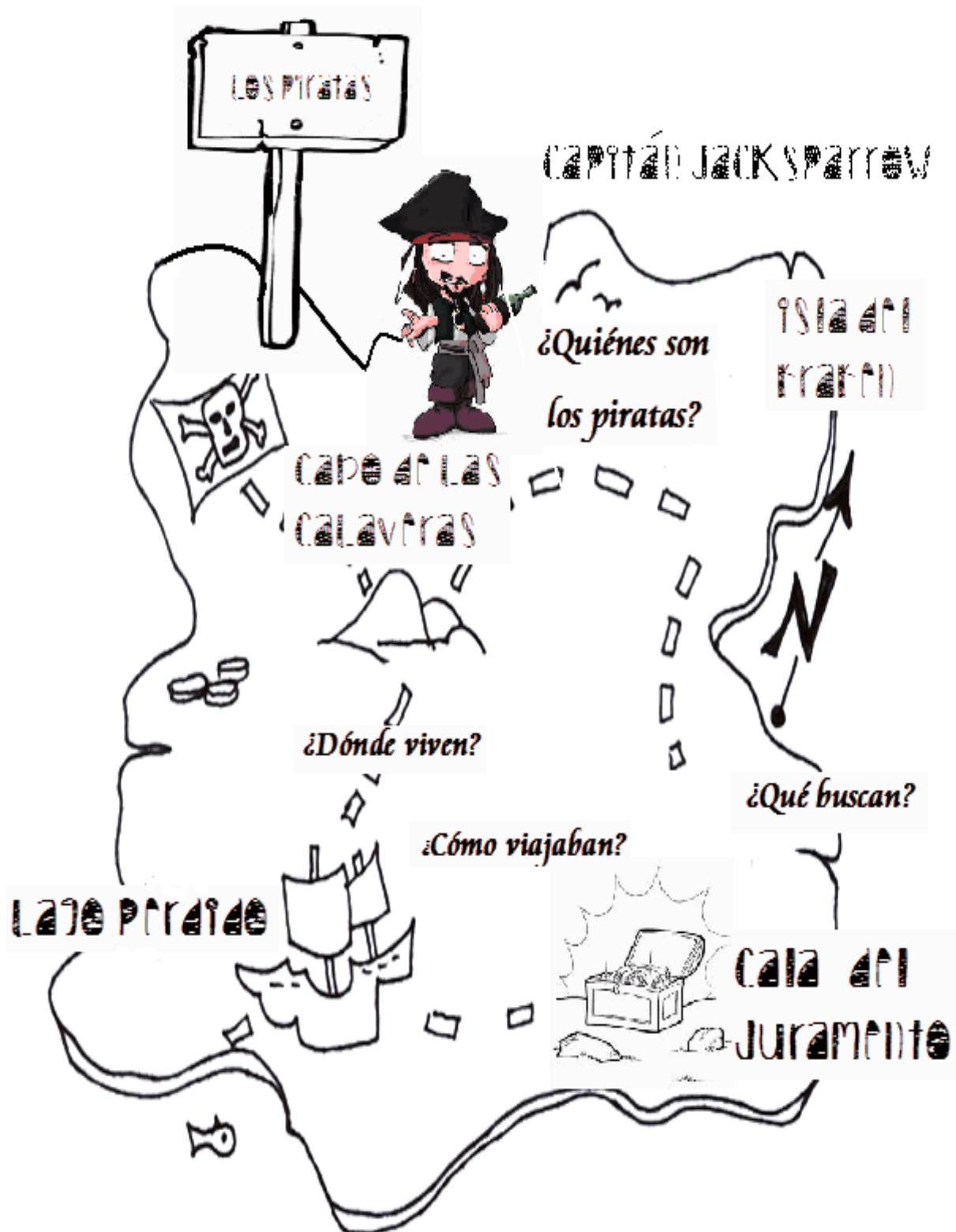
Si tenéis todas las cualidades para ser más valientes que un capitán corsario eso es que ya estáis preparados. ¡Por los cañones de Barbarroja, ya tengo mi tripulación de piratas! (Se levanta empuñando su espada)

Y para asegurarme que conseguís ser unos buenos piratas voy a nombrar a vuestra capitana (Jack coloca un gorro pirata a la maestra) y os voy a dejar este botín que os ayudará mucho en vuestras aventuras. ¡Ah, una cosa más! Ahora que formáis parte de una pandilla pirata no lo vayáis contando por ahí, siempre hay chivatos que os llevarían a pudriros en las peores mazmorras que existen. Shhh...

¡Hasta pronto piratas!

¡Bienvenidos a bordo! Gritad conmigo: ¡Al abordaje!

ANEXO 3: MAPA VISUAL



ANEXO 4: VOCABULARIO PIRATA

Para consultar y descargar el material para el alumno:

<http://www.calameo.com/books/001024919657b45170871>

ANEXO 5: PORTADA CUADERNO BITÁCORA

CUADERNO BITÁCORA

ISLA DE KRAKEN



ANEXO 6: CARNET PIRATA



ANEXO 7: CANCIÓN PIRATA BARBARROJA



ANEXO 8: POESÍA

“¿Cruzamos los siete mares disfrazados de pirata?

Con un parche en el ojo

y un pañuelo en la cabeza,

en el hombro un loro

y como garfio una percha.

Las velas de nuestro barco

serán grandes velas negras

y en medio dibujaremos

una blanca calavera.

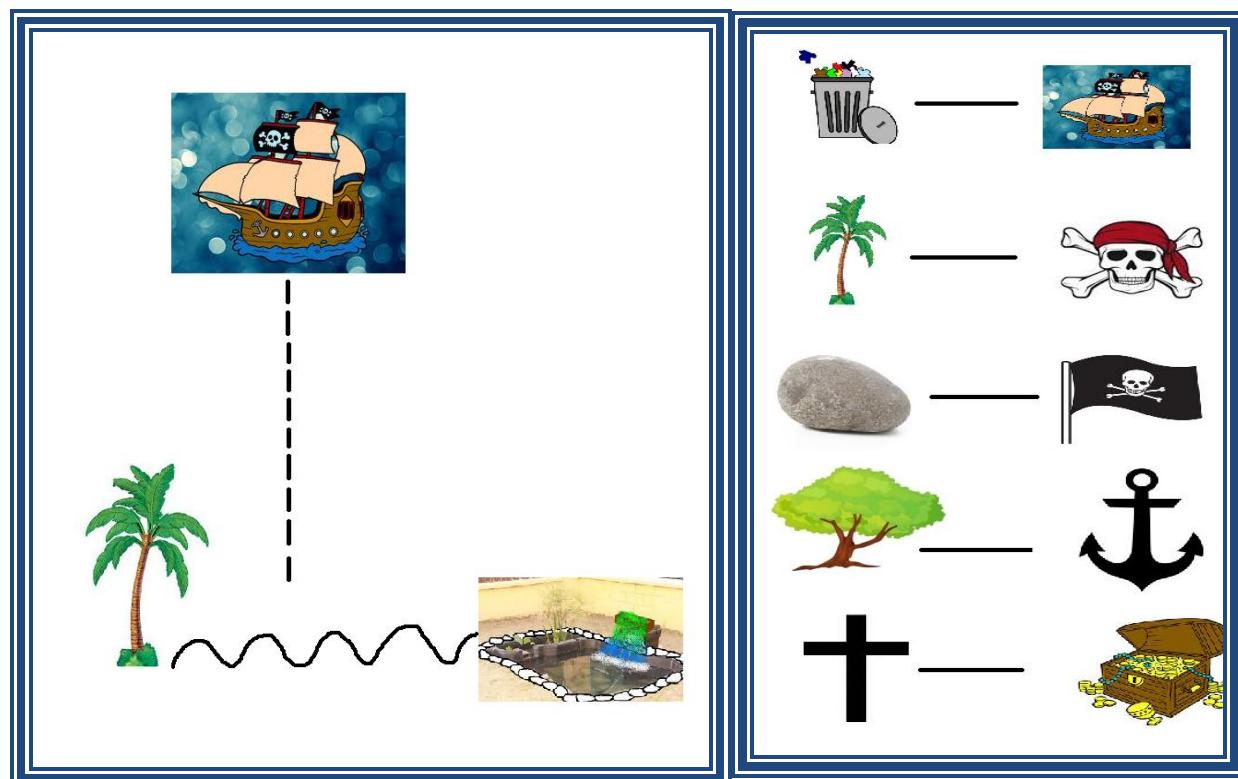
¡Coged el timón, piratas!

Gritad: Tierra a la vista!

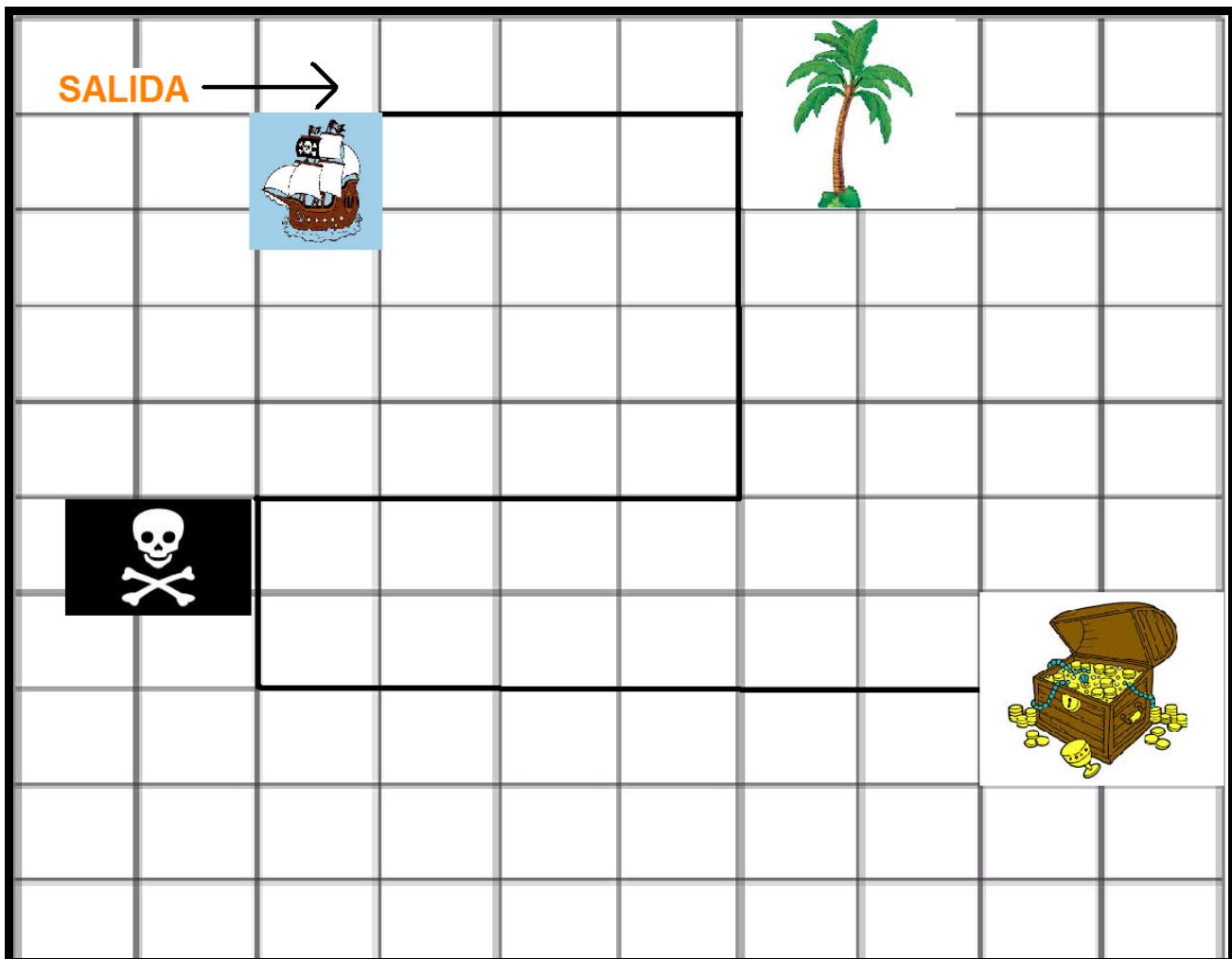
Con un tesoro escondido

llegamos a nuestra isla.”

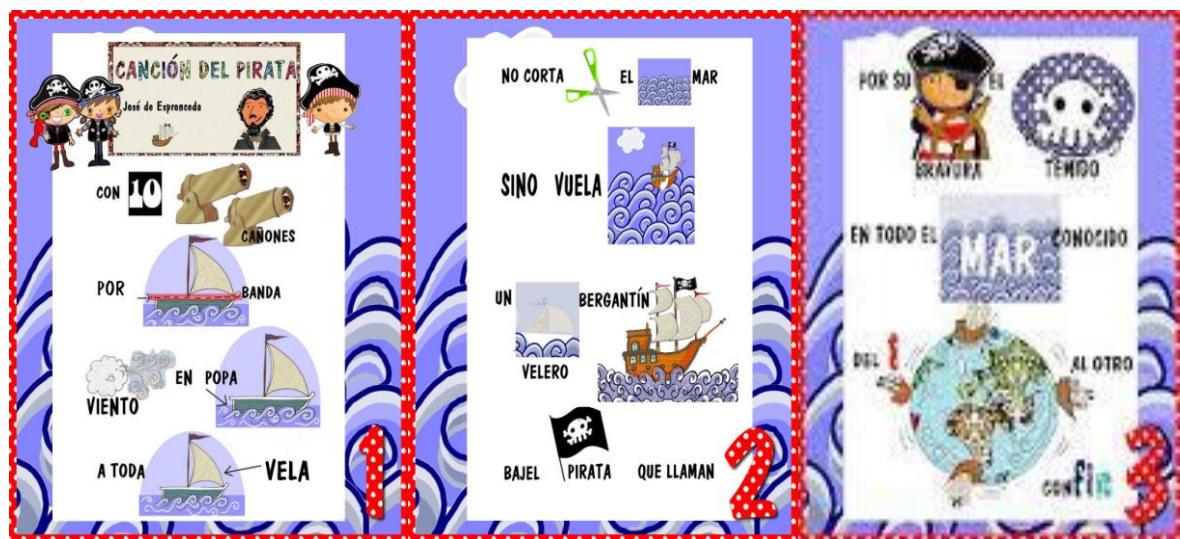
ANEXO 9: MAPA



ANEXO 10: CUADRICULA DE ORIENTACIÓN ESPACIAL



ANEXO 11: CANCIÓN DEL PIRATA



ANEXO 12: CIRCULAR PARA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Queridos papás:

Hemos llegado al lago perdido y estamos estudiando su fauna. Nuestra misión es la de buscar información de un animal en concreto. Si pertenezco al equipo verde: el LORO, si pertenezco al azul: LA TORTUGA MARINA, si pertenezco al rojo: LA GAVIOTA y si pertenezco al amarillo: EL COCODRILLO. Con toda la información que recogamos vamos a realizar un trabajo cooperativo por equipos. Haremos un mural y una expedición para que el resto de piratas de nuestra isla conozcan a nuestro animal.



ANEXO 13: NORMAS DE LA PIRATERÍA

- ★ Tener un buen nombre pirata.
- ★ Saber navegar por los mares más temidos y aguantar los vientos huracanados.
- ★ Haber atravesado por lo menos una vez el cabo de las calaveras.
- ★ Comer ratas si se acaban las galletas y las golosinas.
- ★ Soñar todos los días con abordar un barco lleno de oro y joyas.
- ★ Hacer ondear la bandera negra y tatuarse una calavera en el cogote.
- ★ Haber escuchado alguna vez historias espeluznantes de la piratería.
- ★ No rendirse aunque venga detrás de nosotros un loro con el pico tuerto.

Otras ideas para añadir a las normas de Jack Sparrow:

- Siempre obedecer a nuestro capitán.
- Conocer el funcionamiento de nuestro barco a la perfección y tenerlo siempre limpio y ordenado.
- Ser un buen camarada.

- Disfrutar de muchas aventuras y por ello brindar con ron.
- Dedicar nuestra vida pirata a la búsqueda de numerosos tesoros.

ANEXO 14: CUENTO SIN FINAL

Manos Largas era un niño pirata, hijo, nieto y bisnieto de piratas. Él realmente nunca había robado nada ni asaltado ningún barco pero en su familia todos daban por seguro que sería un pirata de primera. Sin embargo, a Manos Largas no le atraía para nada la idea de dedicarse a robar a la gente. Lo sabía porque de pequeño uno de sus primos le robó uno de sus juguetes favoritos y aquello le había sentado fatal. Según fue creciendo, el bueno de Manos Largas empezó a angustiarse con la idea de que en cualquier momento surgiera su verdadera personalidad de pirata, y no pudiera evitar dedicarse al robo, al abordaje y los pillajes. Cada mañana, al despertar, se miraba al espejo para ver si se había producido aquella horrible transformación que tanto temía. (¿Y sabéis, aquella mañana cuando se miró al espejo lo que pasó?. ¿Qué creéis que vio?...).

ANEXO 15: CIRCULAR PARA EL DISFRAZ

¡Por las barbas de Willy el tuerto! Estamos llegando al final de nuestro viaje. Para nuestra última misión tenemos que venir mañana disfrazados de piratas con los complementos que hicimos en los talleres.

Como una gran tripulación, y junto a nuestra capitana, iremos en busca del gran tesoro.

¡Temblad piratas, temblad que el tesoro vamos a encontrar!

ANEXO 16: CUENTO EL COFRE PIRATA

Guillermo despertó con una idea fija en su cabeza: sumergirse en las cristalinas aguas de la Cala del Juramento. Para llevar a cabo su idea contaba con sus inseparables corsarios Ana y Kohe.

Guillermo veraneaba todos los años en un pueblecito de la pequeña isla mediterránea. Guillermo tenía diez años, el pelo rojizo, la cara pecosa y traviesa, sonrisa amplia iluminada por ojos de mirada chispeante y furtiva.

- ¡El desayuno, Guillermito!

Vaya!, la hermana de Guillermo tan chinche como siempre, interrumpiendo planes y sueños, ¡en fin!, el desayuno primero. Después de engullir tostadas, copos de maíz y beber un zumo de naranja, Guillermo se levantó como un cohete y recogió todos los utensilios necesarios para la jornada aventurera. ¡Por fin había llegado el día glorioso!

Circulaba por aquella isla, sembrada de casitas blancas, la leyenda de que un pirata de origen inglés fue abandonado allí, para pagar una deuda con la justicia, pero antes, le había hecho prometer a sus compinches que dejarían bajo las aguas un cofre lleno de riquezas conseguidas en mil abordajes sangrientos. Un juramento selló el pacto y allí en la cala del mismo nombre se cuchicheaba que yacía el cofre y del pirata no se supo jamás. Pero Guillermo tenía planes, el destino había querido que él rescatara el tesoro. Recogió todos los materiales que estratégicamente había repartido por la casa, como cuerdas, garfios, martillos, alicates... Miró el reloj: las diez y diez. Era la hora convenida para estar en la cala, así que salió a toda pastilla. El aire fresco golpeó suavemente su rostro y enmarañó más si cabe su encrespada cabellera, mientras sus pensamientos se enredaban en el palo mayor de un barco pirata: ¡A ver, arriad las velas! ¡Morgan, dos vueltas de timón! ¡Vamos, gandules, remad a nuestro pellejo sentirá el látigo! ¡Eh, Tuerto, tráeme un barril de ron de la bodega!

- ¡Por fin, capitán! - dijo Ana cuando vio llegar a Guillermo cargado con una enorme mochila.
- ¡Hola Pelo Rojo! - exclamó Kohe en tono de franca camaradería.

Y Guillermo, alias Pelo Rojo, sintió la fuerza de mando y gritó ¡Consignal, y los tres gritaron a una: -¡Temblad piratas, temblad que el tesoro vamos a encontrar!

Cuando todos se colocaron el equipo de buceo, se sumergieron entre las rocas, en dónde habían atado uno de los extremos de la cuerda. Bajaron, bajaron... El agua se sentía cada vez más fría. ¡Uaj! Y todos salieron a la superficie a respirar. Muchachos, hay que llegar más hondo. Preparados... inmersión!

Bajaron, bajaron, bajaron, tropezaron con una colonia de corales y allí entre ellos vieron algo parecido a un baúl de dimensiones menores a lo que ellos esperaban. ¡Uaj!, de nuevo a la superficie. La alegría era inmensa y los tres lanzaron al aire gritos de triunfo. Tomaron aire de nuevo y... ¡adelante! Ataron el extremo de la cuerda a una de las asas del baúl. El corazón les latía de manera apresurada. Salieron por última vez a la superficie, pero esa vez pisaron tierra firme. Se aseguraron de que nadie rondaba por allí y comenzaron a tirar de la cuerda. La carga resultaba pesada, ¡mejor!, pensaban los tres, así el tesoro sería más cuantioso, ya cada tironazo surgía un sueño para cada uno.

Guillermo... podré comprarme un gran barco y mi patria será la mar.

Ana... No tendré brazos ni dedos suficientes para tantos anillos, collares o brazaletes.

Kohe... Qué tranquilo voy a vivir bañado en monedas de oro.

Por fin tenían ante sus ojos el cofre. Todo lleno de algas y enmohecido. La cerradura no se abría, ya lo esperaban, estaba previsto, así que Pelo Rojo buscó la barra de acero y haciendo palanca saltó uno de los pernos que la sostenían y luego el otro, el cofre estaba abierto. Ninguno se atrevía a mirar. ¡Los tres a la vez!, y la tapa emitió un gemido cediendo sobre sus goznes. Ya está, miraron al interior: ¡Oh!, ¡ah! ¡Por las barbas de un corsario muerto! ¡El cofre estaba lleno de arena! Guillermo introdujo las manos en el cofre y hurgó, no había nada. ¡Qué desilusión!, vertieron el contenido sobre la arena, sacudieron bien, allí no había trampas, ni doble fondo, ni nada! ¡Adiós sueños! Un rayo de sol iluminó de una manera especial el montoncillo de arena que momentos antes estaba en el cofre, parecía oro. Pero el sol siguió su camino y la ilusión óptica desapareció, la arena seguía allí.

- Lo devolveremos al mar -dijo Kohe.
- Si -asintió Ana-, pero primero quitaré todas estas algas que tiene pegadas.

Guillermo contuvo a duras penas las lágrimas. Él y Kohe empezaron a recoger las herramientas.

- Mirad, venid! -gritó la niña.

Los dos salvaron de una zancada la distancia que los separaba de Ana.

- He descubierto al limpiarlo unas letras en el interior de la tapa:

LOS PIRATAS NUNCA DEJAN DE SOÑAR

Estaba escrito toscamente, con algún objeto punzante.

- ¡Bien!, seguiremos soñando -dijo Pelo Rojo-, se ve que el pirata se gastó todo su contenido, cerrémoslo y al agua con él, pero leamos de nuevo. Cuando aquella frase quedó grabada en su mente cerraron el cofre y lo devolvieron al mar atado a la cuerda. Cuando ésta estuvo tensa, supieron que había tocado fondo.
- ¡Uf, que tarde! -dijo Kohe-, me van a echar el broncazo, llegó tarde a comer. ¿Os venís?
- Marcharos vosotros, yo me quedaré aquí un rato.

Ana y Kohe comprendieron que su capitán deseaba estar solo. - Hasta luego!

Cuando Guillermo dejó de ver tras las rocas a sus amigos, sacó de la mochila una bolsa de plástico y echó un puñado de aquella arena, al menos recordaré siempre este día, no sé si soñaré con piratas, pero no está mal haber compartido por un momento sus ideas. Y se alejó de la Cala del Juramento.

En casa estaban todos sentados en la mesa menos papá. Éste llegó a los pocos minutos totalmente agitado y nervioso.

- ¿Qué pasa? -dijo mamá.

- ¿No os habéis enterado?, el viejo farero ha encontrado en la cala esa del pirata un montón de oro, era como arena. El alcalde y las autoridades...y la voz de su padre se fue perdiendo entre la risa nerviosa que le entró a Guillermo. Todos lo miraron sorprendidos...Guillermo una y otra vez entre risas.

LOS PIRATAS NUNCA DEJAN DE SOÑAR

ANEXO 17: POESÍA COMPLEMENTARIA

En la isla aquella leyenda
no dejaba a la gente dormir,
pues se decía que un día
mil piratas llegarían
para rescatar el botín.

En la Cala del Juramento
nadie paraba un momento,
los barcos pasaban rápidos,
más rápidos aún los vientos.

Y el cofre del tesoro
en el tiempo se iba perdiendo. Pero...

Unos pequeños piratas consiguieron encontrar
un precioso cofre
con el que aventuras imaginar.

Y desde entonces no dejaron de soñar,
y sus aventuras en busca del tesoro tuvieron que contar.