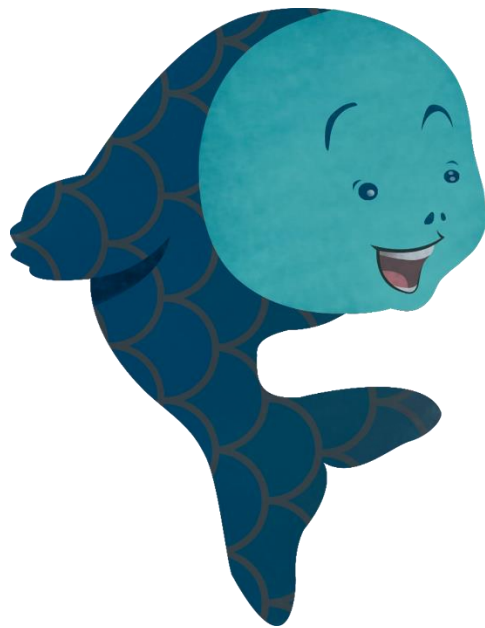


BUBO



**GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN EL MODELO DE LAS
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**



Índice

BUBO Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES – GUIA DIDÁCTICA	3
1. Inteligencia Cinético-Corporal.....	4
2. Inteligencia Emocional	5
3. Inteligencia Espacial	6
4. Inteligencia Lingüística	7
5. Inteligencia Musical.....	8
6. Inteligencia Naturalista.	9
7. Inteligencia Matemática.....	10
ANEXOS	11

BUBO Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES – GUIA DIDÁCTICA

La presente guía es un complemento al libro Bubo, de los autores Pedro Vaquero, Ismael Panadero y Sonia Megías, editado por Kolima Books.

<https://www.editorialkolima.com/producto/bubo/>

Bubo es una historia diseñada para desarrollar la inteligencia emocional de los más pequeños. Sus cuidadas ilustraciones se complementan con una canción y una banda sonora especialmente compuesta para el libro que irá acompañando al lector desde el plano auditivo en el recorrido de las distintas emociones que evoca la historia.

Las características de la historia de Bubo junto con los complementos creados especialmente para el proyecto (Banda Sonora, Canción, Libro digital, Juegos,...) lo convierten en una herramienta pedagógica muy útil para trabajar distintas temáticas con los niños (las emociones, los miedos, la importancia de conocernos a nosotros mismos, la amistad,...) A continuación proponemos una serie de actividades para sacar mayor partido al libro siguiendo el modelo de Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.



INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL

HÁBIL CON MI CUERPO

1. **Inteligencia Cinético-Corporal.** Es la capacidad de usar partes del cuerpo o el cuerpo entero para resolver problemas.
 - **Kit Táctil.** Puedes pegar cada uno de los personajes (Bubo, Oli, el tiburón) sobre un material diferente (Fieltro, Goma eva, papel lija) para que el niño experimente diferentes sensaciones y conecte con las emociones a nivel kinestésico. También puedes poner papel celofán sobre el acuario.
 - **Banco de peces.** El grupo actúa al unísono como si fuera un banco de peces (se puede usar como referencia la ilustración número 9). Se sientan todos los niños en el suelo y cuando el profe da una palmada todos giran la cabeza al lado derecho, con dos palmadas al lado izquierdo, con un golpe de tacón todos giran su tronco a la derecha y con dos golpes de tacón a su izquierda.
 - **Expresividad.** Practica la expresividad (solo moviéndose, sin hablar).
 1. Muévete como Bubo dentro de la pecera
 2. Muévete como si fueras el tiburón
 3. Muévete como si fueras una medusa
 - **Psicoballet.** Representación del cuento de Bubo usando la música. El profesor irá narrando la historia dejando que los niños (con los ojos preferentemente cerrados) expresen lo que les transmite la historia a través de su cuerpo.



INTELIGENCIA INTERPERSONAL–INTRAPERSONAL HÁBIL CON LOS DEMÁS – CONMIGO MISMO

2. **Inteligencia Emocional.** Une dos tipos de inteligencia: la intrapersonal y la interpersonal. La intrapersonal hace referencia a cómo nos conocemos a nosotros mismos, y la interpersonal es la capacidad de entender a los demás y lo que sienten.
- **¿Cómo me siento hoy?** Tomando como base el contorno de Bubo sin expresión, el niño tendrá que dibujar cómo se siente (Anexo 2).
 - **El dado de las emociones.** Cada niño lanza el dado (Anexo 3) y trabaja con la emoción que expresa (se puede hacer de manera individual o compartido en grupo). Se pueden hacer las siguientes preguntas:
 1. Describe una situación en la que sentiste esa emoción
 2. Piensa dos/tres personas que te recuerdan esa emoción
 3. Señala qué cosas agradables obtienes al sentir esa emoción y también qué cosas que no lo son
 4. Imagina cómo pueden sentirse los demás cuando tú tienes esa emoción
 5. Asocia la emoción a un color
 - **Trabajo en equipo.** Se forman equipos de cuatro para jugar. El profesor dice una emoción y luego da un minuto de tiempo para que cada equipo elija una escena que le recuerde esa emoción. A continuación, tras el aviso el primer miembro de cada equipo se dirige a dibujar esa escena. Al transcurrir un minuto el profesor lo indica y se cambia el miembro del equipo. Así hasta que el dibujo colaborativo concluye.



INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL

HÁBIL CON IMÁGENES

3. **Inteligencia Espacial.** Es la inteligencia que resuelve problemas o crea productos a través de las imágenes, las formas, los puntos, las líneas. Comprende mejor la información visual y utiliza preferentemente imágenes para pensar.
 - **Pareja de peces.** Reconocer dentro de la lista la pareja de peces o iguales (Anexo 4).
 - **Papiroflexia.** Haz un pez en papel (Anexo 10).
 - **El extraño animal.** Cuando Oli y Bubo salieron a visitar el océano se encontraron con la criatura más extraña que jamás hubieran visto. No se parecía a nada, no era una ballena, ni un pez, ni un delfín. Dibuja el extraño animal. Luego compartidlos en clase y comentad en voz alta.
 - **Ayuda a Bubo a salir del acuario.** Anexo 11.



INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA HÁBIL EN PALABRAS

4. Inteligencia Lingüística. Es la inteligencia que resuelve problemas a través de las palabras, las utiliza para pensar y aprender y además juega con el lenguaje.
- **Convencer con palabras.** Imagina que quieres que tus padres te compren un acuario grande con muchos peces pero no les gusta la idea. Tendrás que convencerles en 1 minuto para que te lo compren.
 - **Bubo en microrelato.** Tienes solo 50 palabras para contar la historia de Bubo para alguien que no lo ha leído nunca.
 - **Viñeta siguiente.** Imagina que tuvieras que escribir la próxima viñeta de Bubo, describe en palabras qué pasaría, adónde iría Bubo, qué nueva aventura le ocurriría. Además de escribirlo también puedes hacer un dibujo.



INTELIGENCIA MUSICAL

HÁBIL CON EL RITMO Y LA MÚSICA

5. **Inteligencia Musical.** Eres capaz de disfrutar, pensar y expresarte con los sonidos armónicos que produce la música.
 - **Melodía y emoción.** En la pizarra o en el suelo aparecen escritas distintas emociones (alegría, tristeza, miedo, asombro). Cuando escuches cada una de la melodía colócate cerca de la palabra que mejor describe lo que sientes.
 - **Banda sonora de Bubo.** Invita a los alumnos a que cierren los ojos y se tumben en el suelo. A continuación reproduce la banda sonora de Bubo sin narrarla. Solo deja que los alumnos imaginen el avance de la historia sólo con la música.



INTELIGENCIA NATURALISTA

HÁBIL CON LOS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA

6. Inteligencia Naturalista. La inteligencia naturalista es aquella que poseen las personas con una sensibilidad especial hacia la naturaleza, preocupadas por su conservación, y los que aman a los animales.
- **Listado de animales.** Puedes nombrar a todos los animales que aparecen en Bubo y decir cuáles son las diferencias y similitudes entre todos ellos.
 - **El acuario.** ¿Qué crees que haya podido pasar para que el acuario haya llegado a ese lugar? ¿Cómo te imaginas que Bubo haya llegado allí?
 - **Cambio de hábitat.** Ahora te proponemos imitar la historia de Bubo pero con otros protagonistas. Te vamos a dar algunas pistas: piensa en animales que se transformen (por ejemplo una oruga, o un renacuajo) y crea una nueva historia tomando de Bubo lo que te parezca.
 - **¿Qué otros animales conoces que tengan alguna característica especial como Bubo?**



INTELIGENCIA LÓGICA-MATEMÁTICA

HÁBIL CON LOS NÚMEROS Y LA LÓGICA

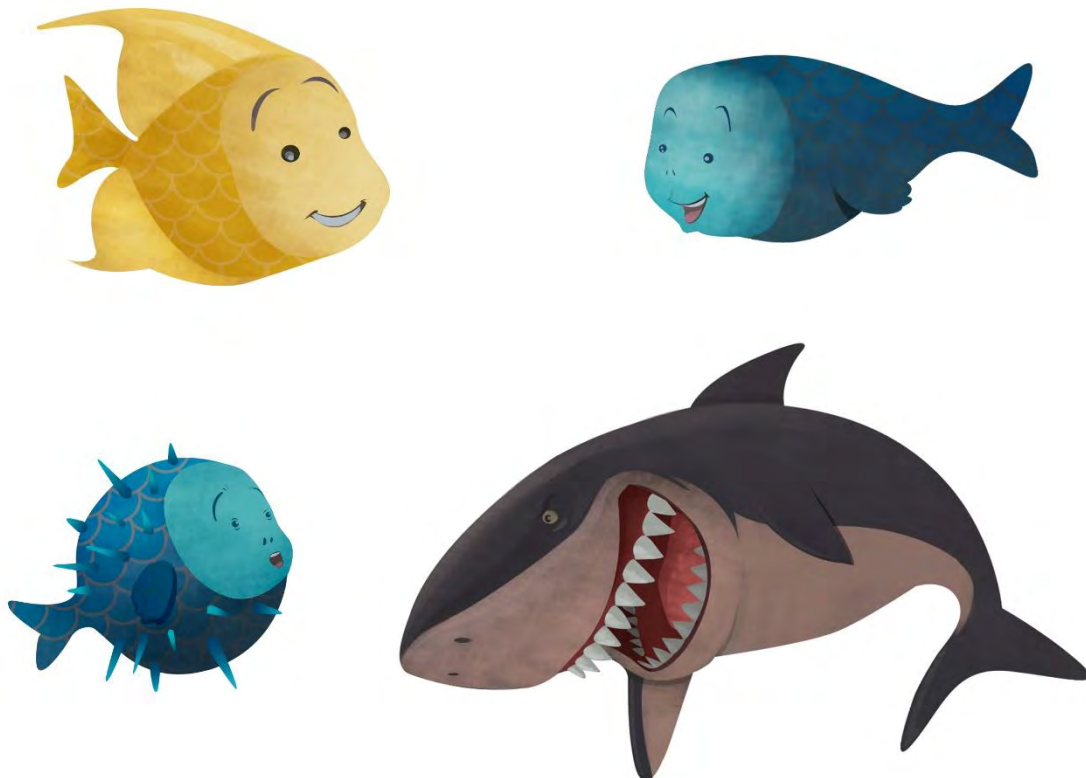
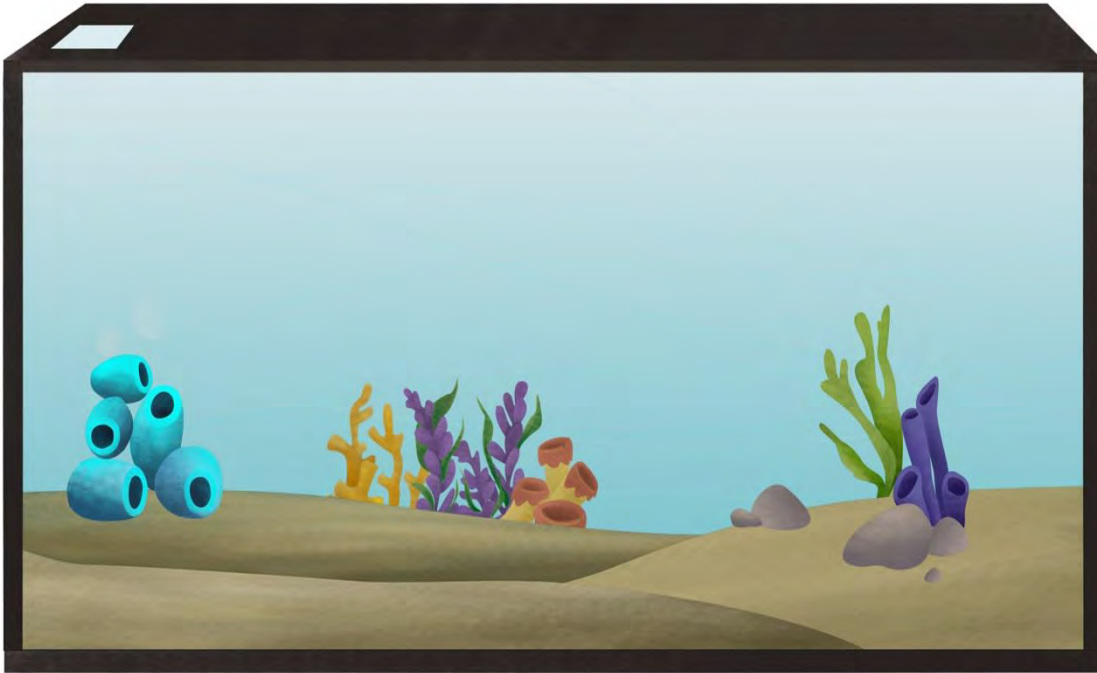
7. **Inteligencia Matemática.** Es la capacidad de resolver problemas a través de la manipulación de datos numéricos y del razonamiento lógico.
 - **Juega al dominó con Bubo.** Anexo 5.
 - **Pentominó.** Cubrir el acuario de Bubo con distintas formas geométricas (Anexos 8 y 9 dependiendo de la edad del niño).

ANEXOS

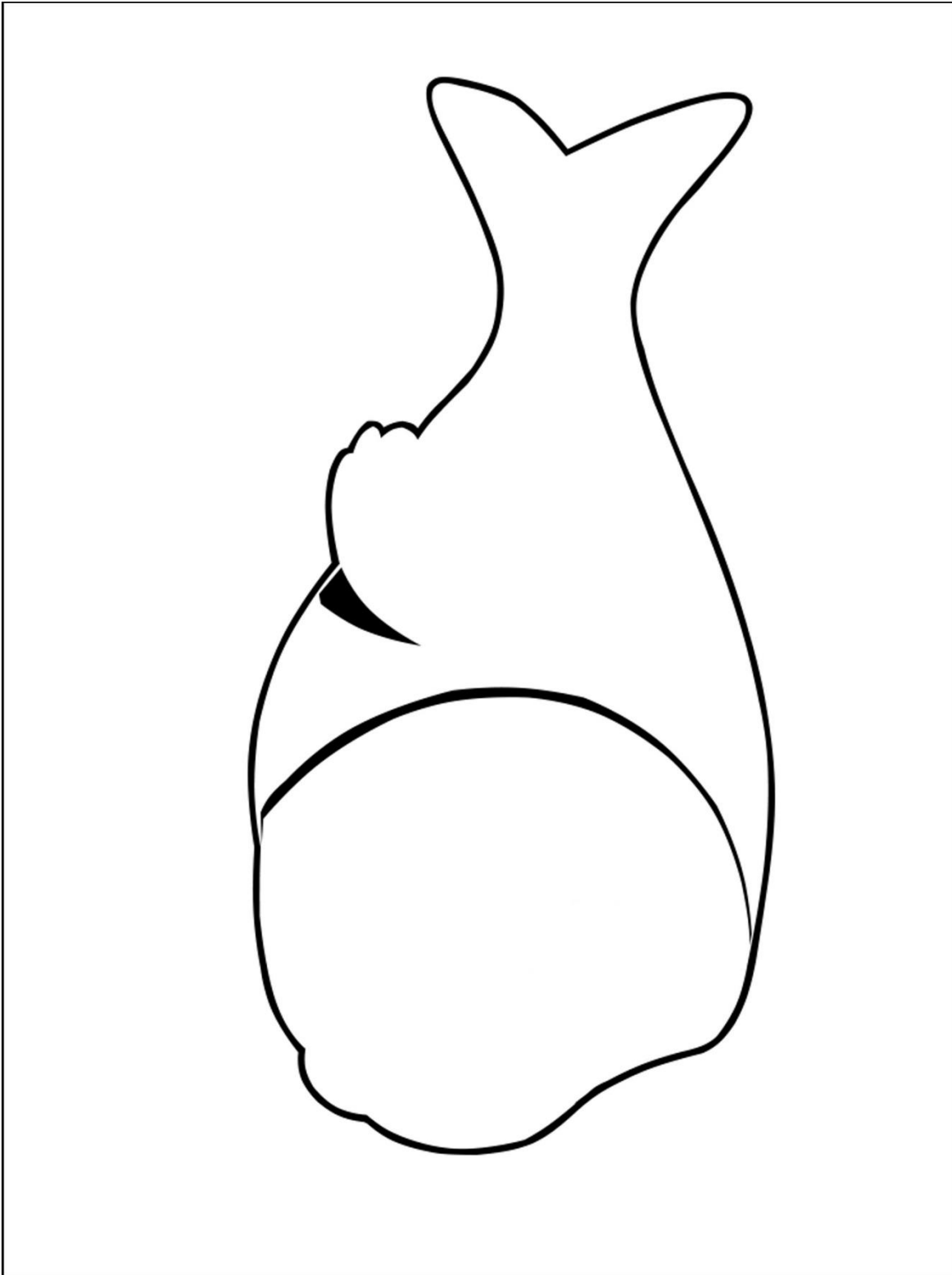
- **Material**
 1. **Kit Táctil**
 2. **Recortable Bubo sin expresión**
 3. **El dado de las emociones**
 4. **Encontrar parejas**
 5. **Juega al dominó con Bubo**
 6. **Recorta y colorea**
 7. **Reconoce las emociones**
 8. **Pentominó Nivel I**
 9. **Pentominó Nivel II**
 10. **Haz un pez en papel**
 11. **Ayuda a Bubo a salir del acuario**

NOTA: Esta guía se irá nutriendo con el aporte de todos los educadores que lo deseen. Si quieres compartir con nosotros tus actividades sobre Bubo, mándanos un mail a kolima@editorialkolima.com

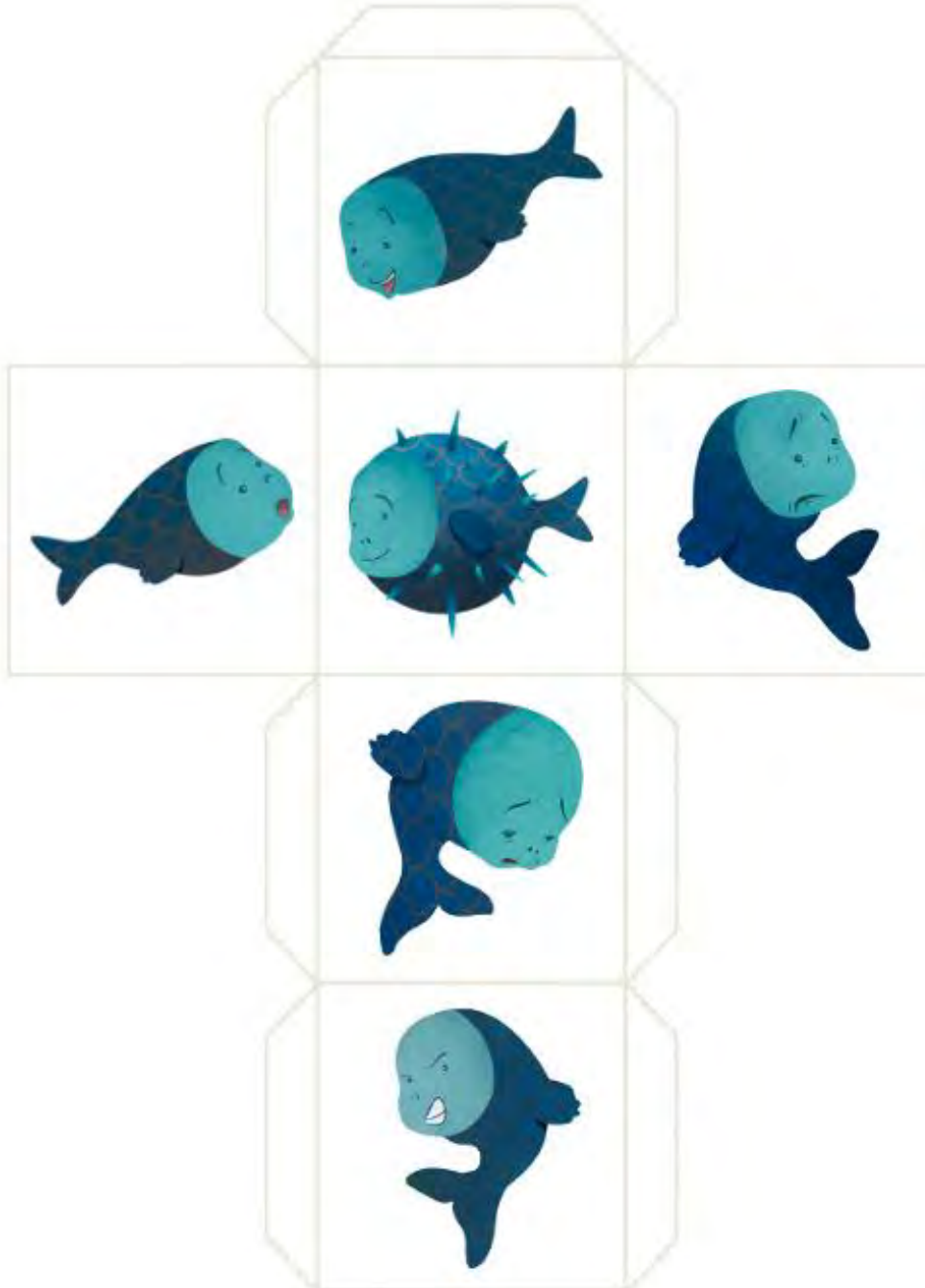
1.Kit Táctil. Recorta los personajes y pégalos sobre distintas superficies (Feltro, goma eva, lija,...)



2. Recortable Bubo sin rostro. Invitad al niño a que dibuje en el rostro de Bubo cómo se siente.



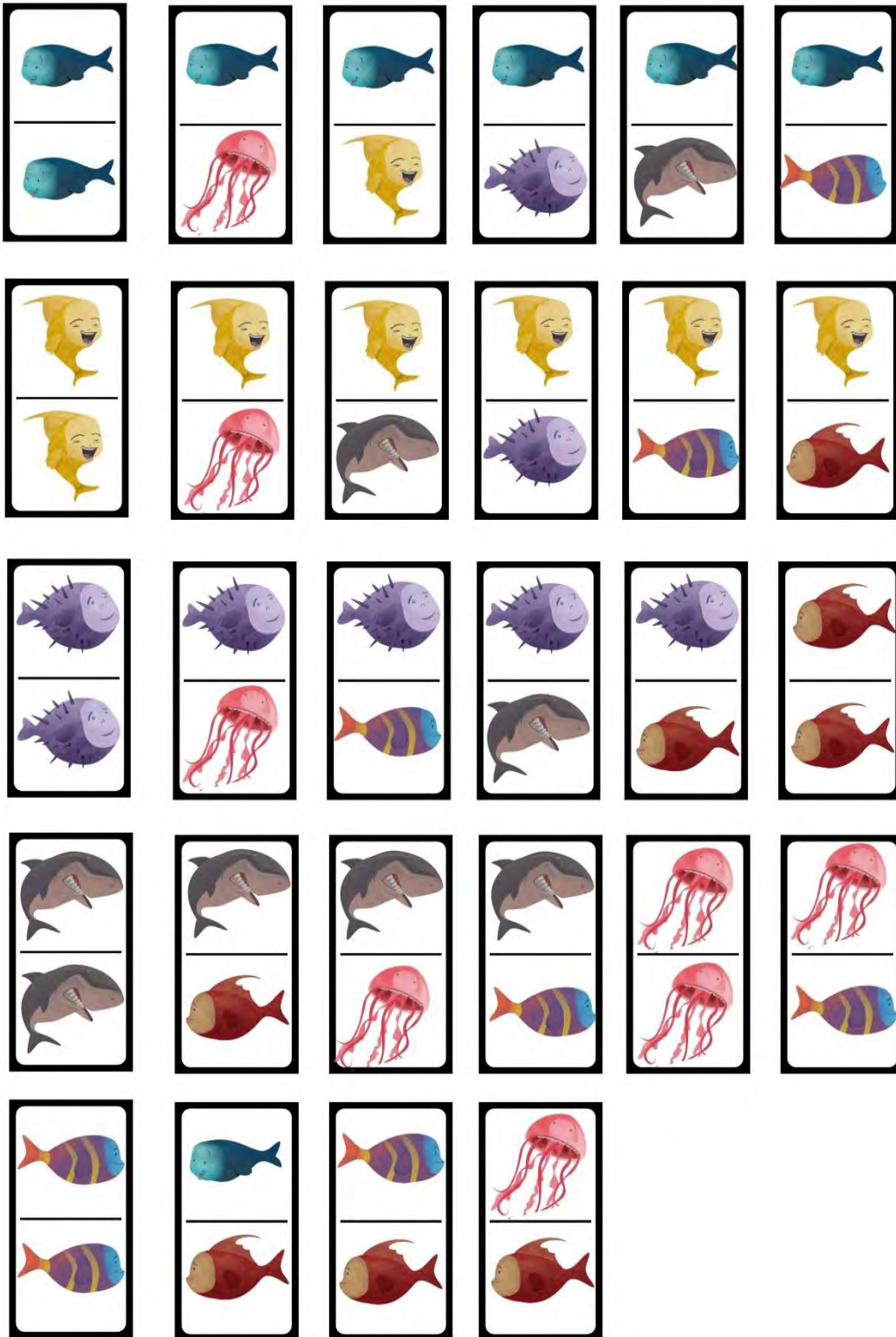
3. Dado de las emociones. Invitad al niño a compartir alguna emoción como la que muestra Bubo. Cuando aparezca Bubo como pez globo proponedle que cuente alguna habilidad suya (también puede ser algo que le guste mucho).



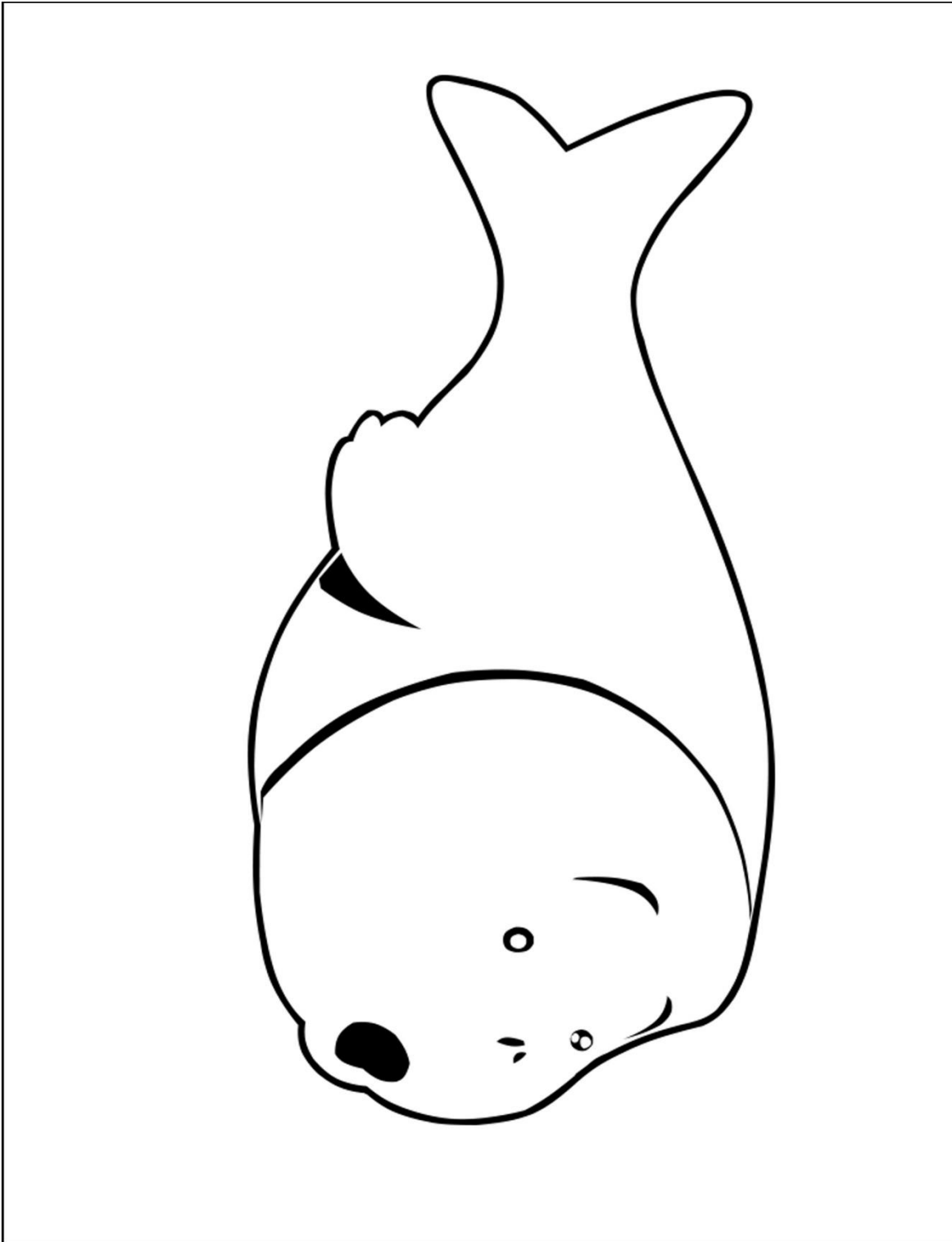
4. Encuentra las tres parejas



5. Juega al dominó con Bubo



6. Recorta y colorea





7. Reconoce las emociones



ALEGRÍA



TRISTEZA



MIEDO

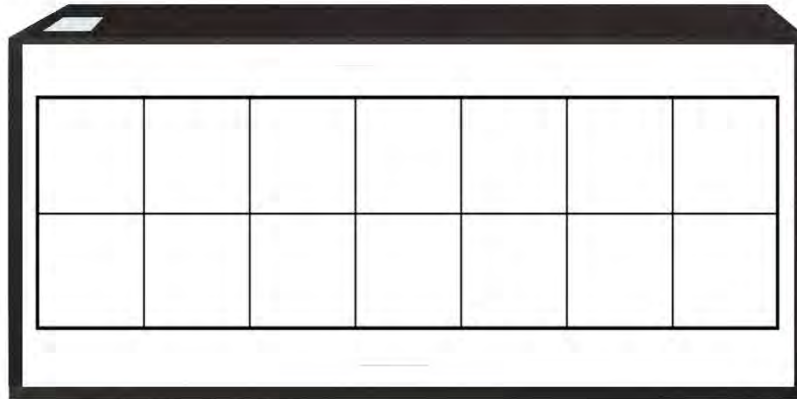


IRA

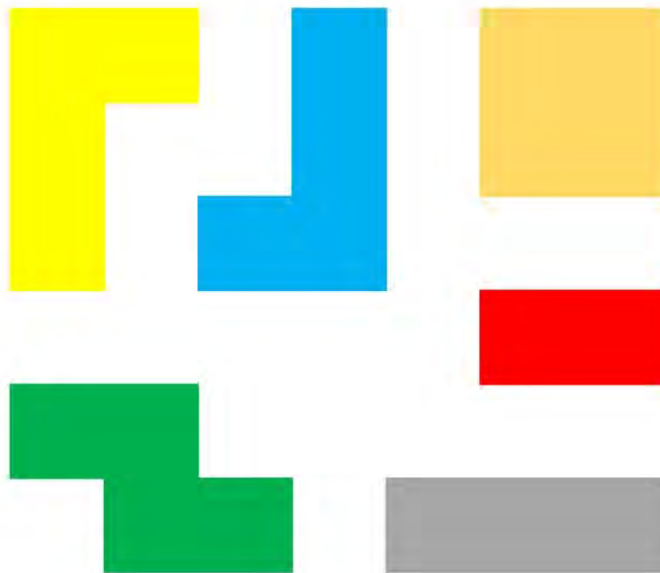
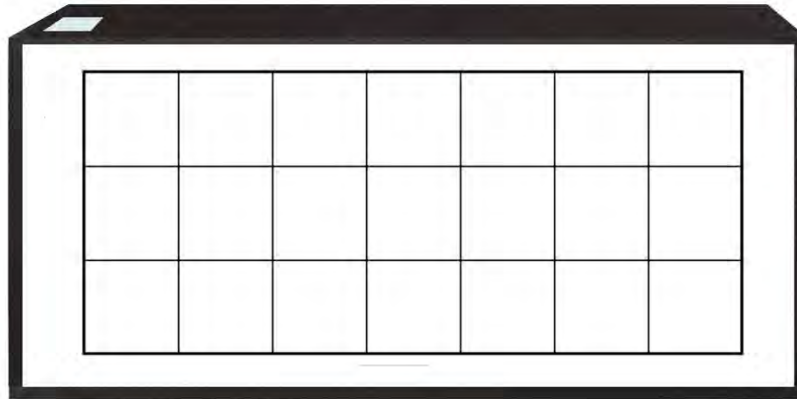


ASOMBRO

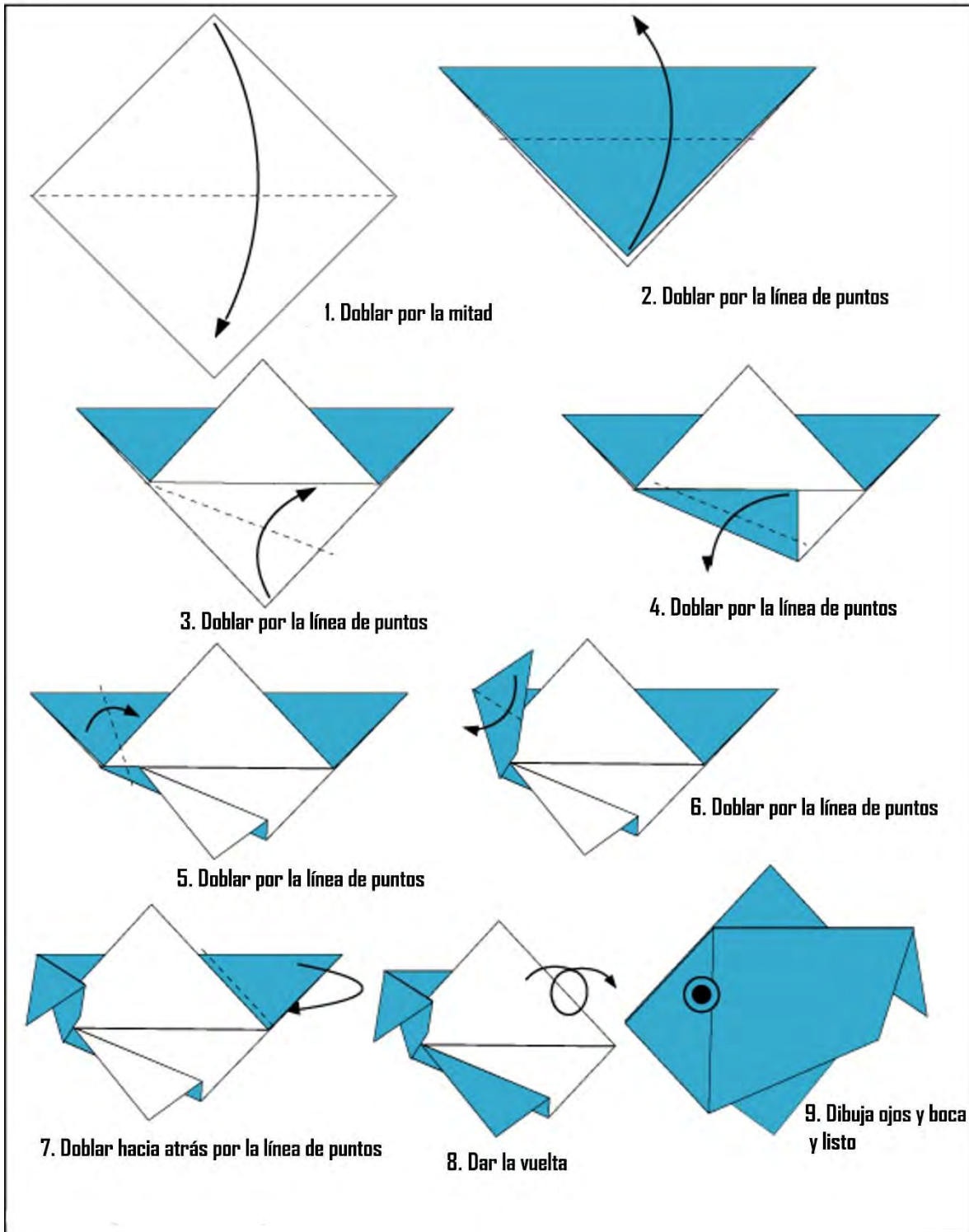
8. Pentominó – Nivel I



9. Pentominó – Nivel II



10. Haz un pez en papel



11. Ayuda a Bubo a salir del acuario

