



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

La enseñanza del inglés en Educación Infantil mediante las inteligencias múltiples

Trabajo fin de grado presentado por:

Paula Barrajón Bagur

Titulación:

Grado Maestro Infantil

Línea de investigación:

Propuesta de investigación

Director/a:

Annachiara Del Prete

Ciudad: Alicante

Fecha: 17/02/2017

Firmado por: Paula Barrajón Bagur

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos pedagógicos

RESUMEN

Este trabajo tiene como finalidad presentar una unidad didáctica basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner para el aprendizaje del inglés en Educación Infantil. La metodología que se seguirá para la realización de esta propuesta es una metodología de investigación-acción educativa, para ello se consultará una variedad de fuentes bibliográficas que faciliten y permitan un análisis de la información y el posterior diseño de la propuesta.

Actualmente en los colegios podemos encontrar niños con inteligencias muy variadas, que aprenden de maneras muy diferentes; por tanto, el aprendizaje de una lengua extranjera como es el inglés también debería estar adaptado a estas diferentes inteligencias, para ello se utilizarán una serie de juegos y actividades basados en las IM que además, motiven a los alumnos lo que llevará a un aumento de la participación y a una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Educación Infantil, Inglés, Teoría de las Inteligencias Múltiples, Juegos, Motivación.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	6
2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO.....	7
3. METODOLOGÍA.....	7
4. MARCO TEÓRICO.....	8
4.1 TEORÍAS SOBRE EL CONCEPTO DE INTELIGENCIA.....	8
4.2 HOWARD GARDNER Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES ..	11
4.2.1 Aproximación a la teoría de las inteligencias múltiples.....	11
4.2.2 Las ocho inteligencias de Howard Gardner	11
4.3 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y SU RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.	13
4.4 LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y LA MOTIVACIÓN.....	16
4.5 EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	17
4.5.1 Características del juego.....	17
4.5.2 Tipos de juego.....	18
5. UNIDAD DIDÁCTICA.....	20
5.1 INTRODUCCIÓN.....	20
5.2 CONTEXTUALIZACIÓN.....	20
5.3 OBJETIVOS.....	21
5.4 METODOLOGÍA.....	21
5.5 CONTENIDOS.....	22
5.6 COMPETENCIAS.....	23
5.7 CRONOGRAMA.....	23
5.8 ACTIVIDADES.....	23
5.9 EVALUACIÓN.....	30
6. CONCLUSIONES.....	30

7. LIMITACIONES.....	31
8. BIBLIOGRAFÍA	32
8.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
8.2 BIBLIOGRAFÍA.....	34
9. ANEXOS.....	34
• ANEXO 1. Test sugerido para evaluar las inteligencias múltiples para niños de 4-6 años con apoyo de un adulto.	34
• ANEXO 2. Canción “Hello Hello!” de Super Simple Songs	37
• ANEXO 3. Canción “How is the weather today?” de Happy Sam English	37
• ANEXO 4. Flashcards Feelings	37
• ANEXO 5. Canción “Feelings” de PinkFong!.....	38
• ANEXO 6. Canción “See You Later Alligator” de Super Simple Songs.....	39
• ANEXO 7. Hot Potato	39
• ANEXO 8. Canción “Numbers song: Let’s count 1-10” de Dream English Kids	39
• ANEXO 9. Tablero juego “Numbers and colours”.....	40
• ANEXO 10. Canción “Shapes song for children” de The Kiboomers	40
• ANEXO 11. Tabla de evaluación del alumnado.....	41
• ANEXO 12. Cartulina de evaluación de los alumnos.....	42

1. INTRODUCCIÓN.

1.1 JUSTIFICACIÓN

La idea inicial a la hora de realizar este Trabajo de Fin de Grado parte, por un lado, como interés personal debido a una experiencia previa como profesora de inglés en Educación Infantil y, por otro lado, de la motivación por el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en niños de entre 3 y 5 años. La falta de motivación de algunos alumnos a la hora de realizar cierto tipo de actividades en clase ha llevado al planteamiento de varios métodos, diferentes al tradicional, que tengan en cuenta tanto los gustos como las necesidades de los alumnos y que incrementen su motivación por aprender inglés.

Por otro lado, la teoría de la Inteligencias Múltiples desarrollada por Howard Gardner en 1983 ha despertado mucho la curiosidad en mí últimamente. La manera de adaptarse a cada alumno según su manera de aprender y el o los tipos de inteligencias en las que destaca ha despertado la atención de aprender más cosas sobre ella y la realización de este TFG es la oportunidad de investigar y aprender más acerca de ella.

Actualmente vivimos en un mundo globalizado en donde son muy comunes los intercambios culturales y las relaciones entre diferentes países se están haciendo más estrechas. Por ello, cada vez se le da más importancia al aprendizaje de otras lenguas; a lo que se hace referencia en las últimas leyes educativas como la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de Mayo (LOE) o la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Concretamente la LOE supuso un paso muy importante para la enseñanza de inglés en Educación Infantil. En un principio la enseñanza de inglés no fue tan importante pero actualmente es uno de los objetivos esenciales de muchos centros.

En la LOE se establecen una serie de competencias clave que hay que desarrollar en los alumnos; si revisamos estas competencias y otros elementos del currículo en Educación Infantil podemos encontrar alguna relación con las inteligencias múltiples de Gardner. Por lo tanto, teniendo en cuenta la existencia de diversos tipos de inteligencias y capacidades de los alumnos se debería utilizar diferentes tipos de estrategias educativas que estén personalizadas a los alumnos de acuerdo a sus capacidades e inteligencias.

El modelo de Inteligencias Múltiples se aplica de forma oficial desde hace unos años en instituciones educativas de algunos países como Estados Unidos, Canadá, Nueva Zelanda, Australia. Aplicando la teoría de las IM han conseguido una serie de beneficios como que la motivación y la autoestima en los alumnos sean mayores, que les guste más ir al colegio, un mayor desarrollo del trabajo cooperativo y un aumento en su conocimiento (Lapalma, citado en De Luca, 2004)

En España la teoría de las IM está cada vez más presente en los colegios de ciudades como Madrid, Barcelona, Castellón o Elche. De hecho, los primeros colegios en implantar esta teoría en

Educación Infantil fueron el colegio Montserrat en Barcelona y el Princesa de Asturias de Elche (Reguero 20015).

Howard Gardner, con su teoría sobre las Inteligencias Múltiples (1983), habla de la existencia de diferentes tipos de inteligencia que pueden darse en las personas, con esta teoría busca que se trabajen todas y cada una de ellas para que cada uno pueda potenciar sus fortalezas y mejorar en sus debilidades; su fin es darle la importancia necesaria a las diferencias individuales que hay entre las personas.

En definitiva, la intención principal de este TFG es la creación de una unidad didáctica que cree una atmósfera donde los alumnos escuchen el idioma y tengan la oportunidad de utilizarlo en todo momento para así desarrollar al máximo su capacidad comunicativa en la lengua inglesa, y hacerlo de manera que se acomode a las diferencias en el proceso de E-A de cada uno de nuestros alumnos, que a su vez ayudará al resto a aprender inglés desde diferentes tipos de actividades.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Lo más común a la hora de enseñar inglés a los alumnos es lo de seguir una metodología tradicional, donde no se tenga en cuenta las diferentes maneras en las que las y los alumnos aprenden. Sin embargo, esto debería cambiar si queremos que todos los alumnos adquieran los conocimientos y las capacidades comunicativas en lengua inglesa. Por ello, debe dárseles todos los medios disponibles para que aprendan lo máximo posible y desarrollen dichas capacidades. También es importante que se les dé la oportunidad de practicar la lengua en el mayor número de ocasiones posibles, y si es de forma lúdica o potenciando sus capacidades mejor.

Así pues con el planteamiento de este TFG se pretende potenciar estas capacidades e inteligencias para que los niños aprovechen las oportunidades y desarrollen al máximo su potencial en la lengua inglesa. Al tratarse de alumnos de Educación Infantil la comunicación se limita al ámbito oral solamente.

Se debe tener claro además que el papel del docente es fundamental, ya que está en nuestras manos proporcionarles una enseñanza de calidad que les ayude a desarrollarse completamente.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de este Trabajo de Fin de Grado es diseñar una unidad didáctica para mejorar la comunicación oral en inglés en Educación Infantil usando la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y teniendo como principal hilo conductor el juego y las actividades lúdicas.

2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

Para llevar a cabo el objetivo general se plantearán una serie de objetivos específicos:

- Relacionar las diferentes inteligencias y sus características con las competencias y las áreas de conocimiento de Educación Infantil.
- Identificar los aspectos que motivan a los alumnos en Educación Infantil y relacionarlos con las inteligencias múltiples.
- Identificar las diferentes habilidades asociadas a cada tipo de inteligencia múltiple.
- Seleccionar un sistema de evaluación relacionado con la unidad didáctica.

3. METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca en la metodología investigación-acción educativa, porque es la que mejor se adapta al objetivo de este TFG, que es investigar entorno a una temática con el fin de mejorar la práctica educativa y dar respuesta a un problema surgido en un ámbito académico determinado.

Los distintos autores que han descrito ampliamente las características de la investigación-acción educativa, entre todas ellas destacan las siguientes:

- *Participativa y colaborativa*. Para Kemmis y McTaggart (1998, citado en La Torre, 2003) “Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas. La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, intervención y reflexión” (p-3)
- *Práctica*. Los resultados de la investigación no sólo conceden una importancia teórica sino que conducen a mejores prácticas educativas durante y después del proceso de investigación (Zuber-Skerritt, 1992, citado en La Torre, 2003)
- *Crítica*. La comunidad de participantes no sólo busca mejoras prácticas en su trabajo dentro de las restricciones sociopolíticas dadas, sino actuar como agentes de críticos y autocríticos de dichas restricciones (Zuber-Skerritt, 1992, citado en La Torre, 2003)
- *Integra la teoría en la práctica*. Las teorías educativas se consideran como sistemas de valores, ideas y creencias representadas sobre todo en forma práctica. El desarrollo de la teoría y la mejora de la práctica se consideran procesos interdependientes (Elliot, 1993, citado en La Torre, 2003)

En conclusión, la metodología investigación-acción educativa intentar producir una serie de cambios en la realidad, basándose en las discrepancias existentes entre la situación real y la

situación deseable, a través de la mejora de la práctica educativa en un ámbito académico y en un contexto determinado.

4. MARCO TEÓRICO

La pregunta ¿qué es la inteligencia? tiene una gran variedad de repuestas, ya que encontramos muchas opiniones y teorías dispares a lo largo de la historia. La inteligencia es uno de los constructos psicológicos más ambiguos y confusos de contextualizar.

Según la Real Academia Española de la Lengua (RAE) (2014) la inteligencia es “la capacidad para entender o comprender” y “la capacidad para resolver problemas”.

El artículo “Intelligence: Knowns and Unknowns” (American Psychologist 1996) habla de la idea de que los individuos difieren los unos de los otros en sus habilidades, en su forma de adaptarse al entorno y hacer frente a los obstáculos, pero aunque estas diferencias sean importantes, nunca son completamente consistentes ya que las características intelectuales de una persona variarán en diferentes ocasiones y en diferentes dominios.

En la vida cotidiana se utiliza el término inteligencia o inteligente para una serie de capacidades concretas asociadas al razonamiento matemático y lógico, al pensamiento abstracto y a la facilidad para el aprendizaje de conceptos. Esto limita mucho, ya que se excluyen las capacidades asociadas al arte, a la música, que se clasifican más como talentos o como habilidades innatas.

A continuación realizaremos un breve recorrido histórico por las teorías y enfoques sobre la inteligencia más representativo que nos ayude a entender mejor la evolución del concepto de inteligencia desde el siglo XIX hasta la teoría de Howard Gardner (1983).

4.1 TEORÍAS SOBRE EL CONCEPTO DE INTELIGENCIA

Durante el siglo XIX comenzaron los estudios sobre la inteligencia, pero hasta el siglo XX no se empleó el término inteligencia en el mundo científico, esto ocurrió debido a la aplicación y aceptación de los resultados de algunas pruebas de inteligencia. A partir de entonces las definiciones de inteligencia comenzaron a surgir; la variedad de definiciones ha sido lo que ha impedido que se llegue a un consenso sobre lo que se considera inteligencia y lo que no. Si consultamos bibliografía sobre este tema encontramos numerosas teorías en torno al concepto de la inteligencia y diversas clasificaciones propuestas por diferentes autores que atienden a varias categorías.

Stenberg (1990, citado en Villamizar y Donoso, 2013) clasificó estas teorías en explícitas e implícitas, entendiendo como implícitas aquellas teorías que han sido elaboradas por autores que

no han investigado sobre el tema, por tanto, sus afirmaciones no tendrán ningún respaldo científico.

Siguiendo la clasificación de Stenberg, este apartado se centrará en las teorías explícitas, que si han sido investigadas y emplean pruebas científicas que miden la inteligencia. Estas teorías tiene a su vez cuatro clasificaciones: las psicométricas, las biológicas, las de desarrollo y las inteligencias múltiples (1990, citado en Villamizar y Donoso, 2013).

Teorías psicométricas

Son aquellas teorías que desarrollan pruebas de inteligencias y aplican un análisis factorial. El primer autor es Alfred Binet (1857-1911) que construyó una serie de pruebas para medir las facultades psicológicas superiores, como memoria, atención, imaginación y comprensión (Binet, 1983 citado en Villamizar y Donoso, 2013).

En relación al análisis factorial, según Charles Edward Spearman (1863- 1945) la inteligencia comprende dos factores diferentes: Factor G (general) y factor S (específico). El factor G es la base común de la inteligencia, que varía de una persona a otra y el factor S son las capacidades específicas, que además de variar de una persona a otra, a su vez varían de una capacidad a otra.

Contrario a lo anterior, Louis Leon Thurstone (1887-1955) negó la existencia del factor G. Aplicó el análisis factorial sobre los test de inteligencia en un gran número de niños extrayendo una serie de habilidades primarias: comprensión verbal, aptitud numérica, memoria, fluidez verbal, velocidad perceptiva, visualización espacial y razonamiento.

Teorías biológicas

Estas teorías estudian la inteligencia teniendo en cuenta el desarrollo en las diversas especies y en relación a aspectos como el tamaño del cerebro, la herencia, la raza y potenciales evocados cerebrales. Uno de los investigadores más destacados fue Francis Galton (1822- 1911); que aplicó los postulados de su primo Charles Darwin, al estudio de las diferencias individuales en las capacidades humanas, dando gran importancia al componente genético en el desarrollo de la inteligencia. Galton “elaboró diversas pruebas para estimar toda clase de parámetros psicofísicos (umbrales de percepción, tiempo de reacción, agudeza visual, capacidad respiratoria, etc.), a partir de los cuales pretendía obtener una medida objetiva de la inteligencia” (Mora y Martín, 2007, p.308).

Teorías del desarrollo

En estas teorías destacan autores como Jean Piaget y Lev Vigotsky, ambos teóricos constructivistas pero, al mismo tiempo, con alguna diferencia entre ellos.

Jean Piaget (1896-1980) puso en evidencia que la inteligencia y el pensamiento lógico se construyen progresivamente, siguiendo sus propias leyes y pasando por diferentes etapas: etapa sensorio-motriz, estadio pre-operacional, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. La inteligencia es “la forma de equilibrio hacia la cual tienden todas las estructuras cuya formación debe buscarse a través de la percepción, del hábito y de los mecanismos sensomotores elementales” (Piaget, 1979, p. 16).

Para Lev Vigotsky (1896-1934) la inteligencia es un producto histórico cultural, que puede modificarse a través de la actividad, y en particular por la actividad mediada por el lenguaje. Para este autor, el desarrollo humano es el resultado de dos factores: la maduración biológica y la historia cultural (1979, citado en Arias, 2013).

Teorías de las inteligencias múltiples

Estas teorías afirman que hay varios tipos de inteligencias. En 1983, Howard Gardner criticó la idea de que solo existía un tipo de inteligencia y presentó su teoría de IM en la que habla de siete tipos de inteligencia diferentes: inteligencia lingüística, inteligencia lógico-matemática, inteligencia cinético-corporal, inteligencia espacial, inteligencia musical, inteligencia intrapersonal e inteligencia interpersonal. En esta teoría afirma que todos nacemos con una serie de potencialidades que tenemos genéticamente, pero que estas pueden ser desarrolladas en diferente escala según la influencia reciba por el ambiente y la educación.

Hubo otros autores posteriores a Gardner, que mantienen esta idea de los diferentes tipos de inteligencia. Stenberg (2003), por ejemplo, define la inteligencia como la actividad mental dirigida hacia la adaptación intencional (selección o transformación de entornos del mundo real relevantes en la propia vida). Elabora una teoría llamada Teoría Triárquica de la inteligencia en la que distingue tres tipos de inteligencia: creativa, analítica y práctica, que a su vez disponen de tres subteorías: experiencial, componencial y contextual.

En definitiva, hay numerosas teorías y autores que han definido el concepto de inteligencia a lo largo de la historia, y aunque todavía no existe un consenso general sobre qué teoría se debería aceptar, no podemos negar la evolución que ha habido sobre este concepto que al principio se centró en características físicas y, después, fue reemplazado por teorías que defendían la existencia de varios factores, hasta la llegada de Howard Gardner que asume una perspectiva más amplia y pragmática de la inteligencia.

4.2 HOWARD GARDNER Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

4.2.1 Aproximación a la teoría de las inteligencias múltiples

Howard Gardner, miembro del proyecto “Zero” de la Universidad de Harvard y profesor de Psicología y Ciencias de la Educación en dicha universidad, consiguió revolucionar el panorama educativo con el desarrollo de su teoría en su obra “Frames of mind” (1983).

Gardner (1987, citado en Coria, 2010) define la inteligencia como “la capacidad de resolver problemas, de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales” (p.2). Su concepción sobre la inteligencia cambió completamente la idea que se tenía de que la inteligencia era unitaria, cuantificable e inamovible, considerándola como una capacidad que se puede desarrollar gracias a la ayuda del entorno, la estimulación y las experiencias y que trasciende, sin lugar a dudas, la capacidad intelectual y académica.

Estableció ocho tipos de inteligencias gracias a sus investigaciones, aunque no descarta que puedan existir muchas más. Todas las personas pueden tener varias de estas inteligencias combinadas y en diferente grado, por tanto pueden usarlas en diversos contextos y situaciones siempre de manera personal y diferenciada del resto. Además, afirma, que la mayoría de la gente, con el apoyo y estimulación necesarias, podría llegar a desarrollarlas todas ellas hasta llegar a un nivel adecuado de competencia. Por otro lado, se ha de tener en cuenta que ninguna inteligencia existe por sí sola, siempre estará combinada con alguna otra en la vida real; “Las inteligencias siempre interactúan entre sí. Por ejemplo, cuando un niño juega al fútbol necesita la inteligencia cinético-corporal (correr, dar la patada a la pelota, atrapar la pelota), espacial (orientarse en el terreno de juego y anticiparse a la trayectoria de la pelota), lingüística e interpersonal (manifestar su punto de vista a los otros se si produce una discusión durante el juego)” (Armstrong, 2006, p.27).

En conclusión, las ocho inteligencias de Gardner son: inteligencia lingüística, lógico-matemática, cinético-corporal, espacial, musical, intrapersonal e interpersonal y naturalista.

4.2.2 Las ocho inteligencias de Howard Gardner

Para explicar detalladamente los ocho tipos de inteligencias utilizaremos la tabla nº1, ya que la unidad didáctica que se quiere llevar a cabo esta basado en esta teoría y, por tanto, se deben conocer previamente los tipos de inteligencias de Howard Gardner y sus características. Se han utilizado las definiciones de Thomas Armstrong (2006) para profundizar un poco en ellas debido a que este autor es un gran especialista en el desarrollo de esta teoría en Educación Infantil.

Tabla 1. Inteligencias múltiples y sus habilidades

Inteligencia	Habilidades que precisa
Inteligencia Lingüística	-Habilidad de pensar en palabras y utilizar el lenguaje para expresar y percibir significados. - Habilidad de utilizar la sintaxis o la estructura del lenguaje, la fonología, la semántica y las dimensiones pragmáticas del lenguaje.
Inteligencia lógico-matemática	-Habilidad de calcular, cuantificar, categorizar, clasificar, utilizar el razonamiento lógico, considerar premisas, hipótesis, pautas y relaciones. -Habilidad de llevar a cabo operaciones matemáticas complejas.
Inteligencia viso- espacial	-Habilidad de pensar de forma tridimensional y de percibir imágenes internas y externas, recrearlas, transformarlas y hacer que los objetos y uno mismo se muevan a través del espacio. -Habilidad de codificar y producir gráficos.
Inteligencia corporal-cinestésica	-Habilidad de manipular objetos y de coordinar y utilizar los músculos de forma coordinada, el equilibrio, la rapidez, la flexibilidad y la sensibilidad al tacto. -Habilidad para expresar ideas y sentimientos con el propio cuerpo.
Inteligencia musical	-Habilidad para percibir el tono, la melodía, el ritmo y la entonación. -Habilidad para expresar y transformar las formas musicales.
Inteligencia interpersonal	-Capacidad de entender a las personas e interrelacionarse con ellas. -Habilidad de liderar, organizar, comunicar, resolver conflictos y vender.
Inteligencia intrapersonal	-Habilidad de entenderse a sí mismo, reconociendo los puntos fuertes y debilidades propias. -Habilidad para establecer objetivos personales.

Fuente: elaboración propia

Debido a que esta unidad didáctica tiene como hilo conductor el juego y las actividades más lúdicas, éste se centrará, sobretudo, en cuatro tipos de inteligencia en particular: la inteligencia

lingüística, ya que es la inteligencia relacionada con el aprendizaje de las lenguas; la inteligencia corporal-cinestética; la inteligencia viso-espacial, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal. Se han elegido estos tipos de inteligencia porque son los que se quiere potenciar en los alumnos, tras haberseles realizado un test con el que averiguar que inteligencias destacan en cada uno de ellos; Este test consiste en 40 preguntas que los niños han de contestar diciendo si les gusta o no ciertas cosas, según sus respuestas se sabe si tienen un tipo de inteligencia desarrollada o no. (ANEXO 1)

4.3 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y SU RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

Las competencias básicas y su concepto aparecieron por primera vez con la aprobación de la Ley 2/2006 Orgánica de Educación (LOE). En esta ley aparecen las competencias básicas como un elemento más del currículo junto con los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación.

Tras la LOE, se aprobó la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) donde se reemplaza el término competencias básicas por competencias clave, a la vez que se introdujeron una serie de variaciones en los nombres con el objetivo de adecuarse al marco de referencia europeo.

Para entender que se entiende por competencia clave podemos dirigirnos al documento de DeSeCo (Definición y Selección de Competencias fundamentales) elaborado por la OCDE (2003), donde se define la competencia clave como la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada; éstas combinan una serie de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos y actitudes que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz (Horch, 2008).

En la LOMCE se recogen siete competencias clave: comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales.

Respecto al tema de las competencias clave y la Educación Infantil algunos autores consideran: “En la etapa de Educación Infantil no se recoge de forma explícita la consideración de las competencias clave. Tan sólo se hace mención a la competencia comunicativa de los niños y niñas en esta etapa. Pero aunque la normativa aplicable en Educación Infantil no concreta su tratamiento en esta etapa, su inclusión se lleva a cabo de forma implícita en los enunciados que componen los bloques y las áreas de conocimiento” (Vieites, 2009 citado en Muñoz, Bocanegra, Curquejo, Gómez, Mulero y Salas, 2010).

Tal y como se ha mencionado antes existe un paralelismo entre las inteligencias múltiples de Gardner y las competencias clave de la LOMCE. Para conocer el paralelismo entre ellas se ha creado la siguiente tabla donde se relacionan unas con otras.

Existen varios estudios y artículos que relacionan las inteligencias múltiples de Gardner con las competencias clave de la LOMCE, basándonos en uno de ellos se ha creado la siguiente tabla donde se establece la relación entre cada una de las competencias clave con las Inteligencias múltiples (Basterra, 2014).

Tabla 2. Correspondencia entre las competencias clave y las inteligencias múltiples

Competencias clave	Inteligencias múltiples
Competencia matemática Competencias básicas en ciencia y tecnología	Inteligencia lógico-matemática Inteligencia naturalista
Competencia en comunicación lingüística	Inteligencia lingüística
Competencia digital	Inteligencia lingüística Inteligencia lógico- matemática Inteligencia viso-espacial Inteligencia musical
Competencia para aprender a aprender	Inteligencia interpersonal
Conciencia y expresiones culturales	Inteligencia viso-espacial Inteligencia musical Inteligencia corporal-cinéstetica
Competencias sociales y cívicas	Inteligencia interpersonal
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	Inteligencia intrapersonal

Fuente: elaboración propia, teniendo en cuenta las competencias clave descritas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

“Por otro lado, el modelo de trabajo basado en las IM está estrechamente ligado con los principios y fines del currículum de Educación Infantil, principalmente porque ambos buscan como objetivo final el desarrollo integral del niño [...] y dan oportunidades a todos los alumnos,

resaltan las diferentes capacidades de las personas, favorecen el trabajo por rincones y por proyectos, posibilitan el trabajo por competencias y el trabajo cooperativo, otorgan especial importancia al desarrollo emocional, favorecen la participación, motivación y autonomía del alumno, así como la atención a la diversidad, fomentan la creatividad de los alumnos y promueven el aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a ser” (González, 2014, p.16).

Por lo tanto, se ha creado otra tabla donde se refleja la relación entre las áreas de conocimiento de la etapa con las inteligencias múltiples.

Tabla 3. Áreas de conocimiento de la etapa de EI y su correspondencia con las IM

ÁREAS DE CONOCIMIENTO	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Inteligencia intrapersonal Inteligencia corporal-cinética Inteligencia viso-espacial Inteligencia interpersonal
Conocimiento del entorno	Inteligencia naturalista Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal Inteligencia viso-espacial Inteligencia lógico-matemática
Lenguajes: comunicación y representación	Inteligencia lingüística Inteligencia lógico-matemática Inteligencia musical Inteligencia viso-espacial Inteligencia corporal-cinética

Fuente: Elaboración propia, teniendo en cuenta las áreas de conocimiento establecidas por el Real Decreto 1630/2006

Al mismo tiempo las inteligencias múltiples también se corresponden con los objetivos generales de la etapa de Educación Infantil, tal y como está reflejado en la siguiente tabla.

Tabla 4. Objetivos generales de la etapa de EI y su correspondencia con las IM

Objetivos generales de etapa	Inteligencias múltiples
Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias	Inteligencia corporal-cinestética Inteligencia intrapersonal Inteligencia interpersonal
Observar y explorar su entorno familiar, natural y social	Inteligencia naturalista Inteligencia interpersonal
Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales	Inteligencia intrapersonal Inteligencia cinético-corporal
Desarrollar sus capacidades afectivas	Inteligencia intrapersonal Inteligencia interpersonal
Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos	Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal
Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión	Inteligencia lingüística Inteligencia musical
Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.	Inteligencia lógico-matemática Inteligencia lingüística Inteligencia musical Inteligencia viso-espacial Inteligencia corporal-cinestética

Fuente: elaboración propia, teniendo en cuenta los objetivos generales de etapa establecidos por el Real Decreto 1630/2006

4.4 LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y LA MOTIVACIÓN

Para empezar este apartado haremos una conceptualización de algunos términos. La palabra motivación se utiliza habitualmente en todos los niveles de enseñanza y por todas las personas que toman parte en el proceso de enseñanza-aprendizaje: docentes, padres y otros agentes educativos. Por tanto, es muy importante tener claro este término, la motivación hace referencia al interés que tiene una persona por aprender o por las actividades que le llevan a él. Tanto el interés como la motivación pueden ir variando dependiendo de factores tanto intrínsecos como extrínsecos; estos factores son los que determinan los tipos de motivación, entre los que se encuentra la motivación intrínseca, que es la que nace de la persona al realizar algo por interés o realización personal, es decir, no obedece a ningún factor externo.

Según Murado (2010, citado en García, 2015) durante el proceso de enseñanza de una segunda lengua, la motivación intrínseca es la más importante ya que es positivo que el alumno compruebe sus logros y le produzca satisfacción el simple hecho de aprender, más allá de castigos y refuerzos positivos.

El otro tipo de motivación es la motivación extrínseca que se da cuando “...la finalidad de la acción, la meta, el propósito tiene que ver con una contingencia externa, con un beneficio tangible y exterior” (Huertas, 1997, p. 102). Este tipo de motivación se da cuando el profesor ofrece algún tipo de recompensa por realizar correctamente una actividad.

Tal y como se ha comentado anteriormente la teoría de las inteligencias múltiples busca sacar lo mejor de cada alumno, potenciando sus capacidades y consiguiendo así que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea algo que genere satisfacción al alumno, ya que se acabará convirtiendo en algo propio y familiar. Pero, al mismo tiempo, no se debe olvidar de las inteligencias en las que no destaque sino que se debe estimular estas inteligencias también con los instrumentos adecuados.

Por último, se debe hacer una reflexión sobre que motiva a los alumnos y para esto la observación del grupo es esencial en la Educación Infantil. Es necesario tener muy claro que motiva al grupo y que le desmotiva antes de programar unas actividades.

4.5 EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

El juego está considerado una actividad básica y fundamental en la infancia, al que los niños se entregan por completo, tal y como afirma Schiller (1954) “el hombre solo es completamente hombre cuando juega” (Gutiérrez, 2004, p.154). Pero el juego no es algo exclusivo de las personas, ni solo ocurre en la infancia ya que las personas también disfrutan jugando en resto de las etapas evolutiva, como indica Antunes (2004): “Hoy día, la mayoría de filósofos, sociólogos, etólogos y antropólogos están de acuerdo en ver el juego como una actividad que contiene el objetivo de descifrar los enigmas de la vida y construir un momento de entusiasmo y alegría en la aridez del recorrido humano. Así, jugar significa no extraer de la vida otra finalidad que no sea ella misma (p.32).”

4.5.1 Características del juego

Tras la realización de una búsqueda en bibliografía relacionada con el juego, se han encontrado una serie de autores que han establecido unas características sobre él. De todos estos autores, se ha tomado como referencia principal a Reina (2000) que resume las características del juego de la siguiente manera:

- Implica acción, ya que los niños corren, saltan, se desplazan, ejecutan acciones que promueven una constante actividad física y mental (Reina, 2009).

- Es una actividad placentera, divertida, que suscita excitación y es elevada positivamente por quien la realiza.
- Está conectado con la realidad, ya que permite a los niños un mejor conocimiento del mundo que le rodea y favorece su integración.
- Es el principal motor de desarrollo en los primeros años de vida del niño a diversos niveles: desarrollo físico, intelectual, afectivo y social.
- Favorece la interacción social y la comunicación, impulsando las relaciones entre iguales y favoreciendo el lenguaje comprensivo y expresivo.
- Todo juego lleva un elemento de tensión. El juego necesita un esfuerzo por parte del niño y es en esa tensión donde puede surgir el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas, intelectuales, espirituales y morales.
- Tiene un carácter desinteresado, constituye un medio y un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo.
- Tiene un espacio y un tiempo determinados. Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, dividido en inicio, desarrollo y final, aunque en Educación Infantil los juegos suelen tener un grado de espontaneidad. Por otro lado, el juego también tiene un espacio determinado para su desarrollo, aunque no necesariamente tiene que constituir un espacio material, ya que la imaginación puede superar la carencia primera.

4.5.2 Tipos de juego

Los juegos pueden clasificarse de muchas maneras atendiendo a diversidad de criterios por lo tanto, es imposible encontrar una única clasificación de los juegos. Piaget (1959) estableció una clasificación de los juegos según el estadio evolutivo, pero se debe tener en cuenta que una vez un tipo de juego aparece en un estadio no desaparece en el anterior, se perfecciona y se utiliza para el siguiente juego. Estos son los juegos de Piaget:

- *Juego funcional*: Este tipo de juego comienza en el estadio sensoriomotor del desarrollo (0-2 años). Según Piaget, la mayoría de los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo. Algunos ejemplos de este tipo de juego serían: arrastrarse, gatear, balancearse, golpear, agitar, tocar, esconderse...
- *Juego simbólico*: Este juego se inicia en el estadio preoperacional del desarrollo (2-6 años). Consiste en simular personas, objetos y situaciones que no se encuentran presentes en el momento del juego. Por ejemplo, jugar a “papas y mamás”.
- *Juego de reglas*: Este tipo de juego comienza en el estadio de las operaciones concretas (7-12 años) y continua hasta el estadio de las operaciones formales (12-18 años). El conocimiento y comprensión de las reglas son requisitos fundamentales para que los niños

aprendan a jugar. (Piaget, 1959, citado en Moreno y Rodríguez, s.f).

En función de los participantes se puede clasificar en:

- *Juego individual*: El niño juega solo, ya sea utilizando juguetes o materiales o ejercitando su cuerpo.
- *Juego paralelo*: Aunque los niños estén en proximidad, no interactúan entre ellos, sino que juegan de forma individual.
- *Juego en pareja*: En un principio se basa en la relación adulto-niño, siendo el primero quien dirige la actividad. Por ejemplo, juego de preguntas y respuestas, juegos de balanceo...
- *Juego grupal*: Se produce interacción entre varios niños y tiene como finalidad promover el desarrollo cognitivo y el desarrollo social. Algunos ejemplos serían juegos de mesa y juegos de carreras o persecuciones.

Dentro de los juegos grupales, Blázquez y Ortega (1988)(citado en Rodríguez, 2013) establecen distintos tipos de relaciones:

- *Asociativa*: posee carácter lúdico, de disfrute y diversión entre los niños con los adultos y con objetos o juguetes. Pero no hay establecimiento ni organización de las relaciones sociales entre ellos. Ni jerarquía ni división de roles.
- *Competitiva*: su finalidad es promover, potenciar y desarrollar el esfuerzo personal, asegurar el desarrollo del autoconcepto y la autoestima.
- *Cooperativa*: los sujetos participan y comparten normas y responsabilidades, se establecen objetivos que abarcan a todo el colectivo organizado. Ayuda a integrar, comprender y asumir todos los puntos de vista, por lo que colabora a superar el egocentrismo y el egoísmo, facilitando los procesos empáticos. (Blázquez y Ortega, 1988 citado en Rodríguez, 2013).

Y una última clasificación del juego podría ser:

- *Juegos psicomotores*: Son aquellos juegos que ayudan a los niños a descubrir su posibilidad corporal y a su identidad, como los juegos de movimiento, de conocimiento corporal, de discriminación sensorial, etc.
- *Juegos cognitivos*: Son aquellos juegos que favorecen el desarrollo del pensamiento, la creatividad y la abstracción, como los juegos de memoria, de descubrimiento, manipulativos...
- *Juegos sociales*: Son aquellos que propician las relaciones y la socialización, como los juegos de reglas y cooperativos.
- *Juegos afectivo-emocionales*: Son aquellos juegos que favorecen la expresión de emociones, como los juegos de rol o dramáticos.

En la etapa de Educación Infantil el juego se utiliza con una intención educativa, por lo que se debe organizar de modo significativo y debe ser diferente al de fuera de la escuela. Se trata de un recurso pedagógico muy utilizado ya que ofrece la oportunidad de observar a los alumnos para poder evaluar sus conocimientos, actitudes e, incluso, valores. Por tanto, teniendo en cuenta todo lo dicho anteriormente, se puede afirmar que el juego es el recurso educativo por excelencia para los niños.

Tal y como comentan algunos autores, el juego puede ser una manera muy útil de conseguir que los niños aprendan, refuercen conocimientos previos, desarrollen valores como el compañerismo, compartir, respeto, responsabilidad, independencia, tolerancia y, al mismo tiempo, se diviertan. El maestro debe adoptar un papel de animador, ya que el alumno es el protagonista durante toda la actividad. Por otro lado, el juego también es un instrumento útil para la adquisición de las competencias clave (Jiménez, s.f.).

Otra de las ventajas de los juegos es la alta motivación que despiertan en los alumnos, ya que son actividades diferentes a la rutina que despiertan la atención de los alumnos y les ayudan a practicar las destrezas sin apenas esfuerzo. En el caso de la enseñanza de una lengua extranjera, como es el inglés, el juego es un elemento clave para captar la motivación y atención de los alumnos, ya que estos pueden practicar lo aprendido mientras se divierten jugando y comunicándose en inglés.

De acuerdo a la metodología que se va a utilizar en esta unidad didáctica, se usarán una serie de actividades que desarrollen las inteligencias múltiples y que, al mismo tiempo, les ayuden a adquirir las competencias clave de la LOMCE.

5. UNIDAD DIDÁCTICA

5.1 INTRODUCCIÓN

El objetivo de la segunda parte del TFG es la creación de una Unidad Didáctica cuyas actividades están relacionadas con las inteligencias múltiples y buscan el aprendizaje de la lengua inglesa. Al final se diseñará un sistema de evaluación que permita ver si la Unidad Didáctica ha funcionado o no y qué es lo que se necesita mejorar para el futuro.

La Unidad Didáctica está diseñada para ser desarrollada durante 6 sesiones de 30 minutos cada una, con lo que tendrá una duración de tres semanas, ya que se harán dos sesiones a la semana.

5.2 CONTEXTUALIZACIÓN

Esta Unidad Didáctica se va a llevar a cabo en un colegio concertado que tiene desde Educación Infantil hasta Bachillerato de Alicante, y va dirigido a alumnos del aula de 2º de infantil (4 años). El grupo está formado por 24 niños y niñas, de los cuales 20 han nacido en España, la mayoría en Alicante, y 4 son de países de Sudamérica. Todos ellos tienen ritmos de aprendizaje diferente, pero no hay ninguno que necesite algún tipo de adaptación curricular específica, ya que las actividades están diseñadas para que todos ellos puedan hacerlas. Se trata de un grupo tranquilo en general, aunque hay 3 alumnos más movidos que en ocasiones cortan la dinámica de la clase.

El nivel de inglés de los alumnos no está equilibrado, ya que muchos de ellos solo han dado inglés en el cole, con lo que este sería su segundo año, y otros van o bien a una academia fuera del colegio o están apuntados a la extraescolar de inglés dentro del colegio. Por ello, es importante que el profesor intente hacerse entender por todos los alumnos en general, para que todos ellos puedan seguir el ritmo de la clase.

El barrio donde se encuentra el centro es un barrio de clase media y trabajadora aunque algunas familias se encuentran sin trabajo debido a la crisis económica de los últimos años.

5.3 OBJETIVOS

A continuación se encuentran los objetivos que se busca conseguir con esta unidad y que estarán relacionados con los objetivos específicos que tienen cada una de las sesiones.

- Desarrollar las inteligencias corporal-cinestética, lingüística, viso-espacial, interpersonal e intrapersonal a través de las actividades.
- Facilitar la comunicación en inglés dentro de la clase.
- Estimular el interés por comunicarse en inglés en las diferentes actividades.
- Promover una correcta relación interpersonal de los alumnos.
- Motivar a los alumnos en el aprendizaje del inglés.

5.4 METODOLOGÍA

En esta Unidad Didáctica se va a usar una metodología activa, lúdica y participativa en la que los alumnos serán los protagonistas del aprendizaje y el profesor un mero guía y facilitador que cree un ambiente que facilite el aprendizaje del inglés en clase. La metodología también será creativa y flexible que fomente la conciencia grupal y el pensamiento crítico en los alumnos.

Se potenciará la comunicación e interacción entre los alumnos, la cooperación entre ellos en las actividades en grupo, y se utilizará el juego como motor principal del aprendizaje ya que es lo que más motiva a los alumnos.

Se emplearán diversos materiales como flashcards, videos, juegos, material de aula, canciones y materiales creados por la profesora. Utilizaremos las canciones tanto para iniciar y acabar la sesión, como para introducir algunas de las actividades y juegos. En cuanto a recursos tecnológicos, el aula dispone de un ordenador y una pantalla interactiva que se utilizaran bastante a lo largo de las sesiones para la proyección de videos y la explicación de actividades.

Como este TFG está centrado en enseñar inglés a través de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner se utilizarán juegos y actividades que potencien dichas inteligencias, especialmente la inteligencia lingüística, la inteligencia corporal-cinestética, la inteligencia visoespacial, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal, que son las que se busca potenciar con esta Unidad Didáctica.

5.5 CONTENIDOS

En la segunda etapa de Educación Infantil los contenidos se organizan en tres tipos: conceptuales, procedimentales y actitudinales. En esta Unidad Didáctica se utilizarán las actividades lúdicas y el juego como elementos principales; los contenidos de estos estarán relacionados con los contenidos recogidos en la programación de aula de inglés de la clase de 4 años. A continuación se detallan los contenidos de esta Unidad Didáctica:

- Conceptuales:
 - Greetings: hello, good morning, good afternoon, what's your name?, my name is..., how are you?, goodbye...
 - The weather: how's the weather today? Today it's... stormy, snowing, raining, windy, cloudy and sunny.
 - Feelings: happy, sad, angry, scared, sleepy, hungry, shy and surprised.
 - Numbers: 1 to 10.
 - Colours: red, yellow, blue, green, orange, pink, purple, brown, black and white.
 - Shapes: circle, square, rectangle and triangle.
 - Cuento: Barry the fish with fingers de Sue Hendra
- Procedimentales
 - Identificación de conceptos y uso del vocabulario de la unidad.
 - Comprensión oral del vocabulario y las expresiones utilizadas en clase
 - Aceptación de las reglas de las actividades y juegos.
 - Respuesta verbal y física a las diferentes actividades y juegos propuestos en la unidad.

- Comprensión de la normas de la clase.
- Actitudinales
 - Participación de los alumnos en los juegos y actividades de clase.
 - Demostración de interés por aprender cosas nuevas.
 - Respeto a sus compañeros y a la profesora.
 - Interés en los juegos y actividades propuestas por la profesora a lo largo de la unidad.
 - Muestra de interés por comunicarse en inglés en los juegos y actividades.

5.6 COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencias sociales y cívicas
- Competencia para aprender a aprender
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

5.7 CRONOGRAMA

Esta UD se llevará a cabo durante el mes de enero de 2017, realizando dos sesiones de 30 minutos a la semana. Empezará la primera semana tras la vuelta de las vacaciones de Navidad y acabará el 26 de enero. Se ha decido realizar esta Unidad Didáctica en el segundo trimestre para que los alumnos tuvieran tiempo de refrescar los conocimientos anteriores de inglés durante el primer trimestre, ya que esto les ayudará a tener más confianza en sí mismos para participar en las actividades de esta Unidad.

Tabla 5. Tabla de Temporalización de la Unidad Didáctica

FECHAS	SESIONES
10 de enero	1ª sesión (30 minutos)
12 de enero	2ª sesión (30 minutos)
17 de enero	3ª sesión (30 minutos)
19 de enero	4ª sesión (30 minutos)
24 de enero	5ª sesión (30 minutos)
26 de enero	6ª sesión (30 minutos)

Fuente: Creación propia

5.8 ACTIVIDADES

SESIÓN 1: Hello, how are you?	
DURACIÓN: 30 MIN	ESPACIO: Aula de 4 años.
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES
- Mostrar una buena actitud hacia el inglés. - Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Repasar el vocabulario relacionado con los saludos y el tiempo. - Aprender y utilizar el vocabulario de los sentimientos.	Ordenador y pizarra digital interactiva. Pizarra y tizas. Canciones: “Hello Hello!”, “How is the weather today?” y “Feelings” Dibujo con las caritas de los sentimientos. Pinturas y lápices. Flashcards.
ACTIVIDAD 1 Hello Hello! Song (2 min)	La profesora pondrá en Youtube la canción “Hello Hello!” (ANEXO 2) de Super Simple Songs que es la canción que se lleva utilizando desde principio de curso como Warm Up, por lo tanto, los niños se levantarán a cantarla y bailarla.
ACTIVIDAD 2 Weather (6 min)	Como cada día durante todo el curso se mirará que día hace y cantaremos la canción “How is the weather today?” (ANEXO 3). Para ello la profesora elegirá a un alumno que dibuje stormy, raining... en la pizarra y vaya preguntando a sus compañeros Is it stormy today?, el resto de los compañeros le ira respondiendo Yes/No y el alumnos encargado hará un círculo o una cruz a los dibujos según lo que le digan sus compañeros.
ACTIVIDAD 3 The feelings (10 min)	La profesora introducirá el vocabulario de los sentimientos con las Flashcards (ANEXO 4) y después les pondrá la canción “Feelings” (ANEXO 5). Se realizarán diversos juegos con las flashcards para que a los alumnos les dé tiempo a aprenderse bien el vocabulario como “What’s missing?” donde la profesora quitará una de las flashcards mientras los alumnos tienen los ojos cerrados y después les pedirá que averigüen que flashcard falta.
ACTIVIDAD 4 Ficha de los sentimientos (8 min)	La profesora les repartirá una ficha en la que deberán dibujar como se sienten hoy. En ella hay dos círculos en blanco, ya que puede ser que se sientan de dos formas a la vez, en el que deberán dibujar como se sienten y luego pintarlo para colgarlo por la clase como decoración.
ACTIVIDAD 5 Recoger y canción de despedida (4 min)	Una vez hayan acabado la ficha todos los alumnos se recogerá la clase y los alumnos volverán a sentarse en la asamblea para despedirse con la canción “See you later, Alligator” (ANEXO 6)
COMPETENCIAS CLAVE	- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia corporal-cinestésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia intrapersonal.
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará mediante la observación de los alumnos durante la sesión siguiendo los siguientes indicadores: Muestra interés en clase, conoce las canciones y el vocabulario de los saludos y el tiempo, ha interiorizado el vocabulario de los sentimientos y ha participado en clase.

SESIÓN 2: How are you today?	
DURACIÓN: 30 MIN	ESPACIO: Aula de 4 años.
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES
- Mostrar una buena actitud hacia el inglés. - Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Repasar el vocabulario relacionado con los saludos y el tiempo. - Reconocer y reproducir el vocabulario de los sentimientos.	Ordenador y pizarra digital interactiva. Pizarra y tizas. Canciones: “Hello Hello!” y “How is the weather today?” Flashcards.
ACTIVIDAD 1 Hello Hello! Song (2 min)	La profesora pondrá en Youtube la canción “Hello Hello!” (ANEXO 2) que es la canción que se lleva utilizando desde principio de curso como Warm Up, por lo tanto, los niños se levantarán a cantarla y bailarla.
ACTIVIDAD 2 Weather (6 min)	Como cada día durante todo el curso se mirará que día hace y cantaremos la canción “How is the weather today?” (ANEXO 3). Para ello la profesora elegirá a un alumno que dibuje stormy, raining... en la pizarra y vaya preguntando a sus compañeros Is it stormy today?, el resto de los compañeros le ira respondiendo Yes/No y el alumnos encargado hará un círculo o una cruz a los dibujos según lo que le digan sus compañeros.
ACTIVIDAD 3 The feelings (8 min)	La profesora pedirá a los alumnos que se sienten en un círculo en la asamblea e irá enseñando las Flashcards (ANEXO 4) aprendidas en la sesión anterior para comprobar que vocabulario tienen memorizado. Una vez enseñadas todas las flashcards se volverán a preguntar uno a otro “How are you today?” para que acaben de interiorizar el vocabulario.
ACTIVIDAD 4 Hot potato (10 min)	La profesora sacará la Hot Potato (ANEXO 7), que ya conocen de otras veces y volverá a recordarles las normas del juego. Los niños encenderán el Hot Potato y se la irán pasando unos a otros hasta que se paré la música, el niño que la tenga deberá elegir una de las flashcards que tiene la profesora y escenificar esa emoción para que sus compañeros la averigüen. Seguiremos jugando hasta que hayan salido todos los alumnos.
ACTIVIDAD 5 Recoger y canción de despedida (2 min)	Una vez hayan acabado el juego todos los alumnos se sentaran en la asamblea para despedirse con la canción “See you later, Alligator” (ANEXO 6)
COMPETENCIAS CLAVE	- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia corporal-cinestésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia intrapersonal.
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará mediante la observación de los alumnos durante la sesión siguiendo los siguientes indicadores: Muestra interés en clase, reconoce y reproduce el vocabulario de los sentimientos y ha participado en clase.

SESIÓN 3: Numbers and Colours	
DURACIÓN: 30 MIN	ESPACIO: Aula de 4 años.
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES
- Mostrar una buena actitud hacia el inglés. - Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Repasar el vocabulario relacionado con los saludos y el tiempo. - Repasar los números del 1 al 10 con una canción. - Repasar el vocabulario de los colores. - Participar en el juego trabajando en equipo.	Ordenador y pizarra digital interactiva. Pizarra y tizas. Canciones: “Hello Hello!”, “How is the weather today?” y “Numbers 1 to 10” Flashcards Juego “Números y colores” Objetos variados
ACTIVIDAD 1 Hello Hello! Song (2 min)	La profesora pondrá en Youtube la canción “Hello Hello!” (ANEXO 2) que es la canción que se lleva utilizando desde principio de curso como Warm Up, por lo tanto, los niños se levantarán a cantarla y bailarla.
ACTIVIDAD 2 Weather (6 min)	Como cada día durante todo el curso se mirará que día hace y cantaremos la canción “How is the weather today?” (ANEXO 3). Para ello la profesora elegirá a un alumno que dibuje stormy, raining... en la pizarra y vaya preguntando a sus compañeros Is it stormy today?, el resto de los compañeros le ira respondiendo Yes/No y el alumnos encargado hará un círculo o una cruz a los dibujos según lo que le digan sus compañeros.
ACTIVIDAD 3 Numbers 1 to 10 (4 min)	La profesora pedirá a los alumnos que se pongan de pie en la asamblea y contarán todos juntos del 1 al 10. Después les pondrá la canción “Numbers song: Let’s count 1-10” (ANEXO 8)
ACTIVIDAD 4 Colours (2 min)	La profesora repasará los colores con los alumnos. Los colores los aprendieron durante el primer trimestre con lo que será un repaso rápido.
ACTIVIDAD 5 Juego números y colores (12 min)	Se crearán 4 grupos y a cada uno se le asignará un color (Red, blue, yellow o green). El juego consiste en que tienen que encontrar 10 objetos del color de su equipo por la clase, la profesora ya los habrá escondido previamente. Conforme los van encontrando deberán llevarlos al tablero (ANEXO 9) que la profesora habrá puesto en el centro de la asamblea, el primer equipo que consiga los 10 objetos ganará un gomet de su color.
ACTIVIDAD 5 Recoger y canción de despedida (4 min)	Una vez hayan acabado el juego todos los alumnos recogerán la clase y volverán a sentarse en la asamblea para despedirse con la canción “See you later, Alligator” (ANEXO 6)
COMPETENCIAS CLAVE	- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia corporal-cinestésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial.
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará mediante la observación de los alumnos durante la sesión siguiendo los siguientes indicadores: Muestra interés en clase, conoce el vocabulario, ha participado en clase y sabe trabajar en equipo.

SESIÓN 4: Shapes	
DURACIÓN: 30 MIN	ESPACIO: Aula de 4 años.
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES
- Mostrar una buena actitud hacia el inglés. - Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Repasar el vocabulario relacionado con los saludos y el tiempo. - Aprender el vocabulario de las formas. - Identificar las formas aprendidas.	Ordenador y pizarra digital interactiva. Pizarra y tizas. Canciones: “Hello Hello!”, “How is the weather today?” y “Shapes song for children” Formas de plástico
ACTIVIDAD 1 Hello Hello! Song (2 min)	La profesora pondrá en Youtube la canción “Hello Hello!” (ANEXO 2) que es la canción que se lleva utilizando desde principio de curso como Warm Up, por lo tanto, los niños se levantarán a cantarla y bailarla.
ACTIVIDAD 2 Weather (6 min)	Como cada día durante todo el curso se mirará que día hace y cantaremos la canción “How is the weather today?” (ANEXO 3). Para ello la profesora elegirá a un alumno que dibuje stormy, raining... en la pizarra y vaya preguntando a sus compañeros Is it stormy today?, el resto de los compañeros le ira respondiendo Yes/No y el alumnos encargado hará un círculo o una cruz a los dibujos según lo que le digan sus compañeros.
ACTIVIDAD 3 Shapes (9 min)	La profesora introducirá el vocabulario de las formas con unas figuras de plástico duro y, a continuación les pondrá la canción “Shapes song for Children” (ANEXO 10).
ACTIVIDAD 4 Shapes games (10 min)	Para comprobar si los alumnos han interiorizado el vocabulario de las formas y ver si las saben identificar correctamente, la profesora irá pidiéndoles uno a uno que encuentren alguna de las formas aprendidas alrededor de la clase. Después les entregara a cada uno de ellos una forma de plástico duro y estos tendrán que presentar su forma diciendo que es, se color, cuantos lados tiene...
ACTIVIDAD 5 Recoger y canción de despedida (3 min)	Una vez haya acabado la actividad todos los alumnos se sentaran en la asamblea para despedirse con la canción “See you later, Alligator” (ANEXO 6)
COMPETENCIAS CLAVE	- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia corporal-cinestésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia intrapersonal.
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará mediante la observación de los alumnos durante la sesión siguiendo los siguientes indicadores: Muestra interés en clase, ha prestado atención al nuevo vocabulario y a la nueva canción, ha interiorizado el vocabulario de las formas y ha participado en clase.

SESIÓN 5: Shapes and colours	
DURACIÓN: 30 MIN	ESPACIO: Aula de 4 años.
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES
- Mostrar una buena actitud hacia el inglés. - Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Repasar el vocabulario relacionado con los saludos y el tiempo. - Repasar el vocabulario de las formas y los colores.	Ordenador y pizarra digital interactiva. Pizarra y tizas. Canciones: “Hello Hello!” y “How is the weather today?” Cartulina A3 blanca, pegatinas de formas geométricas, lápices y pinturas.
ACTIVIDAD 1 Hello Hello! Song (2 min)	La profesora pondrá en Youtube la canción “Hello Hello!” (ANEXO 2) que es la canción que se lleva utilizando desde principio de curso como Warm Up, por lo tanto, los niños se levantarán a cantarla y bailarla.
ACTIVIDAD 2 Weather (6 min)	Como cada día durante todo el curso se mirará que día hace y cantaremos la canción “How is the weather today?” (ANEXO 3). Para ello la profesora elegirá a un alumno que dibuje stormy, raining... en la pizarra y vaya preguntando a sus compañeros Is it stormy today?, el resto de los compañeros le ira respondiendo Yes/No y el alumnos encargado hará un círculo o una cruz a los dibujos según lo que le digan sus compañeros.
ACTIVIDAD 3 Mural de las formas (12 min)	Se repasarán las formas y sus características con las figuras de plástico duro para comprobar si recuerdan lo aprendido en la clase anterior. Después la profesora les explicara que por mesas quiere que creen un mural con formas utilizando un lápiz, los colores y pegatinas les va a repartir. Se trata de un trabajo cooperativo entre todos los miembros de la mesa, por lo tanto, todos deben ponerse de acuerdo y dejar participar al resto.
ACTIVIDAD 4 Presentación de su mural (8 min)	Una vez todas las mesas hayan acabado su mural, los alumnos se sentarán en la asamblea y los encargados de cada mesa contarán al resto de sus compañeros lo que ha creado su equipo con los materiales que les ha dado la profesora.
ACTIVIDAD 5 Recoger y canción de despedida (2 min)	Una vez hayan acabado la exposición cantarán la canción de despedida todos juntos “See you later, Alligator” (ANEXO 6)
COMPETENCIAS CLAVE	- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia corporal-cinestésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia intrapersonal.
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará mediante la observación de los alumnos durante la sesión siguiendo los siguientes indicadores: Muestra interés en clase, conoce el vocabulario de las formas, sabe trabajar en equipo y compartir los materiales con sus compañeros, escucha las ideas de sus compañeros y comparte las suyas y ha participado en clase.

SESIÓN 6: Barry the fish with fingers	
DURACIÓN: 30 MIN	ESPACIO: Aula de 4 años.
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES
- Mostrar una buena actitud hacia el inglés. - Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Repasar el vocabulario relacionado con los saludos y el tiempo. - Escuchar y entender el cuento, para después ser capaces de contestar algunas preguntas sobre él. -Escenificar el cuento.	Ordenador y pizarra digital interactiva. Pizarra y tizas. Canciones: “Hello Hello!” y “How is the weather today?” Cuento “Barry the fish with fingers”
ACTIVIDAD 1 Hello Hello! Song (2 min)	La profesora pondrá en Youtube la canción “Hello Hello!” (ANEXO 2) que es la canción que se lleva utilizando desde principio de curso como Warm Up, por lo tanto, los niños se levantarán a cantarla y bailarla.
ACTIVIDAD 2 Weather (6 min)	Como cada día durante todo el curso se mirará que día hace y cantaremos la canción “How is the weather today?” (ANEXO 3). Para ello la profesora elegirá a un alumno que dibuje stormy, raining... en la pizarra y vaya preguntando a sus compañeros Is it stormy today?, el resto de los compañeros le ira respondiendo Yes/No y el alumnos encargado hará un círculo o una cruz a los dibujos según lo que le digan sus compañeros.
ACTIVIDAD 3 Storybook (6 min)	Antes de contar el cuento la profesora les introducirá un poco la historia, les contará quien es Barry, el protagonista, y les contará que tiene 10 dedos como nosotros. Antes de empezar con la historia recordará las normas para escuchar un cuento, asegurándose de que todos estén bien sentados y en silencio.
ACTIVIDAD 4 Actividades sobre la historia (6 min)	Una vez acabada la historia se les preguntará a los alumnos si les ha gustado o no, y su opinión sobre lo que pasa en ella. La profesora les hará una serie de preguntas sobre lo que ha ocurrido para comprobar si han estado atentos o no. Y después. Todos juntos, comentarán que habrían hecho ellos si hubieran estado en la situación de Barry y sus amigos.
ACTIVIDAD 5 Escenificar la historia (8 min)	Para acabar la sesión la profesora les dará la oportunidad de escenificar la historia, disfrazándose con cosas que tienen en clase. La profesora les ayudará con la parte oral de la representación, guiándoles en lo que tienen que decir mientras ellos actúan.
ACTIVIDAD 5 Recoger y canción de despedida (2 min)	Para despedir la clase de inglés cantarán la canción todos juntos “See you later, Alligator” (ANEXO 6)
COMPETENCIAS CLAVE	- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia corporal-cinestésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia intrapersonal.
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará mediante la observación de los alumnos durante la sesión siguiendo los siguientes indicadores: Muestra interés en clase, presta atención al cuento, sabe expresar sus sentimientos y opinión respecto al cuento y ha participado en clase.

5.9 EVALUACIÓN

La evaluación en Educación Infantil debe ser un proceso continuo, global y formativo que sirva para ver el progreso de los alumnos desde el primer día hasta el último. Se empleará la observación directa y sistemática de los alumnos con el único objetivo de valorar el aprendizaje del niño a lo largo de toda la unidad. En caso de que se detecte algún problema en algún alumno las medidas que se deben llevar a cabo serán medidas de refuerzo educativo, y se llevarán a cabo en cuanto se detecte la dificultad que tenga el alumno. El fin de estas medidas es garantizar el aprendizaje del alumno de los conceptos mínimos que le garanticen que pueda seguir con el resto de sus compañeros el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la evaluación del objetivo general de este trabajo “Mejorar la comunicación oral en inglés en Educación Infantil usando la teoría de las IM”, se llevará a cabo mediante la observación, pero en este caso la observación de la profesora se centrará en si ha habido un cambio en la comunicación oral de los alumnos, si estos utilizan más el inglés al comunicarse en clase, si su nivel de comprensión ha mejorado.

Al final de cada sesión el docente rellenará un registro de observaciones donde valorará el progreso de cada alumno y si ha cumplido o no con los objetivos de esa sesión (ANEXO 11).

Para que los alumnos también formen parte del proceso de evaluación, al finalizar la unidad se les dará una cartulina tamaño A3 con una tabla donde estará el nombre de cada alumno y las diferentes sesiones que se han llevado a cabo; se les dará a los alumnos unos gomets verdes y otros rojos y se les pedirá que pongan los gomets verdes en las sesiones en las que se hayan divertido y los rojos en las que no les haya gustado las actividades que se realizaron (ANEXO 12). Esto puede ayudar a la autoevaluación que debe realizar la profesora de la unidad y de su trabajo a lo largo de ella.

Además de la cartulina de evaluación hecha por los alumnos, el docente debe fijarse en si la temporalización de las actividades estaba bien hecha o le ha faltado o sobrado tiempo, si el material y las actividades han estado bien organizadas y han sido útiles o no, etc.

6. CONCLUSIONES

Para comenzar este apartado se recordarán los objetivos que se marcaron al principio de este trabajo de fin de grado y se analizará si se han conseguido o no durante su realización.

El objetivo principal de este trabajo ha sido “la creación de una Unidad Didáctica para mejorar la comunicación oral en inglés en Educación Infantil usando la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y teniendo como principal hilo conductor el juego y las actividades lúdicas” y para conseguirlo se plantearon unos objetivos específicos que son:

- Investigar la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, conocer las diferentes IM y sus características y relacionarlas con las competencias y las áreas de conocimiento de Educación Infantil.

Este objetivo se ha podido cumplir con las investigaciones llevadas a cabo para la realización del marco teórico de este TFG, a través de numerosas fuentes bibliográficas como artículos, videos y libros relacionados con el tema. Gracias a esta investigación he podido ampliar mi conocimiento sobre las IM y su relación con los elementos del currículo de Educación Infantil.

- Identificar los aspectos que motivan a los alumnos en Educación Infantil y relacionarlos con las inteligencias múltiples.

En cuanto a este objetivo, se ha podido llevar a cabo mediante la observación de los alumnos y llegando a conocer el grupo para el que se ha diseñado este TFG. Para relacionar lo observado con las IM se ha usado la información sacada del marco teórico.

- Identificar las diferentes habilidades asociadas a cada tipo de inteligencia múltiple.

Este objetivo, al igual que el anterior, también se ha cumplido gracias a la información aportada en el marco teórico.

- Seleccionar un sistema de evaluación relacionado con la unidad didáctica.

Respecto a este objetivo, se ha conseguido estableciendo un sistema de evaluación en el que tanto la profesora como los alumnos han podido evaluar la UD, empleando unas tablas como registro de observaciones.

Debemos recordar que el objetivo general ha sido mejorar la comunicación oral de los alumnos en inglés, usando el juego y las actividades lúdicas como hilos conductores, por lo que para comprobar si el objetivo se ha conseguido o no es necesario valorar la participación, el interés y si los alumnos han disfrutado o no con los juegos y actividades propuestos en la UD.

A pesar de que esta Unidad Didáctica no se ha podido llevar a cabo en su totalidad, si que he utilizado muchos de estos recursos con el grupo de 4 años a los que imparto inglés en un colegio y observando a estos alumnos se puede afirmar que su nivel de comunicación oral en inglés ha mejorado progresivamente a lo largo de las actividades y juegos.

Por lo tanto, considero que la Unidad Didáctica en su totalidad supondría una buena herramienta para aplicar en el aula, por la combinación de juego e Inteligencias Múltiples que son dos aspectos interesantes para trabajar en Educación Infantil.

7. LIMITACIONES

En cuanto a las dificultades que he tenido para la realización de este trabajo de fin de grado se pueden seleccionar las siguientes:

1. Dificultad para la elección del tema del TFG

Desde un primer momento tenía claro que la temática de mi TFG iba a estar relacionada con la enseñanza del inglés, debido a mi experiencia previa como profesora de inglés en infantil, pero no tenía muy claro que tema escoger. Al comenzar el Practicum II, que también he hecho en este cuatrimestre, vi que en el colegio trabajaban con las inteligencias múltiples, y eso hizo que me pusiera a investigar sobre el tema y lo escogiera como temática de mi TFG, para así poder profundizar en él y averiguar cómo utilizarlo para la enseñanza del inglés en Educación Infantil. Una vez decidido el tema encontrar información no fue muy difícil, ya que hay muchas páginas webs donde encontrar artículos sobre la teoría de las IM de Gardner.

2. Dificultad para seleccionar la información con la que hacer el marco teórico y la Unidad Didáctica

Al haber tanta información sobre las IM ha habido momento en los que no sabía que seleccionar para ponerlo en el marco teórico y que ideas utilizar para mi UD.

3. Falta de tiempo para su elaboración

Otro problema que encontré a la hora de la realización de este TFG ha sido la falta de tiempo, al estar realizando el Practicum II y trabajando por las tardes al mismo tiempo ha sido un poco agobiante tener que investigar y hacer el TFG al mismo tiempo. Incluso ha habido momentos en los que he pensado en dejarlo para más adelante pero ahora mismo no me arrepiento de haber sacado tiempo por las noches y los fines de semana para acabarlo ya que el tema me ha encantado y me gustaría seguir investigando tranquilamente sobre él, para poder llevarlo a cabo en mis clases en un futuro.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antunes, C. (2004). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Arias, W. (2013). Teoría de la Inteligencia: una aproximación neuropsicológica desde el punto de vista de Lev Vigotsky. *Cuadernos de neuropsicología*, 7 (1), 22-37. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So718-41232013000100002#1a
- Armstrong, T. (2006). *Las inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores* (2ªedición). Barcelona: Paidós Ibérica
- Coria, J. (2010). Las inteligencias múltiples. Un apoyo al proceso educativo. *Revista E-formadores*, 2. Recuperado de http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_pri_10/index.html

- De Luca, S.L. (2004). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana de Educación*, 342, 1-16. Recuperado de http://rieoei.org/psi_edu12.htm
- González, C. (2014). *Las Inteligencias Múltiples en el aula de Educación Infantil*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Zaragoza. Zaragoza.
- Horch, M. (2008). Educar en competencias. *Cuadernos de Pedagogía*, 376. Recuperado de http://maaz.ihmc.us/rid=1226483170338_730638325_7300/educar%20en%20competencias.pdf
- Latorre, A. (2003). *La investigación- acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó: España.
- Ledo, C.O. (2011). Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3 (28). Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa*. Boletín Oficial del Estado, 225, de 10 de mayo de 2013.
- Mora, J.A. y Martín, M.L. (2007). La Escala de Inteligencia de Binet y Simon (1905) su recepción por la Psicología posterior. *Revista de Historia de la Psicología*, 28(2/3), 307-311.
- Moreno, J.A. y Rodríguez, P.L. (s.f). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Universidad de Murcia.
- Muñoz, A., Bocanegra, I., Curquejo, M.I., García, A., Gómez, A., Mateos, A., Mulero, C., Párraga, M. y Salas, A. (2010). Competencias básicas en Educación Infantil. *Clave XXI. Reflexiones y experiencias en educación*, 2. Recuperado de http://www.clave21.es/files/articulos/CompetenciasEI_o.pdf
- Neisser, U., Boodoo, G., Bouchard Jr, T. J., Boykin, A. W., Brody, N., Ceci, S. J.,... & Urbina, S. (1996). *Intelligence: knowns and unknowns*. *American psychologist*, 51(2), 77. Recuperado de https://www.mensa.ch/sites/default/files/Intelligence_Neisser1996.pdf
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*. Boletín Oficial del Estado, 25, de 28 de enero de 2015.
- Piaget, J. (1979). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*.
- Reguero, M.C. (2015). *La teoría de las Inteligencias Múltiples aplicada a la enseñanza de Educación Financiera en Economía de 1º de Bachillerato*. (Trabajo Fin de Master). Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/15052/1/TFM-E-49.pdf>
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-9. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf
- Rodríguez, M^a.J. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El juego social*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid, Valladolid.

Sternberg, R.J. y Detterman, D.K. (2003). *¿Qué es la inteligencia?: Enfoque actual de su naturaleza y definición*. Madrid: Pirámide.

Villamizar, G. y Donoso, R. (2013). Definiciones y teorías sobre inteligencia. Revisión histórica. *Psicogente*, 16(30), 407-423. <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>

8.2 BIBLIOGRAFÍA

Del Pozo, M. (2005). *Una experiencia a compartir: las inteligencias múltiples en el Colegio Montserrat*. Barcelona: Tekman Books.

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós

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

Hendra, S. (2009). *Barry the fish with fingers*. Simon & Schuster Ltd.

Morelo, C., Saíz, E. y Esteban, C. (1998). Revisión histórica del concepto de inteligencia: una aproximación al concepto de inteligencia emocional. *Revista Latinoamérica de Psicología*, 30(1), 11-30. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/805/80530101.pdf>

Salmerón, P. (2002). Evolución de los conceptos sobre inteligencia. Planteamientos actuales de la inteligencia emocional para la orientación educativa. *Revista de la Facultad de Educación*, 5, 97-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1957853>

9. ANEXOS

• ANEXO 1. Test sugerido para evaluar las inteligencias múltiples para niños de 4-6 años con apoyo de un adulto.

Instrucciones: contesta el siguiente cuestionario en el cual:

1: Le desagrada

2: No le gusta

3: Más o menos

4: Le gusta

5: Le gusta mucho

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1. Te gustan los números					

2. Te gustan las plantas					
3. Te aprendes canciones con facilidad					
4. Te gusta conocer a gente nueva					
5. Se te queda con facilidad los rostros de personas que ves solo una vez					
6. Prefieres trabajar de forma individual que en equipo					
7. Te aprendes con facilidad nombres de personas que apenas conoces					
8. Prefieres el material de construcción que ver televisión					
9. Te gusta contar					
10. Prefieres el bosque que la ciudad					
11. Prefieres la radio que la televisión					
12. Hablas con personas que no conoces					
13. Prefieres cuentos con imágenes que los que tienen letras					
14. Te gusta estar solo					
15. Disfrutas los juegos de palabras					
16. Te cuesta estar quieto por mucho tiempo					
17. Te gusta medir, con pasos, objetos o una regla las cosas que están a tu alrededor					
18. Cuando ves una basura fuera de su sitio vuelves a levantarla					
19. Cuando estás trabajando o jugando cantas alguna canción					
20. Te gusta participar en actividades en equipo					
21. Te gusta ver la televisión					
22. Consideras que no necesitas ayuda para realizar alguna actividad					
23. Te gustan las rimas y trabalenguas					
24. Te gusta bailar					
25. Clasificas cosas por tamaño					
26. Te gusta convivir con animales					
27. Captas con facilidad el ritmo de una melodía					

28. Te gusta ir a fiestas donde hay mucha gente					
29. Prefieres resolver laberintos que salir a jugar					
30. Antes de hacer algo lo piensas					
31. Te agrada contar cuentos					
32. Cuando hablas mueves las manos					
33. Prefieres armar rompecabezas que dibujar					
34. Cuando te lavas las manos usas poca agua					
35. Te gusta escuchar música mientras pintas					
36. Te gusta estar rodeado de muchas personas					
37. Te gusta dibujar					
38. Te sientes incomodo en lugares donde hay mucha gente					
39. Recuerdas la fecha en que cumples años					
40. Te gusta hacer deporte					

Suma la puntuación de las preguntas 1, 9, 17, 25, 33, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado la lógico-matemático.

Suma la puntuación de las preguntas 2, 10, 18, 26, 34, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado la naturalista.

Suma la puntuación de las preguntas 3, 11, 19, 27, 35, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo musical.

Suma la puntuación de las preguntas 4, 12, 20, 28, 36, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo interpersonal.

Suma la puntuación de las preguntas 5, 13, 21, 29, 37, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo espacial/visual.

Suma la puntuación de las preguntas 6, 14, 22, 30, 38, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo intrapersonal

Suma la puntuación de las preguntas 7,15, 23, 31, 39, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado la inteligencia lingüística

Suma la puntuación de las preguntas 8, 16, 24, 32, 40, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado la inteligencia kinestesico-corporal.

Fuente: <http://mamaymaestra.com/2016/04/18/test-para-identificar-las-inteligencias-multiples-en-ninos/>

- **ANEXO 2. Canción “Hello Hello!” de Super Simple Songs**

Hello Hello, Can you clap your hands? (x2)
Can you stretch up high?
Can you touch your toes?
Can you turn around?
Can you say hello?

Hello Hello, Can you stamp your feet? (x2)
Can you stretch up high?
Can you touch your toes?
Can you turn around?
Can you say hello?
Hello Hello, Can you clap your hands?
Hello Hello, Can you stamp your feet?

Fuente Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=fN1CyroZK9M>

- **ANEXO 3. Canción “How is the weather today?” de Happy Sam English**

How is the weather today? (x2)
It's raining, it's raining
I am wet today

How is the weather today? (x2)
It's sunny, it's sunny
I am hot today

How is the weather today? (x2)
It's snowing, it's snowing
I am cold today

How is the weather today? (x2)
It's windy, it's windy
My hair is a mess today

How is the weather today? (x2)
It's stormy, it's stormy
I am scared today
It's stormy, it's stormy
I am scared today

Fuente Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=sUkMzQ_UMrQ

- **ANEXO 4. Flashcards Feelings**



Happy



Sad



Scared



Angry



Shy



Surprised

Fuente: <http://www.mockeri.com/emotions-flash-cards/>



hungry

Fuente: <http://www.kinneybrothers.com/images/flashCard/emotioncards2/HUNGRY.jpg>



Fuente: <https://www.quia.com/files/quia/users/sharpsa123/emotions-sleepy.jpg>

- **ANEXO 5. Canción “Feelings” de PinkFong!**

Happy happy. Wa ha ha!

Sad sad. Boo hoo hoo!

Angry angry. Grrrrr!

Surprised surprised. Gee gee gee!

I laugh when I am happy. Wa ha ha!

I cry when I am sad. Boo hoo hoo!

I frown when I am angry. Grrrrr!

I jump up when I am surprised. Oh gee!

Hungry hungry. Grumble!

Scared scared. Brrrrr!

Shy shy. Ings-ings!

Sleepy sleepy. Ahhh!

I rumble when I am hungry. Grumble!

*I shiver when I am scared. Brrrrr!
I hide when I am shy. Ings-ings!
I yawn when I am feeling sleepy. Ahhh!*

Fuente Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=a1NIWCroR-k>

- **ANEXO 6. Canción “See You Later Alligator” de Super Simple Songs**

*Goodbye goodbye.
It's time to go.
Goodbye goodbye.
I don't want to go.
See you later, alligator.
Bye bye bye, butterfly.
Goodbye!*

Fuente Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=UQfvAlmr5go>

- **ANEXO 7. Hot Potato**



Fuente: http://img.ssw.com/cs_srgb/q_90/w_312/v1438180714/SW17000-SW17999/17100_web.jpg

- **ANEXO 8. Canción “Numbers song: Let's count 1-10” de Dream English Kids**

*1 2 3 4 5 Jump!
6 7 8 9 10 Jump!(x4)*

*Here we go
1 2 3 Step forward
1 2 3 Step back
1 2 3 Spin around*

*1 2 3 4 5 Jump!
6 7 8 9 10 Jump! (x2)*

*Here we go
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10!
Yeah! I did it!*

Fuente Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=85M1yxIcHpw>

- **ANEXO 9. Tablero juego “Numbers and colours”**



Fuente: http://www2.clarku.edu/numberworlds/images/Number_Line_Game.jpg

- **ANEXO 10. Canción “Shapes song for children” de The Kiboomers**

*There are many kinds of shapes,
I see them everywhere.
I love circles and rectangles,
Triangles and squares.*

*Circles!
When I go walking I see circles,
Everywhere I go.
A circle is round like a steering wheel,
It's shaped just like an O.
Like the big bright sun,
And a cinnamon bun,
And the wheels on a bicycle,
Round and round they go.
Like a big balloon,
Like the big full moon,
How many kinds of circles,
Do you know?*

*Squares!
I see squares when we go to town,
They're everywhere you turn.
They have four sides of the very same length,
Let's see what we can learn.
Like a pizza box,
And my toy blocks,
Equal sides of 1, 2, 3 and 4.*

*Like a picture frame,
Or a windowpane,
A square is just a shape that I adore.*

*Triangles!
Here and there I find triangles,
Look around and see.
And a triangle has 3 sides,
1 and 2 and 3.
Like a pizza slice,
A piece of pie is nice,
How about a great big ice cream cone?
Like a volcano,
Or the sail on my boat,
Or a steeple, or the shape of the roof
That's on my home.*

*Rectangles!
I share my house
With a lot of rectangles,
Let's just take a look.
With two sides long
And two sides short,
They're shaped just like a book.
Like my front door,
And the rug on my floor,
Like a fridge, like a brick,
Like a bed, like a stereo.
Like a kleenex box,
And my grandfather's clock,
I see rectangles
Everywhere I go!*

*There are many kinds of shapes,
I see them everywhere.
I love circles and rectangles,
Triangles and squares.*

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=AnoNb2OMQ6s>

• ANEXO 11. Tabla de evaluación del alumnado.

Nombre:			
Indicadores	0	1	2
Conoce el vocabulario trabajado en la UD			

Utiliza el vocabulario aprendido con y sin apoyo visual			
Comprende las instrucciones dadas en clase en inglés			
Responde verbal o físicamente en los diferentes juegos y actividades			
Participa oralmente en inglés en los diferentes juegos y actividades			
Muestra interés y entusiasmo por emplear vocabulario ya conocido			
Muestra interés y curiosidad por el juego y actividades a realizar			
Muestra actitud de escucha a los compañeros y a la maestra antes y durante la clase			
Comprende y acepta a las normas del juego			

Fuente: Elaboración propia

0: No conseguido

1: Conseguido con dificultad

2: Plenamente conseguido

• ANEXO 12. Cartulina de evaluación de los alumnos.

Alumnos	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						

12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						

Fuente: Elaboración propia