



TÉCNICAS Y TAREAS PARA ENSEÑAR A TRAVÉS DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Nota: Entre las actividades propuestas hay varias que pueden corresponder a varios tipos de inteligencias.

Elaborado a partir del texto "Inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores" Thomas Armstrong - Ediciones Paidós, y diversas webs educativas.

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un discurso o conferencia realizada por el alumnado;• Elaborar audiolibros o grabaciones de los contenidos;• Escritura creativa: inventar historias imaginarias alrededor de un contenido. Elaborar cartas, informes, poemas, panfletos, biografías, guiones de teatro, presentación de productos, dípticos, encuestas/cuestionarios.• Realizar narraciones detalladas descriptivas de un contenido de manera formal de forma escrita u oral.• Humor- chistes: crear juegos de palabras, pareados humorísticos, chistes sobre temas académicos.• Explícalo como si estuvieras haciendo una retransmisión deportiva, un telediario, un documental de animales.• Intercambio de ideas en grupos pequeños y grandes;• Improvisaciones: hablar de forma improvisada sobre un tema escogido al azar.• Diario-agenda: recoger y anotar todos los pensamientos, ideas ...• Poesía: crear tu propia poesía y apreciar la de los demás• Lectura: estudio del material escrito sobre un concepto, idea o proceso• Crear - narrar historias: Inventar y contar historias sobre un tema, defendiendo la postura que en cada momento te toque.• Debate verbal: presentar ambos lados de un tema de modo convincente• Vocabulario: aprender nuevas palabras y practicarlas en una comunicación cotidiana• Lectura de libros o documentos y realizar fichas de trabajo;• Elaboración de trabajos de investigación,• Realización de manuales; explicaciones detalladas de "cómo funciona", "por qué", "cómo ocurrió".• Tormenta de ideas; Lluvias de ideas con los estudiantes (Brainstorming) para generar ideas originales en un ambiente relajado y se pueda originar el diálogo y el debate.• Conversaciones improvisadas casuales;• Elaborar un diario personal;• Ser un reportero de lo que ocurre en el aula.• Lectura en grupo o leer para la clase; escuchar y posteriormente reproducir.• Hablar espontáneamente sobre un tema.• Concurso de memorización de conceptos relacionados con contenidos del tema;• Juegos con palabras, crucigramas, sopas de letras, el ahorcado• Utilizar distintos procesadores de texto;• Publicar periódicos de clase...
INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">• Problemas y ejercicios de matemáticas en la pizarra; Explicar los pasos realizados.• Realización de enumeraciones, cuantificaciones• Cálculo mental y juegos numéricos.• Resolución de problemas: buscar los procedimientos apropiados para situaciones que impliquen solución de problemas.• Elaborar una crítica de un contenido o de implicaciones sociales o ambientales de un producto, un hecho histórico, una teoría...• Elaborar la explicación de una teoría o de un método de resolución de un ejercicio partiendo de un ejemplo realizado.• Inventar nuevos problemas Matemáticos y resolverlos.• Utilizar manualidades, pasatiempos y juegos matemáticos (palillos, pentominós, cuadrados mágicos, juegos con calculadora, memory, dominós).• Realización de clasificaciones y categorizaciones;• Símbolos y fórmulas: designar sistemas de notación esquemática con fórmulas para un proceso



	<p>con contenido temático.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cálculo: emplear pasos específicos (algoritmos), operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas. • Descifrar códigos: comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos. Crear códigos; • Forzar relaciones: crear conexiones entre ideas incoherentes. • Organizadores gráficos cognitivos: trabajar con redes, tablas, diagramas de Venn, mapas conceptuales, mapas mentales... • Preguntas socráticas: ¿Qué quieres decir realmente con...? ¿Cómo llegas a esa conclusión? ¿Qué es lo que realmente se está diciendo? Supón que te equivocas. ¿Qué consecuencias tendría eso? ¿Cómo podría saber que lo que dices es verdad? ¿Por qué es esto importante? • Demostraciones científicas; (asociadas a experimentos) • Presentación lógico secuencial del tema; realización de esquemas. • Puzzles y juegos de lógica (ajedrez, damas, sudoku); Crear puzzles que contienen un reto para encontrar un patrón escondido. • Pensamiento científico; trata de percibir y explicar desde lo esencial hasta lo más complejo, el porqué de las cosas. Método de ensayo, elaboración de hipótesis, análisis crítico y corrección de error. • Metodología heurística: realizar razonamientos plausibles (probables), resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral o pensamiento divergente con búsquedas basadas en la experiencia previa. Técnicas heurísticas: Si no consigues entender un problema, dibuja un esquema. Si no encuentras la solución, haz como si ya la tuvieras y mira qué puedes deducir de ella (razonando a la inversa). Si el problema es abstracto, prueba a examinar un ejemplo concreto. Intenta abordar primero un problema más general.
<p>INTELIGENCIA ESPACIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tablas, gráficos, diagramas y mapas geográficos; • Presentaciones visuales (PPT, Prezi, Mural.ly, Glogster...) • Juegos de imaginación, simulación • Juegos de fantasía y visualización: “Cierra los ojos e imagina que estás en...” • Realización de pósters, cómics y murales creativos. • Fotografía; vídeos, diapositivas y películas; • Colorear; observar y analizar; observar y reproducir • Puzzles visuales y laberintos; ilusiones ópticas; • Juegos de construcción en 3D; Soma, Rubik, Tangram, Pentominós, etc. • Crítica de obras de arte o diseño gráfico; • Realizar narraciones imaginativas; • Soñar despierto con creatividad, fantasear; imaginar y describir verbal o visualmente algo. • Esculpir o realizar maquetas, proyectos, construcciones... • Pintura, collage (Diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos o inversiones de una idea concepto o proceso) y otras artes visuales; experiencias de introducción a la pintura... • Ejercicios de pensamiento visual (toma de notas y apuntes apoyado en dibujo de imágenes sencillas); utilización de símbolos gráficos; bocetos de ideas; utilizar metáforas gráficas; • Usar y elaborar mapas mentales y otros organizadores visuales para transmitir información (diagramas de Venn, pirámides de jerarquías, diagramas de ciclo, de proceso, cronologías, diagramas de pros y contras, rúbricas de evaluación, diagramas para resolución de problemas, diagramas de organización de Gantt, diagramas de Ishikawa –espina de pescado de causa-efecto-, rotafolios, mapas conceptuales, esquemas de árbol, de guiones, de números y letras...); • Señales de colores; Utilización del color para asociarlo a ideas procesos o conceptos • Software de dibujo y pintura/diseño asistido por ordenador;
<p>INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el lenguaje del cuerpo y los gestos físicos para representar el significado de alguna idea con movimiento físico. • Prácticas de Movimiento creativo individual o grupal; • Pensamiento manual; juegos de construcción • Salidas al campo; • Mimo (relatos cortos); el teatro en clase; • Danza creativa o movimientos gimnásticos para mostrar un concepto, esculturas humanas. • Diseño y fabricación de juegos de competición y de cooperación tipo gymkanas o juegos de



	<p>mesa, para aprender conceptos;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de conciencia física; ejercicios de relajación física; respuestas corporales... • Actividades manuales de todo tipo; artesanía; • Mapas corporales; uso del dibujo de un cuerpo o sus partes como “muro” para expresar contenidos. • Utilización de imágenes cinéticas; animaciones gráficas, gifs animados, applets java, • Uso de video-álbumes de fotos... • Cocinar, jardinería y otras actividades “que ensucian”; • Objetos para manipular; materiales y experiencias táctiles; • Software de realidad virtual o aumentada; (Aurasma) • Explicación de conceptos cinéticos; • Actividades de educación física y deportiva. • Juegos tradicionales o juegos con valores (cooperativos, discapacidad...). • Utilizar el lenguaje corporal y las manos para comunicarse; dar respuestas corporales.
<p>INTELIGENCIA MUSICAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantar; tararear o silbar; “dímelo cantando”, realiza acompañamientos con percusión o instrumentos musicales ; ritmos • Música de fondo; poner música grabada o sonidos ambientales mientras los alumnos trabajan; • Sacar la letra de la canción que les guste • Hacer imitaciones de sus cantantes favoritos • Interpretar música en vivo con instrumentos musicales; • Poner música según el estado de ánimo de la clase; • Realizar una crítica musical, • Canciones, raps y coros; Inventar la música y letra de una canción asociada a un contenido, realizar una actuación musical con un estilo concreto y escenografía adecuada. • Inventar la letra de una música conocida y realizar un karaoke. • Producir sonidos con las cuerdas vocales para mostrar un concepto o idea o proceso. • Utilizar la voz rítmicamente: Incorporación de conceptos musicales para leer contenidos (distintos timbres y ritmos: silencio, adagio, agitato, allegro (ma non troppo), andante, fúnebre, staccato, furioso, sin compás...); • Explícalo como si estuvieras haciendo una retransmisión deportiva, un telediario, un documental de animales... • Relacionar viejas melodías con conceptos; • Escuchar las imágenes musicales internas (latidos corazón, respiración); • Uso de software y apps musicales o de edición de audio;
<p>INTELIGENCIA INTERPERSONAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grupos de cooperación; Realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos. • Reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para entablar una relación efectiva entre dos personas. • Interacción interpersonal; “dirígete a un compañero y cuéntale/explicale/comparte...” “¿Hablamos...?” • Implicación en la comunidad; actividades comunitarias y de solidaridad con personas de escasos recursos o problemas personales. • Mediación en conflictos; • Enseñar a los compañeros y compañeras de clase; clases particulares a compañeros/as de otras clases o niveles inferiores; • Prácticas de empatía: expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona • Ofrecer “feedback”: dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de abril. Expresar con tus palabras lo que otra persona te ha comunicado. • Proyectos de grupo: investigar un tema con otros trabajando en equipo (liderar, organizar, compartir, implicar, resolver conflictos). Realización de un producto final como un mural o una presentación oral, visual o escrita... • Intuir los sentimientos de los demás: adivinar lo que está sintiendo o experimentando otro compañero en una situación compleja • Rompecabezas: dividir el aprendizaje de un tema en diferentes partes de manera que los alumnos pueden aprender unos de otros y enseñar unos a otros.



	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación persona a persona: observar como la persona se relacionan y pensar en cómo se podría mejorar esa relación dándoles feedback respecto a lo observado. Aceptar una reacción y la opinión de otra persona sobre lo que uno está haciendo o diciendo. • Elaborar entre todos un muro de “Facebook” de la clase en el aula (papel continuo), con eventos, mensajes, noticias, “likes y dislikes”, felicitaciones, cumpleaños, calendario, grupos... • Otra posibilidad es un blog de aula para contar nuestras cosas, organizado • Ser sensible a las motivaciones de los demás: explorar un tema para saber por qué actuaron otro personal de un modo concreto antes de tomar sus decisiones. • Juegos de mesa; • Sesiones de tormentas de ideas en grupo; • Compartir con los / las compañeros / compañeras; • Aprendizaje (de un oficio); simulaciones; • Clubs académicos; • Software interactivo; • Juegos donde se requieran varios participantes y donde se requiera jugar en parejas. • Ejercicios de diálogo y rescatar los valores de otros • Actividades de venta y promoción de un producto • Fiestas o reuniones sociales como contexto para aprender; • Esculturas humanas...
<p>INTELIGENCIA INTRAPERSONAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar los cambios en el estado de ánimo intencionados: aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para mejorar el tono vital. • Habilidades de concentración: aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea. • Poner sentimiento a una presentación. • Retrospectiva o evocación de momentos personales: “Cierra los ojos y piensa en un momento de tu vida que...” • Procedimientos de autoconocimiento: encontrar las implicaciones aplicaciones personales de los temas aprendidos en el aula para • Elaborar una autobiografía. • Técnicas de Meta cognición: reflexionar sobre la manera de aprender y el propio pensamiento. • Métodos de reflexión silenciosa: trabajar con instrumentos de reflexión como diarios de pensamiento y diarios personales. Disfrutar de ratos de silencio y soledad. • Actividades de meditación, relajación, oración, yoga, colorear mandalas. • Reflexionar sobre su propio ser, describiéndose a sí mismo, nombrando sus puntos fuertes y sus principales valores. • Buscar causas de motivación hacia la tarea y realizar introspección para proyección profesional a futuro; “¿dónde te ves dentro de 10 años?” • Estrategias de pensamiento: aprender qué pautas de pensamiento utilizar para realizar cada una las tareas (generar ideas en torno a un tema-clasificar- relacionar-desarrollar; ver Taxonomía de Bloom). • Razonamiento de orden inferior a superior: progresar desde la memorización a la síntesis, interacción y aplicación de lo aprendido (Bloom). Estudio independiente; tener espacios privados para estudiar • Valorar y discriminar sentimientos propios en el aula; tomando nota en un diario personal. • Autoformación al propio ritmo; formación programada de autoaprendizaje; • Proyectos propios y juegos individualizados; • Períodos de un minuto de reflexión; • Pensar en centros de interés; • Reflexionar sobre las relaciones personales y la manera de mejorarlas; • Plantear diversas opciones para los deberes; • Buscar el momento adecuado para optar por diferentes opciones; • Elaborar una exposición para currículos inspiradores/ motivadores; • Realización de actividades para mejora de autoestima; • Programar sesiones para establecer objetivos personales...
<p>INTELIGENCIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de patrones estandarizados en la naturaleza, descubriendo repeticiones y



NATURALISTA	<p>fractales, clasificar especies.</p> <ul style="list-style-type: none">• Paseos por la naturaleza; acuarios, terrarios, insectarios y otros ecosistemas portátiles;• Realización de campañas medioambientales, de ahorro de recursos naturales, materiales o recursos energéticos, concienciación medioambiental, agenda escolar 21.• Simulaciones del mundo natural: Representar la naturaleza con dioramas, montajes, fotografías, etc.• Prácticas en laboratorio de observación de elementos naturales.• Cuidado de elementos naturales en el centro: huerto escolar, jardinería; mascotas en el aula; plantas para adornar• Videos y películas sobre la naturaleza;• Herramientas para el estudio de la naturaleza (binoculares, telescopio, microscopio...);• Conciencia ecológica: realización de eco estudios; búsqueda de información en asociaciones ecologistas.• Ejercicios de estimulación sensorial: exponer los sentidos a sonidos, olores, sabores, colores y texturas de la naturaleza.• Estación meteorológica;
--------------------	---