EL VIAJE DE NORA

Cristina Oleby

JUSTIFICACIÓN	Con este proyecto se pretende trabajar un cuento, El viaje de Nora, desde una perspectiva de Inteligencias Múltiples, de una forma global y con la que se llegue a cada uno de los niños y niñas. A la hora de trabajar las IM, se seleccionan unos contenidos y esos contenidos se trabajan a través de las Inteligencias. Lo que se pretende hacer en este caso es dar una visión lo más acercada a las IM al cuento que queremos trabajar. Si quisiéramos profundizar en algún concepto o contenido, podríamos centrar las IM en ese específicamente, también. Desarrollar una Mente Creativa es un objetivo que también se pretende fomentar y se trabajará de forma transversal. Las siglas MC pertenecen a Mente Creativa puesto que en gran parte de las actividades se pretende despertar las MC de los niños y niñas.	
CONTENIDOS	- Los animales del mar. - La playa y el mar. - Animales terrestres. - Conceptos: grande-pequeño, muchos-pocos., cerca-lejos. - La brújula, localización y situación. - Canciones y lenguaje musical. - Higiene bucal. - Juegos tradicionales. - Autoestima, felicidad y amistad.	
INTELIGENCIA	ACTIVIDAD	MATERIAL
NATURALISTA	- Trabajar el entorno natural, la costa y sus elementos naturales: arena, mar, conchas,… - Animales marítimos: pez, pulpo, tortuga, ballena, pez espada… - Bandeja sensorial: El Mar	- Marionetas de palo. - Imágenes y objetos relacionados con el mar y la costa: arena de playa, caracolas, conchas, mar, agua,…

MUSICAL	- Canciones que nombren a la luna:
	  ○ Canciones infantiles
	  ○ Otras canciones
	- Personaje musical “La Ballena Dorremí”
		- Listado de canciones relacionadas con la luna, un reproductor de música.
		- Marioneta “La Ballena Dorremí”

CINESTÉSICO - CORPORAL	- Taller higiene bucal: Pulpo lavadientes. - MC: Baile al son de la música de la Ballena Dorremí, mientras pintamos un mural con los pies.	- Taller higiene bucal: cepillos y pasta de dientes, una ficha plastificada de la boca. - Papel continuo con la silueta de la ballena, pintura, música.
VISUAL - ESPACIAL	- MC: Hacer unos prismáticos con rollos de papel de wc. CARTONETIS. - Hacer una brújula de CARTONETIS y jugar al juego de frío y caliente, escondiendo un peluche de corazón. - Dependerá de la edad: Investigación y situación geográfica aproximada del pueblo del cuento.	- El carrito creativo: purpurina, gomaeva, colores, ceras, temperas, cartulinas, cartones… para que hagan unos prismáticos con dos rollos de papel de wc. - Una brújula de cartón y un peluche en forma de corazón (puede ser un corazón de gomaeva o similar).
LÓGICO - MATEMÁTICA	- Los números del 1 al 7: Los 7 días de la semana. - Los números del 1 al 8: El Pulpo Lavadientes. - Mural: enredo de patas. - Juego pulpo en la que las patas son pinzas. Tienen que poner 8 solamente. - Juego pesca: grande-pequeño y su clasificación en cestos.	- Material manipulativo del 1 al 7 y los días de la semana. - Material manipulativo para trabajar los números del 1 al 8 a través de la figura del pulpo. - Juego de las patas del pulpo. - Juego de pesca con peces peques, pulpo grande, ballena grande, pez

VERBAL - LINGÜÍSTICA	- Lista de palabras nuevas. - Teatralización con diademas y bufandas. - Láminas: ordenar las secuencias, haciendo una verbalización conjunta de la historia.	- Lista de palabras desconocidas. - Diademas y elementos de atrezzo: Panda, Teddy, bufanda o foular verde. - Dibujo de diferentes partes del cuento o imágenes si son más peques.
INTRAPERSONAL	- Asamblea con Nora. - La rueda de los juegos tradicionales. - Amor entre amigos – amor de osos: como los distintos osos del cuento, nosotros nos queremos aunque también seamos distintos. El libro de los amigos. - Pez espada pincha como a veces nosotros.	- Material para estructurar la asamblea: carteles de los días de la semana, números del 1 al 7, figuras del cuento. - Imagen de Panda y Teddy, una foto de cada niño y cada niña del aula. - Una marioneta de palo del pez espada, intentando que tenga una punta que sin pinchar, resulte desagradable, con papel de plata, por ejemplo.
INTERPERSONAL	- MC: Hacer una medalla en forma de corazón: por un lado la decorarán, por el otro dibujarán aquello que les hace feliz, si son muy peques se puede poner una foto. - Ruleta: brújula que apunte la felicidad – que traigan una foto de algo que les haga feliz. - Traer un peluche de apego.	- Cordón apto para niños pequeños, cartulinas pintura, purpurina,… - Mural de una brújula convertida en ruleta: cartulina, rotuladores y fotografías.
Tres aspectos que me parecen fundamentales y que no pueden faltar en ningún proyecto, además que son completamente compatibles con la teoría de las Inteligencias Múltiples son: - Inteligencia emocional – Forma parte de las IM - Mente Creativa - Cartonetis		
INTELIGENCIA EMOCIONAL	Es incuestionable la necesidad que en todo proyecto exista una intención explícita de trabajar la inteligencia emocional, no está contemplada como tal, puesto que se englobaría dentro de las Inteligencias Intrapersonal e Interpersonal, pero existe una necesidad de crear un ambiente en el que en todo momento se tenga en cuenta la implicación de las emociones, el trabajo de las mismas, el refuerzo de la autovaloración, el autoconcepto y la autoestima, reforzándolo mediante el apego y el sentimiento y valoración positiva dentro del grupo.	
MENTE CREATIVA	Con estas sesiones se pretende estimular el lado más creativo del niño, se les ofrecerá un carrito creativo. Un carrito creativo es un carro en el que el niño podrá encontrar todo tipo de materiales plásticos: pinturas, pinceles, limpiapipas, bolas de algodón, depresores, ojos, florecillas de papel, gomets, purpurina, pegamento, papeles de diferentes texturas,… El niño podrá disponer del carro con libertad para dejar que se organice solo y para fomentar un trabajo propio, se darán unas pautas pero también se dará total libertad para ejecutar la actividad.	
CARTONETIS	Cartonetis es un pequeño movimiento desde el que se pretende impulsar el reciclaje y el aprovechamiento sostenible de los materiales. Enseñar a los niños que podemos dar vida a los materiales una vez ha terminado su función y sobre todo, transformarlo en objetos emocionante para ellos. Esta iniciativa nace en una escuela infantil en la que se intenta aprovechar todo tipo de cartones: rollos de papel de wc, hueveras, cajas de electrodomésticos, cartones de lunas para coches,…	
*Es una Propuesta de IM abierta para adaptar a diferentes edades. *Alguna de las actividades podría asociarse a diferentes IM y enlazarse con sesiones especialmente pensadas para desarrollar la MC.		

Por: Ana Moreno Pacha

EL VIAJE DE NORA

Cristina Oleby

INTELIGENCIA NATURALISTA

- Trabajar el entorno natural de la costa y sus elementos naturales: arena, mar, olas, conchas,… Se pueden coger imágenes, las pueden traer de casa, hacer etiquetas con la imagen y el nombre escrito.
- Animales marítimos: pez, pulpo, tortuga, ballena, pez espada… En un papel continuo azul, pegar los diferentes animales, ya sea en foto real, o los dibujos del cuento. Dependiendo de la edad podrán dibujarlos ellos.
- Bandeja sensorial: El Mar. Varias bandejas sensoriales:
    - Bandeja con agua y un poco de tierra en el fondo. Conchas, caracolas, piedrecitas…
    - Bandeja sin/con agua: tierra, conchas, caracolas y algún animalito de juguete - peces, pulpo, ballena,… -

INTELIGENCIA MUSICAL

- Canciones que nombren a la luna:
    - Canciones infantiles:
        - Quisiera ser tan alta como la luna: https://www.youtube.com/watch?v=DEvRILNG8g0
        - Sale la luna: https://www.youtube.com/watch?v=ad2yhgTNNQU
        - Luna, lunera: https://www.youtube.com/watch?v=hJU2MWoMxzA
    - Otras canciones: como Luna Lunita de Marcela Morelo.
    - Canciones en otros idiomas:

        - The moon song – inglés https://www.youtube.com/watch?v=xuZ3M7UghIM
        - I see the moon – inglés https://www.youtube.com/watch?v=R8nfbeBdHHY
        - La lluna, la pruna – catalán
    - También podemos buscar: rimas, adivinanzas…

- Personaje musical “La Ballena Dorremí”: Hacer una marioneta y que sea la “mascota” para las actividades musicales. Buscar entre todo el grupo un nombre para la Ballena.

INTELIGENCIA CINESTÉSICO - CORPORAL

- Taller higiene bucal: Pulpo lavadientes. Plastificar una fotografía o dibujo de la boca en la que se vean los dientes. Ensuciar con cacao en polvo - por ejemplo - y lavar con un cepillo de dientes y pasta dental. Hablar de la importancia del cuidado de la dentadura. Dependiendo la edad se puede incluir la caries.

- MC: Baile al son de la música de la Ballena Dorremí. En un papel continuo blanco hacer la silueta de una ballena. Poner el carrito de la creatividad a su alcance y tendrán que pintar con las plantas de los pies, al son de la música. Acabar de decorar con lo que quieran del carrito.
- Troqueles con las figuras del cuento.

INTELIGENCIA VISUAL - ESPACIAL

- MC: Hacer unos prismáticos con rollos de papel de wc. CARTONETIS. Será completamente libre. Se les dará dos rollos de papel higiénicos pegados con silicona caliente para que la estructura sea sólida, y con lo que encuentren en el carrito, harán unos prismáticos como más les guste.
- Hacer una brújula de CARTONETIS y jugar al juego de frío y caliente, escondiendo un peluche de corazón.
- Usar una brújula de verdad. Mirar cómo funciona, pasearnos por el centro a ver dónde está el Norte.
- Intentar hacer una pequeña investigación de dónde podría estar situado el pueblo del que se habla en el cuento. Dependerá de la edad, se pueden ir dando pistas o prepararles una hoja de ruta.

INTELIGENCIA LÓGICO - MATEMÁTICA

- Materiales TEACCH: Los números del 1 al 7: Los 7 días de la semana.
- Materiales manipulables: Los números del 1 al 8: El Pulpo Lavadientes.
- Juego-mural: ¡vaya enredo de patas!
- Juego pulpo en la que las patas son pinzas. Tienen que poner 8 solamente.
- Juego pesca: grande-pequeño y su clasificación en cestos.

INTELIGENCIA VERBAL - LINGÜÍSTICA

- Lista de palabras nuevas.
- Teatralización del cuento con diademas con orejas de oso, una bufanda verde y algo más de atrezzo.
- Láminas: ordenar las secuencias, haciendo una verbalización conjunta de la historia. También podrían dibujar

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

- La rueda de los juegos tradicionales. Como juegan en el cuento al escondite… Hagamos una sesión de juegos de toda la vida!

- Amor entre amigos – amor de osos. Los coprotagonistas del cuento son dos osos: Panda y Teddy, son dos osos, muy diferentes pero aún y así se quieren mucho y son inseparables de Nora, nosotros nos queremos aunque también seamos distintos. Hacer "El libro del buen amig@" donde añadir una foto de cada peque, también puede ser un mural, nos puede servir para poner en el rincón de la Asamblea y ver, quién ha venido hoy.
- Pez espada pincha como a veces nosotros. Hacer un pez espada, se podría hacer con papel de aluminio y que la punta de la espada pinche un pelín sin hacer daño. Así podremos trabajar el símil.
- Asamblea con Nora:

La Asamblea es un momento muy importante del día y que en muchas ocasiones da paso a las actividades que están por venir. Tener una pequeña marioneta de Nora, ayudará a guiar el proyecto.

Se puede aprovechar y hacer la Asamblea, pasar el día de la semana, etc. Con su material

Ya os expliqué en el proyecto anterior como me gusta pasar a mí el día de la semana, de forma que también aprendemos vocabulario, repasamos colores, números…

El lunes, el lunes, el lunes es rojo. Rojo – Red, Rojo – Red.
El martes, el martes, el martes es marrón. Marrón – Brown, Marrón – Brown.
El miércoles, el miércoles, el miércoles es verde. Verde – Green, Verde – Green.
El jueves, el jueves, el jueves es amarillo. Amarillo – Yellow, Amarillo – Yellow.
El viernes, el viernes, el viernes es azul. Azul – Blue, Azul – Blue.
El sábado, el sábado, el sábado es rosa. Rosa – Pink, Rosa – Pink.
El domingo, el domingo, el domingo es blanco. Blanco – White, Blanco – White.

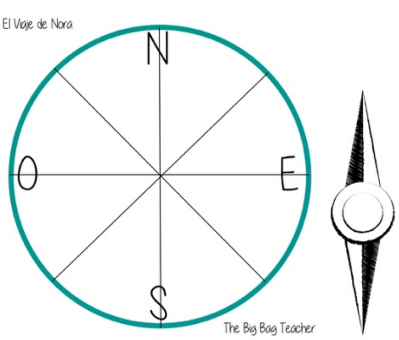
Podríamos hacer variaciones:
El lunes, el lunes, el lunes es uno. Uno – One, Uno – One.

O también:
El lunes, el lunes, el lunes es barco. Barco – Boat, Barco – Boat...

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

- Hacer una medalla en forma de corazón: por un lado la decorarán, por el otro dibujarán aquello que les hace feliz, si son muy peques se puede poner una foto.
- Ruleta: brújula que apunte la felicidad – que traigan una foto de algo que les haga feliz, hacer una ruleta con

- Traer un peluche de apego y presentarlo a los amigos.



Licencia Creative Commons

Siguiendo la filosofía de The Big Bag Teacher, cuyo fin es compartir materiales educativos y pedagógicos gratuitamente para enriquecer los recursos y favorecer nuevas ideas entre maestr@s, educadores y personas que se dedican al mundo de la educación, compartimos mediante Licencia Creative Commons, en la que:

En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.

La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.

La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

The Big Bag Teacher
Por Ana Moreno Pacha

Agradecimientos a Cristina Oleby, autora de El Viaje de Noa