

Zoe, una niña curiosa, se embarca en una emocionante excursión escolar al bosque. Durante la excursión, Zoe encuentra una misteriosa entrada secreta que la lleva a un mundo mágico, el cual se divide en los tipos de inteligencias.

Mientras supera desafíos únicos en cada mundo, aprende sobre sus propias habilidades. Al finalizar su travesía el mundo mágico, y con una nueva perspectiva de confianza en su potencial, Zoe regresa al mundo real, lista para enfrentar cualquier desafío que se le presente y para inspirar a otros a descubrir sus propias habilidades.



Wendy Ocón

Esmeralda Morgan

Ruth Arévalo

El Mundo DE LAS INTELIGENCIAS

Mundo DE LAS INTELIGENCIAS



Libro para identificar los diferentes tipos de inteligencias





Dedicado a todos los niños, que este cuento los invite a descubrir la magia de sus propias inteligencias. Que cada página les recuerde su tesoro único de talentos. Nunca se rindan, todos somos especiales e inteligentes a nuestra manera.

El Mundo DE LAS INTELIGENCIAS

El Mundo de las Inteligencias

Primera Edición 2023
Historia: Wendy Ocón
Personajes: Esmeralda Morgan
Ilustraciones: Wendy Ocón, Esmeralda
Morgan y Ruth Arévalo
Diagramación: Ruth Arévalo

En caso de algún contacto, comunicarse a:
mundodelasinteligencias.nic@gmail.com

Prohibida la reproducción total o parcial del
material textual y gráfico publicado en este
libro.

Todos los derechos reservados / All rights
reserved. 2023

Impreso en: Imprenta Julia, Granada,
Nicaragua, Enero 2024.





Zoe es una niña curiosa y aventurera. Desde pequeña, sentía una gran atracción por los misterios del mundo que la rodeaban. Por eso, cuando su escuela organizó una excursión al bosque, ella estaba emocionada por la oportunidad de explorar la naturaleza y descubrir cosas nuevas.



Sin embargo, también sentía una preocupación en el fondo de su corazón. A diferencia de algunos de sus compañeros, Zoe no era muy buena en los deportes.

Esta preocupación la había acompañado desde hace tiempo, pero su deseo de explorar y aprender siempre la ayudaba a superar cualquier temor.



El día de la excursión, mientras Zoe y sus compañeros se preparaban para empezar el recorrido al bosque, notó una pequeña luz brillante que se movía como si la estuviera guiando hacia algún lugar. Era una luciérnaga, al verla le pareció extraño y decidió seguirla, separándose de su grupo.



La luciérnaga voló hacia un área más densa del bosque, sin embargo, Zoe la siguió sin dudar. A medida que se adentraba más y más, la luz se hacía más brillante. De repente, la luciérnaga posándose sobre una piedra, comenzó a parpadear con más intensidad.

Zoe se acercó y notó que la piedra tiene un extraño símbolo en su superficie, en eso un brillo intenso emergió de la piedra y un enorme portal se abrió ante ella.



Al ingresar, se encontró con una serie de puertas, cada uno con un símbolo diferente en la parte superior, pero sólo una parecía estar desbloqueada, sin pensarlo dos veces, Zoe atravesó la primera puerta siendo transportada a un mundo mágico.



Pronto descubriría que cada puerta mágica representa cada uno de los tipos de inteligencias. ¿Qué desafíos y retos enfrentará en cada mundo?

Acompaña a Zoe en su viaje para descubrirlo.

La Torre de los Secretos Mágicos

Zoe ingresó al primer mundo mágico. Apareció frente a la entrada de una gran torre. Al adentrarse se encontró con una sala llena de estantes y muchos libros donde estaban dos seres de ese mundo que, al parecer, hablaban diferentes idiomas y no podían comunicarse.

Los seres del mundo mágico empezaron a caminar entre los estantes, parecía que buscaban algo, así que Zoe decidió seguirlos, hasta que finalmente se detuvieron en otra parte del salón. Mientras Zoe los observaba, asumió que necesitaban un traductor y decidió acercarse.





Zoe les ofreció su ayuda, dándose cuenta que necesitaba encontrar una manera de comunicarse para que puedan entenderse mutuamente. Zoe comenzó a explorar la sala encontrando varios libros, uno tenía distintas palabras desordenadas y otro una inmensa sopa de letras.

Ayuda a Zoe a resolver los ejercicios para poder descubrir las palabras claves.

triseacor _____
ridispeomo _____

asidmio _____
cacomunicación _____
dogaboas _____

alguneje _____

agencietilin _____

catibolibe _____

cetuno _____

C	A	J	L	N	N	S	H	T	D	A	J	Z
N	O	F	D	G	K	L	A	S	C	A	C	I
S	O	M	M	O	R	F	X	E	L	V	H	N
V	Z	B	U	B	R	H	T	I	K	C	B	T
H	M	I	G	N	Z	O	R	W	S	S	V	E
C	O	M	U	Z	I	D	I	O	M	A	S	L
Z	L	O	F	L	Y	C	W	E	N	T	D	I
Ñ	C	N	B	N	E	R	A	Y	U	O	C	G
F	H	I	O	T	N	E	U	C	T	W	F	E
D	B	S	I	D	E	F	F	D	I	Z	N	N
V	K	D	S	V	R	H	L	V	C	O	G	C
K	L	E	N	G	U	A	J	E	Z	T	N	I
P	C	L	O	P	K	D	S	X	R	J	F	A

Con su creatividad y tu ayuda, Zoe logró resolver los ejercicios en los libros, lo cual le dio las palabras claves para unir ambos idiomas. Los duendes del mundo mágico pudieron comunicarse gracias a la ayuda de Zoe.



Finalmente, Zoe aprendió sobre la inteligencia lingüística y su importancia en la comunicación efectiva y la capacidad de aprender nuevos idiomas. Con esta nueva habilidad, Zoe estaba lista para seguir explorando el mundo mágico y superar más desafíos.



1

El Reino de las Nubes Lógicas

2

3

Zoe atravesó la siguiente puerta, encontrando un lugar completamente diferente. A simple vista parecía que estaba cubierto de algodón, pero observando mejor, en realidad eran nubes esponjosas rodeando una especie de tablero gigante, que estaba hecho de rompecabezas.

Un misterioso hombre que flotaba y con aspecto de nube, se acercó a ella.

—¡Bienvenida Zoe! —dijo el hombre misterioso—. Soy el Maestro Nimbus.

—Hola... señor —responde Zoe—. ¿Dónde estoy?



—Estás en el mundo de las Nubes Lógicas —explicó el Maestro—. Aquí, aprenderás a analizar los problemas y a encontrar soluciones creativas.

Zoe estaba emocionada por aprender algo nuevo. El Maestro le mostró diferentes juegos y desafíos que se basaban en el razonamiento lógico.

Uno de los desafíos era un rompecabezas muy complicado que tenía ejercicios matemáticos en cada pieza.

—Tienes que completar los ejercicios para que se puedan unir las piezas —le dijo el Maestro—. Pero no es tan fácil como parece.

Ayuda Zoe a resolver los ejercicios del rompecabezas. Mientras se van resolviendo los ejercicios se observa cómo cada una de las piezas se van uniendo, hasta finalmente completarlo.



El Maestro estaba impresionado por su habilidad y le explicó que la clave para resolver problemas era pensar de manera creativa y no tener miedo de probar cosas nuevas.

—Es hora de que te vayas al siguiente mundo —dijo el Maestro—. Espero que hayas aprendido algo nuevo.

Zoe se despidió del Maestro Nimbus se acercó a la siguiente puerta.

—¡Hasta pronto! —dijo el Maestro—. Recuerda, siempre piensa fuera de la caja.

Zoe sonrió y atravesó la siguiente puerta, emocionada por lo que vendría a continuación.





El Mundo de las Estrellas Fugaces

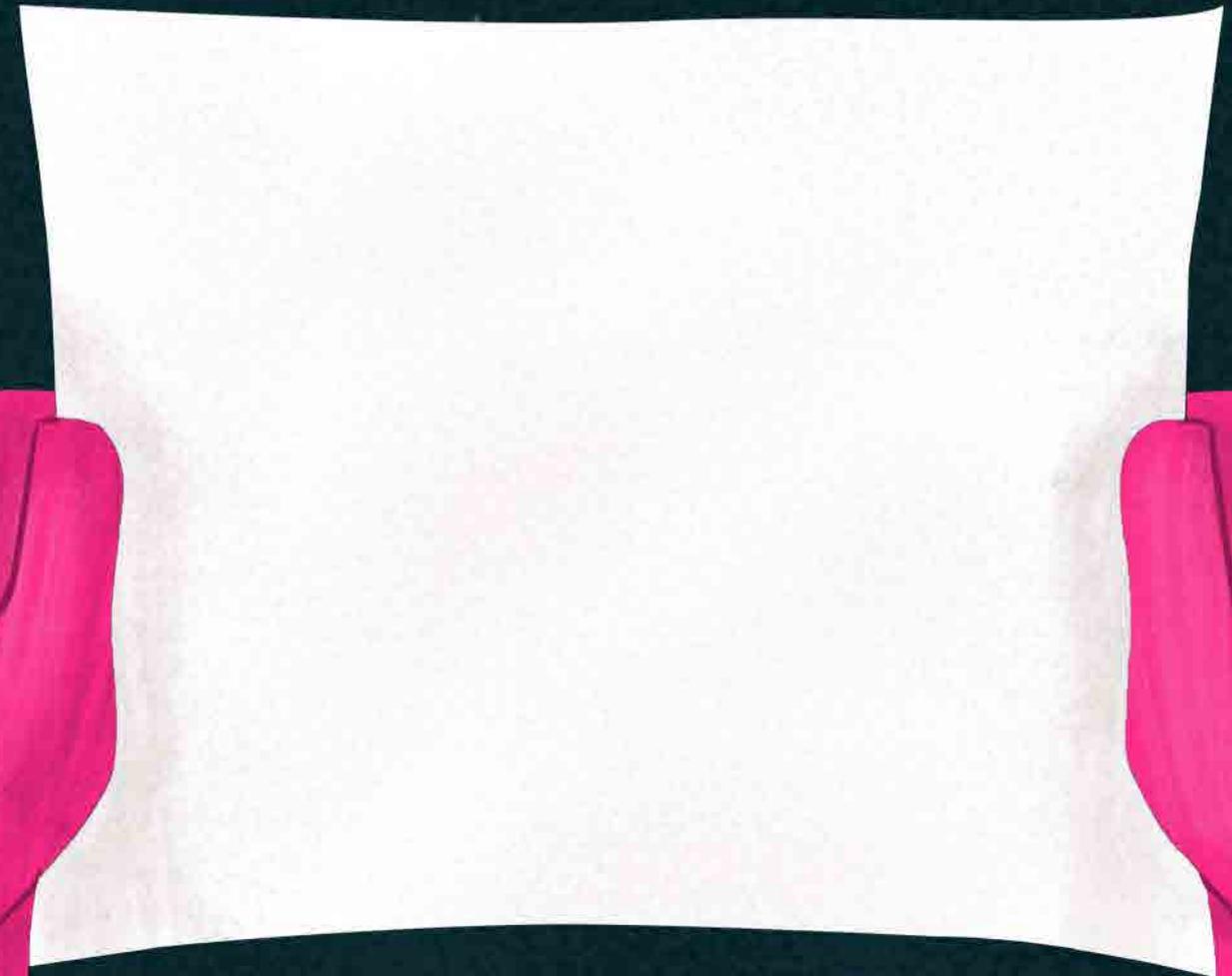
Zoe llegó al siguiente mundo mágico, fascinada por la belleza del cielo nocturno y las estrellas brillantes que aparecían. Al avanzar un poco, notó una pequeña tienda. Al acercarse, se encontró con un hada adivina de cabello dorado que estaba ocupada reorganizando las estrellas.



El hada se presentó como Luna, quien después de conversar un rato, le dijo que percibía en ella una gran habilidad espacial y que esta era su oportunidad de desarrollarla. Luna le preguntó si le gustaría unirse a la actividad especial del planetario, a la cual Zoe aceptó participar.



Cuando Zoe llegó a la meta del laberinto se encontró con el hada junto a una gran puerta. Luna le dijo que tenía que hacer una última actividad para pasar al siguiente mundo, junto a Zoe dibuja nuestro sistema solar.



Luna le explicó que la actividad consiste en cruzar el pequeño laberinto espacial, donde Zoe, con tu ayuda, tiene que llegar al centro como desafío para pasar al siguiente mundo.



Finalmente, Zoe pudo continuar con su aventura. Justo antes de entrar, sintiéndose orgullosa de su trabajo, agradeció a Luna por ayudarla a desarrollar sus habilidades en la inteligencia espacial.

La Cueva de las Melodías

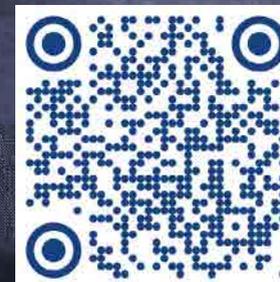
Cuando Zoe completó la melodía, esta empezó a sonar por todo el lugar y, al mismo tiempo, pudo ingresar a la cueva

Zoe se adentró al siguiente mundo, esta vez es una especie de cueva, donde se encontró a un guardián, quien estaba custodiando la entrada, Zoe se acercó a él y le preguntó si podía pasar, a lo que este le respondió que tenía que encontrar las notas musicales restantes para poder ingresar a la cueva.



Mientras avanzaba dentro de la cueva observó todo tipo de signos relacionados a los ritmos y melodías, hasta que al final del camino se encontró con tres puertas, cada una con una nota musical diferente, indicando la entrada a otro de los mundos mágicos junto a un mensaje.

Adivina la melodía para continuar al siguiente mundo



¡Escanea este código para ayudar a Zoe con el desafío!

Zoe no estaba segura por cual puerta pasar, así que decidió acercarse para escuchar mejor la melodía que estaba sonando, justo cuando logró adivinar a que instrumento pertenecía la melodía de una de las puertas, esta se desbloqueó.

Zoe pudo seguir su camino, de tal forma que podía continuar explorando sus habilidades. Muy feliz por su nuevo logro en la inteligencia musical, se dirigió al nuevo mundo con muchas más expectativas sobre su potencial.



Parque de los Obstáculos

Zoe atravesó la puerta, esta vez es un amplio campo verde, lleno de obstáculos de diferentes tamaños y formas. A simple vista, parecía un campo de entrenamiento. Observó a su alrededor y notó que alguien la estaba esperando: un hombre de aspecto rocoso.

—¡Bienvenida! Soy el maestro Bom, y este es el campo de entrenamiento corporal. Aquí te enfrentarás a una serie de obstáculos diseñados para poner a prueba tu cuerpo y tu mente—, dijo el maestro con una sonrisa.



A young girl with brown hair, wearing a purple shirt and blue overalls, is running through a playground obstacle course. She is smiling and looking towards the camera. The course includes a red slide, a wooden structure with a ladder, and a grey frame with blue rings. The background shows trees and a clear sky.

Mientras Zoe se preparaba para la carrera, se sintió un poco abrumada ya que ella no es muy buena en los deportes, sin embargo, recordó que tenía que completar la carrera para poder continuar su aventura por el mundo; fue entonces cuando comenzó a pasar por los obstáculos.

Pasó por los aros, escaló una rampa con cuerda y cruzó un puente colgante. El último obstáculo es el juego de encestar las pelotas, para finalizar el recorrido con éxito.

A pesar de sus esfuerzos, Zoe no pudo encestar todas las pelotas. El maestro Bom se acercó y le preguntó si estaba bien. Zoe asintió y luego de un suspiro le agradeció por la experiencia.

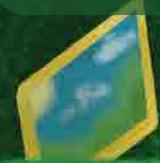
—Recuerda que la inteligencia corporal cinestésica no se desarrolla de la noche a la mañana. Se necesita práctica, perseverancia y dedicación. Sigue practicando, y pronto estarás lista para enfrentar cualquier obstáculo que se te presente— dijo el maestro Bom.

Zoe salió del parque sintiéndose inspirada y motivada. Sabía que aún tenía mucho por aprender, pero ahora tenía la certeza de que era capaz de lograrlo. Con esa nueva enseñanza, se dirigió al siguiente mundo.

Nota: Si quieres experimentar una actividad similar a la de Zoe, prueba con el juego en conjunto de aros y pelotas. Descubre de qué se trata al final del cuento.



El Laberinto de las Emociones



Zoe se encontró frente a una enorme entrada que llevaba a lo que parecía ser un laberinto. Al acercarse, notó que estaba cubierto de diseños y patrones coloridos.

Una vez dentro del laberinto, Zoe se dio cuenta de que cada camino tenía cuadros diferentes y estaban relacionados con emociones. Unos estaban llenos de dibujos felices, otros con dibujos tristes y algunos incluso con dibujos que representaban el miedo, la ira y el asombro.

Zoe empezó a notar cómo cada dibujo y camino afectaba sus emociones y estado de ánimo.

A medida que avanzaba, se daba cuenta de que cada emoción estaba conectada con un aspecto diferente de su personalidad. El camino de la alegría estaba conectado con su habilidad para ver lo positivo en las cosas y el camino de la tristeza estaba conectado con su capacidad para aceptar la pérdida.



Ahora es tu turno de pensar que te provoca cada una de las emociones que Zoe sintió.





Después de un rato, Zoe llegó al centro del laberinto, donde se encontró con un espejo gigante. Al mirarse en el espejo, notó que había una llave en su bolsillo, la cual utilizó para desbloquear la penúltima puerta.

Al salir del laberinto, Zoe se sintió en paz consigo misma y se dio cuenta de lo importante que es la inteligencia intrapersonal para conocerse a uno mismo, así como poder entender y manejar sus propias emociones. Con más confianza en sí misma, se dirigió hacia el penúltimo mundo.

La Feria de la Empatía

Zoe llegó a la penúltima puerta, en esta ocasión se encontró en medio de una feria, con puestos de comida, juegos y atracciones. En la entrada del lugar, una mujer y un hombre mayor, ambos con una misteriosa máscara junto a un gato, se acercaron a Zoe y la invitaron a participar en la actividad principal de la feria.

La mujer se presentó como “La Vieja” y el hombre como “El Viejo”, le explicaron a Zoe que la actividad es un juego popular llamado rayuela. Solo tenía que seguir las instrucciones que los Viejos le enseñaran hasta que se completara el juego. Zoe aceptó el desafío.

Junto a tus amigos acompaña a Zoe en esta actividad.



Durante el juego, Zoe también aprendió a trabajar en equipo con los Viejos, además de desarrollar su capacidad de comunicación y empatía, ya que debía estar atenta a las indicaciones de ellos para realizar el movimiento adecuado.

Después de varios intentos, Zoe logró terminar la rayuela, lo que hizo que la Vieja la felicitara y le dijera que había demostrado una gran habilidad en el juego y en la interacción con los demás.





Finalmente, la Vieja le regaló una pequeña caja de madera a Zoe, agradeciéndole por haber participado en la actividad, demostrando su habilidad en la inteligencia interpersonal. La pequeña caja contenía una llave, la cual servía para darle paso al último mundo.

Nota: Pon a prueba tus habilidades en equipo con el juego de la rayuela, al final del cuento encuentra las indicaciones de cómo se juega.



Zoe se encontró en una especie de jardín, rodeada de flores y árboles, sintiendo una gran sensación de paz y tranquilidad, frente a ella estaba la entrada al último mundo.

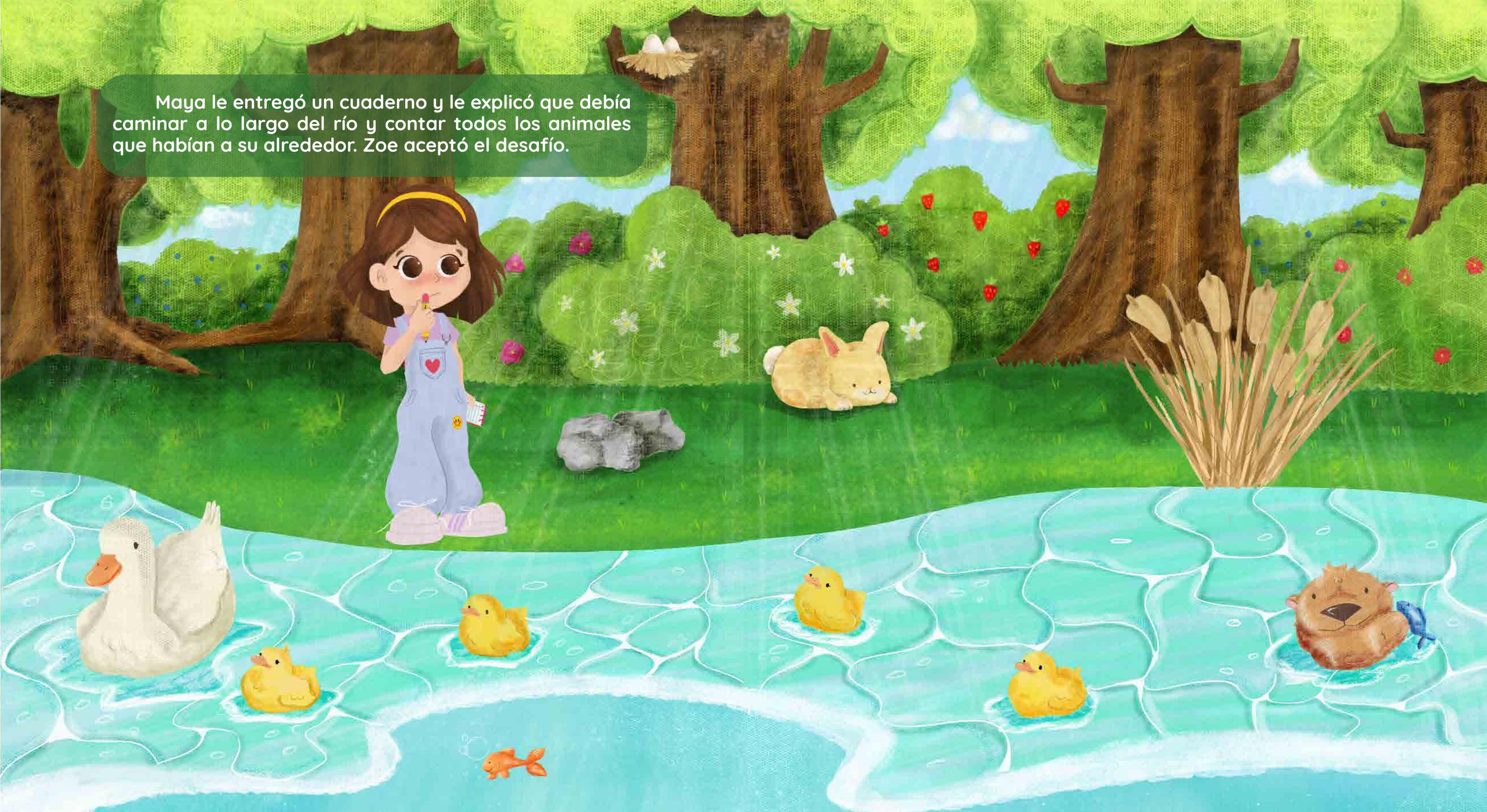
La Tierra de las Cascadas Mágicas

Zoe llegó al último mundo, era la Tierra de las Cascadas Mágicas. Al entrar, se sintió rodeada por un ambiente fresco y relajante. Podía escuchar el agua corriendo por los arroyos y el canto de los pájaros que revoloteaban por la zona.

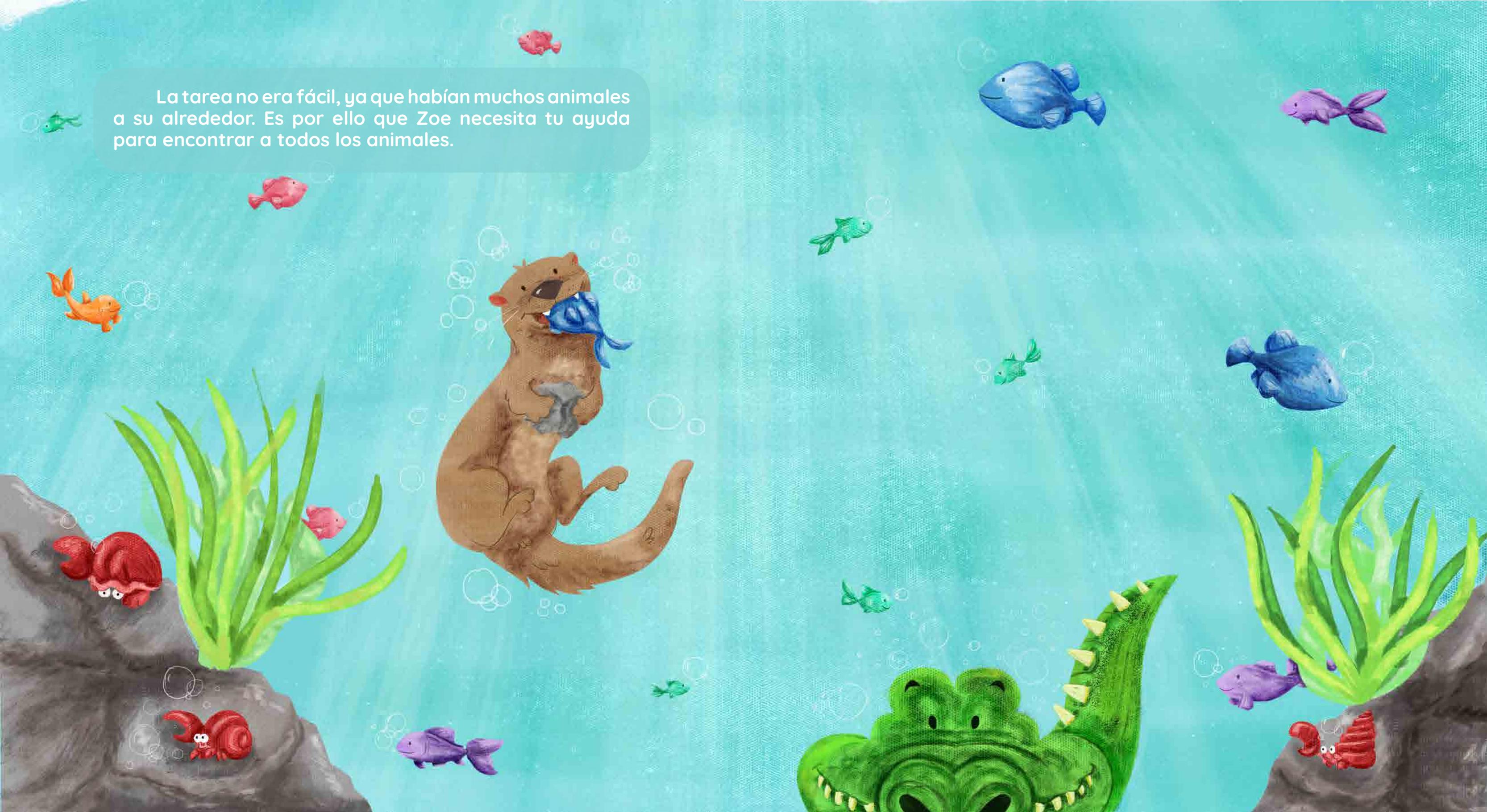
Al caminar por el lugar, Zoe se encontró con una ninfa que estaba de pie junto a un río que fluía suavemente. La ninfa se presentó como Maya la guardiana del lugar y le dio la bienvenida. Luego le planteó un desafío que pondría a prueba sus habilidades.



Maya le entregó un cuaderno y le explicó que debía caminar a lo largo del río y contar todos los animales que habían a su alrededor. Zoe aceptó el desafío.



La tarea no era fácil, ya que habían muchos animales a su alrededor. Es por ello que Zoe necesita tu ayuda para encontrar a todos los animales.





Zoe se sintió muy feliz de haber completado el último desafío en el mundo mágico. Ahora tenía una nueva comprensión de sí misma y del mundo que la rodeaba, estaba lista para regresar a casa con su familia y amigos.

Después de un largo día de caminar y observar sus alrededores, Zoe regresó con la ninfa, llevándole su cuaderno con una gran lista de diferentes animales. Maya revisó cuidadosamente su trabajo sorprendiéndose por la cantidad de animales que había sido capaz de identificar.

Zoe había demostrado su inteligencia naturalista y había aprendido mucho sobre el mundo animal. Maya la felicitó, mientras le entregaba una medalla de reconocimiento por su esfuerzo y dedicación.

¿Y vos, cuántos animales encontraste en este mundo?



Zoe pasó por la puerta de salida sintiendo una extraña mezcla de emociones. Por un lado, estaba triste por tener que dejar atrás el mundo mágico que tanto la había cautivado y por el otro, se sentía emocionada por las nuevas habilidades y conocimientos que había adquirido en cada uno de los mundos.

Estando en el Salón de las Puertas, se dio cuenta de que todos estaban desbloqueados y que podía volver a entrar si lo deseaba. Luego de pensarlo detenidamente, decidió que había llegado el momento de regresar a su mundo.



Justo cuando Zoe se disponía a salir, una voz misteriosa la detuvo. Diciéndole que si abandonaba el mundo mágico, nunca más podría regresar. Zoe sintió una oleada de dudas e incertidumbre, pero no podía evitar tener una duda que había sentido en todo su trayecto, el por qué todos los seres que había conocido habían sido tan amables y empáticos con ella.

La voz misteriosa le respondió:

—Porque eres especial, Zoe. Has demostrado tu inteligencia y habilidades en cada uno de los mundos que has visitado, eso ha hecho que ganaras el respeto y la admiración de todos los seres mágicos que has encontrado en tu camino—.



Zoe se sintió sorprendida por la respuesta, pero al mismo tiempo, llena de confianza en sí misma. Con una sonrisa en el rostro, respondía a la voz misteriosa:

—Agradezco mucho las palabras y el apoyo que me han brindado, pero es hora de que regrese a mi mundo. Ahora puedo continuar puliendo mis nuevas habilidades y fortalezas para seguir adelante, además de las nuevas aventuras que tengo por contar—.

Con estas palabras, Zoe atravesó la puerta de salida y regresó a su mundo.

A girl with long brown hair, wearing a purple shirt, blue overalls, and a pink backpack with a bunny face, is running away from the viewer on a grassy hill in a forest. In the background, three other children are walking on a path. The scene is set in a lush green forest with tall trees and dappled sunlight.

De vuelta al mundo real, se reencontró con sus amigos de la escuela. Ansiosa por compartir su experiencia, les habló sobre el mundo que había descubierto y de cómo cada uno de ellos tenían habilidades únicas.

—No hay una única forma de ser listo. ¡Todos somos especiales a nuestra manera!— dijo Zoe.

Fin.

Actividades

El Parque de los Obstáculos

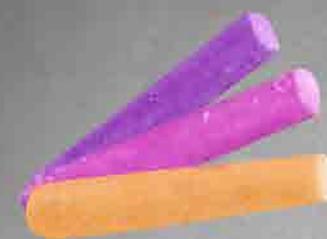
Materiales:

- Cesto de basura o similar.
- Pelotas pequeñas
- Hula Hula

A una distancia considerada, colocá una cesta frente a vos, y luego con unas pequeñas pelotas intenta encestar las más que puedas.

Luego en equipos de 4 o 5 personas, se colocan en una fila lado a lado, con la manos agarradas y sin soltarlas tienen que pasar un hula hula por su cuerpo hasta que llegue al último.

Gana el equipo que enceste más pelotas y quien termine primero el juego del hula hula.

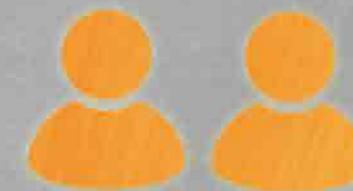


Actividades

La Feria de las Emociones

Materiales:

- Tiza o cinta adhesiva.
- Una piedra plana.



Como jugar:

Preparativos

- Dibuja el tablero en el suelo con tiza o cinta.
- Cada jugador necesita una piedra plana.

Inicio del Juego:

- Haz que cada jugador tire su piedra en orden.
- El primer jugador lanza la piedra en la casilla 1.

Recorrido del Tablero:

- Salta en un pie a través del tablero, evitando tocar las líneas.
- Recoge la piedra en el camino de vuelta.

Errores y Penalidades:

- Pierdes el turno o reinicias si la piedra cae afuera de un cuadro o pisas una línea.

Ganador

- El primer jugador en completar todas las casillas gana.



Lo que aprendí de las Inteligencias

Inteligencia Lingüística: Ser muy bueno con las palabras, ya sea leyendo, escribiendo o hablando.

Inteligencia Lógico-Matemática: Significa ser un genio para resolver problemas, especialmente los de matemáticas, y entender cómo funcionan las cosas.

Inteligencia Espacial: Es como tener un superpoder para imaginar y entender cómo se ven las cosas en tu mente, y cómo encajan las piezas de un rompecabezas.

Inteligencia Musical: Ser muy bueno con la música, ya sea tocando instrumentos, cantando o entendiendo ritmos y melodías.

Inteligencia Corporal-Kinestésica: Ser un experto en mover tu cuerpo, ya sea jugando deportes, bailando o haciendo actividades físicas.

Inteligencia Interpersonal: Significa ser bueno para entender a otras personas, ser un buen amigo y trabajar bien en equipo.

Inteligencia Intrapersonal: Es conocerte muy bien a ti mismo, entender lo que sientes y pensar sobre quién eres.

Inteligencia Naturalista: Es ser un explorador de la naturaleza, entender las plantas, los animales y cómo todo en la Tierra está conectado.



Agradecemos especialmente a los brillantes niños de cuarto grado (2023) del Colegio Salesiano "San Juan Bosco", cuya curiosidad e ingenio nos ayudaron en el desarrollo del cuento. Su participación fue esencial para que este proyecto se hiciera realidad.

Producto Creativo elaborado para obtener el título de Licenciado en Arte Digital y Animación de UNICA 2023



