



Co-funded by
the European Union



**Intellectual
Multiverse**

Project Number: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

TALLER “INTELLECTUAL MULTIVERSE”



 **aspaym**
castilla y león

 **ROSTO
SOLIDARIO**

CEIPES

 **GAMA INSTITUTE**

Fundación
Planb
educación
social

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRESENTANDO EL PROYECTO	1
• INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO	2
• SOCIOS DEL PROYECTO	3
◦ Fundación ASPAYM Castilla y León (Coordinador)	3
◦ Fundación PLAN B Educación Social	4
◦ CEIPES - Centro Internacional para la Promoción de la Educación y el Desarrollo	5
◦ Rosto Solidário - Organización para el desarrollo humano y social	6
◦ GAMMA INSTITUTE - Instituto para la Investigación y el Estudio de la Conciencia Cuántica	7
METODOLOGÍA	9
• OBJETIVOS PRINCIPALES DE LAS 17 ACTIVIDADES Y 9 JUEGOS	9
• ESTRUCTURA DE LAS ACTIVIDADES Y JUEGOS	11
◦ Cuáles son las actividades y cómo pueden utilizarse	11
◦ Cuáles son los juegos y cómo pueden utilizarse	87
• RECOMENDACIONES GENERALES PARA FACILITADORES/AS	91
◦ Cómo pueden los/as facilitadores/as implementar las actividades y juegos	39
• INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A EMPLEAR DURANTE Y TRAS LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y JUEGOS	92
TALLER “INTELLECTUAL MULTIVERSE”	100
• INTRODUCCIÓN DEL TALLER	100
• DESARROLLO DEL TALLER	102
◦ Juego “Adquiere el conocimiento” (1ª sesión)	103
◦ Juego “El Bosque Susurrante” (1ª sesión)	106
◦ Juego “Moviéndote por tu casa” (1ª sesión)	128
◦ Juego “Conecta los ritmos” (1ª sesión)	132
◦ Juego “El Viaje del Submarino” (2ª sesión)	138
◦ Juego “Gymkhana Naturalista” (2ª sesión)	143
◦ Juego “Conoce tus emociones” (2ª sesión)	151
◦ Juego “WordJam: The Music Factor” (2ª sesión)	155
◦ Juego extra “Un Mundo Nuevo y Feliz”	160
• CONCLUSIONES FINALES TRAS EL TALLER “INTELLECTUAL MULTIVERSE”	165



Co-funded by
the European Union



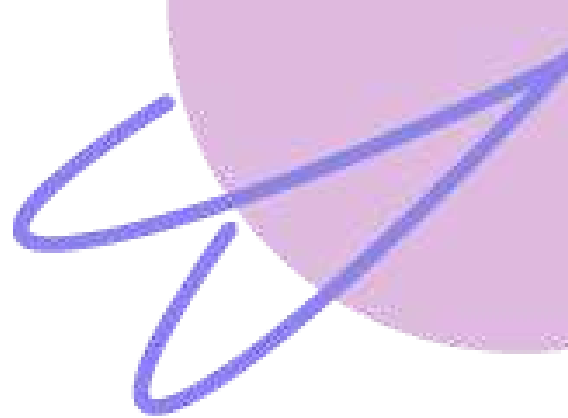
PRESENTANDO EL PROYECTO

El proyecto “Intellectual Multiverse” pretende desarrollar herramientas educativas innovadoras para el alumnado adulto con menos oportunidades, creando un nuevo enfoque basado en la Teoría de las Inteligencias Múltiples. Este nuevo enfoque facilitará la inclusividad y favorecerá vías de aprendizaje constructivas para todas las personas adultas implicadas.

El **objetivo principal** del proyecto es **promover la equidad educativa a través de una metodología alternativa** basada en las **inteligencias múltiples**, para desarrollar plenamente el potencial personal, en el ámbito de la **educación no formal de adultos/as con menos oportunidades**.

Los objetivos específicos de este proyecto son:

- Mejorar las capacidades de los y las educadores/as de adultos/as para reconocer y responder a las necesidades personales en materia de educación, adaptándose a los contextos y antecedentes individuales, y enseñarles las prioridades de este proceso.
- Fomentar estrategias didácticas que eviten la frustración y alimenten la motivación en la educación no formal de personas adultas con menos oportunidades.
- Ofrecer estrategias a los y las educadores/as de adultos/as para superar las dificultades de aprendizaje de sus alumnos/as a través de motivaciones individuales.
- Conocer y promover el trabajo colaborativo entre entidades que trabajan en el ámbito social con personas con menos oportunidades de diferentes colectivos, a través del programa Erasmus+, construyendo acuerdos de colaboración y buenas relaciones entre organizaciones europeas con intereses comunes.



INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO

Los resultados esperados del proyecto “Intellectual Multiverse” son:

- **Toolkit sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples llamado “Intellectual Multiverse: adult learning by playing with multiple intelligences”** (en español, “Intellectual Multiverse: aprendizaje de adultos/as a través del juego con las inteligencias múltiples”), con recursos y actividades para profesionales de este campo.
- **Taller “Intellectual Multiverse”** para personas adultas en general, pero con una visión inclusiva para adultos/as con menos oportunidades. Será un instrumento para los y las profesionales sobre cómo detectar el potencial individual en relación con las diferentes inteligencias y la motivación personal.



SOCIOS DEL PROYECTO

FUNDACIÓN ASPAYM CASTILLA Y LEÓN (COORDINADOR)



La Fundación ASPAYM Castilla y León trabaja desde 2004 en el ámbito de los servicios sociales, especialmente en el campo de la discapacidad física. Ayuda a las personas a lo largo de todo su ciclo vital y cuenta con el apoyo de expertos/as educativos/as y sociales, así como de investigadores/as en la materia. En los últimos años, la Fundación ha desarrollado varios proyectos que utilizan las nuevas tecnologías y ha promovido su uso como herramienta para mejorar la rehabilitación y la calidad de vida de las personas con discapacidad.

El departamento de Juventud de ASPAYM Castilla y León desarrolla numerosas actividades de promoción, educación no formal, empleo, ocio inclusivo, etc. Uno de los ejemplos más destacados es el campamento inclusivo desarrollado por la organización, que cuenta con 22 años de experiencia y múltiples premios, así como el proyecto de sensibilización “Ponte en mis zapatos”, cuyo principal objetivo es la normalización de la discapacidad en centros escolares, centros comunitarios, organizaciones juveniles, etc.

DESCRIPCIÓN DE LOS SOCIOS



FUNDACIÓN PLAN B EDUCACIÓN SOCIAL

La Fundación Socioeducativa Plan B es una fundación privada española sin ánimo de lucro, formalmente constituida y con capacidad de autogestión. Nuestra misión es generar un cambio social que mejore la vida de los/as niños y adolescentes, proporcionándoles oportunidades de crecimiento personal, social y educativo.

Tratamos de conseguirlo estableciendo unos objetivos claros que nos sirven de guía para marcar el camino a seguir en el trabajo de la fundación:

- Desarrollar una participación transformadora.
- Investigar, intervenir y promover de forma integral la educación como herramienta de cambio.
- Empoderar a las comunidades, promover una democracia de calidad y desarrollar el medio ambiente.

Nuestra experiencia implica el diseño de proyectos innovadores que implementamos tanto a nivel nacional como internacional. La fundación difunde sus iniciativas a una amplia gama de grupos destinatarios, desde niños/as a jóvenes y adultos/as. También intentamos dar cabida a grupos con menos oportunidades y a personas de zonas rurales. Las iniciativas que lleva a cabo la fundación no sólo se centran en desarrollar actividades para cada grupo individualmente, sino también en conectar diferentes grupos entre sí para alimentar los lazos sociales y las dinámicas de participación entre diferentes grupos, por ejemplo entre niños/as y ancianos/as. A nivel nacional, nos centramos en ofrecer oportunidades educativas para nuestros grupos objetivo, basadas en las necesidades de la comunidad, incluyendo la integración laboral, el diálogo democrático o el apoyo en múltiples dimensiones del ámbito educativo.

A nivel internacional, hemos implementado como coordinadores así como participantes muchos proyectos apoyados por Erasmus+, KA1, KA2 y KA3 así como el Cuerpo Europeo de Solidaridad con el objetivo de desarrollar comunidades a través de intervenciones socio-educativas con jóvenes en Europa y en el extranjero.

En línea con nuestra pasión por empoderar a diferentes grupos comunitarios, luchamos por los derechos socioeducativos y nos gustaría ser un socio de referencia para la educación social y potenciar nuestros esfuerzos para lograr este objetivo.



DESCRIPCIÓN DE LOS SOCIOS

CEIPES - CENTRO INTERNACIONAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA EDUCACIÓN Y EL DESARROLLO



CEIPES – Centro Internacional para la Promoción de la Educación y el Desarrollo es una organización sin ánimo de lucro fundada en 2007 y con sede en Palermo, Italia. Dirige una red de más de 8 asociaciones europeas y extraeuropeas centradas en la Educación, la Formación y el Desarrollo Social. CEIPES tiene experiencia en educación, transferencia de innovación y gestión de proyectos en diferentes programas europeos que abordan la educación y el desarrollo de capacidades de diferentes grupos objetivo, desde jóvenes a adultos/as, desde mujeres a desempleados/as, inmigrantes y grupos desfavorecidos. También promueve el aprendizaje permanente, la formación profesional y el espíritu empresarial con el objetivo de aumentar las oportunidades de jóvenes y adultos/as para mejorar y adquirir competencias y, por tanto, impulsar su empleabilidad e inclusión.

CEIPES mantiene diversos vínculos con agentes públicos y privados locales e internacionales que pueden contribuir a la consecución de los resultados de los proyectos en términos de difusión, aprovechamiento y sostenibilidad de los mismos. CEIPES puede contar con personal experimentado compuesto por profesionales con diferentes competencias y campos como la psicología, la comunicación, la formación, la cooperación internacional, la mediación social y cultural, la asistencia social, las TIC, la fabricación digital y el derecho.

DESCRIPCIÓN DE LOS SOCIOS

ROSTO SOLIDÁRIO



Rosto Solidário (RS) es una ONGD (Organización No Gubernamental para el Desarrollo) portuguesa, creada en 2007. La organización tiene su sede en Santa Maria da Feira, a unos 30 km. de Oporto. RS pretende fomentar la ciudadanía global y la solidaridad mejorando el desarrollo humano y social de las comunidades locales. Los principios básicos de RS son la participación cívica, la integración social, la solidaridad, la creación de redes y la asociación. El ámbito de trabajo de la organización incluye 4 áreas principales: Cooperación Internacional al Desarrollo, Educación para la Ciudadanía Global, Voluntariado y Apoyo Social a las Familias. La equidad de género, los derechos humanos y la inclusión social son temas transversales de RS. El estatus legal de RS como entidad de utilidad pública fue reconocido por el Ministerio de Asuntos Exteriores en 2008. Como miembro portugués de la Plataforma de ONGD, está representada tanto en el Grupo de Trabajo sobre Educación para el Desarrollo como en el Grupo de Trabajo sobre Ética. RS es una organización de acogida y de envío acreditada para proyectos del Servicio Voluntario Europeo desde 2011.

Desde sus inicios, RS cuenta con el apoyo de la Congregación de la Pasión de Jesucristo. También es miembro de la Plataforma das Entidades de Voluntariado Missionário (una red nacional de instituciones católicas que promueven programas de voluntariado internacional). A nivel local, RS es miembro de la Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (una red local de 115 organizaciones con programas de intervención social - siguiendo las directrices del Plan Nacional de Acción para la Inclusión). Dentro de esta red, RS ha sido galardonada 4 veces en reconocimiento a su labor de voluntariado y apoyo al desarrollo de las comunidades locales.

DESCRIPCIÓN DE LOS SOCIOS

GAMMA INSTITUTE - AICSCC



Gamma Institute - AICSCC es una ONG cuyo objetivo es promover, desarrollar, investigar e iniciar actividades en el campo de la psicología, la psicoterapia y la salud mental, en particular (formación de especialistas, talleres, educación no formal para adultos/as y profesionales), promoción de las mejores prácticas; formación de especialistas en diversas ramas de la psicología moderna y la salud mental; facilitar la colaboración entre especialistas rumanos/as y expertos/as del espacio internacional.

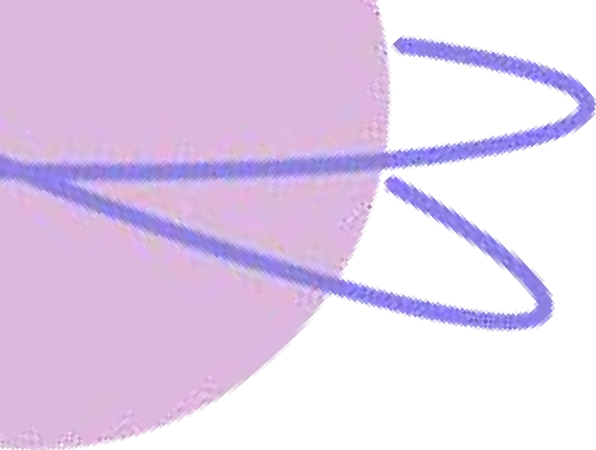
AICSCC (con Gamma Institute como marca), cuenta con 3 departamentos:

- Gamma Training es el departamento educativo de la organización y consta de 2 escuelas de formación: Escuela de Formación Sistémica y Escuela de Autoactivación. Escuela de formación sistémica: puesta en marcha en 2011, está acreditada por el Colegio Rumano de Psicólogos/as como proveedor de formación en psicoterapia sistémica de la familia y la pareja, e incorporó a los planes de estudio las últimas investigaciones relacionadas con la práctica clínica. El objetivo de la escuela de formación es crear una red nacional e internacional de profesionales formados/as con un alto nivel de calidad y ofrecer un espacio de evolución constante a terapeutas de todas las especialidades (terapia de pareja, psicología infantil, trastornos clínicos, etc.). El grupo de formación tiene un plan de estudios en formato de postgrado de 4 años, con aproximadamente 150 graduados/as hasta la fecha. Los/as graduados/as tienen la oportunidad de trabajar después de la graduación en la clínica de práctica privada y el departamento de investigación de la organización, que se describen a continuación.
- Gamma Clinic es el departamento de salud de la organización y consta de 2 partes: Gamma Clinic Psicología y Gamma Kids. Gamma Clinic Psychology ofrece diferentes servicios psicológicos a adolescentes, jóvenes y adultos/as con diferentes problemas, en sesiones individuales, de pareja, familiares o de grupo. Los/as profesionales son psicólogos/as clínicos/as y psicoterapeutas acreditados/as. La otra parte es Gamma Kids, que es un departamento cuyo objetivo es ayudar a los/as niños/as (de todas las edades) y a sus familias con todo tipo de dificultades.



Los temas que se abordan son: trastornos de ansiedad y depresivos, inadaptación escolar, trastornos del aprendizaje, trastornos del habla, acoso escolar, dificultades familiares y sociales, y mucho más. Los/as psicólogos/as que trabajan en Gamma Kids son psicoterapeutas especializados/as en temas psicológicos infantiles, psicólogos clínicos, logopedas, psicoterapeutas y arteterapeutas para niños/as con necesidades educativas especiales (incluidos los trastornos del aprendizaje). En Gamma Kids trabajamos con el/la niño/a, pero también con toda la familia en un enfoque sistémico y colaboramos con profesores/as y otros/as especialistas. Las actividades son sesiones individuales, sesiones familiares, sesiones para padres y madres, talleres para niños/as, talleres de arteterapia, formaciones para padres y madres, y para especialistas.

- Gamma Research es el departamento de investigación de la organización y tiene como objetivo desarrollar la investigación fundamental en el campo de la neurociencia y la conciencia, pero también en el campo de la psicoterapia. A través de este departamento, queremos desarrollar nuevos planes de formación para profesionales del ámbito psicológico, desarrollar nuevos métodos e instrumentos de intervención de alto nivel. Nuestra plataforma de investigación reúne a especialistas de la psicología, las ciencias cognitivas, la genética, las ciencias humanas y la psicología infantil (los/as psicólogos/as que trabajan en Gamma Kids son también investigadores/as del departamento Gamma Research).



METODOLOGÍA

OBJETIVOS PRINCIPALES DE LAS 17 ACTIVIDADES Y LOS 9 JUEGOS

En el marco del proyecto "Intellectual Multiverse", el consorcio ha desarrollado una propuesta de programa de actividades a desarrollar en el mismo espacio, a través del cual los/as educadores/as y personas adultas que participen en él podrán reconocer las 8 Inteligencias y su relación con las siguientes áreas del desarrollo personal:

- Inteligencias lingüística y lógico-matemática relacionadas con el desarrollo cognitivo.
- Inteligencia musical relacionada con el desarrollo artístico.
- Inteligencias corporales y espaciales relacionadas con el desarrollo psicomotor.
- Inteligencias intrapersonales e interpersonales relacionadas con el desarrollo emocional.
- Inteligencias naturales relacionadas con el desarrollo ético-sostenible.

Así, el Taller "Intellectual Multiverse" se ha creado utilizando la metodología del aprendizaje basado en juegos y la gamificación. Gracias a este Taller, en particular, y al "Toolkit y recomendaciones", en general, se pretende conseguir una mejora de las prácticas de educación de personas adultas de las organizaciones europeas hacia la inclusión educativa a través de la promoción de las capacidades y potenciales de los individuos.

Con la generación de este resultado, que combina diferentes actividades, juegos y recursos educativos centrados en las potencialidades y capacidades de las personas (a través de las inteligencias múltiples y utilizando el aprendizaje basado en juegos y la gamificación), se pretende que la comunidad educativa y los/as profesionales relacionados puedan detectar competencias, habilidades y motivaciones del alumnado en las diferentes áreas de conocimiento propuestas como inteligencias y su relación con las áreas de desarrollo mencionadas (cognitiva, artística, psicomotriz, emocional y ética-sostenible); además, otro de los objetivos del Taller "Intellectual Multiverse" es aumentar la motivación de los/as estudiantes, especialmente de los/as adultos/as con menos oportunidades, a través de la visión de sus capacidades y el reconocimiento de su potencial tras dicho Taller.

El aprendizaje basado en juegos y la gamificación se han utilizado para desarrollar y conseguir los resultados de este proyecto (es decir, este Toolkit y el Taller "Intellectual Multiverse" contenido en el mismo) porque, aun siendo una metodología compleja, con sus elementos y técnicas, estudiada por muchos/as autores/as, traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, ya sea para absorber mejor los conocimientos, para mejorar alguna habilidad o para generar alguna experiencia positiva.

La gamificación no consiste en meros juegos en el aula, sino en utilizar diseños y técnicas de juego en contextos no lúdicos para desarrollar habilidades en los/as jugadores/as (en el caso concreto de este proyecto, en personas adultas, especialmente en aquellas con menos oportunidades); el objetivo de la gamificación es involucrar a los/as participantes, fomentando tanto la competición como la cooperación entre iguales, así como aumentar su motivación. La gamificación utiliza una perspectiva individual para estudiar el progreso de los/as estudiante y ofrecer el mejor camino de aprendizaje para cada alumno/a, en función de sus necesidades y cualidades, por lo que esta técnica de aprendizaje se complementa bien con la información ofrecida por Gardner en su Teoría de las Inteligencias Múltiples y su aplicación en este proyecto. Además, la gamificación es capaz de gestionar rutas de aprendizaje diversificadas, ya que hace hincapié en los pequeños logros (no en los vínculos entre estos logros), por lo que se pueden construir múltiples rutas hacia la meta principal, en función de los objetivos, las habilidades y otras características de los/as participantes. Cabe señalar que la gamificación también tiene en cuenta la dimensión visual del proceso de aprendizaje, especialmente la visualización del progreso en el proceso de aprendizaje y la ruta de aprendizaje elegida.



CUÁLES SON LAS ACTIVIDADES Y CÓMO PUEDEN UTILIZARSE

En el marco del proyecto "Intellectual Multiverse", el consorcio ha consultado y recopilado **un total de 17 actividades** para trabajar las diferentes Inteligencias Múltiples, siendo algunas de ellas recursos ya existentes y otras elaboradas por los propios socios del proyecto. Se han elegido 2 actividades para cada una de las Inteligencias a trabajar, excepto en el caso de la Inteligencia Musical, que consta de 3 actividades distintas.

A continuación, se explica la distribución y las principales características de cada una de las 17 actividades mencionadas:

- Si la inteligencia a trabajar es la **Lingüística**, se propone emplear las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “Narración colaborativa” (30 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad es que los/as participantes utilicen su expresión creativa, que empleen lenguaje descriptivo (usando gramática y vocabulario adecuadamente) y también lenguaje figurado, y que practiquen con su lenguaje escrito y comprensión.
 - Actividad llamada “Alibi” (30 - 45 min., aprox.). Los objetivos de esta actividad es que los/as participantes mejoren su comunicación verbal, su escucha, argumentación, lenguaje figurado y las preguntas constructivas, practicar habilidades de debate (incluyendo las de comprensión y razonamiento), que trabajen la gramática (especialmente el tiempo pasado), que practiquen la narración de historias y que utilicen también la expresión creativa.
- Si la inteligencia a trabajar es la **Lógico-matemática**, se propone utilizar las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “El juego de Einstein” (30 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes utilicen el razonamiento lógico, hagan predicciones y extraigan conclusiones, y que analicen e interpreten datos.
 - Actividad llamada “Escape Room Matemático” (30 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes utilicen sus capacidades de resolución de problemas en grupo e individualmente, que identifiquen patrones y también que practiquen y refuercen sus habilidades de cálculo.



- Si la inteligencia a trabajar es la **Musical**, se propone emplear las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “Harmonía en imágenes” (20 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes mejoren sus habilidades cognitivas y utilicen la música como herramienta para comprender la realidad.
 - Actividad llamada “Narradores/as Musicales” (25 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes conecten las emociones con la música y aprendan a describir las emociones y a crear historias a partir de ellas.
 - Actividad llamada “Ritmos y Emociones” (20 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes conecten las emociones con la música y aprendan a interpretar las emociones de los demás y a describir sus propias emociones sin hablar, a través de sus sonidos y ritmos.
- Si la inteligencia a trabajar es la **Corporal-Cinestésica**, se propone utilizar las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “Latidos Rítmicos” (30 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes desarrollen la mencionada Inteligencia Corporal a través de la percusión corporal, explorando ritmos y movimientos, que mejoren la coordinación, la memoria y la creatividad, y también que mejoren la conciencia corporal.
 - Actividad llamada “Habla con tus manos” (30 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes aprendan un poco sobre la lengua de signos y que, de esta manera, practiquen una forma diferente de hablar y estimulen el aparato locomotor, además de que mejoren la atención y la percepción visual.
- Si la inteligencia a trabajar es la **Espacial**, se propone emplear las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “Ilustrando la Imaginación” (30 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes desarrollen la representación, fomentar su imaginación y también que trabajen la motricidad gruesa y fina.
 - Actividad llamada “Ciegamente” (30 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes mejoren la concentración, que refuercen la motricidad fina, comprendan las formas y también que reconozcan las texturas.



- Si la inteligencia a trabajar es la **Intrapersonal**, se propone utilizar las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “Esculpiendo el Yo: Un Viaje en Arcilla” (90 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes fomenten la conciencia de sí mismos/as a través de la expresión creativa, reflexionen sobre su identidad personal, sus emociones y sus valores, y desarrollen la capacidad de traducir sus conceptos internos sobre sí mismos/as en representaciones simbólicas.
 - Actividad llamada “Las 3 Cartas: Una Inmersión Profunda en el Yo” (90 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes fomenten una mayor conciencia de sí mismos/as y su inteligencia emocional, que reflexionen profundamente sobre sus experiencias pasadas, su identidad actual y sus aspiraciones futuras, y que desarrollen objetivos personales y una visión a largo plazo en consonancia con sus valores internos.
- Si la inteligencia a trabajar es la **Interpersonal**, se propone emplear las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “Construyendo Puentes: El Círculo de la Empatía” (90 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes mejoren la empatía y las habilidades de escucha activa, fomentar la colaboración y el entendimiento entre dichos/as participantes, que estos/as desarrollen la capacidad de interpretar las señales sociales y de responder de manera adecuada, y también practicar la retroalimentación constructiva y el apoyo entre iguales.
 - Actividad llamada “El juego de la Negociación: Misión Beneficiosa para Todos/as” (60 - 75 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes mejoren sus habilidades de negociación y resolución de conflictos, desarrollen la capacidad de equilibrar la asertividad y la empatía, y también fortalecer el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas.
- Si la inteligencia a trabajar es la **Naturalista**, se propone utilizar las siguientes actividades:
 - Actividad llamada “Diario de Campo / Mi Diario de la Naturaleza” (1 hora aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes tomen conciencia de la naturaleza que les rodea, se motiven para hacer actividades al aire libre y fomentar el aprendizaje disfrutando de entornos naturales.
 - Actividad llamada “C.S.I. Naturaleza” (40 min. aprox.). Los objetivos de esta actividad son que los/as participantes resuelvan misterios medioambientales analizando pruebas sobre la presencia y las acciones de los animales.



1. ACTIVIDAD “NARRACIÓN COLABORATIVA”

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos
oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

4-5 grupos (15 -20 personas en total)



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Utilizar la expresión creativa.
- Utilizar un lenguaje descriptivo.
- Utilizar correctamente la gramática y el vocabulario.
- Utilizar el lenguaje figurado.
- Practicar el lenguaje escrito y la comprensión.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO

1. El/La facilitador/a divide a los/as participantes en grupos de 4-5 personas.
2. En cada grupo, cada persona dice, por turnos, una palabra para añadir al refrán. Cada palabra añadida al refrán debe encajar gramaticalmente, según lo que haya dicho la persona anterior.
3. El/La facilitador/a debe explicar que este ejercicio debe ser bastante rápido, así que los/as participantes deben decir la primera palabra que se les venga a la mente.
4. Cada grupo elaborará 3 refranes, para lo cual tienen 5 minutos.
5. La última persona que termine el refrán debe explicar su significado. ¡Cuanto más gracioso sea, mejor!
6. Cuando se acabe el tiempo, cada grupo puede compartir su refrán favorito con el resto de grupos.

El objetivo de este ejercicio de calentamiento es preparar a los/as participantes para la actividad, practicando para ello el trabajar en equipo a fin de construir una frase común. También debería servir para “romper el hielo” en el grupo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, los grupos escribirán una historia común juntos. Los/as participantes permanecerán en sus grupos (los del ejercicio de calentamiento). Cada grupo tendrá un tema para escribir, que puede ser asignado de antemano por el/la facilitador/a o elegido por los grupos el mismo día.

El/La facilitador/a puede decidir si todos los grupos tienen el mismo tema o si son diferentes (con grupos más avanzados, también puede pedirles que propongan sus propios temas).

Los grupos dispondrán también de una lista de vocabulario con las palabras, frases o expresiones que deben utilizarse en la historia (dependiendo del grupo, el/la facilitador/a puede usar también pictogramas o “*story cubes*”/dados de historias para esta parte).

Cada miembro del grupo debe elegir un color diferente para escribir, pues, de este modo, el/la facilitador/a podrá identificar quién escribió qué parte.

Cada persona escribirá una frase por turnos. Después de que alguien escriba una frase, la siguiente persona deberá escribir otra frase que sea coherente con la anterior y continúe la historia.

Los y las participantes dispondrán de unos 15-20 minutos para escribir sus historias. Las historias pueden ser divertidas, de miedo, románticas, serias... ¡lo que prefieran!

Al final, se anima a los grupos a compartir sus historias con todo el mundo.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis mientras realizábais esta actividad? ¿Qué es lo que más/menos os ha gustado?
- ¿Cómo os sentisteis cuando os tocó escribir? ¿Qué estrategias utilizasteis para escribir cada parte?
- ¿Os resultó difícil crear una historia coherente con el tema y el vocabulario que vuestro grupo tenía que utilizar?
- ¿Cómo fue la comunicación entre los miembros de tu grupo?
- ¿Cómo creéis que esta actividad fomenta el trabajo en equipo?
- ¿Cómo creéis que esta actividad ayuda a mejorar la inteligencia lingüística?
- Si volvierais a realizar esta actividad, ¿qué haríais de forma diferente?



MATERIALES

- Folios.
- Lápidos y/o bolígrafos.
- Propuestas de Temas para Relatos (Anexo 1).
- Lista de Vocabulario (Anexo 2).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- **NIVEL DE DIFICULTAD:** el nivel de dificultad de las ideas para las historias y el vocabulario puede ajustarse al trabajar con grupos de hablantes nativos/as o no nativos/as, y también con grupos de personas con discapacidad. Dependiendo del nivel de los/as participantes y del tiempo disponible, puede plantearse que el grupo elabore sus propios relatos y listas de vocabulario.
- **EVALUAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA ORAL EN LUGAR DE ESCRITA:** dependiendo del grupo, también puede realizarse como actividad de narración oral. En lugar de hacer que los/as participantes escriban, se les puede pedir que se turnen para decir una frase cada uno/a; en ese caso, el/la facilitador/a deberá ir de un lado a otro y observar a cada grupo individualmente.
- **ADAPTACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL:** al trabajar con personas con discapacidad visual, hay que explicarles en voz alta el argumento de la historia, así como las palabras que deben utilizar (o tenerlas accesibles en Braille). En lugar de listas de vocabulario, el/la facilitador/a puede utilizar pictogramas y/o "story cubes" (o dados de historias, en español).
- **ADAPTACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA:** el ejercicio de calentamiento puede cambiarse y que sea por escrito en lugar de hablado. Si el/la facilitador/a conoce la lengua de signos, se puede hacer por señas en lugar de por escrito.
- **VERSIÓN VIRTUAL:** la actividad también puede realizarse por Internet. Los/as participantes pueden reunirse en Zoom y trabajar juntos/as en la historia colaborativa en Google Drive. Cada participante debe escribir con un color diferente para distinguir quién ha escrito qué. Los/as participantes pueden dividirse en salas de Zoom para el ejercicio de calentamiento y la actividad escrita.





ANEXO 1: PROPUESTA DE TEMAS PARA RELATOS

- **1º tema:** “Un día, mientras estaba limpiando mi casa, encontré una carta secreta...”
- **2º tema:** “Me solía encantar el pastel de chocolate, pero todo eso cambió cuando...”
- **3º tema:** “Mientras estaba sentado/a junto a la chimenea, miraba los copos de nieve que caían fuera...”

ANEXO 2: PROPUESTA DE LISTA DE VOCABULARIO

- *Turquesa*
- *Salsa de tomate*
- *Horno*
- *Solitario/a*
- *Sala de cine*
- *Francamente*
- *Araña*
- *Cartero/a*
- *Sartén*
- *Viscoso/a*



2. ACTIVIDAD “ALIBI”

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

15 participantes (1 grupo de 3 personas y 3 grupos de 4 personas)



TIEMPO

Aproximadamente 30 - 45 min.



OBJETIVOS

- Mejorar la comunicación verbal, la comprensión oral, la argumentación, el lenguaje figurado y las preguntas constructivas.
- Practicar las habilidades de debate.
- Utilizar las capacidades de comprensión.
- Activar la capacidad de razonamiento.
- Trabajar la gramática (especialmente el pasado).
- Practicar la narración.
- Utilizar la expresión creativa.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: 2 VERDADES Y UNA MENTIRA

1. Todos/as los/as participantes se colocan en círculo. Sin decirlo en voz alta, cada persona preparará 3 frases sobre sí mismos/as (2 serán verdad una será falsa).
2. Cuando sea el turno de una persona, debe decir sus 3 frases. La frase de mentira debe ser algo bastante creíble para que al resto les sea más difícil adivinarla.
3. Los/as participantes adivinan cuál es la mentira.
4. Una vez que una persona lo adivina, pasa a la siguiente.

El objetivo de este ejercicio de calentamiento es preparar a los/as participantes y que vayan practicando sus habilidades de razonamiento y de debate para la actividad.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a comienza explicando que el grupo hará una actividad donde actuarán como un personaje. En el grupo, 3 personas serán acusadas de ser culpables de cometer un delito; pueden ser voluntarios/as o el/la facilitador/a puede elegirles directamente.

Dependiendo del tamaño del grupo, el resto de participantes se dividirán en 3 grupos (de aproximadamente 4 personas cada uno) para preparar las preguntas que harán a los/as "sospechosos/as". Si el grupo es pequeño, quizás sea mejor que cada participante trabaje en las preguntas individualmente.

El/La facilitador/a comparte el crimen con el grupo (esto debe prepararse con antelación). El/La facilitador/a decide si dice el delito en voz alta o si lo escribe en la pizarra, dependiendo del nivel del grupo.



Se pide a los/as 3 "sospechosos/as" que abandonen la sala durante 10-15 minutos para preparar sus coartadas (historias que demuestren su inocencia); deberán decidir entre ellos/as o decidir el/la facilitador/a, quién cometió el delito.

Los demás permanecerán en la sala durante 10-15 minutos y redactarán preguntas junto con sus grupos. Hay que explicar a los grupos que cada 1 debe tener un portavoz, y al menos, una persona que haga las veces de "anotador/a" para cuando vayan a interrogar a los/as sospechosos/as.

El/La facilitador/a irá y vendrá entre los 2 grupos, ayudando a los/as "sospechosos/as" a trabajar en su coartada y al resto de los grupos a trabajar en la redacción de sus preguntas. Las coartadas deben ser bastante creíbles y los/as participantes deben considerar todos los aspectos del delito, cuándo se cometió y por qué su personaje no pudo haberlo hecho. Los otros grupos que hagan las preguntas deben considerar qué información necesitan para decidir quién es culpable.

Cuando los/as 3 sospechosos/as estén listos/as para presentar sus coartadas, el/la facilitador/a los llevará de vuelta a la sala. El/La facilitador/a explica que el jurado debe decidir cuál de los/as 3 sospechosos/as es culpable. Deben escuchar atentamente las 3 historias, tomar notas, hacer preguntas y apuntar las respuestas. No deben decir en voz alta quién creen que es el o la culpable. Habrá tiempo para debatir con sus grupos al final del interrogatorio.

A continuación, el/la facilitador/a actuará como juez o jueza, asegurándose de que los/as sospechosos/as presentan sus coartadas y respondiendo a las preguntas de cada grupo de forma ordenada. Todos los grupos deben tener el mismo turno para hacer preguntas a los sospechosos y los/as sospechosos/as también deben tener tiempo para responder; por ende, el/la facilitador/a debe gestionar el tiempo de forma eficiente.

Una vez finalizado el interrogatorio, los/as 3 sospechosos/as abandonan la sala. Los grupos dispondrán de 5 minutos para debatir quién creen que es el culpable.

Una vez que hayan llegado a un veredicto, el/la facilitador/a vuelve a invitar a los/as 3 sospechosos/as. Cada grupo vota y se revela la identidad del/la culpable.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os habéis sentido durante el juego? ¿Cómo ha sido la experiencia de ser sospechosos/as y de ser miembros del jurado?
- (Para los/as sospechosos/as) ¿Fue difícil pensar en una coartada? ¿Cómo os sentisteis cuando el resto del grupo os interrogó?
- (Para el jurado) ¿Os resultó difícil pensar en preguntas antes de saber cómo respondería el/la sospechoso/a? ¿Qué estrategias utilizasteis para redactar vuestras preguntas? ¿Cambió esto después de escuchar las coartadas?
- ¿Cómo creéis que esta actividad podría ayudaros a mejorar vuestra inteligencia lingüística?
- Si volvierais a realizar esta actividad, ¿qué haríais de forma diferente?



MATERIALES

- Una sala y otro lugar para que algunas personas pueden salir de la mencionada sala
- Papel
- Lápices y/o bolígrafos
- Indicaciones para el escenario (Anexo 1).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- Cuando sea posible, es útil que participen 2 facilitadores/as de esta actividad; de ese modo, uno/a de ellos/as puede quedarse con el grupo principal, que escribe las preguntas, y el/la otro/a puede estar con los/as sospechosos/as. Sin embargo, esto no es necesario.
- **NIVEL DE DIFICULTAD:** dependiendo de los conocimientos lingüísticos del grupo, por ejemplo, si hay hablantes no nativos/as, el/la facilitador/a puede introducir vocabulario de los tribunales y repasar los verbos en pasado.
- **TAMAÑO DEL GRUPO:** si trabajas con un grupo pequeño (menos de 10 personas), se puede decidir elegir 2 sospechosos/as y que el resto del grupo trabaje individualmente para hacer preguntas. También hay otra versión en la que sólo hay un/a sospechoso/a y éste/a tiene que demostrar su inocencia; en este caso, el/la facilitador/a debe cambiar un poco las instrucciones y explicar que se está acusando a esta persona. Si se dispone de poco tiempo, esta versión de la actividad es más breve.
- **ADAPTACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL:** si se trabaja con personas con discapacidad visual, hay que asegurarse de leer el delito en voz alta y de asignarles un rol (ya sea en el grupo o como sospechosos/as) en el que no necesiten escribir. Los miembros de su grupo deben explicarles cualquier señal visual que puedan observar en los/as sospechosos/as (por ejemplo, si no están manteniendo el contacto visual mientras hablan, ya que esto podría ser una señal de que están mintiendo).
- **ADAPTACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA:** dado que esta actividad trabaja principalmente las habilidades de debate oral, es posible que sea necesario un/a intérprete de lengua de signos, si hay personas con discapacidad auditiva en el grupo.
- **VERSIÓN VIRTUAL:** la actividad también puede realizarse por Internet. Utilizando la plataforma Zoom, el/la facilitador/a puede enviar a los/as 3 sospechosos/as a una sala de descanso en Zoom, donde pueden trabajar en sus coartadas. No obstante hay que tener en cuenta que otra persona debe gestionar la llamada de Zoom para que el/la facilitador/a pueda ir y venir de las salas de descanso.





ANEXO 1: PROPUESTA DE INDICACIONES PARA EL ESCENARIO

Delito: “¡Ayer, a las 19:30 h., alguien robó la rana de la fachada de la Universidad de Salamanca!”





3. ACTIVIDAD “EL JUEGO DE EINSTEIN”

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

15 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Utilizar el razonamiento lógico.
- Hacer predicciones.
- Sacar conclusiones.
- Analizar e interpretar datos.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: JUEGO DE FILAS

1. Todos/as los/as participantes deben ponerse de pie. El/La facilitador/a les dice que deben ponerse en fila según las instrucciones que él/ella dé.
2. Los/as participantes deben colocarse en orden, siguiendo las instrucciones (por ejemplo: quién nació más al Oeste/Este, talla de zapato, etc.)
3. El/La facilitador/a puede aumentar la dificultad agregando instrucciones (por ejemplo: sin hablar, debéis saltar a la pata coja, etc.)

El objetivo de este ejercicio de calentamiento es preparar a los/as participantes para trabajar juntos/as siguiendo unas directrices y ordenarse de forma coherente y lógica.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

en esta actividad, los/as participantes deben conseguir pistas los/as unos/as de los otros/as, analizar la información de dichas pistas, colocarlas en un orden lógico y descubrir la información que falte. Hay 2 versiones diferentes, según la dificultad, pero en ambas el objetivo es descubrir quién posee el pez.

Primero, el/La facilitador/a explica a los/as participantes que, aunque la actividad es para todo el grupo, la mayor parte es individual. Cada participante debe tener un trozo de papel y algo con lo que escribir, pues a cada persona se le dará un papelito con una pista (“tarjetas de pistas”).

A fin de obtener información de los demás, los/as participantes deben moverse por la sala y acercarse a cada persona, individualmente. Sólo pueden pedir información a esa persona respecto a lo que hay en su tarjeta de pista; es decir, si la persona tiene información de otros/as participantes con quienes ha hablado, no puede dártela. De lo que se trata es de que los/as participantes hablen con todas y cada una de las personas de la sala, y escriban la información que te den.

Al dar información, los/as participantes sólo deben hacerlo sobre lo que aparece en su papel. No deben hacer inferencias basadas en pistas que hayan recibido de otros/as ni dar información de otros al grupo.

Una vez que todos/as hayan hablado entre sí, los/as participantes se sientan con su información e intentan averiguar cómo ordenarla para ver a quién pertenece el pez. El/La facilitador/a puede decidir si quiere o no mostrar a los/as participantes el gráfico para organizar la información. Dependiendo del grupo, puede preferir que los/as participantes descubran por sí mismos/as que pueden hacer un gráfico.

Mientras ordenan la información, los/as participantes deben trabajar individualmente, en silencio y no hablar con los demás. Si el/la facilitador/a ve que el grupo tiene problemas, puede animarles a trabajar juntos/as, pero sólo después de darles la oportunidad de resolver la actividad por su cuenta.

Una vez descubierta la respuesta, el/la facilitador/a repasará las pistas y mostrará la tabla con las soluciones al grupo.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis mientras realizabais esta actividad?
- ¿Cómo os sentisteis mientras compartíais información con los demás? ¿Cómo os sentisteis cuando los demás os dieron su información?
- ¿Cómo creéis que esta actividad podría ayudaros a reforzar vuestra inteligencia lógico-matemática?
- ¿Qué es lo que os ha parecido más difícil de la actividad?
- ¿Qué estrategias utilizasteis para resolverla?
- Si volvierais a realizar esta actividad, ¿qué haríais diferente?



MATERIALES

- Folios de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Tarjetas de pistas (Anexo 1).
- Soluciones (Anexo 2)



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- Esta actividad se puede adaptar a muchos grupos diferentes; sin embargo, es importante tener tantas pistas como participantes haya en el grupo.
- Cuando se trabaje con grupos de menos de 15 personas, el/la facilitador/a puede decidir si da varias pistas a distintas personas o si es él/ella quien las tiene. Algunas de las pistas también pueden combinarse, especialmente las que sólo dan un dato.
- Es esencial que se repartan todas las pistas porque los rompecabezas sólo pueden resolverse si los/as participantes tienen las 15 pistas.
- Las tarjetas de pistas tienen casillas adicionales al final en las que el/la facilitador/a puede añadir más pistas, si trabaja con grupos más grandes. Algunas de las pistas dan 2 informaciones, por lo que pueden dividirse en 2. Para grupos aún más grandes, las pistas pueden repetirse o puede darse información que no sea relevante, lo que podría hacerlo aún más difícil.
- **NIVEL DE DIFICULTAD:** hay 2 escenarios que se pueden utilizar y que se encuentran en los anexos. La primera versión es de dificultad media y debería poder resolverla la mayoría de los/as adultos/as. La segunda versión es difícil y puede resultar más complicado resolverla en solitario. Después de hablar con los demás participantes y obtener toda la información que falta, hay que animar a los y las participantes a que trabajen primero en ordenar la información por su cuenta. Si el/la facilitador/a ve que algunas personas están atascadas, pueden formar pequeños grupos. El/La facilitador/a también puede dar pistas adicionales, si es necesario.
- **ADAPTACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA:** en lugar de hablar, se puede pedir a los/as participantes que escriban la información de sus pistas.
- **VERSIÓN VIRTUAL:** esta actividad también puede hacerse por Internet. Si se hace en Zoom, los/as participantes pueden enviarse mensajes privados unos/as a otros/as para conseguir información. También se pueden emplear otras plataformas como conferencias virtuales que permitan a los/as participantes hablar individualmente entre ellos/as.





ANEXO 1: TARJETAS DE PISTAS

Nivel de dificultad: Medio

Pistas:

La persona que baila ballet tiene un perro.

El danés no juega al fútbol.

La persona que tiene una cabra bebe leche.

El noruego bebe chocolate caliente.

El sueco tiene un perro y vive al lado de la persona que juega al baloncesto.

El noruego tiene un gato y vive al lado de la persona que tiene un perro.

El británico juega a los bolos y vive al lado de la persona que juega al baloncesto.

El danés no bebe zumo de manzana.

El danés no tiene una cabra.

El alemán juega al voleibol.

El alemán tiene un hámster y vive al lado de la persona que tiene un gato.

El alemán está en la primera casa.

La persona que tiene un hámster bebe té.

La persona que bebe agua juega al baloncesto.

El danés no tiene un hámster.



Nivel de dificultad: Difícil

Pistas:

La persona británica vive en la casa roja.

La persona sueca tiene un perro.

El danés bebe agua.

La casa verde está justo a la izquierda de la casa blanca.

El propietario de la casa verde bebe café.

La persona que nada tiene un pájaro.

El dueño de la casa amarilla juega al fútbol.

La persona que vive en la casa del medio bebe leche.

El noruego vive en la primera casa.

La persona que juega al baloncesto vive al lado de la persona que tiene un gato.

La persona que tiene un caballo vive al lado de la persona que juega al fútbol.

La persona que juega al rugby bebe gaseosa.

El alemán juega al tenis.

El noruego vive al lado de la casa azul.

La persona que juega al baloncesto tiene un vecino que bebe agua.



ANEXO 2: SOLUCIONES

Nivel de dificultad: Medio

Pistas:

- La persona que baila ballet tiene un perro.
- El danés no juega al fútbol.
- La persona que tiene una cabra bebe leche.
- El noruego bebe chocolate caliente.
- El sueco tiene un perro y vive al lado de la persona que juega al baloncesto.
- El noruego tiene un gato y vive al lado de la persona que tiene un perro.
- El británico juega a los bolos y vive al lado de la persona que juega al baloncesto.
- El danés no bebe zumo de manzana.
- El danés no tiene una cabra.
- El alemán juega al voleibol.
- El alemán tiene un hámster y vive al lado de la persona que tiene un gato.
- El alemán está en la primera casa.
- La persona que tiene un hámster bebe té.
- La persona que bebe agua juega al baloncesto.
- El danés no tiene un hámster.

¿Quién tiene el pez?

Solución:

Posición	Nacionalidad	Mascota	Bebida	Deporte
1	Alemana	Hámster	Té	Voleibol
2	Noruega	Gato	Chocolate caliente	Fútbol
3	Sueca	Perro	Zumo de manzana	Ballet
4	Danesa	Pez	Agua	Baloncesto
5	Británica	Cabra	Leche	Bolos



Nivel de dificultad: Difícil

Pistas:

- El británico vive en la casa roja.
- El sueco tiene un perro.
- El danés bebe té.
- La casa verde está justo a la izquierda de la casa blanca.
- El propietario de la casa verde bebe café.
- La persona que nada tiene un pájaro.
- El propietario de la casa amarilla juega al fútbol.
- La persona que vive en la casa del medio bebe leche.
- El noruego vive en la primera casa.
- La persona que juega al baloncesto vive al lado de la persona que tiene un gato.
- La persona que tiene un caballo vive al lado de la persona que juega al fútbol.
- La persona que juega al rugby bebe refrescos.
- El alemán juega al tenis.
- El noruego vive al lado de la casa azul.
- La persona que juega al baloncesto tiene un vecino que bebe agua.

¿Quién tiene el pez?

Solución:

Posición	Color de la Casa	Nacionalidad	Mascota	Bebida	Deporte
Casa 1	Amarilla	Noruega	Gato	Agua	Fútbol
Casa 2	Azul	Danesa	Caballo	Té	Baloncesto
Casa 3	Roja	Británica	Pájaro	Leche	Natación
Casa 4	Verde	Alemana	Pez	Café	Tenis
Casa 5	Blanca	Sueca	Perro	Gaseosa	Rugby



4. ACTIVIDAD “ESCAPE ROOM MATEMÁTICO”

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos
oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

15 - 20 participantes (grupos de
3 - 4 personas)



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Utilizar las habilidades de resolución de problemas en grupo e individualmente.
- Practicar la resolución de problemas.
- Identificar patrones.
- Practicar y reforzar las capacidades de cálculo.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: CUENTA SILENCIOSA

1. Todos/as los/as participantes se colocan en círculos, unos/as frente a otros/as. El/La facilitador/a les dice que van a contar en su cabeza, en silencio.
2. Cuando el/la facilitador/a aplauda, el grupo debe parar de contar y recordar su último número. El/La facilitador/a dará instrucciones con operaciones que deben aplicar a ese número (por ejemplo, suma 2, resta 7, multiplícalo por 5, etc.).
3. Cuando todo el mundo esté listo, el/la facilitador/a les dirá que empiecen a contar desde el 1 en sus cabezas.
4. El/La facilitador/a debe esperar un poco y después añadir operaciones. Dichas operaciones deben empezar siendo muy simples y de forma gradual aumentar la dificultad.
5. Cuando el/la facilitador/a esté listo/a para terminar la actividad, debe aplaudir y decir a los/as participantes que esa será la última operación.
6. Al final, el facilitador puede pedir a algunos/as voluntarios/as para que digan el número que habían obtenido.

El objetivo de este ejercicio de calentamiento es preparar a los/as participantes para hacer operaciones matemáticas en su mente y, así, que estén listos/as para los desafíos de la Escape Room.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, cada grupo debe trabajar en equipo para salir de la sala encontrando soluciones. La suma de las soluciones de todos los problemas es la respuesta que abre el candado.

Primero, el/la facilitador/a explica a los/as participantes que están todos/as encerrados/as en una sala y que tienen que encontrar la manera de escapar. Las respuestas de los desafíos/retos les darán pistas sobre la solución final.

El/La facilitador/a puede inventarse una historia para hacer las cosas más interesantes, como que los/as participantes están atrapados en el sótano de un edificio abandonado y tienen que encontrar la salida antes de que oscurezca. Todos los miembros de los grupos trabajarán juntos para encontrar soluciones a los 6 retos de la Escape Room Matemática. La suma de todas las soluciones abrirá la cerradura.

Cada grupo recibirá papel y lápices para resolver los problemas, pero no deben decir las respuestas en voz alta; de lo contrario, podrían ayudar a los demás grupos.

En el ejemplo de Escape Room del anexo, hay 4 retos; esto se puede adaptar según el grupo y según cuántos desafíos/retos decida hacer el/la facilitador/a. Sin embargo, esto debe decidirse de antemano, ya que la suma de todos los retos es la respuesta final.

Una vez que todos los grupos hayan resuelto todos los retos, deberán sumar las respuestas. Este número, si es correcto, abrirá la cerradura. Deberán anotar la respuesta y mostrársela al/la facilitador/a: si es correcta, podrán escapar de la sala; si no, el/la facilitador/a puede ayudarles y mostrarles en qué se han equivocado.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis mientras realizabais esta actividad?
- (Si se realiza la actividad en grupo) ¿Cómo fue la experiencia de realizar esta actividad en grupo? ¿Cómo habría sido diferente, si hubierais hecho esta actividad solos/as?
- (Si se realiza la actividad solo/a) ¿Cómo fue la experiencia de realizar esta actividad solos/as? ¿Cómo hubiera sido diferente, si hubierais estado en grupo?
- ¿Cómo creéis que esta actividad podría ayudaros a reforzar vuestra inteligencia lógico-matemática?
- ¿Qué es lo que os ha parecido más difícil de la actividad?
- Si volvierais a realizar esta actividad, ¿qué haríais diferente?



MATERIALES

- Papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Tarjetas de desafíos (Anexo 1).
- Soluciones de los desafíos (Anexo 2).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- **NIVEL DE DIFICULTAD:** el ejercicio de calentamiento puede adaptarse a diferentes niveles de dificultad. Para una dificultad más baja, se puede eliminar la división y la multiplicación. El/La facilitador/a también puede pedir al grupo que cuente despacio para que no lleguen a números más altos. Para añadir más dificultad, el/la facilitador/a puede mezclar las operaciones desde el principio y dar a los/as participantes menos tiempo para contar.
- **VERSIÓN INDIVIDUAL:** puede ser conveniente realizar la actividad de forma individual, en lugar de grupal. En ese caso, cada participante deberá repasar todos los desafíos/retos por su cuenta y anotar sus respuestas. El/La facilitador/a puede adaptar los retos en consecuencia.
- **ADAPTACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL:** para trabajar esta actividad con personas con discapacidad visual, puede ser mejor acortar la actividad. El/La facilitador/a debe decir todos los desafíos/retos en voz alta y dar tiempo suficiente para que los/as participantes los completen. Si se dispone de ellos, los retos pueden prepararse en Braille o en código Nemeth.
- **ADAPTACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA:** para trabajar esta actividad con personas con discapacidad auditiva, todos los desafíos/retos deben hacerse en papel. Puede ser útil proyectarlos en la pared o escribirlos en la pizarra. El reto de la calculadora humana que se sugiere en los anexos también se puede hacer por escrito y puede funcionar mejor como ejercicio individual.
- **VERSIÓN VIRTUAL:** la actividad también se puede hacer por Internet. Si se hace en grupo, el/la facilitador/a puede utilizar la función de sala de descanso de Zoom para dividir a los/as participantes en pequeños grupos. El reto de la calculadora humana podría hacerse por escrito en el grupo principal, donde el/la facilitador/a puede mostrar las preguntas en su pantalla y hacer que los/as participantes trabajen individualmente en cada pregunta en un trozo de papel. Al final de los retos, cada grupo o participante individual puede enviar su respuesta en un chat privado al/la facilitador/a.




ANEXO 1: TARJETAS DE DESAFÍOS

CALCULADORA HUMANA:

1.


¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



4×8

2.


¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



$/2$

3.


¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



**+ medidas de
la carpeta**

4.


¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



$\times 2$

5.


¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



-53

6.


¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



**$/$ número
de grupos
 $=$ número final**

SECUENCIAS:

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



¡Secuencias!

1, 9, 17, 25, _____

35, 33, 31, 29, _____

98, 88, 79, 71, _____

144, 72, 36, 18, _____

1, 1, 2, 6, _____

SUMA = _____

ENIGMA:

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



Soy un número de dos dígitos. Mi dígito de las decenas es tres veces mi dígito de las unidades. La suma de mis dígitos es 12. ¿Qué número soy?

$a+b=12$
 $b \times 3=a$

Enigma!

DESAFÍO FINAL:

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

¡DESAFÍO FINAL!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55


- El número inicial (9) \times 8
- 37
- /7
- \times sí mismo
- + 14
- /3
- + los dígitos de este número al revés
- dígito del 1 al 9 que no aparece en la tabla

Pista: todas las respuestas están en la tabla

ANEXO 2: SOLUCIONES DE LOS DESAFÍOS

CALCULADORA HUMANA:

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



Calculadora Humana

$$4 \times 8 = 32$$

$$32 / 2 = 16$$

16 + medida de la carpeta (33) = 49

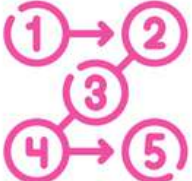
$$49 \times 2 = 98$$

$$98 - 53 = 45$$

45 / número de grupos (5) = 9

SECUENCIAS:

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



¡Secuencias!

$$+8 \ +8 \ +8 \ +8$$

1, 9, 17, 25, 33

$$-2 \ -2 \ -2 \ -2$$

35, 33, 31, 29, 27

$$-10 \ -9 \ -8 \ -7$$

98, 88, 79, 71, 64

$$/2 \ /2 \ /2 \ /2$$

144, 72, 36, 18, 9


$$\times 1 \times 2 \times 3 \times 4$$

1, 1, 2, 6, 24

$$33 + 27 + 64 + 9 + 24 = 157$$

ENIGMA:

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!



Enigma!

Soy un número de dos dígitos. Mi dígito de las decenas es tres veces mi dígito de las unidades. La suma de mis dígitos es 12. ¿Qué número soy?

$$a + b = 12$$

$$b \times 3 = a$$

93

DESAFÍO FINAL:

1.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)

Pista: todas las respuestas están en la tabla

2.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)

Pista: todas las respuestas están en la tabla

3.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)

Pista: todas las respuestas están en la tabla

4.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- \times sí mismo ($5 \times 5 = 25$)

Pista: todas las respuestas están en la tabla

5.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- \times sí mismo ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)

Pista: todas las respuestas están en la tabla

6.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- \times sí mismo ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)
- $/ 3$ ($39 / 3 = 13$)

Pista: todas las respuestas están en la tabla

7.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- \times sí mismo ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)
- $/ 3$ ($39 / 3 = 13$)
- \rightarrow los dígitos de este número al revés ($13 + 31 = 44$)

Clue: all answers are in the chart

8.

¡ESCAPE ROOM MATEMÁTICO!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Tu número $\times 8$ ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- \times sí mismo ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)
- $/ 3$ ($39 / 3 = 13$)
- $+ \text{this number's digits in reverse}$ ($13 + 31 = 44$)
- \leftarrow el dígito del 1-9 que no aparece en la tabla ($44 - 6 = 38$)

Clue: all answers are in the chart



5. ACTIVIDAD “ARMONÍA EN IMÁGENES”

INTELIGENCIA MUSICAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

20 participantes (divididos en 4 - 5 grupos)



TIEMPO

Aproximadamente 20 min.



OBJETIVOS

- Mejorar las habilidades cognitivas.
- Utilizar la música como herramienta para comprender la realidad.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a divide a los/as participantes en 4 o 5 grupos. A cada grupo se le entrega una imagen y algunos instrumentos o herramientas para hacer música/sonidos. Los grupos deben analizar su imagen en busca de ideas sobre el estado de ánimo o la historia que conllevan y, a continuación, crear una pieza musical que refleje la emoción o la narrativa de la imagen.

Después de elaborar la pieza musical, cada grupo debe interpretarla para los/as demás participantes sin revelar la imagen.

El resto de los grupos deben adivinar la imagen basándose en la música, y a continuación se revela la imagen.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo te sentiste mientras realizabas esta actividad?
- ¿Qué fue lo más difícil de la actividad?
- ¿Cómo crees que la música transmite emociones o historias?
- Si volvieras a realizar esta actividad, ¿qué harías de manera diferente?



- Hojas de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Instrumentos musicales o herramientas para hacer música/sonidos.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

[illegible]



6. ACTIVIDAD “NARRADORES/AS MUSICALES”

INTELIGENCIA MUSICAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

20 participantes (divididos en 4 - 5 grupos)



TIEMPO

Aproximadamente 25 min.



OBJETIVOS

- Conectar las emociones con la música.
- Aprender a describir las emociones y a crear historias a partir de ellas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a prepara con antelación una pieza musical. A continuación, se reproduce la música, mientras los/as participantes se dividen en 4 o 5 grupos. El/La facilitador/a les pide que se centren en las emociones, el estado de ánimo y cualquier “historia” que puedan escuchar. Los/as participantes pueden anotar elementos clave como el tempo, la dinámica y la instrumentación.

Después de escuchar, se pide a cada grupo que escriba una historia corta (200 palabras como máximo), basada en cómo les hizo sentir la música, describiendo los personajes, el escenario y la trama.

Por último, todos/as los/as participantes comparten sus historias con el resto de los grupos.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo te sentiste mientras realizabas esta actividad?
- ¿Qué fue lo que te resultó más difícil de la actividad?
- ¿Cómo crees que la música transmite emociones o historias?
- ¿Cuántas interpretaciones diferentes surgieron de la misma música?



- Hojas de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Instrumentos musicales o herramientas para hacer música/sonidos (por ejemplo, tambores, maracas, palos u otro objeto que pueda producir ritmo).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

[illegible]



7. ACTIVIDAD “RITMOS Y EMOCIONES”

INTELIGENCIA MUSICAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

20 participantes (divididos en 4 - 5 grupos)



TIEMPO

Aproximadamente 20 min.



OBJETIVOS

- Conectar las emociones con la música.
- Aprender a interpretar las emociones de los demás y a describir las propias sin hablar, a través de sus sonidos y ritmos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a divide a los/as participantes en 4 o 5 grupos. A cada grupo se le entregan algunos instrumentos musicales u otros objetos que puedan utilizar para producir sonido (por ejemplo, maracas, palos, etc.).

Se pide a cada grupo que cree un ritmo que exprese una emoción específica, asignada de antemano: felicidad, miedo, ira, calma, etc.

Una vez que cada grupo haya desarrollado su ritmo, lo interpretará para los demás participantes.

Después de cada interpretación, los demás grupos deben adivinar qué emoción representa el ritmo y discutir cómo les ha hecho sentir.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo te sentiste mientras realizabas esta actividad?
- ¿Qué fue lo que te resultó más difícil de la actividad?
- ¿Cómo crees que la música transmite emociones o historias?



- Hojas de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Instrumentos musicales o herramientas para hacer música/sonidos (por ejemplo, tambores, maracas, palos u otro objeto que pueda producir ritmo).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

[illegible]



8. ACTIVIDAD “LATIDOS RÍTMICOS”

INTELIGENCIA CORPORAL-CINESTÉSICA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos
oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

15 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Practicar la percusión corporal,
explorando ritmos y movimientos
- Mejorar la coordinación, la memoria y la
creatividad.
- Mejorar la conciencia corporal.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al principio, el/la facilitador/a explica que la percusión corporal utiliza el propio cuerpo como instrumento musical, lo que permite a cada persona explorar ritmos y movimientos de forma creativa y consciente. Por este motivo, esta actividad mejora la coordinación, el ritmo y la conciencia corporal.

El/La facilitador/a debe explicar a los/as participantes en qué consiste la percusión corporal y cuáles son sus beneficios para la coordinación y la conciencia corporal.

A continuación, el/la facilitador/a reproduce música (que debe preparar con antelación) y pide a los/as participantes que exploren individualmente algunos ritmos básicos, utilizando diferentes partes del cuerpo y creando secuencias.

Para terminar la actividad, es recomendable que el/la facilitador/a prepare un momento de relajación..

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis mientras realizabais esta actividad?
- ¿Habíais probado alguna vez actividades de percusión corporal?
- ¿Qué fue lo que os resultó más difícil de la actividad?



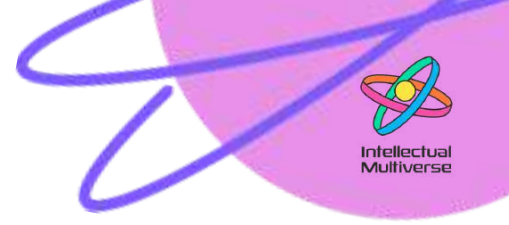
MATERIALES

- Música y dispositivos para reproducirla.
- Espacio amplio y tranquilo.
- Ropa cómoda.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

[illegible]



9. ACTIVIDAD “HABLA CON TUS MANOS”

INTELIGENCIA CORPORAL-CINESTÉSICA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos
oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

15 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Aprender un poco sobre el lenguaje de signos.
- Practicar una forma diferente de hablar.
- Estimular el sistema locomotor y mejorar la atención y la percepción visual.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al principio, el/la facilitador/a explica a los y las participantes la importancia del lenguaje de signos, destacando que no existe una “Lengua de Signos Universal”, sino que cada idioma tiene su propio lenguaje de signos. Para esta actividad, el/la facilitador/a puede utilizar el lenguaje de signos de su propio idioma, pero se proporcionan algunos alfabetos de lengua de signos como ejemplos.

Tras la explicación, utilizando el alfabeto de lengua de signos, se pide a los y las participantes que practiquen nombres y palabras, y que comprendan cómo funcionan.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis mientras realizabais esta actividad?
- ¿Alguna vez habéis intentado hablar con las manos?
- ¿Qué fue lo más difícil de la actividad??

- Espacio amplio y tranquilo.
- Alfabeto de Lengua de Signos de cada país (Anexo).

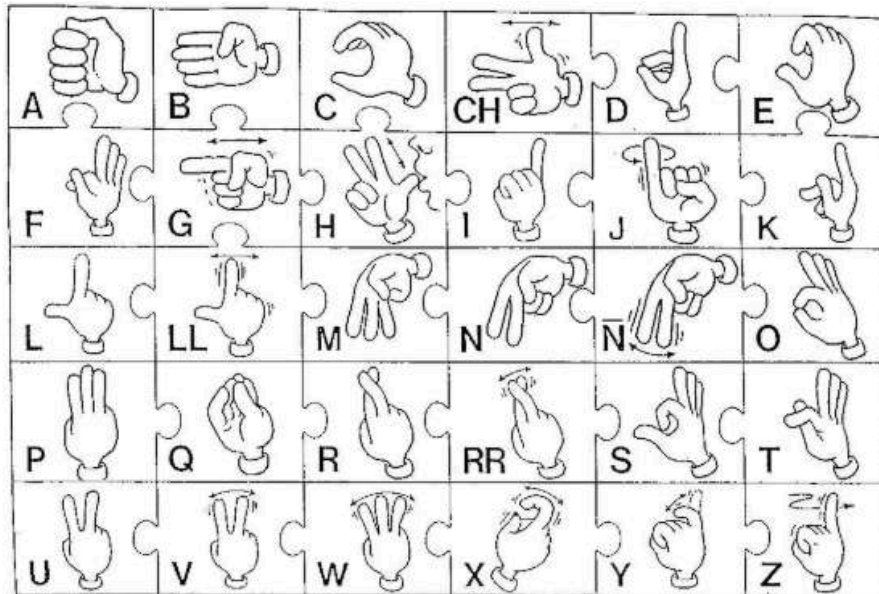


RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

[illegible]

ANEXO: ALFABETOS DE LENGUAS DE SIGNOS

ALFABETO DE LENGUA DE SIGNOS ESPAÑOLA:



ALFABETO DE LENGUA DE SIGNOS PORTUGUESA:



ALFABETO DE LENGUA DE SUGNOS ITALIANA:



ALFABETO DE LENGUA DE SIGNOS RUMANA:





10. ACTIVIDAD “ILUSTRANDO LA IMAGINACIÓN”

INTELIGENCIA ESPACIAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos
oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

10 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Desarrollar la representación.
- Fomentar la imaginación.
- Trabajar en la motricidad gruesa y fina.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a lee un fragmento de una historia o cuento seleccionado al azar.
Él/Ella repite el fragmento 3 veces.

Mientras el/la facilitador/a lee, se pide a los/as participantes que visualicen la escena con los ojos cerrados. Se les deja unos minutos para que desarrollen su imaginación.

Tras este tiempo, los y las participantes deben dibujar qué les sugiere el fragmento de la historia (o del cuento).

No es necesario explicar de qué trata la historia; es muy agradable ver cómo el mismo fragmento es algo diferente para cada persona..

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis mientras realizabais esta actividad?
- ¿Qué fue lo más difícil de la actividad?



MATERIALES

- Folios de papel.
- Lápices, ceras o rotuladores.
- Extracto de una historia o cuento.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on the right side, suggesting it's resting on a surface.



11. ACTIVIDAD “CIEGAMENTE”

INTELIGENCIA ESPACIAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos
oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

15 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Desarrollar la concentración y la capacidad de reconocimiento.
- Fortalecer las habilidades motoras finas.
- Desarrollar el reconocimiento de texturas y la comprensión de formas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Antes de desarrollar esta actividad, el/la facilitador/a debe esconder en una bolsa varios objetos que sean fáciles de reconocer; por ejemplo, pueden ser una pelota pequeña, un plátano, un lápiz y una manzana.

En esta actividad, se pide a los/as participantes que, sin ver lo que hay dentro, metan la mano en la bolsa y seleccionen un objeto. Deben tocarlo para intentar reconocerlo y luego dibujarlo sin mirar el papel, ya que esto les ayuda a concentrarse mucho más en el tacto y en el trazo de los lápices de colores.

Otra opción para llevar a cabo esta actividad es que el/la facilitador/a pida a los/as participantes que modelen con arcilla o plastilina el objeto que hayan seleccionado de la bolsa a través del tacto y la textura del mencionado objeto.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis mientras realizabais esta actividad?
- ¿Qué fue lo más desafiante de la actividad?



- Folios.
- Lápices, ceras o rotuladores.
- Bolsa con diferentes objetos dentro (el/la facilitador/a decide qué objetos).
- Antifaces (opcional).
- Arcilla o plastilina (opcional).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and is set against a dark background.



12. ACTIVIDAD “ESCULPIENDO EL YO: UN VIAJE EN ARCILLA”

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

8 - 20 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 90 min.



OBJETIVOS

- Fomentar la conciencia de uno/a mismo/a a través de la expresión creativa.
- Estimular la reflexión sobre la identidad personal, las emociones y los valores.
- Desarrollar la capacidad de traducir los conceptos internos sobre uno mismo en representaciones simbólicas.

INTRODUCCIÓN

El/La facilitador/a debe presentar la inteligencia intrapersonal como la capacidad de acceder a los propios sentimientos y estados internos, y de usar este conocimiento para la autoguía (Gardner, 2011). Luego, debe explicar que las actividades creativas como la escultura pueden ayudar a exteriorizar las experiencias internas, promoviendo una comprensión más profunda de uno/a mismo/a.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: VISUALIZACIÓN GUIADA

El/La facilitador/a pide a los/as participantes que cierren los ojos e imaginen su "yo" actual como un objeto, una forma o un símbolo (5 minutos aproximadamente). Reflexión inmediata: ¿Qué colores, texturas o formas les vienen a la mente?

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad se divide en 3 momentos diferentes:

1. Sesión de Escultura (45 min. aprox.):

El/La facilitador/a distribuye arcilla o plastilina a cada participante. A continuación, les pide que esculpan una representación de sí mismos/as (no un autorretrato literal, sino un modelo simbólico o abstracto que refleje quiénes son en ese momento).

El/La facilitador/a debe animarles a pensar en sus emociones, valores, fortalezas y retos mientras esculpen.



2. Redacción de Reflexiones (10 min. aprox.):

Una vez terminada la escultura, el/la facilitador/a pide a los/as participantes que escriban un breve párrafo describiendo su trabajo:

- ¿Cómo eligieron estas formas/colores?
- ¿Qué aspectos de sí mismos/as representan?

3. Compartir con el resto (20 min. aprox.):

Los/as participantes que se sientan cómodos/as pueden presentar sus esculturas y reflexiones al resto del grupo.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os sentisteis al representaros de una manera no verbal y artística?
- ¿La escultura reveló algo inesperado sobre vosotros/as mismos/as?



MATERIALES

- Arcilla, plastilina o masa para modelar (a ser posible, de varios colores).
- Mantales o tapetes individuales desechables.
- Papel y bolígrafos para escribir reflexiones.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

Para profundizar aún más, repite la actividad pidiendo a los/as participantes que esculpan su "yo ideal" y que comparen ambos resultados.



BIBLIOGRAFÍA

- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (Updated ed.). Basic Books.
- McNiff, S. (2004). *Art heals: How creativity cures the soul*. Shambhala Publications.



13. ACTIVIDAD “LAS 3 CARTAS: UNA INMERSIÓN PROFUNDA EN EL YO”

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

8 - 20 participantes (actividad individual, opcional compartir en parejas o pequeños grupos)



TIEMPO

Aproximadamente 90 min.



OBJETIVOS

- Fomentar la autoconciencia avanzada y la inteligencia emocional.
- Alentar la reflexión profunda sobre las experiencias pasadas, la identidad presente y las aspiraciones futuras.
- Desarrollar el establecimiento de metas personales y una visión a largo plazo alineada con los valores internos.

INTRODUCCIÓN

El/La facilitador/a debe presentar la inteligencia intrapersonal como la base para conocerse a uno/a mismo/a, gestionar las emociones y tomar decisiones vitales informadas y auténticas (Gardner, 2011); además, debe explicar que la capacidad de reflexionar profundamente a lo largo del tiempo (pasado, presente y futuro) construye un sentido coherente de identidad y propósito.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: VISUALIZACIÓN GUIADA RÁPIDA

El/La facilitador/a dice lo siguiente a los/as participantes: *"Cerrad los ojos e imaginad a vosotros/as mismos/as como cuando erais niños/as. Ahora cambiad la imagen a cómo sois hoy en día. Por último, imaginad a vosotros/as mismos/as dentro de 10 años".*

Después de 5 min. aproximadamente, el/la facilitador/a pide a los/as participantes que escriban 3 palabras que describan cada versión de sí mismos/as: Pasado, Presente y Futuro.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad se divide en 3 momentos diferentes, ya que los/as participantes escribirán 3 cartas distintas de forma secuencial, creando un diálogo a través del tiempo:

1. Carta al Yo del Pasado (20 min. aprox.):

Se pide a los/as participantes que se dirijan a su yo más joven (el/la de hace 5-10 años). Cada persona debe expresar gratitud, perdón o consejos por las experiencias que ha vivido. El/La facilitador/a pedirá a los/as participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido de sus retos y éxitos pasados.

2. Carta al Yo Actual (20 min. aprox.):

El/La facilitador/a pide a los/as participantes que se escriban a ellos/as mismos/as hoy, reflexionando sobre sus puntos fuertes y sus áreas de crecimiento. Los/as participantes deben reflexionar sobre lo que más les importa ahora y cómo están viviendo de acuerdo con sus valores.

3. Carta al Yo Futuro (20 min. aprox.):

El/La facilitador/a pide a los/as participantes que se proyecten 10 años hacia el futuro y compartan sus esperanzas, sueños e intenciones. Los/as participantes deben describir el tipo de persona en la que cada uno aspira a convertirse y el camino que imaginan.

Por último, habrá un intercambio de reflexiones (20 min. aprox.): en parejas o tríos, los/as participantes pueden compartir extractos seleccionados o ideas, opcionalmente, dependiendo de su nivel de comodidad.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Qué carta fue la más difícil de escribir? ¿Por qué?
- ¿Escribir estas cartas cambió vuestra forma de entender quiénes sois o hacia dónde os dirigís?
- ¿Cómo podéis utilizar lo que habéis descubierto para guiar vuestras acciones a partir de hoy?



MATERIALES

- Papel, bolígrafos, sobres (opcional, si los/as participantes desean sellar sus cartas).
- Música de fondo tranquila (opcional) para crear un ambiente propicio para la reflexión.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- Crear una "cápsula del tiempo": sella las cartas y programa su devolución a los/as participantes dentro de un año.
- Como variación visual, después de escribir, los/as participantes pueden dibujar una línea temporal que conecte los 3 yoes.
- Se puede utilizar una forma poética para las cartas con el fin de fomentar una expresión emocional más profunda.



BIBLIOGRAFÍA

- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (Updated ed.). Basic Books.
- Pennebaker, J. W. (1997). *Opening up: The healing power of expressing emotions*. Guilford Press.
- Brown, B. (2018). *Dare to Lead: Brave Work. Tough Conversations. Whole Hearts*. Random House.



14. ACTIVIDAD “CONSTRUYENDO PUENTES: EL CÍRCULO DE LA EMPATÍA”

INTELIGENCIA INTERPERSONAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos
oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

8 - 20 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 90 min.



OBJETIVOS

- Mejorar la empatía y la capacidad de escuchar activamente.
- Fomentar la colaboración y el entendimiento entre los/as participantes.
- Desarrollar la capacidad de interpretar las señales sociales y responder de manera adecuada.
- Practicar la retroalimentación constructiva y el apoyo entre iguales.

INTRODUCCIÓN

El/La facilitador/a debe introducir el concepto de inteligencia interpersonal como la capacidad de comprender e interactuar eficazmente con los demás (Gardner, 2011). Debe destacar la importancia de la empatía y la capacidad de escuchar para construir relaciones personales y profesionales sólidas.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO

El/La facilitador/a comienza emparejando a los/as participantes al azar. Cada persona tiene 3 minutos para compartir una experiencia positiva de su vida, mientras que el/la otro/a participante escucha atentamente sin interrumpir. Después de cada ronda, los/as oyentes resumen lo que han escuchado, centrándose en las emociones y los puntos clave.

El/La facilitador/a puede hacer un resumen de la actividad de calentamiento preguntando:

- ¿Cómo os sentisteis al ser escuchados/as sin interrupciones?
- ¿Qué os resultó difícil a la hora de resumir la historia?



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a pide a los/as participantes que formen pequeños círculos (de 5 a 6 personas cada uno).

A continuación, un/a participante comparte un problema o dilema que puede ser real o hipotético (2-3 min. aproximadamente). Después de compartirlo, cada miembro del grupo reflexiona brevemente (1 min. aproximadamente) sobre lo que ha entendido, centrándose en las emociones y necesidades expresadas. En esta fase no se permite dar consejos, sólo reflexiones y respuestas empáticas.

Una vez terminadas todas las reflexiones, el/la participante que haya compartido el problema puede comentar qué comentarios le han parecido más significativos.

A continuación, el/la facilitador/a pide a los/as participantes que cambien los roles hasta que todos/as hayan tenido la oportunidad de compartir algo.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Qué habéis aprendido sobre vosotros/as mismos/as y sobre los demás?
- ¿Cómo ha influido la escucha activa en vuestra conexión con el/la participante que ha compartido el problema?
- ¿De qué maneras se pueden aplicar estas habilidades en la vida cotidiana?



MATERIALES

- Sillas colocadas en círculos.
- Temporizador o cronómetro.
- Cuaderno y bolígrafo (opcional, para notas personales).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- Para grupos más pequeños, se puede aumentar el número de rondas de intercambio.
- Para participantes avanzados/as, introduce temas más complejos para el debate (por ejemplo, dilemas éticos).
- Anima a los/as participantes a mantener el contacto visual y a utilizar afirmaciones no verbales (asentir con la cabeza, sonreír, etc.).



BIBLIOGRAFÍA

- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (Updated ed.). Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.



15. ACTIVIDAD “EL JUEGO DE LA NEGOCIACIÓN: MISIÓN BENEFICIOSA PARA TODOS/AS”

INTELIGENCIA INTERPERSONAL



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

12 - 30 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 90 min.



OBJETIVOS

- Desarrollar la conciencia sobre la naturaleza que nos rodea.
- Motivar a cada persona para que haga actividades al aire libre.
- Promover el aprendizaje mientras se disfruta del entorno natural.

INTRODUCCIÓN

El/La facilitador/a debe presentar brevemente la inteligencia interpersonal, haciendo hincapié en la importancia de la negociación, la colaboración y la conciencia social (Gardner, 2011). A continuación, se puede debatir sobre cómo el éxito en el mundo real, a menudo, depende de alcanzar acuerdos mutuamente beneficiosos.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: SÍ - NO

El/La facilitador/a comienza emparejando a los/as participantes al azar. En cada pareja, los/as participantes deben continuar una conversación en la que solo se les permite responder con “sí” o “no”, sin utilizar ninguna otra palabra.

Después de 2 minutos, el/la facilitador/a debe preguntar lo siguiente:

- ¿Ha sido difícil mantener la conversación?
- ¿Qué estrategias han funcionado mejor?



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a divide a los/as participantes en equipos de 3 a 4 personas. Cada equipo representa a un “país” diferente encargado de negociar un acuerdo internacional (por ejemplo, un tratado medioambiental, un acuerdo comercial o un intercambio cultural).

Cada equipo recibe un informe confidencial en el que se detallan los objetivos de su país, los aspectos imprescindibles y los puntos en los que están dispuestos a ceder.

A continuación, se pasa a la fase de negociación: todos los equipos disponen de aproximadamente 30 minutos para negociar y alcanzar un consenso que satisfaga, al menos, el 70 % de los objetivos de cada país.

Por último, se reflexiona sobre el proceso de negociación, y el/la facilitador/a puede preguntar a los/as participantes lo siguiente:

- ¿Qué estrategias fueron eficaces?
- ¿Cuáles fueron los mayores retos?
- ¿Cómo ayudaron la empatía y la comprensión a alcanzar acuerdos?

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo gestionasteis los intereses contrapuestos?
- ¿Qué papel desempeñaron la escucha y la flexibilidad en el éxito de la negociación?
- ¿Se os ocurren situaciones de la vida real en las que estas habilidades sean fundamentales?



MATERIALES

- Hojas de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Informes confidenciales sobre los países (impresos o en versión digital).
- Hojas de negociación (para llevar un registro de los acuerdos y compromisos).
- Temporizador/Cronómetro.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- Añade un giro: introduce "acontecimientos globales" inesperados a mitad del juego (por ejemplo, una crisis económica o un desastre medioambiental) que obliguen a los equipos a adaptar sus estrategias de negociación.
- Para grupos más pequeños, crea empresas u organizaciones ficticias en lugar de países.



BIBLIOGRAFÍA

- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (Updated ed.). Basic Books.
- Fisher, R., Ury, W., & Patton, B. (2011). *Getting to Yes: Negotiating Agreement Without Giving In* (3rd ed.). Penguin Books.



16. ACTIVIDAD “DIARIO DE CAMPO - MI DIARIO DE LA NATURALEZA”

INTELIGENCIA NATURALISTA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

10 - 12 participantes (trabajo individual)



TIEMPO

Aproximadamente 60 min.



OBJETIVOS

- Mejorar las habilidades de negociación y resolución de conflictos.
- Desarrollar la capacidad de equilibrar la asertividad y la empatía.
- Fortalecer el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: ¿QUIÉN ES QUIÉN?

El/La facilitador/a comienza explicando a los/as participantes que se considera que algunas figuras históricas poseen la mayor inteligencia naturalista. A continuación, reta a los/as participantes a adivinar quiénes son estas figuras (para ello, el/la facilitador/a tiene a su disposición unas diapositivas que se incluyen en el anexo).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad se divide en 4 pasos.

PASO 1. (15 min. aprox.):

Siguiendo la senda de Darwin, el/la facilitador/a reta a los/as participantes a elaborar su propio Diario de la Naturaleza, un pequeño cuaderno para llevar con ellos/as en su próximo paseo y empezar a detectar detalles naturalistas a su alrededor: dibujos, sentimientos, observaciones, detalles interesantes, aprendizajes, elementos naturales, etc.

El/La facilitador/a presenta el video sobre cómo hacer un Diario de la Naturaleza (cuyo enlace está disponible en la sección de “Materiales”) u otro video más adecuado al grupo.

Luego, el/la facilitador/a presenta los materiales y permite a los/as participantes trabajar con ellos durante 15 min. aproximadamente: dibujar, recortar, escribir..., usando su creatividad para construir y decorar el Diario. Se puede personalizar la portada e incluir capítulos (plantas, animales, pensamientos, dibujos, fotografías...).



PASO 2. (10 min. aprox.):

El siguiente reto para los/as participantes es empezar a utilizar el Diario de la Naturaleza. El/La facilitador/a pide a los/as participantes que recuerden un lugar concreto de la naturaleza que tengan presente: el jardín de su casa, un lugar de vacaciones, un viaje inolvidable, el paseo dominical en familia...

Una vez identificado el paraje, el/la facilitador/a reta a los/as participantes a traer a la memoria recuerdos de ese lugar natural y a rellenar el diario con información relacionada: nombre del lugar, ubicación, fecha de la visita, estación del año, paisaje típico (montaña, llanura, valle, río, bosque...), árboles/flores/animales típicos, sonidos comunes (agua, viento, canto de los pájaros, etc.), olores y colores, detalles específicos y únicos que se han quedado grabados en la memoria... Esta información se puede escribir o incluso dibujar.

PASO 3. (10 min. aprox.):

El/La facilitador/a invita a los/as participantes a escribir en post-its (o pequeños papeles reutilizados) ideas relacionadas con la sostenibilidad y el respeto por la naturaleza en nuestras vidas, y a colocarlas en 3 cajas diferentes:

1. Acciones respetuosas con la naturaleza que cada persona ya incluye en su vida.
2. Acciones respetuosas con la naturaleza que cada persona se plantea experimentar.
3. Acciones WOW (algo nuevo, atrevido, fuera de lo común...).

Por último, de entre las 3 cajas, los/as participantes pueden elegir algunas acciones que les gustaría probar en su vida diaria para ser más sostenibles y respetuosos/as con la naturaleza, e incluirlas en el Diario de la Naturaleza.

PASO 4. (10 min. aprox.):

El/La facilitador/a invita a los/as participantes que así lo deseen a presentar sus Diarios y/o su lugar especial, y/o las acciones WOW.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Sentisteis que conectabais de alguna manera con la Naturaleza?
- ¿Habéis descubierto unos/as “amantes de la naturaleza” que desconocíais dentro de vosotros/as?
- ¿Estáis de acuerdo en que este tipo de actividad puede ayudaros a desarrollar habilidades naturalistas y una actitud más cuidadosa hacia la naturaleza?



MATERIALES

- Hojas de papel. Lápices y/o bolígrafos.
- Materiales para manualidades: papel vegetal, cajas de cartón usadas, papel de calco, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, revistas viejas (para recortar imágenes) y elementos naturales (flores, hojas de árboles, palos...), entre otros.
- Post-its o trozos pequeños de papel.
- 3 cajas pequeñas.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

Pon música/sonidos mientras los/as participantes trabajan, si la actividad se lleva a cabo en una sala. He aquí algunos enlaces a sonidos de la naturaleza:

- [Pájaros cantando](#)
- [Ruido blanco del agua](#)
- [Olas del océano](#)

Mientras los/as participantes están trabajando, la Aromaterapia es otra opción posible para despertar los sentidos y proporcionar una atmósfera de bienestar.

Si es posible, esta actividad debería llevarse a cabo en un espacio al aire libre (un jardín, una zona de picnic, etc.).

Otra sugerencia, ya que el conjunto de actividades del proyecto proporciona un camino personal, es utilizar este Diario de la Naturaleza como Diario Personal de todo el proceso de Actividades Multiverso; de esta forma, cada participante tendrá un cuaderno personalizado para registrar, escribir, dibujar, tomar notas, hacer listas, hacer planes... mientras participa en las actividades del proyecto sobre Inteligencias Múltiples.



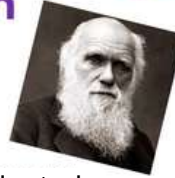
RECURSOS

- Video corto sobre cómo hacer un Diario de la Naturaleza: [Nature Journal film](#)
- Instrucciones paso a paso para hacer un Diario de la Naturaleza: <https://www.wikihow.life/Make-a-Nature-Journal>
- Diferentes propuestas para Diarios de Campo: <https://pt.pinterest.com/search/pins/?q=naturalistic%20journals&rs=typed>
- Qué registrar en un Diario de Campo (en inglés):
 - <https://www.youtube.com/shorts/jJU0YwtzT8Y>
 - <https://www.earthwiseaware.org/ewa-nature-circles/ewa-circles-rules-tools/nature-naturalist-journaling-why-how-to/>

ANEXO: DIAPOSITIVAS PARA EL EJERCICIO DE CALENTAMIENTO "¿QUIÉN ES QUIÉN?"

Charles Darwin

Adivina quién es



Conservó su amor y curiosidad infantiles por el mundo natural, y finalmente se convirtió en una de las personas más influyentes de la historia gracias a su trabajo sobre la evolución de las especies.

Jacques Costeau

Adivina quién es



Oficial naval francés y explorador oceánico, científico e investigador, estudió todas las formas de vida marina.

Dian Fossey

Adivina quién es



Era una zóloga conocida principalmente por investigar los gorilas en peligro de extinción de los bosques montañosos de Ruanda y una de las primeras en llamar la atención sobre la extinción de especies.

Carl Sagan

Adivina quién es



Nos guió a través de las alturas de la galaxia y se convirtió en un astrónomo popular e influyente.

Jane Goddall



Adivina quién es

Es una etóloga británica, conocida por sus investigaciones excepcionalmente detalladas y a largo plazo sobre los chimpancés del Parque Nacional Gombe Stream, en Tanzania.

Greta Thunberg



Adivina quién es

Es una joven activista medioambiental sueca conocida por desafiar a los líderes mundiales a tomar medidas inmediatas para mitigar los efectos del cambio climático provocado por el ser humano.

Naturaleza y gente (NO famosa)

Desde el principio, los **pueblos indígenas** han tenido una fuerte relación con la naturaleza.

La consideran sagrada y se sienten parte integral de ella.



Es el entorno del que obtienen su sustento: los alimentos y el agua que necesitan para sobrevivir.

Las comunidades indígenas prestan especial atención a los ciclos climáticos y las estaciones (el mejor momento para plantar y cultivar).

En sus rituales, los elementos de la naturaleza, especialmente la flora y la fauna, están siempre presentes.

Naturaleza y gente (NO famosa)

Los pueblos indígenas son personas que mantienen un **estilo de vida en armonía con la naturaleza**.



Son **ejemplos inspiradores de sociedades sostenibles**, y sus conocimientos y prácticas deberían guiar el crecimiento de la humanidad hacia la sostenibilidad.

Ejemplos: las comunidades indígenas amazónicas, las Primeras Naciones norteamericanas, el pueblo masái en Kenia, el pueblo pigmeo en África Central, los maoríes en Nueva Zelanda, los canacos en Nueva Caledonia...



17. ACTIVIDAD “C.S.I. NATURALEZA”

INTELIGENCIA NATURALISTA



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

15 participantes



TIEMPO

Aproximadamente 40 min.



OBJETIVOS

- Resolver misterios medioambientales analizando pruebas/evidencias sobre la presencia de animales y sus acciones.

EJERCICIO DE CALENTAMIENTO: ¿SE PUEDE SABER?

EL/La facilitador/a comienza desafiando los conocimientos de los/as participantes sobre la naturaleza: ¿pueden identificar animales a través del sonido que hacen? He aquí una lista de posibilidades: <https://animalsoundslist.com/>

Otra posibilidad es hacerlo con una variedad de sonidos que pueden encontrarse en la naturaleza (agua, pasos de animales caminando, pájaros cantando, sonidos de ranas, etc.): <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El/La facilitador/a divide a los/as participantes en pequeños grupos y se les informa de que van a ser Investigadores/as de la Escena del Crimen (C.S.I. por sus siglas en inglés, “*Crime Scene Investigators*”) de algo que ha pasado en un determinado entorno natural.

El/La facilitador/a presenta un ejemplo (llamado “Misterio 0”): el escenario, las pistas, los/as sospechosos/as, las posibles hipótesis, la respuesta y la justificación.. Luego, cada grupo recibe una situación de la naturaleza para analizar en relación con un escenario misterioso. El grupo analiza las pistas y propone hipótesis de lo que puede haber pasado.

Tras esto, cada grupo presenta sus soluciones al misterio, así como sus justificaciones, según su conocimiento naturalista.

Finalmente, el/la facilitador/a confirma y/o revela la respuesta correcta y da más explicaciones (si es necesario).



DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Estáis de acuerdo en que este tipo de actividad puede ayudaros a desarrollar habilidades naturalistas y una actitud más respetuosa hacia la naturaleza?



MATERIALES

- Folios de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Tarjetas de Misterios para el/la facilitador/a (Anexo 1) con pistas para ayudar a los grupos, si es necesario.
- Tarjetas de Misterios para los/as participantes (Anexo 2) con información sobre el misterio y espacios en blanco para escribir la hipótesis, la respuesta y la justificación.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

El/La facilitador/a puede crear sus propios escenarios de C.S.I. más ajustados a la fauna y flora de su región.



RECURSOS

Sonidos de animales para el ejercicio de calentamiento:

- <https://animalsoundslist.com/>
- <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

ANEXO 1: TARJETAS DE MISTERIOS PARA EL/LA FACILITADOR/A

MISTERIO 0 (EJEMPLO):

TÍTULO	EL ÁRBOL ARAÑADO
ESCENARIO	Un árbol muestra signos de haber sido visitado por un animal.
PISTAS	Huellas grandes y redondeadas cerca de un árbol arañado. Hay cáscaras de fruta parcialmente comidas y marcas de dientes en el suelo. Alguien arañó el árbol y dejó mechones de pelo oscuro.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Lobo • Oso • Ciervo • Zorro
POSIBLES HIPÓTESIS	Los lobos no comen fruta. Los ciervos no tienen el pelo oscuro. Los osos comen fruta, dejan grandes huellas y se frotan contra los árboles. Los zorros no tienen el pelo oscuro
RESPUESTA	Oso
JUSTIFICACIÓN	Los osos comen fruta, tienen el pelo oscuro y les encanta arañar los árboles con las garras.

MISTERIO 1:

TÍTULO	EL CAMPING INVADIDO
ESCENARIO	Un grupo de campistas se despierta y descubre que su camping ha desaparecido. Hay huellas en la tierra, paquetes de comida rotos y una mochila desgarrada.
PISTAS	Pequeñas huellas cerca de las tiendas. Paquetes de comida mordidos y esparcidos. Pelos naranjas pegados a la mochila.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Zorro • Tejón • Perro callejero
POSIBLES HIPÓTESIS	<p>Los zorros tienen el pelaje naranja.</p> <p>Los tejones pueden manipular la basura, pero tienen el pelaje oscuro.</p> <p>Un perro callejero también puede buscar comida en la basura.</p>
RESPUESTA	Zorro
JUSTIFICACIÓN	Los zorros tienen el pelaje naranja y sienten mucha curiosidad por la actividad humana.

MISTERIO 2:

TÍTULO	EL LAGO CONTAMINADO
ESCENARIO	Un pequeño lago, que solía ser cristalino, ahora está turbio y tiene espuma en la superficie. Varios peces yacen muertos en la orilla.
PISTAS	<p>El agua huele diferente.</p> <p>La hierba cerca del lago parece más verde y cubierta de maleza.</p> <p>Hay muchas algas en la superficie del agua.</p> <p>Hay huellas de ruedas en la orilla.</p>
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Fertilizantes de una granja cercana • Castores • Jabalíes
POSIBLES HIPÓTESIS	<p>Fertilizantes de una granja cercana: el exceso de nutrientes provoca la proliferación de algas, que eliminan el oxígeno del agua y matan a los peces.</p> <p>Los castores pueden cambiar el flujo del agua, pero no provocan la espuma ni la muerte de los peces.</p> <p>Los jabalíes pueden remover el barro, pero no afectarían al agua de esta manera.</p>
RESPUESTA	Fertilizantes de una granja cercana.
JUSTIFICACIÓN	Los fertilizantes provocan el cambio de color del agua, el crecimiento excesivo de plantas y algas. Las huellas de ruedas en la orilla son prueba de la presencia humana.

MISTERIO 3:

TÍTULO	LOS HUEVOS PERDIDOS
ESCENARIO	Un nido que ayer estaba lleno de huevos ahora está vacío. No hay signos de cáscaras rotas, pero hay plumas en el suelo.
PISTAS	Plumas grises y blancas esparcidas por el suelo. Pequeños arañazos en el tronco del árbol. No hay cáscaras de huevo en el lugar. Sonido lejano de un animal llamando por la noche.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Búho • Gato montés • Mapache
POSIBLES HIPÓTESIS	<p>Los búhos cazan aves pequeñas y pueden llevarse huevos enteros sin dejar rastro.</p> <p>Los gatos monteses pueden robar huevos, pero suelen dejar marcas más visibles.</p> <p>Los mapaches roban huevos, pero suelen romper las cáscaras en el acto.</p>
RESPUESTA	Búho
JUSTIFICACIÓN	Plumas grises y blancas dispersas, ninguna otra marca y desaparición de los huevos. El sonido de la llamada de un animal.

MISTERIO 4:

TÍTULO	EL ÁRBOL DESTROZADO
ESCENARIO	Un árbol joven ha sido destruido durante la noche. Su tronco está cortado en pedazos y las ramas esparcidas por todas partes.
PISTAS	Tronco cortado irregularmente. Marcas de dientes en la madera. Pequeño dique empezando a formarse en un arroyo cercano. Huellas húmedas cerca de la orilla.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Castor • Jabalí • Oso
POSIBLES HIPÓTESIS	Los castores cortan árboles con los dientes para construir diques. Los jabalíes pueden arañar los árboles, pero no talan los troncos. Los osos arañan los árboles para marcar su territorio, pero no los destruyen de esa forma.
RESPUESTA	Castor
JUSTIFICACIÓN	El tronco cortado irregularmente con marcas de dientes en la madera. La construcción de un pequeño dique en un arroyo cercano.

MISTERIO 5:

TÍTULO	LA MADRIGUERA MISTERIOSA
ESCENARIO	En un sendero de montaña, unos/as excursionistas encuentran una madriguera recién excavada, pero no saben de qué animal puede tratarse.
PISTAS	<p>Agujero profundo y ancho, con tierra removida alrededor.</p> <p>Pequeñas huellas de garras en la entrada.</p> <p>Restos de insectos y pequeños huesos cerca.</p> <p>Fuerte olor a almizcle procedente del agujero.</p>
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Tejón • Conejo • Zorro
POSIBLES HIPÓTESIS	<p>Los tejones excavan grandes madrigueras y se alimentan de insectos y pequeños animales.</p> <p>Los conejos también cavan madrigueras, pero no dejan restos óseos a su alrededor.</p> <p>Los zorros pueden cavar agujeros, pero suelen elegir refugios naturales en lugar de excavar algo nuevo.</p>
RESPUESTA	Tejón
JUSTIFICACIÓN	El agujero profundo y ancho con pequeñas huellas de garras en la entrada y el fuerte olor a almizcle que salía del agujero.

MISTERIO 6:

TÍTULO	JARDÍN ATACADO
ESCENARIO	A community garden full of vegetables and flowers is starting to show eaten leaves, small sticky trails and diseased plants.
PISTAS	Hojas con pequeños agujeros y marcas de mordiscos. Pequeños huevos verdosos en el reverso de las hojas. Algunas plantas cubiertas de una sustancia pegajosa. Presencia de hormigas alrededor de las plantas afectadas.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Pulgones • Orugas • Caracoles
POSIBLES HIPÓTESIS	<p>Los pulgones chupan la savia de las plantas y excretan una sustancia dulce (melaza) que atrae a las hormigas. Las hormigas protegen a los pulgones a cambio de la melaza.</p> <p>Las orugas también comen hojas, pero no producen la sustancia pegajosa.</p> <p>Los caracoles dejan rastros de mucosidad, pero no ponen huevos verdosos ni atraen a las hormigas.</p>
RESPUESTA	Pulgones
JUSTIFICACIÓN	La sustancia pegajosa, los huevos verdosos y la presencia de hormigas.



PLANTILLA PARA CREAR OTROS MISTERIOS:

TÍTULO	
ESCENARIO	
PISTAS	
SOSPECHOSOS/AS	
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

ANEXO 2: TARJETAS DE MISTERIOS PARA LOS/AS PARTICIPANTES

MISTERIO 0 (EJEMPLO):

TÍTULO	EL ÁRBOL ARAÑADO
ESCENARIO	Un árbol muestra signos de haber sido visitado por un animal.
PISTAS	Huellas grandes y redondeadas cerca de un árbol arañado. Hay cáscaras de fruta parcialmente comidas y marcas de dientes en el suelo. Alguien arañó el árbol y dejó mechones de pelo oscuro.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Lobo • Oso • Ciervo • Zorro
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

MISTERIO 1:

TÍTULO	EL CAMPING INVADIDO
ESCENARIO	Un grupo de campistas se despierta y descubre que su camping ha desaparecido. Hay huellas en la tierra, paquetes de comida rotos y una mochila desgarrada.
PISTAS	Pequeñas huellas cerca de las tiendas. Paquetes de comida mordidos y esparcidos. Pelos naranjas pegados a la mochila.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Zorro • Tejón • Perro callejero
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

MISTERIO 2:

TÍTULO	EL LAGO CONTAMINADO
ESCENARIO	Un pequeño lago, que solía ser cristalino, ahora está turbio y tiene espuma en la superficie. Varios peces yacen muertos en la orilla.
PISTAS	<p>El agua huele diferente.</p> <p>La hierba cerca del lago parece más verde y cubierta de maleza.</p> <p>Hay muchas algas en la superficie del agua.</p> <p>Hay huellas de ruedas en la orilla.</p>
SOSPECHOSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Fertilizantes de una granja cercana • Castores • Jabalíes
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

MISTERIO 3:

TÍTULO	LOS HUEVOS PERDIDOS
ESCENARIO	Un nido que ayer estaba lleno de huevos ahora está vacío. No hay signos de cáscaras rotas, pero hay plumas en el suelo.
PISTAS	<p>Plumas grises y blancas esparcidas por el suelo.</p> <p>Pequeños arañazos en el tronco del árbol.</p> <p>No hay cáscaras de huevo en el lugar.</p> <p>Sonido lejano de un animal llamando por la noche.</p>
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Búho • Gato montés • Mapache
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

MISTERIO 4:

TÍTULO	EL ÁRBOL DESTROZADO
ESCENARIO	Un árbol joven ha sido destruido durante la noche. Su tronco está cortado en pedazos y las ramas esparcidas por todas partes.
PISTAS	<p>Tronco cortado irregularmente.</p> <p>Marcas de dientes en la madera.</p> <p>Pequeño dique empezando a formarse en un arroyo cercano.</p> <p>Huellas húmedas cerca de la orilla.</p>
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Castor • Jabalí • Oso
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

MISTERIO 5:

TÍTULO	LA MADRIGUERA MISTERIOSA
ESCENARIO	En un sendero de montaña, unos/as excursionistas encuentran una madriguera recién excavada, pero no saben de qué animal puede tratarse.
PISTAS	<p>Agujero profundo y ancho, con tierra removida alrededor.</p> <p>Pequeñas huellas de garras en la entrada.</p> <p>Restos de insectos y pequeños huesos cerca.</p> <p>Fuerte olor a almizcle procedente del agujero.</p>
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Tejón • Conejo • Zorro
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

MISTERIO 6:

TÍTULO	JARDÍN ATACADO
ESCENARIO	Un huerto comunitario lleno de hortalizas y flores empieza a mostrar hojas carcomidas, pequeños rastros pegajosos y plantas enfermas.
PISTAS	Hojas con pequeños agujeros y marcas de mordiscos. Pequeños huevos verdosos en el reverso de las hojas. Algunas plantas cubiertas de una sustancia pegajosa. Presencia de hormigas alrededor de las plantas afectadas.
SOSPECHOSOS/AS	<ul style="list-style-type: none"> • Pulgones • Orugas • Caracoles
POSIBLES HIPÓTESIS	
RESPUESTA	
JUSTIFICACIÓN	

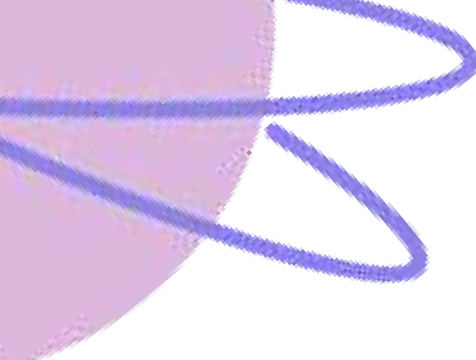


CUÁLES SON LOS JUEGOS Y CÓMO PUEDEN UTILIZARSE

Con el objetivo de generar una propuesta de programa de juegos a través del cual los educadores y adultos que participen en él puedan reconocer cuáles son las 8 inteligencias y su relación con las áreas de desarrollo personal, el consorcio del proyecto “Intellectual Multiverse” ha **creado y desarrollado 9 juegos diferentes** (uno para cada una de las 8 inteligencias múltiples y un juego extra). El programa mencionado, con su correspondiente introducción y conclusiones posteriores, toma forma en el Taller “Intellectual Multiverse” (que se encuentra en el último capítulo de este Toolkit), destinado a aumentar la motivación del alumnado, especialmente de las personas adultas con menos oportunidades, a través de la visión de sus capacidades y el reconocimiento de su potencial tras completar el mencionado Taller.

Para trabajar la **Inteligencia Interpersonal**, se proponen los siguientes juegos:

- Juego llamado “El viaje del Submarino” (30 min. aprox.). Además de la Inteligencia Interpersonal, con este juego se puede trabajar la Inteligencia Espacial. Los objetivos de este juego son que los/as participantes mejoren sus habilidades de orientación espacial y coordinación, practiquen secuencias de movimientos, fomenten la confianza, la comunicación y la escucha activa, trabajen el trabajo en equipo (ser conscientes del papel individual en el grupo) y también que potencien la conciencia corporal y personal, tanto individual como grupal.
- Juego llamado “Adquiere la sabiduría” (30 min. aprox.). A través de este juego se pueden trabajar las Inteligencias Intrapersonal e Interpersonal. Los objetivos de este juego son que los/as participantes etiqueten las emociones, recurran a ellas como medio para comprender y guiar su propio comportamiento y sean capaces de leer las intenciones y deseos de los demás.
- Juego llamado “Un mundo nuevo y feliz” (45 min. - 1 hora aprox.). Este es el noveno juego diseñado en el marco de este proyecto de forma adicional, cuya duración es de una hora aproximadamente y la Inteligencia principal que se trabaja en el juego mencionado es la Lógico-matemática, siendo la secundaria la Interpersonal. Los objetivos de este juego extra para los/as participantes son conectar su lógica con la Inteligencia Interpersonal y tomar decisiones respetuosas con el medio ambiente, evaluar su inteligencia lógica y su capacidad de toma de decisiones, establecer prioridades y desarrollar sus habilidades de trabajo en equipo.



Si el objetivo es trabajar la **Inteligencia Lógico-Matemática**, se sugieren los siguientes juegos:

- Juego llamado “El Bosque Susurrante” (20 - 25 min. aprox.). Además de la Inteligencia Lógico-matemática, a través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Lingüística. Los objetivos de este juego son que los/as participantes refuercen sus habilidades para resolver problemas y pensar de forma crítica, que ejerciten el pensamiento lógico en un entorno cooperativo y también sus habilidades lingüísticas en un entorno cooperativo.
- Juego “Un mundo nuevo y feliz” (45 min. - 1 hora aprox.). La Inteligencia principal que se trabaja es la Lógico-matemática y la secundaria es la Interpersonal. Los objetivos de este juego extra para los/as participantes son conectar su lógica con la Inteligencia Interpersonal y tomar decisiones respetuosas con el medio ambiente, evaluar su inteligencia lógica y su capacidad de toma de decisiones, así como establecer prioridades y desarrollar sus habilidades de trabajo en equipo.

Si el objetivo es trabajar la **Inteligencia Espacial**, se proponen los siguientes juegos:

- Juego llamado “Moviéndote por tu casa” (30 min. aprox.). Además de la Inteligencia Espacial, con este juego se puede trabajar la Inteligencia Corporal-cinestésica. Los objetivos de este juego son que los/as participantes desarrollen la capacidad de resolver problemas utilizando el cuerpo o partes del mismo, que mejoren la coordinación física y la conciencia corporal (así como las habilidades motoras finas y gruesas), que mejoren la conciencia espacial y la memoria cinestésica, y también que practiquen el movimiento expresivo y la creación de representaciones mentales.
- Juego “El viaje del Submarino” (30 min. aprox.). A través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Interpersonal y Espacial. Los objetivos de este juego son que los/as participantes mejoren su orientación espacial y su coordinación, practiquen secuencias de movimientos, fomenten la confianza, la comunicación y la escucha activa, trabajen en equipo (siendo conscientes del papel individual en el grupo) y también que aumenten la conciencia corporal y personal, tanto individual como grupal.

Si el objetivo es trabajar la **Inteligencia Musical**, se sugieren los siguientes juegos:

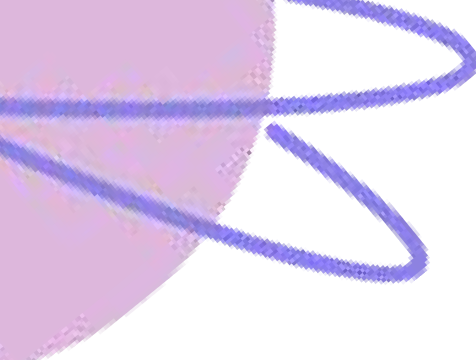
- Juego llamado “Conecta los ritmos” (30 min. aprox.). Además de la Inteligencia Musical, a través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Naturalista. Los objetivos de este juego son que los/as participantes discriminen, integren y creen sonidos y melodías, desarrollen la capacidad rítmica, que discriminen, identifiquen y categoricen sonidos naturales, y también que recopilen de forma lógica y evalúen críticamente los datos para darles significado.
- Juego llamado “WordJam: The Music Factor” (30 min. aprox.). A través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Lingüística y también la Musical. Los objetivos de este juego son que los/as participantes fomenten su creatividad, mejoren el vocabulario, el trabajo en equipo y las habilidades de actuación, y que practiquen la gestión del tiempo y la oratoria/actuación en público.

Si el objetivo es trabajar la **Inteligencia Intrapersonal**, se proponen los siguientes juegos:

- Juego “Adquiere la sabiduría” (30 min. aprox.). Además de la Inteligencia Intrapersonal, a través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Interpersonal. Los objetivos de este juego son que los/as participantes identifiquen las emociones, recurran a ellas como medio para comprender y guiar su propio comportamiento, y sean capaces de interpretar las intenciones y deseos de los demás.
- Juego llamado “Conoce tus emociones” (30 min. aprox.). A través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Corporal-cinestésica y también la Intrapersonal. Los objetivos de este juego son que los/as participantes reconozcan sus propias emociones y también las de los demás, y que recurran a dichas emociones como medio para comprender y guiar su propio comportamiento.

Si el objetivo es trabajar la **Inteligencia Lingüística**, se sugieren los siguientes juegos:

- Juego “WordJam: The Music Factor” (30 min. aprox.). Además de la Inteligencia Lingüística, a través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Musical. Los objetivos de este juego son que los/as participantes fomenten su creatividad, mejoren el vocabulario, el trabajo en equipo y las habilidades de actuación, y que practiquen la gestión del tiempo y la oratoria/actuación.
- Juego “El Bosque Susurrante” (20 - 25 min. aprox.). A través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Lógico-matemática y la Lingüística. Los objetivos de este juego son que los/as participantes refuercen sus habilidades para resolver problemas y pensar críticamente, ejerciten el pensamiento lógico en un entorno cooperativo, y que ejerciten sus habilidades lingüísticas en un entorno cooperativo.



Si el objetivo es trabajar la **Inteligencia Naturalista**, se proponen los siguientes juegos:

- Juego llamado “Gymkhana Naturalista” (45 min. aprox.). Además de la Inteligencia Naturalista, a través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Lógico-matemática. Los objetivos de este juego son que los/as participantes aprendan a prestar atención a los detalles y elementos naturales de su entorno, validen los conocimientos sobre los elementos naturales y mejoren el aprendizaje de los mismos, y que desarrollen conciencia sobre las causas y cuestiones naturales de su entorno.
- Juego “Conecta los ritmos” (30 min. aprox.). A través de este juego se pueden trabajar la Inteligencia Musical y la Naturalista. Los objetivos de este juego son que los/as participantes discriminen, integren y creen sonidos y melodías, que desarrollen la capacidad rítmica, que discriminen, identifiquen y categoricen los sonidos naturales, y también que recopilen lógicamente y evalúen críticamente los datos para darles significado.

Si el objetivo es trabajar la **Inteligencia Corporal-Cinestésica**, se sugieren los siguientes juegos:

- Juego “Conoce tus emociones” (30 min. aprox.). Además de la Inteligencia Corporal-cinestésica, a través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Intrapersonal. Los objetivos de este juego son que los/as participantes reconozcan sus propias emociones y las de los demás, y que utilicen dichas emociones como medio para comprender y guiar su propio comportamiento.
- Juego “Moviéndote por tu casa” (30 min. aprox.). A través de este juego se puede trabajar la Inteligencia Espacial y la Corporal-cinestésica también. Los objetivos de este juego son que los/as participantes fomenten la capacidad de resolver problemas utilizando el cuerpo o partes del mismo, mejoren la coordinación física y la conciencia corporal (así como las habilidades motoras finas y gruesas), mejoren la conciencia espacial y la memoria cinestésica, y practiquen el movimiento expresivo y la creación de representaciones mentales.



RECOMENDACIONES GENERALES PARA FACILITADORES/AS

- El/La facilitador/a debe leer atentamente este capítulo de la Metodología y todo el Taller "Intellectual Multiverse" antes de poner en práctica el mismo con su grupo destinatario; así, el/la facilitador/a podrá decidir si desea utilizar algunas actividades, además de los juegos, o combinar algunas de ellas (dependiendo del objetivo de su taller).
- El/La facilitador/a debe asegurarse de que el espacio, los materiales necesarios y demás estén disponibles para cada grupo de participantes. Es importante adaptar algunos de los materiales mencionados, así como las explicaciones, en función del grupo destinatario.
- El/La facilitador/a debe asegurarse de que dispone de tiempo suficiente para desarrollar adecuadamente el Taller "Intellectual Multiverse"; de hecho, el/la facilitador/a puede dividir el mencionado Taller en 2 sesiones diferentes, trabajando las 8 Inteligencias diferentes en cada una a través de 4 juegos diferentes. Esto se explica en profundidad en este capítulo de "Metodología".
- Si es posible, sería recomendable que hubiese, al menos, 2 facilitadores/as.
- En la introducción al Taller, dependiendo del grupo objetivo y de su nivel de comprensión de los contenidos, el/la facilitador/a, en lugar de explicar todo el texto sobre cada Inteligencia, puede limitarse a dar los ejemplos de cada una.
- Como recomendación, el/la facilitador/a debería empezar cada sesión con una actividad energizante o jueguecillo que "despierte" al grupo de participantes.
- El/La facilitador/a debería terminar cada juego con un momento rápido de reflexión/información o debriefing, de acuerdo con la explicación dada en cada uno de los 8 juegos diferentes.
- El/La facilitador/a deberá adaptar las conclusiones del Taller "Intellectual Multiverse" según su grupo objetivo, el propósito por el cual realizó dicho Taller y las diferentes experiencias que los/as participantes puedan tener durante las sesiones. Es importante que el/la facilitador/a no olvide utilizar los instrumentos de evaluación (incluyendo la parte informativa/reflexiva o debriefing).
- Tras la realización del Taller y la identificación del perfil de su grupo objetivo, es importante que el/la facilitador/a adapte algunos de los materiales mencionados y también las explicaciones.



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A EMPLEAR DURANTE Y TRAS LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y JUEGOS

Al final del taller "Intellectual Multiverse"», es recomendable dejar tiempo para la reflexión individual de cada participante, así como para la reflexión en grupo, para lo cual se sugiere el siguiente cuestionario:

A. Evaluación General del Taller

1. El taller motivó al grupo a participar.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo	

2. El taller creó un buen contexto para que los/as participantes tomaran conciencia de sus capacidades en las distintas inteligencias.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo	

3. El taller creó cohesión de grupo.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo	

4. El taller me ha motivado.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo	

5. La logística del taller fue adecuada (horario, espacio, materiales, etc.)

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo	



6. Durante el taller se adoptaron buenas prácticas medioambientales (prácticas verdes): consumo responsable de materiales, reciclaje, etc.

1 2 3 4 5
Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

7. Las actividades, juegos y dinamización del taller respetaron y promovieron la igualdad de género.

1 2 3 4 5
Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

8. ¿Qué fue lo que más te desafió durante el taller?

9. ¿Qué has aprendido sobre ti mismo/a y tus capacidades en las distintas inteligencias durante el taller?

10. ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar el taller?

B. Cuestionario de Concienciación

Inteligencia Intrapersonal - Implica el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida sentimental, al abanico de emociones de uno/a mismo/a, la capacidad de hacer discriminaciones entre estas emociones y, eventualmente, de etiquetarlas y recurrir a ellas como medio para comprender y guiar el propio comportamiento. Por ejemplo, esto te permite tener autocompasión y conciencia, autorreflexión y comprender a los demás comprendiéndote primero a ti mismo.

Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre distintos aspectos de la inteligencia intrapersonal:

Escala:

1 -Totalmente en desacuerdo.

6- Totalmente de acuerdo.

1. Soy consciente de mi yo interior.

1 2 3 4 5 6
Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

2. Después de comprenderme a mí mismo/a, puedo comprender mejor a los demás.

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo				Totalmente de acuerdo	

Inteligencia Interpersonal - Capacidad de percibir las diferencias entre los demás, en particular, los contrastes en sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones. Por ejemplo, esta inteligencia permite a una persona leer las intenciones y los deseos de los demás, crear relaciones positivas con ellos/as y comunicarse bien verbal y no verbalmente.

Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre distintos aspectos de la inteligencia interpersonal:

Escala:

1 -Totalmente en desacuerdo.

6- Totalmente de acuerdo.

1. Puedo reconocer el estado de ánimo, el temperamento, las motivaciones y las intenciones de los demás.

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo				Totalmente de acuerdo	

2. Puedo crear relaciones positivas con los demás (verbales y no verbales).

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo				Totalmente de acuerdo	

Inteligencia Lingüística - Abarca las destrezas y habilidades relacionadas con el lenguaje: verbal/hablado, pero también escrito, lenguaje de signos, interpretación de símbolos, etc. Permite hablar, leer, contar historias, argumentar y aprender idiomas y fonología. También permite analizar información y crear productos en los que interviene el lenguaje oral y escrito, como discursos, libros y memorandos. Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre distintos aspectos de la inteligencia lingüística:

Escala:

1 -Totalmente en desacuerdo

6- Totalmente de acuerdo

1 2 3 4 5 6

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

1 2 3 4 5 6

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

1 2 3 4 5 6

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre distintos aspectos de la inteligencia musical:

6- Totalmente de acuerdo.

1 2 3 4 5 6

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

1 2 3 4 5 6

Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

Inteligencia Lógico-matemática - Relacionada con las interacciones de los seres humanos con los objetos, lo que da lugar a su capacidad para el pensamiento conceptual y abstracto, y a una habilidad para analizar números y patrones. Por ejemplo, esto permite a las personas resolver ecuaciones y hacer cálculos, así como utilizar el razonamiento lógico.

Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre distintos aspectos de la inteligencia lógico-matemática:

Escala:

1 -Totalmente en desacuerdo.

6- Totalmente de acuerdo.

1. Puedo analizar números y patrones para resolver ecuaciones y hacer cálculos.

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo		

2. Puedo utilizar conceptos para el razonamiento lógico.

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo		

Inteligencia Naturalista - Capacidad para discriminar, identificar, observar, categorizar, comprender y manipular elementos naturales como plantas, animales y el medio ambiente, y detectar patrones en la naturaleza. Por ejemplo, esto permite a las personas distinguir y encontrar relaciones entre plantas, animales y otros componentes de la naturaleza. Esta capacidad implica lo sensible que es una persona a la naturaleza y al mundo.

Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre distintos aspectos de la inteligencia naturalista:

Escala:

1 -Totalmente en desacuerdo.

6- Totalmente de acuerdo.

1. Soy sensible a la naturaleza y al mundo que me rodea.

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo		

2. Soy capaz de discriminar, identificar y manipular elementos naturales (plantas, animales, medio ambiente).

1 2 3 4 5 6
 Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

Inteligencia Corporal/Cinestésica - Capacidad de resolver problemas o crear productos utilizando el cuerpo o sus partes: por ejemplo, las habilidades para utilizar la fuerza, la resistencia, la flexibilidad, el equilibrio, la destreza, el movimiento, la expresión y el lenguaje corporal.

Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre distintos aspectos de la inteligencia corporal/cinestésica:

Escala:

1 -Totalmente en desacuerdo.

6- Totalmente de acuerdo.

1. Puedo moverme y expresarme con mi cuerpo.

1 2 3 4 5 6
 Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

2. Puedo resolver problemas o crear productos utilizando mi cuerpo.

1 2 3 4 5 6
 Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

Inteligencia Espacial - Capacidad de procesar información en 3 dimensiones, de tratar aspectos como el color, la forma de las líneas, el espacio y las relaciones entre ellos. Por ejemplo, permite a una persona percibir la realidad, crear representaciones mentales, y apreciar tamaños y direcciones, entre otros.

Después del taller, responde en qué medida estás de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones sobre diferentes aspectos de la inteligencia espacial:

Escala:

1 -Totalmente en desacuerdo.

6- Totalmente de acuerdo.

1. Puedo procesar información en 3 dimensiones (relación entre color, línea, forma y espacio).

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo				Totalmente de acuerdo	

2. Puedo percibir la realidad y crear una representación mental.

1	2	3	4	5	6
Totalmente en desacuerdo				Totalmente de acuerdo	

C. Evaluación General

Después del taller, evalúa en qué medida eres consciente de tus propias competencias en las distintas inteligencias.

Escala:

1 - Nada consciente.

6- Totalmente consciente.

	1	2	3	4	5	6
Lógico-matemática						
Lingüística						
Interpersonal						
Intrapersonal						
Musical						
Natural						
Espacial						
Corporal/Cinestésica						

También es importante que **cada profesional involucrado/a en el Taller “Intellectual Multiverse”** (es decir, tanto los/as facilitadores/as como los/as observadores/as) reflexione individualmente, para lo cual se sugieren las siguientes preguntas:

A. Tras organizar y facilitar el Taller, ¿crees que...

- los juegos estaban adaptados al grupo objetivo?
- los juegos permitieron evaluar la inteligencia con la que estaban relacionados (tal y como aparece en la descripción de la plantilla de cada juego)?
- los juegos te ayudaron a mejorar tus herramientas y estrategias para intervenir con personas adultas con menos oportunidades?
- existe una adecuación de las actividades realizadas (y resultados obtenidos) con los objetivos de este proyecto?
- son adecuados o inadecuados los recursos/herramientas desarrollados en este proyecto para la inclusión educativa de personas adultas con menos oportunidades?

B. Respecto a tu adquisición de competencias tras tener contacto y experimentar con los diferentes recursos de este proyecto, particularmente en el Taller:

- ¿Consideras que has adquirido conocimientos sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner?
- En tu opinión, ¿es útil la Teoría de las Inteligencias Múltiples para educadores/as de personas adultas con menos oportunidades? ¿Cuál es su potencial?
- ¿Cómo te imaginas utilizando los recursos y juegos de este proyecto en el futuro, con tus grupos objetivo?
- ¿Crees que ahora tienes más herramientas para detectar los potenciales e inteligencias individuales de tus participantes?



TALLER “INTELLECTUAL MULTIVERSE”

INTRODUCCIÓN AL TALLER

¿Alguna vez te han dicho durante tu etapa educativa que eras "muy bueno/a en matemáticas" o "superbueno/a en literatura", pero que no se te daban bien las actividades físicas o la música? ¿Y conoces a alguien que fuera completamente lo contrario?

Hace muchos años, cuando hablábamos de inteligencia, solo había 2 opciones: o eras inteligente o no lo eras.

Después de algunos años, un psicólogo llamado Howard Gardner presentó su teoría sobre las diferentes inteligencias y las principales conclusiones fueron que todos/as tenemos toda la gama de inteligencias (eso es lo que nos hace seres humanos, cognitivamente hablando) y que no hay 2 individuos con el mismo perfil intelectual porque, aunque el material genético sea idéntico, las personas tienen experiencias diferentes.

¿Sabes cuántas inteligencias hay en una persona? ¡La respuesta es 8 inteligencias diferentes! Y seguro que ahora las reconocerás todas:

- **Inteligencia Intrapersonal:** implica el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, la gama de emociones, la capacidad de discriminar entre estas emociones y, finalmente, etiquetarlas y utilizarlas como medio para comprender y guiar el propio comportamiento; por ejemplo, esto permite tener autocompasión y conciencia, autorreflexión y comprender a los demás comprendiéndose primero a uno/a mismo/a.
- **Inteligencia Interpersonal:** la capacidad de percibir las diferencias entre los demás, en particular, los contrastes en sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones; por ejemplo, esta inteligencia permite a una persona leer las intenciones y deseos de los demás, crear relaciones positivas con ellos/as y comunicarse bien verbal y no verbalmente.
- **Inteligencia Lingüística:** abarca las habilidades y capacidades relacionadas con el lenguaje, tanto hablado como escrito, el lenguaje de signos, la interpretación de símbolos, etc. Permite a las personas hablar, leer, contar historias, argumentar y aprender idiomas y fonología. También permite analizar información y crear productos que impliquen el lenguaje oral y escrito, como discursos, libros y memorandos.



- **Inteligencia Musical:** implica la habilidad para interpretar, componer y apreciar patrones musicales; por ejemplo, esta capacidad permite a una persona reconocer y componer tonos, melodías y ritmos musicales.
- **Inteligencia Lógico-matemática:** está relacionada con las interacciones de los seres humanos con los objetos, lo que les lleva a desarrollar su capacidad de pensamiento conceptual y abstracto, y su habilidad para analizar números y patrones; por ejemplo, esto permite a las personas resolver ecuaciones y hacer cálculos, así como razonar de forma lógica.
- **Inteligencia Naturalista:** la capacidad de discriminar, identificar, observar, categorizar, comprender y manipular elementos naturales como plantas, animales y el medio ambiente, y detectar patrones en la naturaleza; por ejemplo, esto permite a las personas distinguir y encontrar relaciones entre plantas, animales y otros componentes de la naturaleza. Esta capacidad implica la sensibilidad de una persona hacia la naturaleza y el mundo.
- **Inteligencia Corporal-Cinestésica:** la capacidad de resolver problemas o crear productos utilizando el cuerpo o partes del mismo, por ejemplo, las habilidades de utilizar la fuerza, la resistencia, la flexibilidad, el equilibrio, la destreza, el movimiento, la expresión y el lenguaje corporal.
- **Inteligencia Espacial:** la capacidad de procesar información en 3 dimensiones, para lidiar con aspectos como el color, la forma de las líneas, el espacio y las relaciones entre ellos; por ejemplo, esto permite a una persona percibir la realidad, crear representaciones mentales, apreciar tamaños y direcciones, entre otros.

Es importante destacar que, dentro de cada uno/a de nosotros/a, ¡tenemos las 8 inteligencias en diferentes niveles! Cada uno de estos tipos de inteligencias tiene una parte innata y otra que se desarrolla a lo largo de la vida, a través de diferentes actividades y experiencias.

¡Estás aquí, en este momento, para darte cuenta y descubrir en qué medida se manifiesta cada una de las inteligencias en ti! Quizás descubras partes de ti mismo/a que no conocías y puedas empezar a mejorar en cada uno de estos aspectos. ¡Empecemos a descubrir!



DESARROLLO DEL TALLER

Aunque en el marco de este proyecto “Intellectual Multiverse” el consorcio ha diseñado un total de 9 juegos, proponemos utilizar 8 (uno para trabajar cada una de las inteligencias). Durante la fase de prueba interna de los diferentes juegos por parte de los/as profesionales que participan en este proyecto, que tuvo lugar en Santa Maria da Feira, Portugal, el consorcio descubrió que la duración del Taller “Intellectual Multiverse” era el doble de la prevista al inicio del proyecto: en lugar de 3 horas, resultó ser de aproximadamente 6 horas. Por lo tanto, tras analizar la duración de cada juego y la inteligencia principal (y también la secundaria) en la que se trabajaba, se decidió dividir este Taller en 2 sesiones diferentes con cuatro juegos en cada una.

La primera sesión del Taller “Intellectual Multiverse” está diseñada de la siguiente manera:

- **Introducción** para los/as participantes, que se encuentra al inicio de este capítulo.
- Primer juego llamado **“Adquiere la sabiduría”** (30 min. aprox.). La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Intrapersonal** y la secundaria es la Interpersonal.
- Segundo juego llamado **“El Bosque Susurrante”** (30-45 min. aprox.). La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Lógico-matemática** y la secundaria es la Lingüística. Este juego puede sustituirse por el denominado **“Un mundo nuevo y feliz”** (noveno juego diseñado adicionalmente en el marco de este proyecto), cuya duración es de aproximadamente 1 hora y la inteligencia principal que se trabaja en él es la Lógico-matemática y la secundaria es la Interpersonal.
- Tercer juego llamado **“Moviéndote por tu casa”** (30-40 min. aprox.). La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Espacial** y la secundaria es la Corporal-cinestésica.
- Cuarto juego llamado **“Conecta los ritmos”** (30 min. aprox.). La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Musical** y la secundaria es la Naturalista.

La segunda sesión del Taller está diseñada de la siguiente manera:

- Quinto juego llamado **“El viaje del Submarino”** (30 - 40 min.). La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Interpersonal** y la secundaria es la Espacial.
- Sexto juego llamado **“Gymkhana naturalista”**. La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Naturalista** y la secundaria es la Lógico-matemática.
- Séptimo juego llamado **“Conoce tus emociones”** (30 min. aprox.). La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Corporal-cinestésica** y la secundaria es la Intrapersonal.
- Octavo juego llamado **“WordJam: The Music factor”** (30 min. aprox.). La inteligencia principal que se trabaja en este juego es la **Lingüística** y la secundaria es la Musical.
- Conclusiones finales.



1. JUEGO “ADQUIERE LA SABIDURÍA”

INTELIGENCIAS: Intrapersonal e Interpersonal



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

3-4 grupos de 4 personas



TIEMPO

Aproximadamente 30 min.



OBJETIVOS

- Utilizar la inteligencia intrapersonal para identificar las fortalezas y las áreas de mejora de cada uno/a.
- Practicar las habilidades de trabajo en equipo colaborando en 3-4 tareas diferentes.
- Poner en práctica las habilidades de liderazgo en una actividad en equipo.
- Emplear habilidades para la resolución de problemas.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El/La facilitador/a empieza leyendo el siguiente texto a todo el grupo:

“Érase una vez, en (...), un viejo mago que se dio cuenta de que la gente tenía dificultades para encontrar (...) en sus vidas, y decidió que era el momento de desvelar un secreto que los antiguos conocían, pero que se había perdido cuando (...). Para acceder a esta sabiduría, necesitan el super-cerebro para descifrar el código y comprender verdaderamente el mensaje. Para tener este super-cerebro, es necesario activar el superpoder. Así que, primero, hay que descubrir quiénes somos.”

A continuación, el/la facilitador/a pide a los/as participantes que dibujen un personaje que los represente, incluyendo sus puntos fuertes a la hora de trabajar en equipo y una característica principal que les gustaría mejorar. Después, deben ponerle un nombre a su personaje.

Luego, el/la facilitador/a explica la siguiente parte de la actividad: *“sucede que el super-cerebro necesita 3 partes del mensaje. Cuando se perdió, el mensaje se separó en 3 partes diferentes del mundo, lejos unas de otras. Para tener éxito en esta misión, tenéis la suerte de contar con compañeros/as de equipo, por lo que nos dividiremos en 3 grupos. Vuestro objetivo final es que cada equipo encuentre una parte perdida de este mensaje y, después, trabajar juntos/as para completar el super-cerebro”.*

Después, el/la facilitador/a dividirá a los/as participantes en equipos. Se pide a los equipos que dediquen 1 - 2 minutos a presentar los personajes que han dibujado. Dependiendo del tamaño del grupo o del tiempo del que disponga el/la facilitador/a, puede haber 3 o 4 actividades diferentes; estas actividades pueden realizarse simultáneamente, dividiendo los grupos en grupos más pequeños, o una tras otra.

Estos son algunos ejemplos de actividades que se pueden realizar para la primera tarea, relacionada con la inteligencia corporal-cinestésica/espacial:

1. Pedir a cada grupo que lance un objeto (como guijarros, bellotas, una pelotita, una figurita de plástico, etc.) y lo enceste dentro de una caja o recipiente.
2. Cada grupo tiene un frasco y unos materiales diferentes (como guijarros, telas, monedas, etc.) y deben hacer que quepan todos dentro del frasco.

La siguiente tarea está relacionada con la inteligencia musical y/o naturalista. Estos son algunos ejemplos de actividades:

1. Preparar con antelación 3-4 sonidos naturales o musicales diferentes (pueden ser de animales, del tiempo, de instrumentos musicales, etc.). Se envían los clips de sonido a los grupos o se les pide que vayan a una parte apartada de la sala para escucharlos con su grupo y adivinar los elementos naturales y/o musicales.
2. Otra variante sería reproducir los sonidos y pedir a los/as participantes que elijan la tarjeta correspondiente al sonido correcto.
3. Hacer que los/as participantes toquen una canción con su cuerpo. Esto también incorpora la inteligencia cinestésica corporal.

La siguiente tarea está relacionada con la inteligencia lógico-matemática y lingüística. Se le da a cada grupo 1 o más de los siguientes acertijos y se les pide que los resuelvan:

1. Hay un gallo sentado en el tejado de un granero. Si pusiera un huevo, ¿hacia dónde rodaría? (Esto no sucedería porque los gallos no ponen huevos).
2. ¿Cuál es la única estrella que no tiene luz? (Una estrella de mar).
3. ¿Qué hay que romper para poder usarlo? (Un huevo).
4. ¿Qué mes del año tiene 28 días? (Todos).
5. No tengo vida, pero puedo morir. ¿Qué soy? (Una pila).
6. Un hombre salió a la lluvia sin paraguas y no se le mojó ni un solo pelo de la cabeza. ¿Por qué? (Es calvo).
7. Soy alto cuando soy joven y bajo cuando soy mayor. ¿Qué soy? (Una vela).

Para la última tarea, el facilitador puede añadir ejercicios lógico-matemáticos. Algunos ejemplos son:

1. Problemas matemáticos.
2. Crucigramas.
3. Sopas de letras.

Cuando los grupos hayan completado las 3 o 4 tareas, se les da a cada uno una pieza del rompecabezas final del super-cerebro para que lo resuelvan juntos/as. Cada pieza es parte de un mensaje más amplio que debe prepararse con antelación, según la palabra que el/la facilitador/a decida poner en el 2º espacio en blanco del mensaje del super-cerebro (por ejemplo, felicidad, inteligencia, éxito, etc.). Algunos ejemplos del mensaje podrían ser:

1. La felicidad no se encuentra, sino que se crea a diario.
2. La clave del éxito es centrar nuestra mente consciente en las cosas que deseamos, no en las que tememos.
3. El éxito es la suma de pequeños esfuerzos, repetidos día tras día.



DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Habéis tenido tiempo suficiente para responder?
- ¿Os habéis sentido estresados/frustrados y por qué? ¿Qué habéis hecho?
- ¿Qué podríais hacer durante la clase o en casa para mejorar vuestro rendimiento en este juego?
- ¿Cómo calculasteis el resultado?
- ¿Qué haríais de forma diferente la próxima vez?
- ¿Encontrasteis la estrategia para calcular más rápido?
- ¿Sois mejores o peores que vuestros/as compañeros/as? ¿Cómo podéis ayudarles a mejorar?
- ¿Cómo pueden ellos/as o vuestro/a profesor/a ayudaros a mejorar?
- ¿Qué variación incluiríais para ayudar a los/as alumnos/as que se frustran más a menudo?



MATERIALES

- Hojas de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Una caja o un frasco (algo que se pueda llenar con algunos objetos).
- Los clips de audio y los acertijos deben prepararse y seleccionarse con antelación.
- Pequeños trozos de papel con partes del mensaje del super-cerebro, preparados con antelación.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

El/La facilitador/a puede elegir entre 3 o 4 tareas por grupo.





2. JUEGO “EL BOSQUE SUSURRANTE”

INTELIGENCIAS: Lógico-matemática y Lingüística



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

Máximo 25 personas



TIEMPO

20 - 25 min.



OBJETIVOS

- Fortalecer las habilidades para resolver problemas y el pensamiento crítico.
- Ejercitar el pensamiento lógico en un entorno cooperativo.
- Ejercitar las habilidades lingüísticas en un entorno cooperativo.
- Evaluar la inteligencia lógico-matemática de los/as participantes, así como la lingüística.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este juego es cooperativo. Los/as participantes se dividen en 4-5 grupos con el mismo número de personas, si es posible; los grupos pueden ajustarse según el tamaño del grupo.

El juego consta de 7 categorías, y cada categoría tiene un color diferente. El/La facilitador/a decidirá previamente qué tareas utilizar, qué nivel de dificultad, etc. Cada categoría tiene 5 tareas diferentes y todas ellas incorporan lógica en cierta medida.

Las 7 categorías son:

- Patrones lógicos (tarjetas naranjas).
- Cálculos matemáticos (tarjetas amarillas).
- Acertijos lógicos (tarjetas rosas).
- Ciencia y lingüística (tarjetas verdes): en relación con estas tarjetas verdes, dependiendo del grupo, los/as facilitadores/as pueden pedir a los/as participantes que escriban 3 frases o más.
- Deducción lógica (tarjetas moradas).
- Medición y análisis de datos (tarjetas rojas).
- Debate (tarjetas azules): los/as participantes presentan 3 argumentos a favor o en contra de algo.

El/La facilitador/a comienza a leer el siguiente **texto introductorio** a los/as participantes:

“Nos encontramos reunidos en un frondoso y encantado bosque; oímos el suave susurro de las hojas y los suaves cantos de diferentes animales. De repente, aparece un viejo y sabio búho, y nos explica que el bosque está en peligro y que sus habitantes necesitan nuestra ayuda. Para salvar el bosque y sus criaturas, debemos completar una serie de tareas y responder a unas preguntas: cada respuesta correcta revelará una parte de una frase mágica que, cuando se complete y se una a las frases de los otros grupos, desvelará el secreto para restaurar la armonía en el bosque. El búho anima a todo el mundo a trabajar juntos/as, recordándonos que cada pequeña acción cuenta para proteger el mundo que nos rodea”.

Los/as participantes se dividen en grupos de 5 personas. Cada participante debe completar, al menos, una tarea, por lo que cada persona del grupo elige una tarjeta de color con su reto, sin saber a qué categoría corresponde cada color, lo que evita que los/as participantes más fuertes en un área elijan sólo preguntas de esa área.

El/La facilitador/a dará un ejemplo de cómo hacer/resolver cada una de las tareas. Aquí se ofrecen una serie de ejemplos:

- Ejemplo de la tarea 1 (cálculos matemáticos):

$$\begin{array}{r} 10 \\ - 8 \\ 1 \end{array} \quad \begin{array}{r} - 7 \end{array}$$

Respuesta: $\begin{array}{r} 10 \\ 2 \quad 8 \\ 1 \quad 1 \quad 7 \end{array}$

- Ejemplo de la tarea 2 (patrones lógicos): *“Primero, plantas una semilla, luego la riegas, después florece una planta, etc.”*
- Ejemplo de la tarea 3 (acertijos lógicos): *“Hay un gallo sentado en el tejado de un granero. Si pusiera un huevo, ¿hacia qué lado del tejado rodaría?” Respuesta: ¡los gallos no ponen huevos!*
- Ejemplos de la tarea 4 (ciencia): *“¿Cuál es la única estrella que no tiene luz?” Respuesta: la estrella de mar. “Por favor, escribe un breve texto sobre los animales en peligro de extinción.”*
- Ejemplo de la tarea 5 (deducción lógica): *“Algunas abejas son reinas. Todas las reinas son bonitas. Conclusiones:*
 1. *Todas las abejas son bonitas.*
 2. *Todas las reinas son reyes.”**Respuesta: No son correctas ni la Conclusión 1 ni la 2.*

Todos los grupos deben completar las 7 tareas.

A medida que los/as participantes vayan terminando cada tarea, el/la facilitador/a les irá dando una palabra a cada uno/a. Cuando finalicen, los/as participantes juntan las palabras y forman una oración.

Luego, los grupos se reúnen y ordenan sus frases de manera lógica para formar una historia coherente.

Algunos **ejemplos de textos finales** son los siguientes:

- *“El medio ambiente es muy importante para todos/as nosotros/as. Incluye el aire, el agua y la tierra que nos rodea. Necesitamos proteger la naturaleza para las generaciones futuras. Las pequeñas acciones pueden marcar una gran diferencia. ¡Trabajemos juntos/as para mantener nuestro planeta sano!”.*
- *“Los animales son esenciales para un ecosistema equilibrado. Nos proporcionan alimento, compañía y ayudan a polinizar las plantas. Debemos proteger sus hábitats para garantizar su supervivencia”.*

El/La facilitador/a debe dividir cada texto en frases separadas y luego dividir cada oración en 4-5 partes, según el número de personas en cada grupo.



MATERIALES

- Cartas de tareas, divididas en categorías de colores (Anexo), que se pueden imprimir o enviar en formato digital, es decir, PDF.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Hojas de papel.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

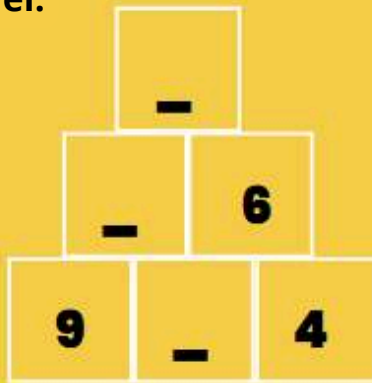
- El juego se puede llevar a cabo en persona y también se puede adaptar fácilmente para su uso por Internet. Cuando se juega por Internet, se puede utilizar Zoom y enviar retos a los/as participantes en mensajes privados, o a través de cualquier aplicación de mensajería (por ejemplo, WhatsApp).
- Si un grupo de participantes resuelve las tareas muy rápidamente, el/la facilitador/a puede darles más tarjetas; solo hay que recordar cortar en más trozos el texto final que deben reunir todos/as los/as participantes para terminar el juego, y eso es todo.
- En cuanto a las tarjetas verdes (Ciencia y Lingüística), dependiendo del grupo destinatario, los/as facilitadores/as pueden pedir a los/as participantes que escriban 3 frases o más.
- Los/as facilitadores/as pueden decidir si dan a los/as participantes un juego de tarjetas o una tarjeta por persona.





ANEXO: CARTAS DE TAREAS

Completa esta pirámide numérica. La suma de los números de cada nivel debe dar como resultado el número que aparece en la parte superior, en el último nivel.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

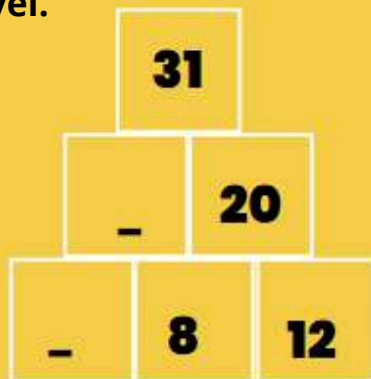
CEIPES

Fundación
Plonb
castilla y león

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMA INSTITUTE

Completa esta pirámide numérica. La suma de los números de cada nivel debe dar como resultado el número que aparece en la parte superior, en el último nivel.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

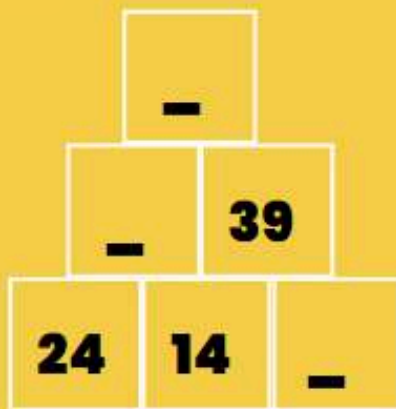
Fundación
Plonb
castilla y león

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMA INSTITUTE



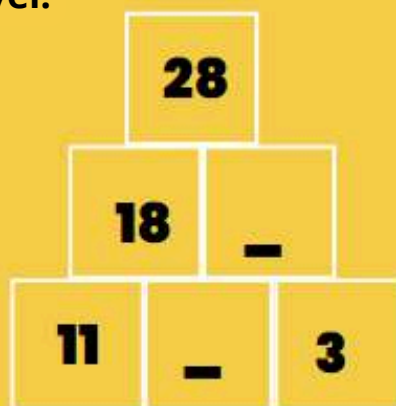
Completa esta pirámide numérica. La suma de los números de cada nivel debe dar como resultado el número que aparece en la parte superior, en el último nivel.



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Completa esta pirámide numérica. La suma de los números de cada nivel debe dar como resultado el número que aparece en la parte superior, en el último nivel.

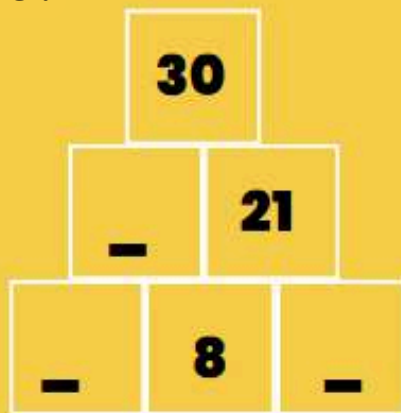


Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Completa esta pirámide numérica. La suma de los números de cada nivel debe dar como resultado el número que aparece en la parte superior, en el último nivel.



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Ordena las siguientes palabras de forma que tengan sentido.

1. Educación Secundaria,
2. Máster, 3. Universidad,
4. Educación Primaria,
5. Doctorado

- A: 5, 1, 2, 3, 4
- B: 4, 2, 3, 1, 5
- C: 4, 1, 3, 2, 5
- D: 4, 3, 2, 1, 5



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Ordena las siguientes palabras de forma que tengan sentido.

**1. Palabra, 2. Párrafo,
3. Frase, 4. Letras,
5. Texto completo**

- A: 4, 1, 5, 2, 3
- B: 4, 1, 3, 5, 2
- C: 4, 2, 5, 1, 3
- D: 4, 1, 3, 2, 5



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Ordena las siguientes palabras de forma que tengan sentido.

**1. Elefante, 2. Gato,
3. Mosquito, 4. Tigre,
5. Ballena**

- A: 5, 3, 1, 2, 4
- B: 3, 2, 4, 1, 5
- C: 1, 3, 5, 4, 2
- D: 2, 5, 1, 4, 3



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Ordena las siguientes palabras de forma que tengan sentido.

1. Hierba, 2. Cuajada, 3. Leche, 4. Vaca, 5. Mantequilla

- A: 1, 2, 3, 4, 5
- B: 2, 3, 4, 5, 1
- C: 4, 3, 1, 2, 5
- D: 5, 4, 3, 2, 1



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Ordena las siguientes palabras de forma que tengan sentido.

1. Policía, 2. Castigo, 3. Delito, 4. Juicio, 5. Sentencia

- A: 3, 1, 2, 4, 5
- B: 1, 2, 4, 3, 5
- C: 5, 4, 3, 2, 1
- D: 3, 1, 4, 5, 2



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Debate: presenta 3 argumentos a favor o en contra del tema propuesto.

Inteligencia artificial



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



aspaym
castilla y león

CEIPES



GAMA INSTITUTE
Sistemas, Ciencias, Creatividad

Debate: presenta 3 argumentos a favor o en contra del tema propuesto.

Redes Sociales



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



aspaym
castilla y león

CEIPES



GAMA INSTITUTE
Sistemas, Ciencias, Creatividad



Debate: presenta 3 argumentos a favor o en contra del tema propuesto.

Vacaciones



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



C=IP=S



Debate: presenta 3 argumentos a favor o en contra del tema propuesto.

Cuidado del medioambiente



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



C=IP=S





Debate: presenta 3 argumentos a favor o en contra del tema propuesto.

El campo VS. La ciudad



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Acertijo de lógica

Tienes 6 huevos, rompes 2, frías 2 y te comes 2. ¿Cuántos huevos te quedan?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Acertijo de lógica

Hay 10 calcetines blancos y 10 calcetines negros en una bolsa. ¿Cuál es el número mínimo de calcetines que hay que sacar de la bolsa para tener un par de calcetines?



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Acertijo de lógica

¿En qué mes del año la gente duerme menos?



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Acertijo de lógica

Tú eres mi hijo/a,
pero yo no soy tu
padre. ¿Quién ha
dicho esto?



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Acertijo de lógica

La madre de Beth
tiene tres hijas.
Una se llama Lara,
la otra es Sara.
¿Cómo se llama la
tercera hija?



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Por favor, escribe
un texto breve
sobre:**

**Animales en peligro
de extinción**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Por favor, escribe
un texto breve
sobre:**

**Cómo es el clima en
tu zona**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Por favor, escribe
un texto breve
sobre:**

**Los diferentes tipos
de animales que se
pueden encontrar
en el desierto**



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Por favor, escribe
un texto breve
sobre:**

**Qué te puedes
encontrar en la
montaña**



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Por favor, escribe
un texto breve
sobre:**

**Los diferentes tipos
de animales que se
pueden encontrar
en el océano**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Considera que estas
afirmaciones son ciertas, lee las
conclusiones y elige la opción
correcta (A, B, C o D):**

**Algunos sueños son noches.
Algunas noches son días.**

Conclusiones:

**1. Todos los días son noches o
sueños.**

2. Algunos días son noches.

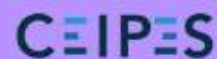
- A: Solo la Conclusión 1 es correcta.
- B: Solo la C. 2 es correcta.
- C: Ni la C.1 ni la 2 son correctas.
- D: La C.1 y la 2 son correctas.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Considera que estas afirmaciones son ciertas, lee las conclusiones y elige la opción correcta (A, B, C o D):

Algunos reyes son reinas. Todas las reinas son hermosas.

Conclusiones:

1. Todos los reyes son hermosos.
2. Todas las reinas son reyes.

- A: Solo la Conclusión 1 es correcta.
- B: Solo la C. 2 es correcta.
- C: Ni la C.1 ni la 2 son correctas.
- D: La C.1 y la 2 son correctas.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Considera que estas afirmaciones son ciertas, lee las conclusiones y elige la opción correcta (A, B, C o D):

Todas las flores son árboles. Ninguna fruta es un árbol.

Conclusiones:

1. Ninguna fruta es una flor.
2. Algunos árboles son flores.

- A: Solo la Conclusión 1 es correcta.
- B: Solo la C. 2 es correcta.
- C: Ni la C.1 ni la 2 son correctas.
- D: La C.1 y la 2 son correctas.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Considera que estas afirmaciones son ciertas, lee las conclusiones y elige la opción correcta (A, B, C o D):

Todos los mangos son de color dorado. Ningún objeto de color dorado es barato.

Conclusiones:

1. Todos los mangos son baratos.
2. Los mangos de color dorado no son baratos.

- A: Solo la Conclusión 1 es correcta.
- B: Solo la C. 2 es correcta.
- C: Ni la C.1 ni la 2 son correctas.
- D: La C.1 y la 2 son correctas.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Considera que estas afirmaciones son ciertas, lee las conclusiones y elige la opción correcta (A, B, C o D):

Algunas espadas son afiladas. Todas las espadas están oxidadas.

Conclusiones:

1. Algunas cosas oxidadas son afiladas.
2. Algunas cosas oxidadas no son afiladas.

- A: Solo la Conclusión 1 es correcta.
- B: Solo la C. 2 es correcta.
- C: Ni la C.1 ni la 2 son correctas.
- D: La C.1 y la 2 son correctas.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



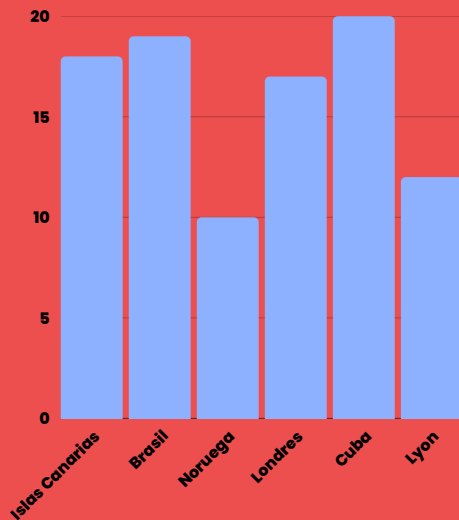


Co-funded by
the European Union



Responde a la siguiente pregunta:

¿Cuál es el lugar preferido?



Co-funded by
the European Union

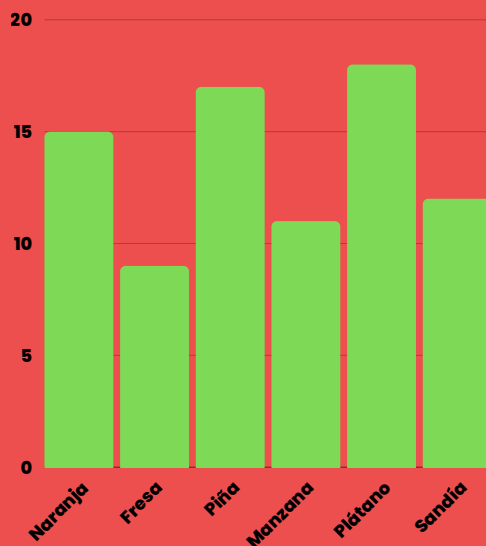


Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Responde a la siguiente pregunta:

¿Cuál es la fruta que menos gusta?



Co-funded by
the European Union



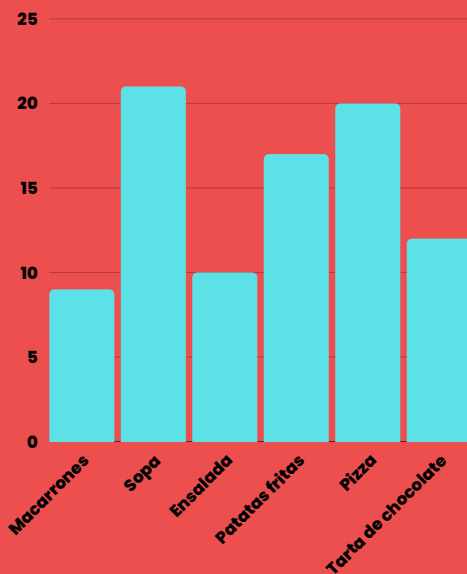
Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Responde a la siguiente pregunta:

¿Cuántas personas prefieren los macarrones?



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

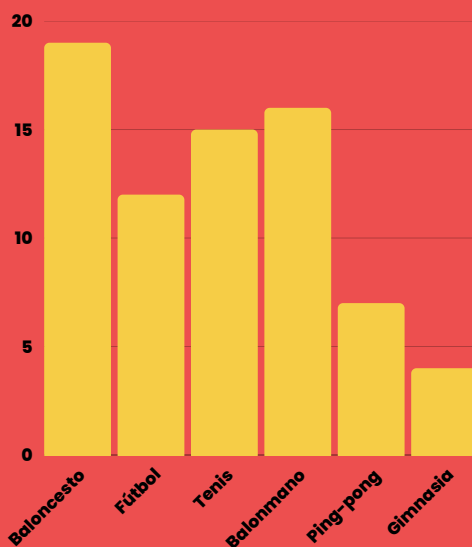
 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



Responde a la siguiente pregunta:

¿Cuántas personas prefieren el tenis?



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

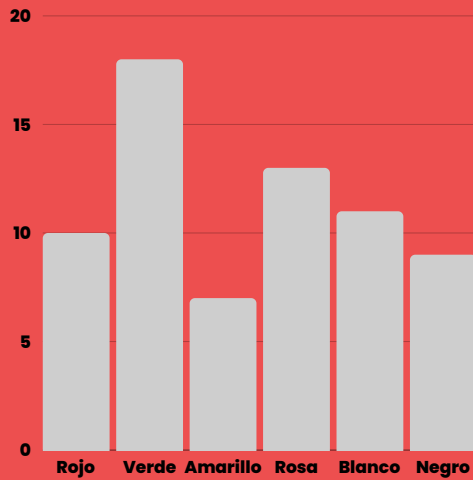
CEIPES





Responde a la siguiente pregunta:

¿Cuántas personas prefieren el color rosa?



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

Fundación
Plan10
educación social

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
Simulate. Educate. Create.



3. JUEGO “MOVIÉNDOTE POR TU CASA”

INTELIGENCIAS: Espacial y Corporal-Cinestésica



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

3-4 grupos de máximo 5 participantes



TIEMPO

30 min. aproximadamente



OBJETIVOS

- Fomentar la capacidad de resolver problemas utilizando el cuerpo o partes del mismo.
- Mejorar la coordinación física y la conciencia corporal, así como las habilidades motoras finas y gruesas.
- Mejorar la conciencia espacial y la memoria cinestésica.
- Practicar el movimiento expresivo y la creación de representaciones mentales.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El/La facilitador/a divide al grupo en grupos más pequeños para jugar. Cada grupo tendrá un plano de la casa con habitaciones y deberá decidir quién representará a cada personaje.

El/La facilitador/a da las siguientes instrucciones:

“Ahora vamos a jugar a un juego. Os voy a dar a cada uno/a un plano de la casa (Anexo 1). Esta es vuestra casa común. En esa casa vivís 5 personas (o menos, en caso de que el grupo tenga menos participantes): persona 1 (por ejemplo, Madre), persona 2 (por ejemplo, Tía), persona 3 (por ejemplo, Hijo), persona 4 (por ejemplo, Prima) y persona 5 (por ejemplo, Abuela).

Por favor, decidid quién va a representar a cada personaje. Tenéis que actuar (interpretar) como si realmente fuerais ese personaje. La forma en que os movéis por el espacio, la manera en que actuáis durante las tareas...

Ahora, cada persona tiene un mapa de la casa y es un personaje. Imaginad que el mapa es este espacio que tenéis delante. Tenéis la escala del mapa justo ahí. Cada cuadrado de la cuadrícula representa un paso. Entonces, ¿podemos dar todos/as un paso adelante? Tiene que ser uno pequeño. ¡Intentémoslo!”

Los/as participantes deben intentar dar los pasos y alinear el tamaño de los pasos que dan. El/La facilitador/a continúa con las instrucciones:

“Esas líneas gruesas son puertas. Todas las puertas están cerradas y en el mapa se puede ver la dirección en la que deben abrirse.

Ahora, ¿dónde creéis que está el baño? ¿Y el salón? ¿Y la cocina? ¿Podéis abrir la puerta de la cocina, por favor?”

El/La facilitador/a debe dejar que los/as participantes señalen dónde creen que están las habitaciones en el espacio y que den un ejemplo de cómo se abren las puertas. Si el/la facilitador/a nota cierta confusión, les ayudará a comprender la escala y la posición de las habitaciones en el espacio real, antes de que comience el juego.

El/La facilitador/a puede dar 5 minutos a cada grupo para que se muevan por el espacio y comprendan mejor dónde están los espacios imaginarios de su casa.

Cuando todos/as conozcan la escala y la ubicación de las habitaciones y las puertas, el/la facilitador/a pedirá a los/as participantes 2, 3, 4 y 5 que se coloquen fuera de la casa, en la puerta principal. Solo la persona 1 irá al salón.

Cada persona debe colocarse donde el/la facilitador/a le haya indicado.

El/La facilitador/a pedirá a los/as participantes que dediquen unos minutos a imaginar que realmente son esa persona/personaje, intentando pensar y comportarse como él/ella. A continuación, cada participante recibirá unas instrucciones del/la facilitador/a (en un papel o susurradas – Anexo 2).

La tarea consiste en guiar a alguien a otra habitación para realizar una tarea, sin decir a qué habitación se le está guiando. Los/as participantes deben comprender dónde se encuentra la otra persona y guiarla a través del espacio, teniendo en cuenta los objetos y las puertas del mapa. El/La facilitador/a debe recordar a los/as participantes que todas las puertas están cerradas.

El/La facilitador comienza a dar las instrucciones a la persona 1, tal y como se presenta en el Anexo 2.

Si algún/a participante tiene dificultades para dar o recibir instrucciones, el/la facilitador/a debe esperar un poco para ver si el grupo va a ayudar a esa persona o si esta puede desarrollar alguna estrategia. Sólo si la persona comienza a mostrar desmotivación, el/la facilitador/a debe intervenir.

Ejemplo de la dinámica del juego:

La persona 1 está en el salón y recibe el primer papel para dar instrucciones a la persona 2. La persona 1 debe dar instrucciones a la persona 2 para que vaya al baño, a limpiarlo. No obstante, la persona 1 no puede decirle a la persona 2 cuál es el destino final. Sólo cuando la persona 2 llegue al baño, la persona 1 le indica que debe limpiar esa habitación de la casa.

Tras realizar la tarea en el baño, el/la facilitador/a le da a la persona 2 el papel con las instrucciones (o se las susurra) que esta debe darle a la persona 3; y así sucesivamente con todos los personajes, hasta que todos/as hayan sido guiados/as y hayan guiado a otros/as participantes.



DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Qué os pareció trabajar en grupo?
- ¿Qué os pareció representar a otra persona?
- ¿Qué os pareció dar instrucciones a los demás? ¿Y recibirlas?
- ¿Imaginasteis el espacio en vuestra mente? ¿Os resultó difícil?
- ¿Cómo fue para vosotros/as moveros por el espacio con vuestro cuerpo (conciencia del espacio y del cuerpo)?



MATERIALES

- Un espacio amplio, de al menos 4 metros de largo (6 pasos pequeños) y 2 metros de ancho (4 pasos pequeños).
- Papel y bolígrafos/lápices.
- Mapas de la casa impresos (Anexo 1).
- Instrucciones para los/as participantes (Anexo 2): se pueden imprimir o susurrar.
- Propuestas para los personajes (opcional).
- Antifaces (opcional).

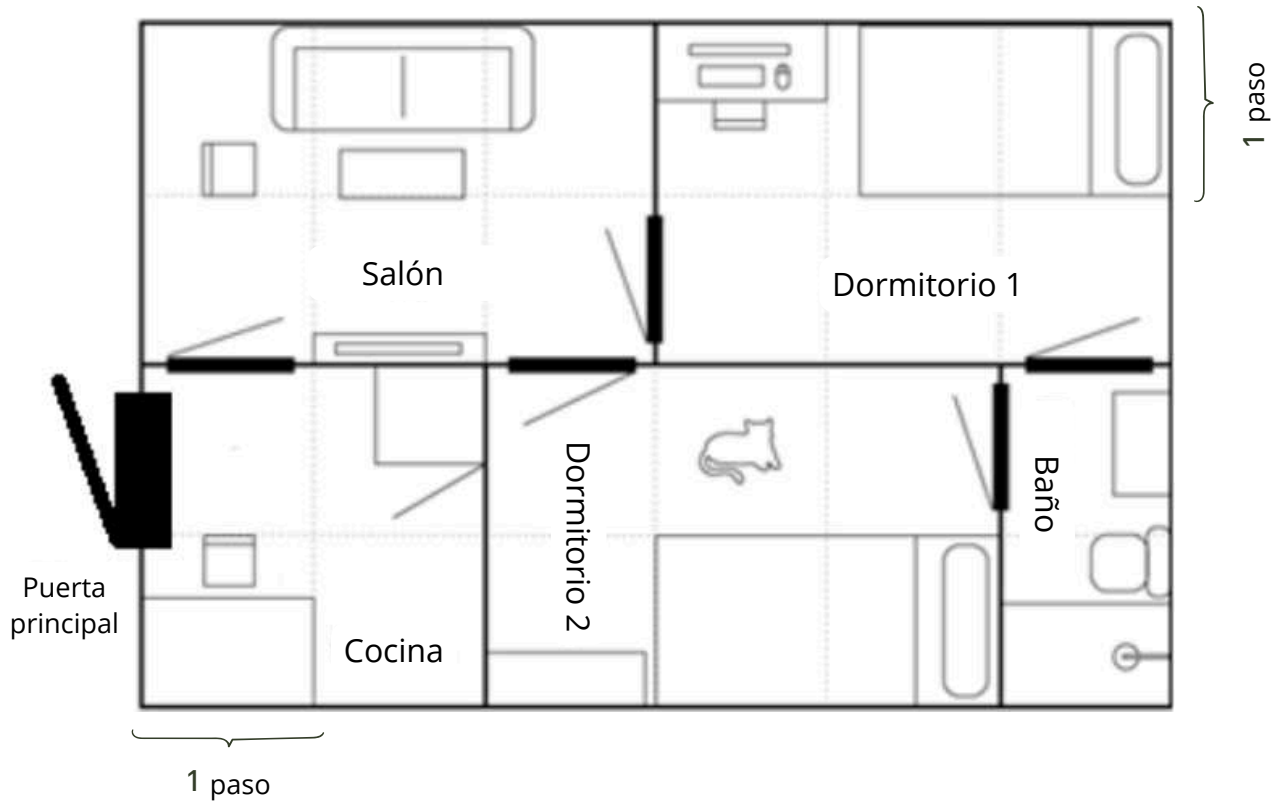


RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- El/La facilitador/a debe conocer bien el espacio donde se desarrolla el juego, asegurándose de que haya suficiente espacio para jugarlo.
- Lo ideal es tener un mínimo de 3 jugadores/as y un máximo de 5 para jugar (Parte 2). Si el grupo solo tiene 3 o 4 personas, el/la facilitador/a debe eliminar algunos personajes de las instrucciones (Anexo 2); sin embargo, si el grupo es más grande, el/la facilitador/a puede formar parejas y que cada una represente un personaje, que debe moverse como una sola persona. En este caso, el juego se puede jugar con 10 participantes.
- El/La facilitador/a puede adaptar los personajes al grupo: por ejemplo, los personajes pueden ser una familia tradicional, un grupo de amigos/as, un equipo de limpieza... Lo que mejor se adapte a cada grupo. El/La facilitador/a también puede dejar que cada grupo decida quiénes son.
- El/La facilitador/a también puede cambiar las tareas que debe realizar cada personaje y decidir su nivel de dificultad.



ANEXO 1: MAPA DE LA CASA



ANEXO 2: INSTRUCCIONES PARA LOS/AS PARTICIPANTES

Nr	Quién da las instrucciones	Dónde está esa persona	A quién le da las instrucciones	Dónde tiene que ir esa persona	Qué tarea debe hacer esa persona y dónde
1	Persona 1	Salón	Persona 2	Baño	Limpiar el baño
2	Persona 2	Baño	Persona 3	Cocina	Limpiar el frigorífico de la cocina
3	Persona 3	Cocina	Persona 4	Dormitorio 2	Limpiar el dormitorio 2
4	Persona 4	Dormitorio 2	Persona 5	Dormitorio 1	Colocar la ropa limpia en el armario del dormitorio 1
5	Persona 5	Dormitorio 1	Persona 1	Fuera	Ir fuera y cortar el césped



4. JUEGO “CONECTA LOS RITMOS”

INTELIGENCIAS: Musical y Naturalista



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

4 grupos de 4-5 participantes



TIEMPO

30 min. aproximadamente



OBJETIVOS

- Discriminar, integrar y crear sonidos y melodías.
- Creación musical; capacidad rítmica.
- Discriminar, identificar y clasificar sonidos naturales.
- Recopilación lógica y evaluación crítica de los datos para darles significado.

ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO:

Todos/as los/as participantes deben ponerse de pie. El/La facilitador/a da las siguientes instrucciones: *“Vais a escuchar algunos sonidos. Tenéis que averiguar si son sonidos de la naturaleza, de animales o de humanos/as. Cada esquina de la sala es una categoría. Tenéis que desplazaros a la esquina que consideréis correcta.”*

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

PRIMERA PARTE:

El/La facilitador/a divide al grupo en 4 equipos (como máximo, 5 elementos en cada equipo). Luego, él o ella explica el juego de la siguiente manera:

“Cada equipo trabajará por separado. Recibiréis un teléfono móvil/ordenador con 4 fragmentos musicales. Vuestro primer objetivo es identificar la música y la categoría a la que pertenece.

- *1º categoría: Estilo de música.*
- *2º categoría: Instrumento musical.*
- *3º categoría: Elementos naturales.*
- *4º categoría: animales.*

Para acceder a todas las categorías, primero debéis adivinar la anterior. Una vez que hayáis adivinado todas las categorías, vuestro grupo debe averiguar a qué escenario pertenece. El escenario es un ecosistema. Todos los escenarios son diferentes.”

Luego, los 4 grupos deben ir a diferentes lugares para acceder a los sonidos musicales; puede ser necesario tener un/a facilitador en cada grupo para reproducir la primera pista, decidir si la respuesta es correcta y reproducir la siguiente pista. Otra opción es que, en lugar de tener un móvil/ordenador por grupo, se use una aplicación interactiva pregrabada o un código QR para que cada grupo desbloquee los sonidos paso a paso.



SEGUNDA PARTE:

Después de que cada grupo identifique el escenario, el/la facilitador/a da las siguientes instrucciones:

“Ahora, cada grupo debe crear una melodía o una actuación que incluya algunos de los sonidos musicales que habéis escuchado antes. El objetivo es interpretar esa melodía ante los demás grupos para que puedan adivinar vuestro escenario. Esto no es una competición, ya que todo el grupo gana en conjunto (trabajo colaborativo). Tenéis 20 minutos para crear y podéis utilizarlos como queráis: producir sonidos, usar vuestro cuerpo, buscar elementos en el exterior, manipular y explorar elementos naturales...”

TERCERA PARTE:

Cuando todos los grupos terminan la tarea, se dirigen a la misma sala y comienzan a actuar.

El juego termina cuando se adivinan todas las actuaciones de los grupos.

SCAN



Jungla



Desierto



Ciudad



Playa

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

Una vez finalizado el juego, el/la facilitador/a plantea algunas preguntas al grupo:

- ¿Qué os parece trabajar en grupo?
- ¿Qué os ha parecido escuchar cada pieza musical? ¿Os ha resultado difícil reconocerla?
- ¿Qué os parece crear una nueva melodía?
- ¿Cómo creéis que se relaciona este ejercicio con las habilidades musicales y naturalistas?



MATERIALES

- Un espacio amplio.
- Teléfono móvil u ordenador con conexión a Internet para cada equipo.
- Escenarios musicales (Anexo 1).
- Música para cada escenario (Anexo 2).
- Auriculares (opcional).
- Instrumentos musicales, elementos de la naturaleza (opcional).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

El/La facilitador/a debe conocer bien el espacio donde se desarrolla el juego, asegurándose de que haya suficiente espacio para jugarlo.

Lo ideal es tener un máximo de 4 equipos, con 5 jugadores cada uno.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- Utilizar ayudas visuales (tarjetas o imágenes) para representar sonidos o instrumentos.
- Ofrecer auriculares con cancelación de ruido a los/as participantes sensibles al sonido.
- Permitir la exploración táctil de los instrumentos/elementos naturales.
- Proporcionar instrucciones escritas o visuales para mayor claridad.



ANEXO 1: ESCENARIOS MUSICALES

1º escenario: Jungla

- Estilo de música: tradicional / tribal.
- Instrumento: drums / bongo.
- Elemento natural: cascada de agua.
- Animal: mono o elefante.

2º escenario: Playa

- Estilo de música: reggae.
- Instrumento: voz.
- Elemento natural: olas del océano.
- Animal: gaviotas o delfines.

3º escenario: Desierto

- Estilo de música: música árabe.
- Instrumento: flauta.
- Elemento natural: tormenta de arena o fuego.
- Animal: serpiente.

4º escenario: Ciudad

- Estilo de música: rock.
- Instrumento: guitarra eléctrica.
- Elemento natural: trueno.
- Animal: perros o gatos.



ANEXO 2: MÚSICA PARA CADA ESCENARIO

Algunos ejemplos para los escenarios:

1º escenario (Jungla):

- Jungle-jazz-drum-water cascade-monkey/elephant:
<https://open.spotify.com/intl-es/track/2Ju42T1PwVXzBoG4qnRgxm?si=fdea892ad7634eb5> (2:02-2:21) <https://open.spotify.com/intl-es/track/4d21y8DL6oMN4n9NmArNqg?si=033585c3e56c4920> (6:29 -6:40)
- Tambores: <https://open.spotify.com/intl-es/track/7lkfR8pnwz7EE2Scvo7EP8?si=0999247818224012>
- Bongo: <https://open.spotify.com/intl-es/track/71J0ZiyY16BJBITgeQuSl3?si=98df326f285a4a2f>
- Cascada de agua: <https://open.spotify.com/intl-es/track/6LWNOJ2CRhFCqdomoysEh3?si=6f0dfa659af84e9c>
<https://open.spotify.com/intl-es/track/0Hid0lrDc50PWfBdyadwVD?si=4b0dddcf6e684b9c>
- Mono: <https://open.spotify.com/intl-es/track/3ahQ6mc3lrdgKJVI6bUJhz?si=054af68324a1417c>
- Elefante: <https://open.spotify.com/intl-es/track/5JvB9P9JN6Ny9kJRmV4gCl?si=8f78f65dae2b4f7b>

2º escenario (Playa):

- Beach reggae/ vocals ocean waves dolphins:
<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1ElgtVMulK5m2P>
<https://open.spotify.com/track/3c6CoQBVpDNHL2QcBogllc>
- Voces: <https://open.spotify.com/album/1r0zcv9hn6TFqgjmdFcHg5>
<https://open.spotify.com/album/0U8YOylg6DUJTco8NhvCsW>
- Olas del océano: <https://open.spotify.com/playlist/51xnvswDeZbfyKq5d1ufHT>
<https://open.spotify.com/track/0YuKG1kFgb6vLDiQqmBaM3>
- Delfines: <https://open.spotify.com/track/0ZRE4to8ZWvstsGngL7PHm>
- Gaviotas: <https://open.spotify.com/track/762UJE0oSp7By20KsbWKS2>

3º escenario (Desierto):

- Estilo arabesco: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1Eld4VNBaRtbbT>
- Estilo occidental: <https://open.spotify.com/playlist/43h5szKEIG0gKfoBLFsXAg>
- Flauta clásica: <https://open.spotify.com/playlist/6waO5TodggE9epY91vYIwE>
<https://open.spotify.com/playlist/3ZRIJdLljyRJm4MjD25wdb>
- Fuego: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXaa8UmWJHYTU>
- Serpiente (silbido): <https://open.spotify.com/playlist/1u22b1ppbHwuk3WdHxkPYG>
- Serpiente de cascabel: <https://open.spotify.com/track/3kJEX8plJlItkvQTEfylO8g>



4º escenario (Ciudad):

- Rock: <https://open.spotify.com/album/3DGHc6kJMQauqBiDqQC76t>
<https://open.spotify.com/playlist/6mwwlCec874FbDaz8EDeyj>
- Instrumento - guitarra eléctrica:
<https://open.spotify.com/playlist/71u9LyXX96cfmfPBJVpe3A>
- Tormenta eléctrica: <https://open.spotify.com/playlist/6wx6zQaEaQ7pWj7e0CIM3S>
- Perros: <https://open.spotify.com/playlist/63tOIPXEGtCWGBqYAbTKbN>



5. JUEGO “EL VIAJE DEL SUBMARINO”

INTELIGENCIAS: Interpersonal y Espacial



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

10 participantes (2 grupos de 5 personas)



TIEMPO

30 min. aproximadamente



OBJETIVOS

- Mejorar la orientación espacial y las habilidades de coordinación.
- Fomentar la confianza, la comunicación y las habilidades de escucha activa.
- Trabajar en equipo, ser consciente del papel individual dentro del grupo y trabajar por un objetivo común.
- Potenciar la conciencia corporal y la autoconciencia, tanto individual como grupal.

ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO “EL/LA ESPÍA”:

Esta es una introducción/calentamiento de 5 minutos al juego. Los/as participantes son ahora espías y se colocan juntos/as, en círculo. El/La facilitador/a les explica que todos/as deben bajar la cabeza, mirar al suelo y, cuando él o ella cuente hasta 3 (1..., 2... ¡y 3!), deben levantar la vista del suelo y mirar a alguien. Si por casualidad 2 personas (2 espías, en este caso) se miran entre sí, pierden porque se habrán descubierto mutuamente y ambas abandonan el círculo. El/La participante o participantes que queden al final ganan.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Antes de comenzar, el/la facilitador/a debe preguntar si alguien tiene alguna dificultad y adaptar el juego en consecuencia. Dado que este juego implica contacto físico, también debe asegurarse de que todas las personas estén de acuerdo con ello o adaptar el juego en consecuencia.

El objetivo del juego es encontrar el tesoro perdido de Jacques Cousteau. Cada grupo tiene partes separadas del tesoro y ambos deben juntarlas para encontrar el tesoro (un rompecabezas completo). El/La facilitador/a cuenta una historia sobre un barco hundido y explica los antecedentes de la historia. Los/as participantes (la tripulación) estarán en un submarino bajo el agua y seguirán las instrucciones de su capitán para reunir sus piezas y encontrar el tesoro (la imagen del rompecabezas).

Roles:

- 2 capitanes/as.
- 2 tripulaciones de submarinos.



ANTES DE JUGAR:

Un/a facilitador/a saca al grupo de la sala y explica la actividad; el/la otro/a facilitador/a prepara la sala con la pista de obstáculos. Pueden mover sillas, colocar conos en el suelo, cuerdas, etc.

Los/as participantes se dividen en 2 grupos iguales y una persona de cada grupo comienza como “capitán/a del submarino” (líder).

El/La capitán/a debe cuidar del submarino, usar su empatía para guiar al grupo y estar en contacto con los sentimientos y reacciones del grupo (el/la facilitador/a debe explicarle esto al/la capitán/a y darle unos segundos para que reflexione sobre los aspectos de su personalidad que podría usar para liderar al grupo).

El resto del grupo es la tripulación. La tripulación debe utilizar también sus habilidades intrapersonales para aprovechar su potencial para apoyar a los demás y seguir las instrucciones (el/la facilitador/a debe explicar esto a la tripulación y darles unos segundos para que reflexionen sobre los aspectos de su personalidad que podrían utilizar para ser buenos/as tripulantes).

El/La facilitador/a explica las señales para moverse:

- 1 golpecito en los hombros con ambas manos, 1 paso adelante.
- 2 golpecitos, 2 pasos adelante.
- 1 golpecito en el hombro derecho, un paso a la derecha.
- 1 golpecito en el hombro izquierdo, un paso a la izquierda.
- 2 golpecitos en el hombro derecho, girar a la derecha.
- 2 golpecitos en el hombro izquierdo, girar a la izquierda.
- 1 golpecito en la cabeza, paso hacia atrás.

Dependiendo del nivel de dificultad, el/la facilitador/a puede quitar o añadir más golpecitos (por ejemplo, una señal para saltar, para agacharse).

Si hay tiempo, los/as participantes también pueden inventar sus propias señales, lo cual es una forma estupenda de trabajar las habilidades interpersonales.

CÓMO JUGAR:

1. El/La “capitán/a del submarino” (líder) es quien da las órdenes al resto del grupo. Dirigirá durante un máximo de 4-5 minutos y el/la facilitador/a indicará cuándo se debe cambiar de capitán/a gritando “¡cambio de capitán/a!” o algo similar.
2. Cuando los miembros del grupo hayan repasado las instrucciones, los grupos se ponen en fila y el/la “capitán/a del submarino” se coloca al final de esta.
3. Todo el grupo pone las manos sobre los hombros de la persona que tiene delante. Todos/as, excepto el/la capitán/a, tienen los ojos vendados y deben depender de las instrucciones que les da el/la capitán/a.
4. Con cada cambio de capitán/a, se añade otra instrucción para aumentar la dificultad. Cada persona tendrá la oportunidad de ser el/la capitán/a durante un máximo de 4-5 minutos.

El objetivo de ambos equipos es reunir sus tesoros, juntarlos y encontrar el tesoro (imagen del anexo).



DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

La sesión de reflexión comienza cuando los 2 grupos hayan reunido las piezas del tesoro y descubran la imagen final. El/La facilitador/a pedirá a todos los miembros del grupo que expliquen lo que han “encontrado”. Algunas preguntas de ejemplo para profundizar en la sesión de reflexión son:

- ¿Cómo os sentisteis durante esta actividad?
- ¿Qué preferisteis: ser el/la capitán/a del submarino o formar parte de la tripulación?
- ¿Cómo os sentisteis como líderes y cómo os sentisteis como participantes? (liderazgo, empoderamiento, comunicación, preocupación por el estado del equipo, empatía, dependencia del capitán, nerviosismo, inseguridad, confianza, sensación de seguridad en el grupo, etc.)
- ¿Qué aprendisteis sobre vosotros/as mismos/as? (Vuestros puntos fuertes, vuestros puntos débiles, vuestros límites personales)
- ¿Qué aprendisteis sobre el grupo?
- ¿Qué aprendisteis sobre vosotros/as mismos/as al estar en este grupo?
- ¿Qué utilizasteis para realizar esa tarea (estilo de aprendizaje)?
- ¿Cómo podríais mejorar en este juego la próxima vez que juguéis?



MATERIALES

- Un espacio amplio.
- Objetos del aula que puedan utilizarse como obstáculos (sillas, taburetes, cuerdas, mochilas, tableros, etc.).
- Tesoro (Anexo): piezas de un rompecabezas y 2 cofres del tesoro. El tesoro es una imagen dividida en muchas piezas y distribuidas equitativamente en los 2 cofres del tesoro. Cuando se unen, se forma una imagen completa (es decir, una escena).
- Vendas para los ojos (opcional).
- Música de fondo relacionada con el mar para crear ambiente (opcional).
- Sombrero de capitán (opcional).





RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- **ADAPTACIONES:**

- Dependiendo de las características del grupo, se puede adaptar el juego añadiendo más o menos instrucciones y más o menos obstáculos.
- Para las personas a quienes no les gusta que les toquen, en lugar de tocarles, el/la capitán/a podría dar palmadas o hacer sonidos, y cada uno/a podría ponerse de pie en una dirección específica.
- Para las personas con movilidad reducida, se pueden dar instrucciones verbales o dar palmadas. Si esto no es posible, se pueden dar instrucciones visuales, como imágenes, colores o pictogramas.

- **VERSIÓN VIRTUAL:** este juego puede adaptarse al juego “Hundir la flota” o a un cofre del tesoro digital usando <https://genially.com/> (los/as participantes tendrían que crear una cuenta previamente). El juego tendría que prepararse con antelación y hacerse público, compartiéndolo con los/as participantes. El/La capitán/a es la única persona que puede abrir la plantilla y mover el juego, y los demás discuten cómo moverlo. Después de 2-3 minutos, se puede cambiar de capitán/a. Explica las reglas antes de empezar. Es posible que desees enviar un documento en el chat con las instrucciones para la tarea (lo cual aumenta las competencias digitales). Para hacerlo más difícil, dales sólo 10 minutos para terminar y después el/la facilitador/a cerrando el juego. Los equipos no saben dónde están los demás equipos.

- **CLASS DOJO:** al principio, cada persona crea un avatar de sí misma, una emoción, que la identifica a ella y a su personalidad. Se hace una breve presentación de cada persona antes de comenzar la actividad. Esta sería una forma de trabajar las habilidades intra e interpersonales.

- **OPCIONES PARA LA SESIÓN DE REFLEXIÓN:** si hablar les resulta difícil, tal vez se podrían utilizar tarjetas con emojis para que los/as participantes puedan mostrar cómo se sienten.



ANEXO: TESORO (IMAGEN PARA CREAR EL ROMPECABEZAS)



6. JUEGO “GYMKHANA NATURALISTA”

INTELIGENCIAS: Naturalista y Lógico-matemática



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

12 a 16 participantes (divididos/as en grupos)



TIEMPO

45 min. aproximadamente



OBJETIVOS

- Aprender a prestar atención a los detalles y elementos naturales de nuestra zona.
- Validar los conocimientos sobre los elementos naturales y mejorar el aprendizaje de otros nuevos.
- Desarrollar la conciencia sobre las causas naturales y las cuestiones relacionadas con nuestro entorno.
- Mejorar la capacidad de razonamiento lógico para identificar patrones.
- Desarrollar habilidades para la resolución de problemas.
- Mejorar las habilidades para estructurar y organizar ideas con lógica.

ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO:

El/La facilitador/a pide a los/as participantes que se sienten cómodamente, cierren los ojos y escuchen una música (2 min. aproximadamente):

- Pájaros cantando: <https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X--U>
- Ruido blanco del agua: <https://www.youtube.com/watch?v=jkLRith2wcc>
- Olas del océano: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwq88CqzJ4>

Después de esta experiencia, es posible que los/as participantes se sientan inmersos/as en un entorno natural. Esta actividad de calentamiento es una sugerencia para nuestra vida diaria.

El/La facilitador/a puede leer el siguiente texto a los/as participantes:

“A menudo, nos gustaría salir y disfrutar de la naturaleza, pero no podemos; sin embargo, la tecnología puede ayudarnos a acercarnos a la naturaleza. En el trabajo o en casa, una banda sonora puede darnos un ambiente agradable o un momento de relajación al final del día...”

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La inteligencia naturalista también tiene que ver con el conocimiento; algunas personas tienen muchos conocimientos sobre un tema específico, pero, por lo general, ni siquiera nos damos cuenta de cuánto sabemos ya sobre la naturaleza. Y cuánto más podemos aprender fácilmente...

El/La facilitador/a explica que los/as participantes están realizando un juego en equipo, con 4 retos. Los retos serán los mismos para todos los equipos, pero el orden de esos retos será diferente para cada equipo, por lo que no realizarán el mismo reto al mismo tiempo.



NOTA IMPORTANTE PARA LOS/AS FACILITADORES/AS:

Si hay, por ejemplo, 4 equipos, el/la facilitador/a debe preparar 4 secuencias diferentes para cada equipo.

El/La facilitador/a también debe explicar que algunos retos del juego se llevarán a cabo fuera de la sala de trabajo (preferiblemente en un jardín cercano).

Cada equipo será evaluado por su rendimiento en los retos. La puntuación total de los 4 retos tendrá un valor máximo de 98 puntos. El equipo que termine primero recibirá 2 puntos extra. Por lo tanto, la puntuación máxima que se puede obtener en este juego es de 100 puntos.

¡Cada equipo tiene 30 minutos para completar el juego!

PASOS DEL JUEGO:

- Paso 1: El/La facilitador/a divide al grupo en equipos, cada uno con un nombre (por ejemplo, fuego, agua, viento, tierra, etc.).
- Paso 2: Cada equipo debe elegir a un/a representante con un teléfono móvil. Será el único teléfono móvil disponible por equipo (solo como variante, se pueden imprimir las tareas).
- Paso 3: Cada equipo recibirá las instrucciones de la actividad (Anexo 1) en ese teléfono móvil. El equipo debe seguir la secuencia de tareas (previamente realizada por el/la facilitador/a). El/La facilitador/a advierte que está prohibido buscar información en Internet.
- Paso 4: Los equipos deben responder a los 4 retos del juego (fuera y dentro de la sala) en 30 minutos.
- Paso 5: Después de completar las tareas, todos los equipos regresan a la sala de trabajo y entregan su hoja de respuestas a los/as facilitadores/as. El primer equipo en terminar gana 2 puntos extra (total: 100 puntos).

COMPROBACIÓN DE LOS RESULTADOS:

El/La facilitador/a corrige las respuestas y las anota en una pizarra. En algunos retos, las respuestas son “cerradas” y corregirlas es fácil (retos de preguntas y clasificación).

En el reto “Búsqueda del tesoro”, el/la facilitador/a debe comprobar todos los elementos del reto (las fotos, la basura, los elementos naturales traídos, etc.).

En “Historia de conexión”, el/la facilitador/a puede definir previamente algunos criterios para evaluar el discurso que va a realizar cada grupo: por ejemplo, la capacidad de argumentar, la claridad de los argumentos, la coherencia del discurso y/o la interpretación del/la participante al interpretar el personaje, entre otros criterios.

Al final, una vez sumadas las puntuaciones de los equipos, uno de ellos será el ganador.



MATERIALES

- Teléfono móvil y/o altavoz.
- Hojas de actividades (anexo), que se pueden imprimir o enviar en formato PDF a los teléfonos móviles.
- Pizarra blanca o papel de rotafolio.
- Bolígrafos/lápices y rotuladores.
- Bolsas para basura y guantes desechables (opcional).
- Música para el calentamiento:
 - Pájaros cantando: <https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X--U>
 - Ruido blanco del agua: <https://www.youtube.com/watch?v=jkLRith2wcc>
 - Olas del océano: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwq88CqzJ4>
- Ejemplos de cuestionarios sobre la naturaleza:
 - <https://quiz-questions.uk/nature-quiz/>
 - <https://toptriviaquestions.com/nature-quiz-questions-and-answers/>



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- **HOJAS DE ACTIVIDADES:** se pueden imprimir y escribir las respuestas directamente en ellas, ya que para algunos/as participantes puede resultar más fácil que leer un documento en el móvil. La segunda opción es más ecológica.
- **PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO:** busca preguntas relacionadas con el entorno natural donde vivan los/as participantes. Les resultará fácil saber las respuestas. Asegúrate de que las preguntas sólo tengan una respuesta.
- **DESAFÍO DE CLASIFICACIÓN:** es posible que los/as participantes no conozcan estos animales (muy raros), por lo que una posibilidad es incluir animales peculiares de su zona.
- **BÚSQUEDA DEL TESORO:** busca un lugar al aire libre cercano y busca posibilidades para incluir en la búsqueda. El/La facilitador/a debe comprobar previamente la búsqueda (zona y tareas) y adaptar las preguntas/tareas relacionadas con esa zona específica..
- **HISTORIA DE CONEXIÓN:** elige un tema relacionado con la naturaleza que tus participantes conozcan bien. Las palabras dadas también deben ser comprensibles para todos/as.





ANEXO: DESAFÍOS DEL JUEGO

CUESTIONARIO MÁXIMO 15 PUNTOS (1 PUNTO/CADA PREGUNTA)

Categoría	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3
Fenómenos naturales	¿Cómo se miden los terremotos?	Los volcanes pueden producir rayos. ¿Verdadero o falso?	¿Cuál es el nombre oficial de la aurora boreal?
Agua	¿Cuál es el océano más grande del mundo?	¿Cómo se llaman las olas oceánicas catastróficas?	¿Cómo se llaman las grandes masas de agua rodeadas de tierra?
Plantas	¿El aloe vera es una planta, un árbol o una hierba?	¿Qué tipo de árbol es el tradicional árbol de Navidad?	Nombra los árboles en miniatura que son originarios de China y Japón.
Animales	¿Cómo se llama el miedo a los animales?	¿Cuáles son los únicos mamíferos que pueden volar?	¿Qué parte del cuerpo utilizan las mariposas para saborear las cosas?
Bajo el mar	¿Cuántos corazones tiene un pulpo?	¿Qué pez produce caviar?	¿Qué criaturas submarinas son los únicos animales en los que el macho da a luz?



DESAFÍO DE CLASIFICACIÓN

MÁXIMO 20 PUNTOS (5 PUNTOS POR CADA RESPUESTA CORRECTA)

Clasifica las siguientes imágenes en la categoría correcta:

1. Mamíferos
2. Reptiles
3. Aves
4. Insectos

A



B



C



D



BÚSQUEDA DEL TESORO MÁXIMO 48 PUNTOS

Utilizando todos vuestros sentidos, completad las siguientes tarea, mientras paseáis por _____ (nombre del lugar, jardín, calle, granja...).

1. ¿Cuántos árboles (*nombre*) podéis contar? _____. (4 puntos)
2. Oled 2 elementos naturales y escribid los nombres de esos elementos. (4 puntos / 2 puntos cada elemento) _____ + _____
3. Recoged 3 hojas diferentes de árboles (del suelo). (9 puntos – 3 puntos cada hoja)
4. Grabad 5 sonidos distintos del entorno (naturales y/o humanos) . (15 puntos / 3 puntos cada sonido)
5. Haced 3 fotos que ilustren cómo la construcción humana y la naturaleza pueden integrarse en un urbanismo sostenible. (6 puntos / 2 puntos cada foto)
6. Acción de *Plogging*: recoged, al menos, 5 objetos que se consideren basura y llevadlos con vosotros/as. (10 puntos / 2 puntos cada objeto)



Definición de “Plogging”: Plogging es un término acuñado por Erik Ahlström que hace referencia a la acción de recoger basura y residuos mientras se practica *footing*. Es una combinación del término sueco “*plocka upp*”, que significa “recoger”, y “jogging”.



HISTORIA DE CONEXIÓN

MÁXIMO 15 PUNTOS

Tu grupo debe escribir un discurso, de no más de 75 palabras, sobre el tema **“Bosque”** (por ejemplo). Es obligatorio utilizar las siguientes palabras:

- Biodiversidad.
- Cambio climático.
- Economía sostenible.
- Fauna silvestre.

Debéis elegir a una persona representativa para que presente el argumento a los demás grupos.

Podéis ser políticos/as, estudiantes, empresarios/as, activistas medioambientales... (dar una opción a cada grupo).



SOLUCIONES

CUESTIONARIO:

- Respuestas sobre fenómenos naturales: escala de Richter, Verdadero, Aurora Polar.
- Respuestas sobre el agua: océano Pacífico, Tsunami, un lago.
- Respuestas sobre plantas: una planta y una hierba, pinos, bonsái.
- Respuestas sobre animales: zoofobia, murciélagos, las patas.
- Respuestas sobre el fondo marino: 3 corazones, Esturión, caballitos de mar.

CLASIFICACIÓN:

Los animales mencionados son todos mamíferos (pangolín, murciélago, ornitorrinco y manatí).



7. JUEGO “CONOCE TUS EMOCIONES”

INTELIGENCIAS: Intrapersonal y Corporal-Cinestésica



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

Máximo 10 participantes



TIEMPO

30 min. aproximadamente



OBJETIVOS

- Reconocer las propias emociones y también las emociones de los demás.
- Recurrir a las emociones como medio para comprender y guiar el propio comportamiento.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

FASE 1 - PREPARACIÓN/CALENTAMIENTO TEMPORIZADO:

El/La facilitador/a reparte un folio en blanco y un trozo de plastilina/arcilla a cada participante.

A continuación, da 2 minutos para que todos/as escriban en el folio “¿Qué emoción te describe mejor hoy?”. Cada persona escribe la respuesta en su papel, sin dejar que nadie vea la emoción escrita, dobla el folio y lo guarda en su bolsillo o donde le resulte más cómodo.

Cuando se acaba el tiempo, el/la facilitador/a detiene el cronómetro y les da a los/as participantes otros 2 minutos para que representen la emoción escrita anteriormente con la plastilina. Los/as participantes modelan la plastilina sin decir qué emoción están “representando”. Cuando se acaba el tiempo, el/la facilitador/a avisa a los/as participantes.

Breve reflexión - el/la facilitador/a pregunta:

- “¿Fue difícil crear vuestra emoción con plastilina?”
- “¿Se parece a la imagen que teníais en vuestra mente?”
- “Si no es así, no hay problema, pero ¿creéis que la forma o, al menos, los colores coinciden con vuestra emoción?”



FASE 2:

El/La facilitador/a divide a los/as participantes en grupos de 3 personas y les explica que cada grupo debe adivinar y compartir las emociones que los/as participantes representaron en cada figura de plastilina/arcilla.

Cuando los/as 3 participantes de cada grupo hayan compartido sus emociones (representadas en la plastilina/arcilla), todos los miembros de ese grupo deben crear juntos una historia corta basada en esas emociones.

Breve reflexión:

- *“¿Cómo os sentisteis al cooperar en la creación de una historia basada en diferentes emociones? ¿Estabais todos/as de acuerdo?”*
- *“¿Fue más fácil adivinar o hacer que los demás adivinaran?”*
- *“¿Fue difícil crear una historia?”*

FASE 3:

El/La facilitador/a explica a cada grupo que, una vez que hayan elaborado su historia (basada en las emociones identificadas por todos los miembros y reunidas), deben preparar un juego de roles para que el resto de los grupos adivinen no sólo la trama de la historia, sino también las emociones que la componen. Para ello, cada miembro del grupo debe ser un personaje diferente.

De esta manera, uno por uno, cada grupo representará su juego de roles (historia) y el resto de los grupos tendrán que adivinar la historia y las emociones.

SESIÓN DE REFLEXIÓN FINAL:

- ¿Cómo os habéis sentido al expresar vuestras emociones a través de plastilina/arcilla?
- ¿Seguís sintiendo lo mismo que habéis escrito en el folio y modelado hace un rato?
- ¿Os ha resultado estimulante el trabajo en equipo?

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os fue preparando la plastilina y luego el juego de roles?
- ¿Haríais algo diferente la próxima vez?
- ¿Cómo fue para vosotros/as jugar a este juego?
- ¿Cómo sentisteis la comunicación con vuestros/as compañeros/as de grupo?
- ¿Cómo os fue entendiendo las reglas del juego?
- ¿Podríais explicar este juego a otro/a estudiante?



MATERIALES

- Folios en blanco.
- Bolígrafos/lápices o rotuladores.
- Plastilina/arcilla de varios colores.
- Rueda de las emociones (Anexo) con algunos sinónimos, para proyectar durante el juego.
- Sonido de timbre (opcional).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- **VERSIÓN VIRTUAL:** se puede crear un laberinto de emociones por Internet. La pantalla de inicio te pregunta "¿Cómo te sientes hoy?". El/La jugador/a elige una cara y debe alcanzar la emoción correspondiente atravesando el laberinto.
- **VARIANTE PARA DISCAPACIDADES VISUALES/COGNITIVAS:** la persona con discapacidades visuales/cognitivas puede decir su emoción al oído del/la facilitador/a, quien la escribirá en una hoja de papel y, en lugar de plastilina/arcilla, puede elegir un sonido o una canción.

ANEXO: RUEDA DE LAS EMOCIONES





8. JUEGO “WORDJAM: THE MUSIC FACTOR”

INTELIGENCIAS: Lingüística y Musical



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

3 grupos de 5 participantes



TIEMPO

30 min. aproximadamente



OBJETIVOS

- Fomentar la creatividad y mejorar el vocabulario.
- Trabajo en equipo y habilidades de actuación.
- Mejorar la gestión del tiempo y el hablar en público/actuar.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los/as participantes se dividen en 3 grupos de 5 personas y se les entrega una lista de 50 términos/palabras, pidiéndoles que compongan una canción de su género favorito. Los grupos deben incorporar tantos términos como sea posible en la letra y deben prestar atención a no repetir las palabras más de una vez (los términos/palabras se pueden repetir, pero contarán como un solo punto). Cada persona (si es posible) debe escribir un párrafo de la letra; sin embargo, todo el grupo es responsable de la letra y de su interpretación. Al final, una vez que la letra esté lista, deben entregarla al/la facilitador/a. Los grupos pueden utilizar cualquier instrumento disponible o herramientas para crear ritmos para su canción.

El ganador de “**WordJam: The Music Factor**” será el grupo que obtenga la puntuación más alta según la tabla de puntos determinada por los demás grupos y el/la facilitador/a. El/La facilitador/a evaluará cada actuación según criterios específicos, cuantitativos (puntuación en las tablas de puntuación) y cualitativos (coherencia del ritmo y la letra), y el uso de los términos proporcionados. La creatividad será evaluada por los demás grupos, según la tabla y el entretenimiento.

El grupo con más puntos (suma) al final de la actividad será declarado ganador.

DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os fue jugando este juego?
- ¿Cómo sentisteis la comunicación con vuestros/as compañeros/as de grupo?
- ¿Cómo os fue entendiendo las reglas del juego?
- ¿Podríais explicar este juego a otro/a estudiante?



MATERIALES

- Lista de 50 términos para cada grupo (Anexo 1), divididos en diferentes categorías.
- Tabla de puntos (Anexo 2).
- Varios instrumentos, si es posible (por ejemplo, maracas, tambores o cualquier instrumento necesario, o herramienta para crear ritmos, etc.).
- Hojas de papel.
- Lápices y/o bolígrafos de distintos colores asignados a cada persona dentro del grupo.



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- Destaca que los/as participantes tiene 30 min. para componer, practicar e interpretar su creación.
- Haz hincapié en que lo importante es la creatividad, la expresión personal, el uso de los términos proporcionados y la diversión.
- El papel del/la facilitador/a es supervisar a los grupos y cómo están desarrollando las letras, mediar en la distribución de tareas y recordar los colores utilizados por cada participante. Si un/a participante no puede escribir o no desea hacerlo, el/la facilitador/a puede proponer al grupo entero que apoye a esta persona.
- Ten en cuenta que los/as participantes tendrán diferentes niveles de habilidad musical y lírica. Para aquellos/as que tengan menos confianza en la creación de ritmos, permite que se centren más en la letra (o viceversa). Cada persona tendrá un bolígrafo de diferente color para escribir su párrafo de la letra.
- Anima a los/as participantes a adoptar su estilo personal, ya sea la complejidad lírica o centrarse más en el ritmo y la interpretación.





ANEXO 1: LISTA DE 50 TÉRMINOS

Palabras Básicas:

- *Hello* – Una palabra sencilla, pero versátil que se usa para saludar.
- *Thank you* – Se usa para expresar gratitud.
- *Please* – Se usa para hacer peticiones educadas.
- *Sorry* – Se usa para disculparse o para llamar la atención de alguien.
- *Yes* – Una de las palabras más sencillas y útiles, significa “afirmación”.
- *No* – Lo contrario de “yes”, significa “negación”.

Palabras para Presentarte:

- *I* – Pronombre personal.
- *You* – Pronombre personal.
- *My name is* – Se usa para decir tu nombre.
- *Pleased to meet you* – Una expresión que se usa cuando conoces a alguien por primera vez.
- *How are you?* – Una pregunta habitual para consultar cómo se encuentra alguien.
- *Good* – Respuesta positiva a la pregunta “*How are you?*”

Palabras sobre el Tiempo:

- *Today* – El día actual.
- *Tomorrow* – El día siguiente.
- *Yesterday* – El día previo.
- *Morning* – El principio del día.
- *Afternoon* – La mitad del día.
- *Evening* – El final del día.

Números Esenciales:

- *One* – El número 1.
- *Two* – El número 2.
- *Three* – El número 3.
- *Four* – El número 4.
- *Five* – El número 5.
- *Ten* – El número 10.

Palabras sobre Comida y Bebida:

- *Water* – Un elemento esencial para la vida.
- *Bread* – Un alimento común en muchas culturas.
- *Wine* – Una bebida popular en Italia y España.
- *Coffee* – Muy apreciado por los/as italianos/as y portugueses/as.
- *Breakfast* – La primera comida del día.
- *Lunch* – La comida principal del mediodía.
- *Dinner* – La comida de la noche.



Palabras sobre la Casa:

- *House* – El lugar donde vives.
- *Bedroom* – Una habitación de tu casa.
- *Kitchen* – El lugar donde preparas la comida.
- *Bathroom* – El lugar donde te duchas.
- *Bed* – Donde duermes.
- *Table* – Donde comes o trabajas.

Palabras sobre Transportes:

- *Car* – Un medio de transporte habitual.
- *Bus* – Un medio de transporte público.
- *Bike* – Un medio de transporte respetuoso con el medioambiente.
- *Train* – Un medio de transporte ferroviario.
- *Plane* – Un medio de transporte aéreo.

Palabras para ir de Compras:

- *Shop* – Un lugar donde se compran cosas.
- *Price* – Cuánto cuesta algo.
- *Discount* – Una reducción en el precio.
- *Money* – El dinero que usas para comprar cosas.
- *Credit card* – Un método de pago.

Palabras para Expresar Emociones:

- *Happy* – Cuando estás feliz.
- *Sad* – Cuando no estás feliz.
- *Angry* – Cuando estás muy molesto/a.



ANEXO 2: TABLA DE PUNTOS

- **Palabras Básicas:** 1 punto
- **Palabras para Presentarte:** 2 puntos
- **Palabras sobre el Tiempo:** 3 puntos
- **Números esenciales:** 4 puntos
- **Palabras sobre Comida y Bebida:** 5 puntos
- **Palabras sobre la Casa:** 6 puntos
- **Palabras sobre Transportes:** 7 puntos
- **Palabras para ir de Compras:** 8 puntos
- **Palabras para Expresar Emociones:** 9 puntos



9. JUEGO “UN MUNDO NUEVO Y FELIZ”

INTELIGENCIAS: Lógico-matemática e Interpersonal



GRUPO OBJETIVO

Adultos/as y adultos/as con
menos oportunidades



NÚMERO DE PARTICIPANTES

Grupos de 3-4 participantes



TIEMPO

45 min. - 1 hora aproximadamente



OBJETIVOS

- Conectar la inteligencia lógica con la inteligencia interpersonal y tomar decisiones respetuosas con el medio ambiente.
- Evaluar la inteligencia lógica y la capacidad de toma de decisiones.
- Establecer prioridades.
- Desarrollar las habilidades de trabajo en equipo.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

NARRATIVA:

“Tú (el grupo) y otras 30 personas habéis sido enviados/as a una isla recién descubierta, mantenida en secreto. Debéis sobrevivir en la isla, de forma, saludable y feliz, durante más de 3 semanas, sin contacto ni ayuda del resto del mundo.”

DESARROLLO:

El grupo recibe un mapa y una lista de tareas.

1. Individualmente, cada participante analiza una lista de 15 prioridades y distribuye 5 prioridades por semana (5 min.).
2. Los miembros del grupo negocian entre ellos cuáles serán las prioridades finales para la comunidad de la isla (10 min.).



3. Para poner en práctica vuestro plan, debéis responder a las siguientes preguntas:
- ¿Cómo gestionaréis los recursos básicos (alimentos, agua, energía, etc.)?
 - ¿En qué parte de la isla estableceréis vuestras distintas instalaciones/construcciones?
 - ¿Cómo garantizaréis la seguridad y el bienestar de la comunidad?
 - En el mapa, dibujad vuestros planes para esas 3 semanas.

Los grupos tienen 15 min. para estas 4 tareas.

Tarea extra: Cread un eslogan para la comunidad de vuestra isla. Si conseguís realizar esta tarea a tiempo, obtendréis un punto extra.

4. Cada grupo presenta su mapa y el/la facilitador/a formula ciertas preguntas para evaluar la viabilidad de los planes, según 3 indicadores: salud, felicidad y sostenibilidad. Los grupos deben presentar 2 ejemplos de cada indicador (10 min.).



DISCUSIÓN/SESIÓN DE REFLEXIÓN

- ¿Cómo os habéis sentido?
- ¿En qué indicadores os habéis centrado más?
- ¿Qué habéis descubierto sobre las prioridades en la vida?
- ¿Cómo integraréis en vuestra vida lo aprendido en este ejercicio?



MATERIALES

- Hojas de papel.
- Lápices y/o bolígrafos.
- Colores.
- Lista de prioridades (Anexo 1)
- Mapa de la isla (Anexo 2).



RECOMENDACIONES PARA FACILITADORES/AS - VARIACIONES

- Los/as facilitadores/as pueden imprimir una lista de prioridades para cada grupo de participantes.
- Los/as facilitadores/as pueden omitir la parte inicial (para que este juego lleve menos tiempo) en la que los/as participantes reflexionan sobre sus propias prioridades, basándose en la lista proporcionada.
- Forma grupos de 3 o 4 personas, dependiendo del número de participantes, pero no más de 5 (para facilitar los debates dentro de los grupos).
- Recuerda a los grupos el tiempo disponible para que pasen a la siguiente tarea. Es muy importante respetar el tiempo asignado a cada tarea para que el juego dure lo previsto.



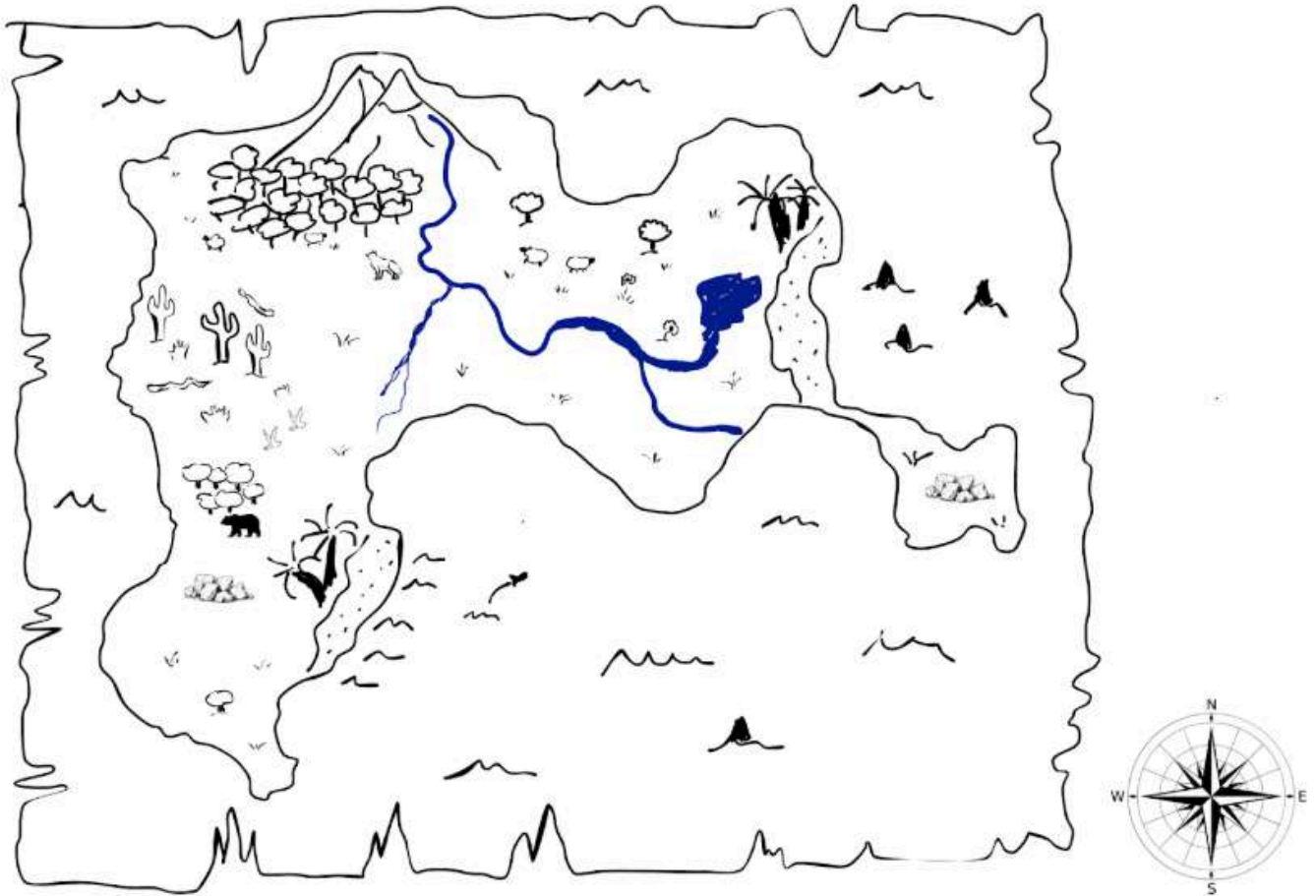
ANEXO 1: LISTA DE PRIORIDADES

1. Crear refugios.
2. Encontrar agua potable.
3. Separar a los animales domésticos de los peligrosos.
4. Descubrir/desarrollar medicinas naturales.
5. Enseñar a los/as niños/as y jóvenes hábitos seguros y saludables para vivir en la naturaleza.
6. Construir instalaciones para criar/mantener animales.
7. Dedicarse a la plantación y a la jardinería.
8. Aprender sobre el clima de la isla.
9. Crear un inventario de los recursos de la isla.
10. Hacer fuegos para calentarse y cocinar.
11. Pasarlo bien en la naturaleza.
12. Crear un sistema social para la toma de decisiones.
13. Crear herramientas para cazar y pescar.
14. Utilizar los elementos naturales para crear herramientas para cocinar, construir y transportar objetos.
15. Cortar suficiente leña.
16. Cazar animales.
17. Producir mecanismos para conservar los alimentos y los recursos naturales.
18. Identificar los rastros de animales para saber por dónde suelen moverse.
19. Construir muros alrededor de la comunidad para prevenir los ataques de animales.
20. Cocinar para todos/as, una vez que se disponga de recursos suficientes.

Semana 1	Semana 2	Semana 3



ANEXO 2: MAPA DE LA ISLA





CONCLUSIONES FINALES TRAS EL TALLER

Al final de cada sesión, debe haber un momento para compartir pensamientos e ideas, en el que los y las participantes puedan reflexionar sobre su trabajo. El/La facilitador/a debe centrarse en ese momento, al terminar el Taller Final, en tres aspectos principales relacionados con el desarrollo del mencionado Taller:

- **Cuestionario Final:** debe ser respondido por los/as participantes de forma individual.
- **Reflexiones/sesión de reflexión en grupo:** cómo se sintieron los/as participantes ese día: qué fue fácil, qué fue difícil, qué mejorarían con respecto a los juegos, qué han aprendido, qué creen que utilizarán en su vida diaria después de estas sesiones...
- **Certificados Finales** para los/as participantes.



Co-funded by
the European Union





Co-funded by
the European Union

FUNDED BY THE EUROPEAN UNION. VIEWS AND OPINIONS EXPRESSED ARE HOWEVER THOSE OF THE AUTHOR(S) ONLY AND DO NOT NECESSARILY REFLECT THOSE OF THE EUROPEAN UNION OR THE EUROPEAN EDUCATION AND CULTURE EXECUTIVE AGENCY (EACEA). NEITHER THE EUROPEAN UNION NOR EACEA CAN BE HELD RESPONSIBLE FOR THEM.

PROJECT NO. 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

<https://intellectualmultiverse.eplusproject.eu/>



CC BY-NC-SA 4.0

WORKSHOP "INTELLECTUAL MULTIVERSE" © 2025 BY FUNDACIÓN
ASPAYM CASTILLA Y LEÓN IS LICENSED UNDER CC BY-NC-SA 4.0

