

# ENSEÑAR CON INTELIGENCIA

(Guía para el docente)



**Estrategias didácticas  
para implementar la inteligencia  
Lingüístico-verbal y Espacio-visual  
en niños de 4 a 6 años**

# ENSEÑAR CON INTELIGENCIA

(Guía para el docente)



**Estrategias didácticas  
para implementar la inteligencia  
Lingüístico-verbal y Espacio-visual  
en niños de 4 a 6 años**

**ENSEÑAR CON INTELIGENCIA**  
(Guía para el docente)

Estrategias Didácticas para implementar  
la Inteligencia Lingüístico-verbal y  
Espacio-visual en niños de 4 a 6 años.

Escrito por:

Marcela Patiño Ramírez

Luisa María González Barragán

Leidy Diana Rivas Arrechea

Diseño:

Wilson Batz

Impresión:

Wilson Batz

Impreso y hecho en Colombia

Prohibida la reproducción total o parcial de  
este material, por cualquier medio o propósito,  
sin autorización previa de los autores.

Medellín 2009

## DEDICATORIA

Esta cartilla está dedicada a Dios primeramente porque es nuestro dador de la vida y nuestro sustentador, que nos proporcionó las capacidades para realizar este trabajo.

A nuestras familias por el apoyo incondicional en todo momento, por sus consejos y buenos deseos, por sus oraciones y por creer en nosotras.





## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradecemos a Dios, por las habilidades, destrezas y capacidades de las cuales nos dotó para realizar este trabajo.

A nuestros padres que contribuyeron con su apoyo, en lo moral, económico y espiritual porque sin su ayuda no hubiésemos alcanzado este logro.

A nuestros asesores: Lina Ortiz y Daniel Sinza por sus aportes académicos en lo que en un comienzo fue solo una idea y nos aportaron su conocimiento y experiencia para la consecución de nuestro objetivo.



## PRESENTACIÓN

Hoy en día la educación se ha interesado en formar personas íntegras y por ello se ha creado teorías en la cual el ser humano desarrolla sus capacidades y destrezas. Una de las teorías es la de las Inteligencias Múltiples.

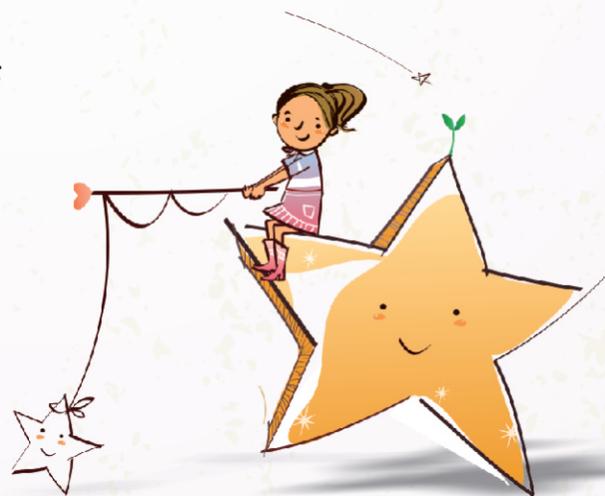
Se ha observado que no basta solo con trabajar las inteligencias, además es necesario implementar estrategias didácticas que se integren a este conocimiento para proporcionar al docente elementos que facilitarán al niño mecanismos necesarios para aprender de una manera más adecuada.

Es por esta razón que las inteligencias múltiples y las estrategias didácticas apropiadas son la propuesta ideal para la educación integral de este tiempo.

Al trabajar con las Inteligencias Múltiples no nos alcanzaría el papel para plasmar cantidad de actividades que en este caso, desarrollaremos las inteligencias: lingüístico-verbal y espacio-visual, ya que éstas son necesarias en el proceso en las edades de estos niños. La construcción de la cartilla se inicia con un aprestamiento a la lecto escritura.

Al final se anexan actividades en las cuales se integran todos los contenidos.

Esta cartilla se realiza con el fin de proporcionarle al docente de niños en edades entre 4 a 6 años actividades o estrategias que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje.



# TABLA DE CONTENIDO



## Introducción

### Capítulo uno: Inteligencias Múltiples y Estrategias Didácticas

- ¿Qué son Inteligencia Múltiples?
- ¿Qué son Estrategias didácticas?
- Importancia de trabajar las Inteligencia Múltiples y las estrategias didácticas
- ¿Cómo diagnosticar las inteligencias en sus alumnos?
- Perfil de las Inteligencia Múltiples del Educador

### Capítulo dos: Inteligencia Lingüístico-Verbal

- ¿Qué es inteligencia lingüístico-verbal?
- Estrategias didácticas para la enseñanza de la inteligencia lingüístico-verbal
  - Tema: Narración
  - Tema: Grabaciones
  - Tema: Diarios
  - Tips para fomentar la inteligencia lingüístico-verbal

### Capítulo tres: Inteligencia Espacio-Visual

- ¿Qué es inteligencia espacio-visual?
- Estrategias didácticas para la enseñanza de la inteligencia espacio-visual
  - Tema: Símbolos gráficos
  - Tema: Visualización
  - Tema: Metáforas visuales

### Capítulo cuatro: Otras estrategias para trabajar en el aula

- Las Inteligencia Múltiples y el ambiente en el aula de clase
- Las Inteligencia Múltiples y el manejo del aula de clase
- Integración de estrategias para manejar en el aula

## Anexos

## Conclusiones

## Bibliografía



# INTRODUCCIÓN

La teoría de la IM ofrece a los educadores la oportunidad de desarrollar estrategias didácticas innovadoras relativamente nuevas dentro del ámbito educativo.

Cada niño posee posibilidades diferentes en cuanto a las ocho inteligencias, de manera que cierta estrategia probablemente funcione de maravilla con un grupo de estudiantes y no tan bien con otros grupos.

Debido a la existencia de estas diferencias individuales entre los estudiantes, lo mejor que los maestros pueden hacer es emplear una variedad de estrategias didácticas con sus estudiantes. Mientras los instructores alternen inteligencias en sus objetivos en las diferentes presentaciones, siempre habrá un lapso de tiempo durante el período o el día en el cual la inteligencia(s) más desarrollada(s) de un estudiante participará(n) activamente en el aprendizaje.

El porque, de la implementación de la inteligencia espacio-visual y lingüístico-verbal es por la necesidad de afianzarlas, puesto que son factibles de llevar a cabo en el proceso de enseñanza aprendizaje en un aula de clase; y siendo que éstas se tendrán que utilizar en gran medida en todos los aspectos de la vida cotidiana.

Como muy bien es conocido, los niños en estas edades aprenden por la vista, por que “una imagen habla más que mil palabras”, y también el espacio en el cual se rodea es de vital importancia en el proceso de crecimiento de los niños y niñas.

Cuando se habla de la inteligencia lingüístico-verbal es porque debido al bajo nivel de análisis y buena comprensión o la facilidad de poder comunicarnos, de expresarnos se debe a la falta de educación apropiada o al poco conocimiento de nuevas estrategias que se han implementado en la educación, ya que todavía se trabaja con fundamentos de la escuela tradicional dejando de lado las nuevas adquisiciones en torno a un mejor calidad de educación para todos, por esto la integración de estrategias didácticas y de las inteligencias múltiples, ya que son dos grandes aportes que se deberían tener en cuenta en la hora de llevar a cabo en el desarrollo de todo ser integral.

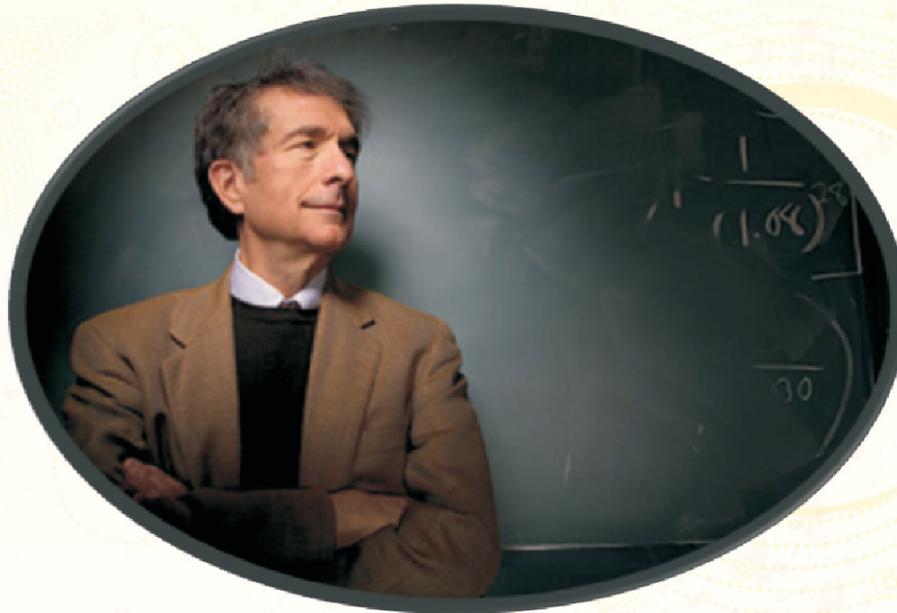
Por lo tanto esta Cartilla, está dirigida a todos los docentes, que trabajen con niños de 4 a 6 años y que quieran dar un gran paso hacia nuevas tendencias en la educación. Pensando en facilitar el desarrollo cognitivo, se ha creado una cartilla en la cual se encuentran estrategias didácticas que el docente podrá implementar en el aula de clase, pero teniendo en cuenta las inteligencias lingüístico-verbal y espacio-visual ya que estas dos inteligencias son elementos esenciales para la elaboración de conceptos en estos niños; sabiendo que lo que se busca es una educación armoniosa.





# CAPITULO 1

## ¿QUÉ SON INTELIGENCIAS MÚLTIPLES?



La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas".

Teniendo en cuenta esto se desglosan primero el significado de inteligencia como:

Amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que se sabía intuitivamente: Que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir ya bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordán, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

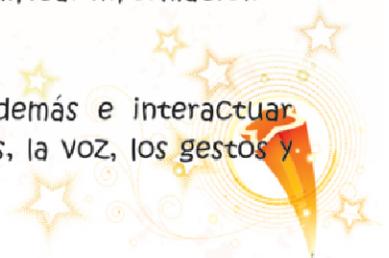


## Clases de inteligencias según Gardner.



Las inteligencias relacionadas que investiga y propone el doctor Gardner en sus primeros informes son:

1. **Inteligencia Corporal- kinestésica** es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad kinestésica y la percepción de medidas y volúmenes. Responde al campo de la motricidad.
2. **Inteligencia Lingüística- Verbal** es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis (desarrollo de la organización de las ideas), la fonética (desarrollo de la pronunciación), la semántica (desarrollo de los símbolos y sus significados) y los usos pragmáticos del lenguaje (desarrollo de los componentes anteriores).
3. **Inteligencia Espacial** es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos puedan transitar y producir o decodificar información gráfica.
4. **Inteligencia Interpersonal** es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y



posturas y la habilidad para responder.

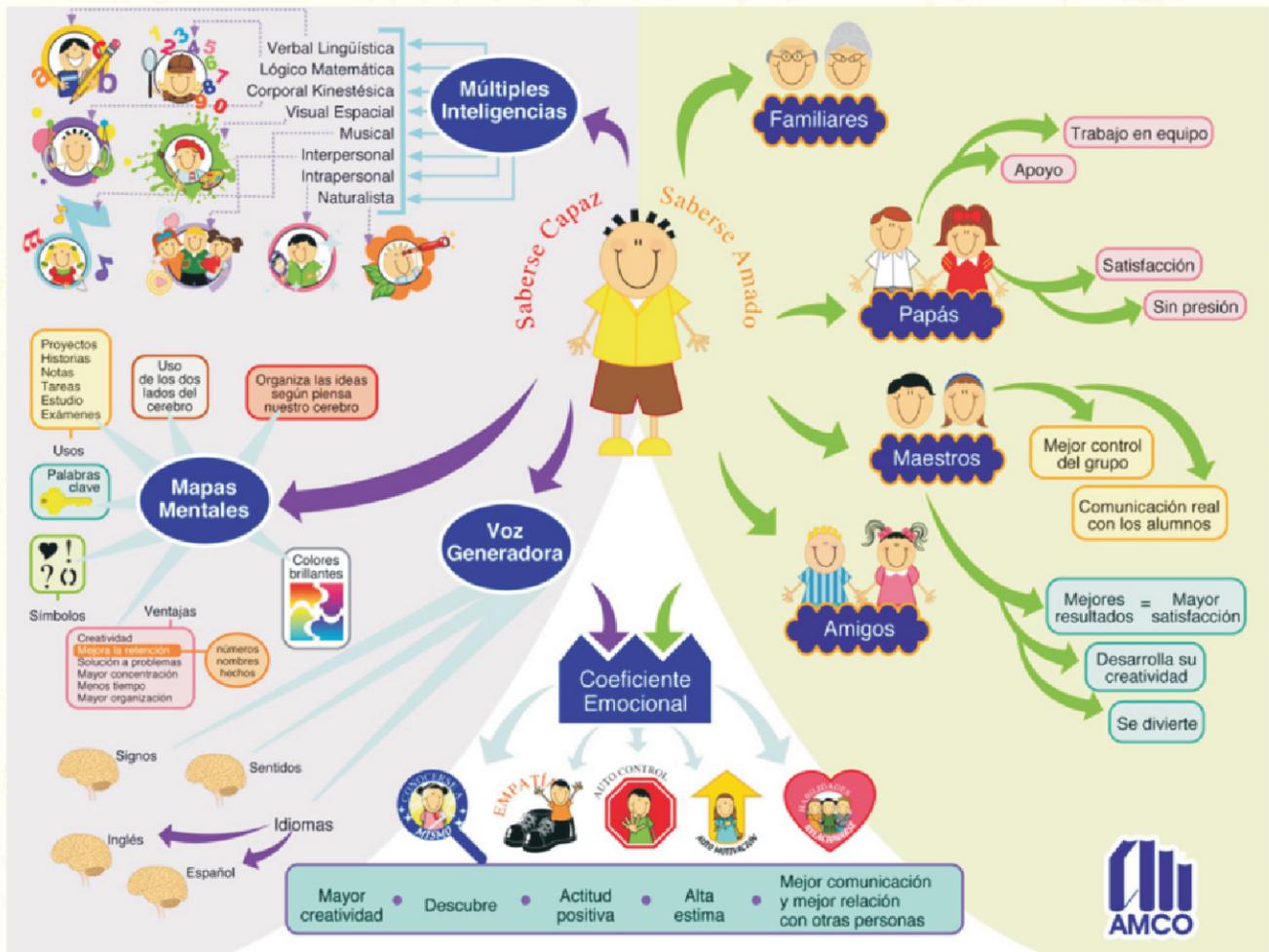
5. **Inteligencia Intrapersonal** es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima.
6. **Inteligencia Naturalista** es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.
7. **Inteligencia Lógica - matemática**, la que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Esta inteligencia se desarrolla en mayor medida en el área científica. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.
8. **Inteligencia Musical** Imitación y discriminación de sonidos, es naturalmente la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.



## Periodos de apertura de las Inteligencias Múltiples

INTELIGENCIAS	APERTURA	LO QUE OCURRE EN EL CEREBRO	GIMNASIA
ESPACIAL (lado derecho del cerebro)	De 5 a 10 años	Regulación del sentido de lateralidad y direccionalidad. Perfeccionamiento de la coordinación motriz y la percepción del cuerpo en el espacio.	Ejercicios físicos y juegos operatorios que exploran la noción de derecha, izquierda, arriba y abajo. Natación, yudo y alfabetización cartográfica.
LINGÜÍSTICA O VERBAL (lado izquierdo del cerebro)	Desde el nacimiento hasta los 10 años	Conexión de los circuitos que transforman los sonidos en palabras	Los niños necesitan oír muchas palabras nuevas, participar en conversaciones estimulantes, construir con palabras imágenes sobre composición con objetos, aprender, cuando sea posible, una lengua extranjera.
SONORA O MUSICAL (lado derecho del cerebro)	De 3 a 10 años	Las zonas del cerebro vinculadas a los movimientos de los dedos de la mano izquierda son sensibles y facilitan la utilización de instrumentos de cuerda.	Cantar junto con el niño y jugar a "aprender a escuchar" la musicalidad de los sonidos naturales y de las palabras son estímulos importantes, como también el habituarse a dejar CD, con música suave, cuando el niño esté comiendo, jugando o incluso durmiendo.
KINESTÉSICA CORPORAL (lado izquierdo del cerebro)	Desde el nacimiento hasta los 5 o 6 años	Asociación entre mirar un objeto y agarrarlo, así como paso de objetos de una mano a la otra.	Desarrollar juegos que estimulen el tacto, el gusto y el olfato. Simular situaciones de mímica y jugar con la interpretación de los movimientos. Promover juegos y actividades motoras diversas.
PERSONALES (INTRA E INTERPERSONAL) (lóbulo frontal)	Desde el nacimiento hasta la pubertad	Los circuitos del sistema límbico comienzan a conectarse y se muestran muy sensibles a estímulos provocados por otras personas	Abrazar al niño cariñosamente, jugar bastante. Compartir su admiración por los descubrimientos. Son importantes los mimos y estímulos dosificados y en el momento oportuno.
LOGICO-MATEMÁTICA (lóbulos parietales izquierdo)	De 1 a 10 años	El conocimiento matemático procede inicialmente de las acciones del niño sobre los objetos del mundo (cuna, chupete, sonajero) y evolución hacia sus expectativas sobre cómo esos objetos se comportarán en otras circunstancias.	Acompañar con atención la evolución de las funciones simbólicas hacia las motoras. Ejercicios con actividades sonoras que perfeccionen el razonamiento matemático. Estimular dibujos y facilitar el descubrimiento de las escalas presentes en todas las fotos y dibujos mostrados.





Todo niño debe sentirse amado para poder amar, pero para poder lograrlo necesita de la colaboración de la familia, de los padres en especial, de los maestros y de sus amigos, siendo todos ellos los que se encargan de desarrollar en él satisfacción, mejor relación con su entorno y un desarrollo cognitivo apropiado. Pero por otro lado existen teorías desarrolladas por la educación que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje tales como lo son las IM que ayudan al niño a desarrollarse de manera integral y no solo por un área específica, logrando así promover un desarrollo equitativo en todos los sentidos.



## ¿QUÉ SON LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS?

Las estrategias didácticas son el conjunto de acciones que ejecuta el maestro para desarrollar las situaciones de aprendizaje por parte de los estudiantes. Y por aprendizaje se considera aquellas experiencias realizadas por los niños, que le posibilitan la construcción de los conocimientos, destrezas y habilidades en relación con un área del saber.

Las estrategias didácticas son las que utiliza el profesor o docente para proporcionar en el estudiante motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, pero para esto debe tener en cuenta algunos principios como:

- Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
- Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo.
- Proporcionar la información necesaria y precisa.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

### Tipos de estrategias didácticas

Los tipos de estrategias didácticas son: Los métodos, las técnicas y los procedimientos didácticos, los cuales definiremos para que usted se ubique bien en el tipo de estrategia que utilizaría para su enseñanza.

- ▶ **Los métodos:** Son la manera de obrar organizada y calculadamente para alcanzar unos objetivos previstos, o lo que es igual, dirigir nuestra actividad hacia un fin, siguiendo un orden y disposición determinados.
- ▶ **Técnicas de enseñanza:** Son los recursos didácticos que sirven para concretar un momento de la unidad didáctica o parte del método en la realización del aprendizaje.



- **Procedimientos didácticos:** Son los que se refieren a los métodos o formas de enseñanza. Se usan en un sentido más restringido al de “procedimiento de aprendizaje” ya que lo entendemos como una manera de desarrollar determinada técnica instructiva desde una perspectiva predominante lógica.

## Clases de estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se clasifican en dos: Estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje las cuales se definen brevemente:

### Estrategias de enseñanza

Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporciona al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todas aquellas estrategias o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía verbal o escrita.

Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos.

Organizar las clases como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender.

### Estrategias de aprendizaje

Estrategias para aprender, recordar y usar la información. Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

La responsabilidad recae sobre el estudiante (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, lectura de imágenes, etc.)

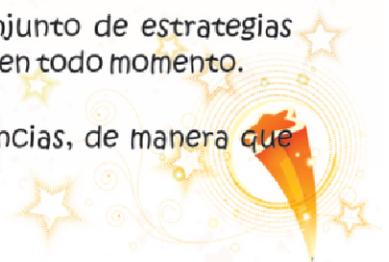
Los estudiantes pasan por procesos como reconocer el nuevo conocimiento, revisar sus conceptos previos sobre el mismo, organizar y restaurar ese conocimiento previo, ensamblarlo con el nuevo y asimilarlo e interpretar todo lo que ha ocurrido con su saber sobre el tema.

## IMPORTANCIA DE TRABAJAR LAS IM Y LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

La teoría de la IM ofrece a los educadores la oportunidad de desarrollar estrategias didácticas innovadoras relativamente nuevas dentro del ámbito educativo.

En todo caso, la teoría de las IM sugiere que no habrá un único conjunto de estrategias pedagógicas que funcionen como el mejor para la totalidad de los alumnos en todo momento.

Cada niño posee posibilidades diferentes en cuanto a las ocho inteligencias, de manera que



Cierta estrategia probablemente funcione de maravilla con un grupo de estudiantes y no tan bien con otros grupos.

Debido a la existencia de estas diferencias individuales entre los estudiantes, lo mejor que los maestros pueden hacer es emplear una variedad de estrategias didácticas con sus estudiantes. Mientras los instructores alternen inteligencias en sus objetivos en las diferentes presentaciones, siempre habrá un lapso de tiempo durante el período o el día en el cual la inteligencia(s) más desarrollada(s) de un estudiante participará(n) activamente en el aprendizaje.

## CÓMO DIAGNOSTICAR LAS INTELIGENCIAS DE SUS ALUMNOS

Existen diferentes pruebas para diagnosticar las inteligencias de los alumnos. No obstante lo mejor para realizar un diagnóstico de las inteligencias múltiples de los alumnos es la observación. Esta observación debe realizarse en todos los ámbitos en donde actúa el alumno: en el hogar, en el aula, en los recreos, en la calle. Se recuerda que las personas tienen habilidades en varios campos, por lo que se debe evitar clasificar en una inteligencia. Lo importante es ponderar el conocimiento de sí mismo y el conocimiento de sus habilidades para aprender a mejorar.

El siguiente cuestionario nos facilita el diagnóstico de las inteligencias de nuestros alumnos. Se puede implementar otros cuestionarios para ser contestados por la familia.

Esta es una ficha propuesta que usted podría trabajar en el aula de clase:

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

Complete el siguiente cuestionario con el número que corresponda: 1: siempre/mucho; 2: a veces/poco; 3: nunca/nada.

### Inteligencia lingüístico - verbal

- ✓ ¿Se comunica con los demás de una manera marcadamente verbal?
- ✓ ¿Escribe mejor que el promedio?
- ✓ ¿Utiliza buen vocabulario para su edad?
- ✓ ¿Suele crear y/o relatar cuentos, bromas y chistes?
- ✓ ¿Disfruta escuchar historias, libros, grabados, etc.?
- ✓ ¿Tiene facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas?
- ✓ ¿Demuestra interés en las rimas, retuécanos y trabalenguas?
- ✓ ¿Comprende y goza los juegos de palabras?
- ✓ ¿Sus producciones escritas son las esperadas para su edad?
- ✓ ¿Le agrada leer cuentos?
- ✓ ¿Tiene facilidad para las lenguas extranjeras?

### Inteligencia natural

- ✓ ¿Es sensible con las criaturas del mundo natural?
- ✓ ¿Entiende diferentes especies?
- ✓ ¿Puede reconocer patrones en la naturaleza?
- ✓ ¿Le gusta clasificar y coleccionar objetos?
- ✓ ¿Reconoce y clasifica diferentes especies?
- ✓ ¿Disfruta y se interesa por la naturaleza?



### Inteligencia espacio–visual

- ✓ ¿Realiza garabatos en sus libros y otros materiales de trabajo?
- ✓ ¿Comunica imágenes visuales nítidas?
- ✓ ¿Realiza creaciones tridimensionales avanzadas para su edad?
- ✓ ¿Tiene facilidad para la lectura de mapas, gráficos y diagramas?
- ✓ ¿Le agrada resolver actividades visuales (rompecabezas, laberintos, etc.)?
- ✓ ¿Suele fantasear más que sus compañeros?
- ✓ ¿Disfruta viendo películas, diapositivas y otras presentaciones visuales?
- ✓ ¿Le gusta realizar actividades de arte?
- ✓ ¿Dibuja figuras avanzadas para su edad?

### Inteligencia intrapersonal

- ✓ ¿Sus compañeros buscan estar con él/ ella?
- ✓ ¿Le gusta hablar con sus compañeros?
- ✓ ¿Es empático y/o se interesa por los demás?
- ✓ ¿Demuestra ser un líder por naturaleza?
- ✓ ¿Posee dos o más buenos amigos?
- ✓ ¿Es capaz de aconsejar a sus compañeros que tienen problemas?
- ✓ ¿Disfruta jugando con otros niños?
- ✓ ¿Demuestra tener buen sentido común?
- ✓ ¿Forma parte de algún club o grupo social (edad preescolar: forma parte de un grupo social regular)?

### Inteligencia lógico–matemática

- ✓ ¿Es capaz de reconocer y comprender causa y efecto con relación a su edad?
- ✓ ¿Se cuestiona acerca del funcionamiento de las cosas?
- ✓ ¿Es su nivel de pensamiento más abstracto y conceptual que sus compañeros?
- ✓ ¿Es capaz de resolver problemas de aritmética mentalmente con rapidez (preescolar: Los conceptos matemáticos son avanzados para su edad)?
- ✓ ¿Muestra en sus experimentos procesos de pensamiento cognitivo de orden superior?
- ✓ ¿Disfruta las clases de matemática (preescolar: le gusta contar)?
- ✓ ¿Le agrada clasificar y jerarquizar las cosas?
- ✓ ¿Encuentra placer resolviendo juegos de matemática en la computadora?
- ✓ ¿Es capaz de resolver juegos que requieren de la lógica (rompecabezas, ajedrez, damas, y/o acertijos)?
- ✓ ¿Le gusta los juegos de mesa?

### Inteligencia intrapersonal

- ✓ ¿Parece tener un gran amor propio?
- ✓ ¿Parece tener un gran sentido de independencia o voluntad fuerte?
- ✓ ¿Utiliza sus errores y logros de la vida para aprender de ellos?
- ✓ ¿Posee un concepto práctico de sus habilidades y debilidades?
- ✓ ¿Es capaz de expresar sus sentimientos acertadamente?
- ✓ ¿Tiene un buen desempeño cuando trabaja o juega solo?
- ✓ ¿Le gusta más trabajar solo que en grupo?
- ✓ ¿Lleva un compa totalmente diferente en cuanto a su estilo de vida y aprendizaje?
- ✓ ¿Posee un buen sentido de autodirección?
- ✓ ¿Se interesa por un pasatiempo sobre el cual no habla mucho a los demás?



### Inteligencia corporal -kinestésica

- ✓ ¿Se expresa de forma dramática?
- ✓ ¿Encuentra placer al realizar experiencias táctiles (plastilina, arcilla, etc.)?
- ✓ ¿Sobresale en la práctica de uno o más deportes (preescolar: demuestra habilidad física)?
- ✓ ¿Comunica sensaciones físicas diferentes mientras piensa o trabaja?
- ✓ ¿Suele moverse, estar quieto al estar sentado por largo tiempo?
- ✓ ¿Demuestra destreza en actividades que requieren de coordinación motor sutil?
- ✓ ¿Encuentra placer al desarmar y volver a armar las cosas?
- ✓ ¿Es bueno imitando los movimientos típicos y gestos de otras personas?
- ✓ ¿Suele tocar las cosas con las manos apenas las ve?

### Inteligencia musical

- ✓ ¿Suele cantar canciones que no han sido aprendidas en clase?
- ✓ ¿Identifica la música desentonada o que suena mal?
- ✓ ¿Disfruta escuchar música?
- ✓ ¿Tiene buena memoria para las melodías de las canciones?
- ✓ ¿Demuestra sensibilidad ante los ruidos del ambiente?
- ✓ ¿Tiene buena voz para cantar?
- ✓ ¿Tamborilea rítmicamente sobre la mesa o escritorio mientras esta trabajando?
- ✓ ¿Posee algún instrumento musical que sepa tocar (edad preescolar: disfruta tocando instrumentos de percusión)?
- ✓ ¿Canta sin darse cuenta?
- ✓ ¿Habla o se mueve rítmicamente?

## Guía para realizar un buen diagnóstico, Seguimiento y pronóstico

Observe a sus alumnos

- Registre anécdotas
- Documente (con fotografías si es posible) momentos en donde se demuestra lo aprendido.
- Fundamente sus datos con dibujos, trabajos escritos, fotos de maquetas, etc.
- Dialogue con la familia sobre gustos, dificultades, emociones y talentos de sus hijos.



- Converse con otros maestros
- Analice las calificaciones de años anteriores.
- Realice pruebas de distintos tipos
- Resalte toda la información positiva
- Ofrezca actividades con inteligencias múltiples
- Tenga un cuaderno de registro diario.
- **DIALOGUE CON SUS ALUMNOS SOBRE SUS INTELIGENCIAS.**
- Mantenga un "portafolio" con todos los aspectos que hagan al conocimiento de sus alumnos.



## Guía para comenzar a trabajar las inteligencias múltiples

- Introduzca a sus alumnos en el concepto de inteligencias múltiples.
- Diagnostique las inteligencias múltiples con sus alumnos.
- Elabore una unidad breve que incluya actividades comprendiendo todas las inteligencias.
- Diseñe en su aula carteleras con logos de inteligencias que limiten espacios para trabajar una o dos inteligencias ejemplo: Biblioteca en el aula con almohadones o sillas cómodas, centro con material de desecho para elaborar maquetas, centro para dibujar y pintar.

## PERFIL DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL EDUCADOR

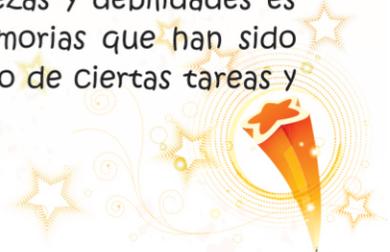


Para comprender verdaderamente la teoría de las IM en todas sus dimensiones y aplicarla con éxito en el entorno del aula es necesario que el educador la vincule a su propia experiencia.

Si el educador distingue la naturaleza de sus inteligencias podrá identificar los puntos fuertes y los débiles al desempeñar su labor docente con los niños y niñas.

Además, al determinar la calidad de sus propias inteligencias, el adulto puede buscar recursos para potenciarlas, de este modo, será más fácil personalizar el contenido de la teoría y comprometerse en su aplicación de forma creativa.

Para realizar el perfil de sus inteligencias, el educador debe hacer una evaluación realista de cómo se desenvuelve en actividades y experiencias asociadas a cada categoría. No existe un tipo de prueba estandarizada para evaluar las habilidades correspondientes a todas las inteligencias, por este motivo el mejor modo de reconocer las fortalezas y debilidades es observar y recordar las destrezas desarrolladas en el pasado, las memorias que han sido estimuladas y las ideas y sentimientos que surgen durante el desempeño de ciertas tareas y actividades en el presente.



A través de la teoría de las IM el educador puede observar también su estilo de enseñanza, ver las áreas en las que necesita mejorar y como convertirlas en fortalezas al darles la oportunidad de desarrollarse. Al incorporar a su programa una gama amplia de actividades que estimulan las inteligencias más descuidadas hasta el momento presente, activa las propias capacidades al tiempo que promueve las de los niños y niñas.

Como se ha mencionado con anterioridad, toda persona dispone de capacidad en todas las inteligencias y esta capacidad puede desarrollarse hasta alcanzar un nivel de competencia razonable en cada inteligencia.

Este desarrollo depende principalmente de tres factores:

- Dotación biológica, es decir, la herencia genética recibida y los estímulos o posibles daños que el cerebro ha recibido antes, durante y después de nacer.
- Trayectoria personal. La experiencia vivida en el entorno, sobre todo con el padre, la madre, los hermanos y hermanas, los amigos, los educadores, etc.
- Contexto cultural e histórico. La época y el lugar donde se nace y crece incide en el desarrollo de ciertas inteligencias valoradas por el contexto cultural mientras la falta de estímulo social mantiene otras inteligencias en un nivel bajo de desarrollo.

La interacción de estos factores puede potenciar la dotación biológica para el desarrollo óptimo en alguna de las inteligencias y también puede compensar en los casos de personas nacidas con una dotación genética relativamente baja en algún área hasta alcanzar un grado de competencia bastante alto.

En muchos casos la inteligencia más débil de una persona se convierte en la más fuerte cuando tiene la ocasión de desarrollarse.





# CAPÍTULO 2

## ¿QUÉ ES INTELIGENCIA LINGÜÍSTICO-VERBAL?



Es la Capacidad para manejar y estructurar los significados y las funciones de las palabras y del lenguaje. Su sistema simbólico y de expresión son los lenguajes fonéticos. Es obvio que determinadas profesiones requieren una buena inteligencia lingüística, como escritores, políticos y oradores.

Gardner (1983) dice que el lenguaje es un ejemplo notable de la inteligencia humana. El uso de las palabras para cantar, nos hace diferentes de los animales. Es la habilidad para pensar que, junto con las palabras, nos permite recordar, analizar, resolver problemas, planificar y crear. Este autor destaca además la importancia del aspecto retórico del lenguaje, es decir, la habilidad para convencer a otros; del potencial mnemónico del lenguaje, o sea, la habilidad para usar las palabras al recordar procesos; de la capacidad del lenguaje para explicar conceptos y del uso del lenguaje para referirse al propio lenguaje (función metalingüística).

El lenguaje se desarrolla relativamente a una edad temprana, a partir de ahí comienzan a emerger las diferencias individuales en el vocabulario de los niños.

Algunos aprenden palabras para clasificar objetos y describir sus propiedades, mientras que otros están más preocupados en la expresión de los sentimientos o deseos y tienden a centrarse más en las interacciones sociales. Es en la etapa de la Educación Infantil y Primaria cuando el niño desarrolla y estructura su Inteligencia Lingüística.

A los niños que destacan por este tipo de inteligencia les encanta leer, escribir, contar historias y jugar a juegos de palabras. Necesitan libros, cosas para escribir, papel, diarios, dialogar, discutir, establecer debates y contar cuentos.

La enseñanza de la inteligencia lingüística implica organizar el aula para establecer debates,



narrar cuentos o historias y realizar lecturas. Las estrategias didácticas idóneas son. Lluvias de ideas, modificación de ideas, mapas conceptuales, juego de roles, grabaciones de la propia palabra, elaboración de diarios y realización de pequeños proyectos de investigación. El centro de interés de la Inteligencia Lingüística estará formado por un rincón de libros o áreas de la biblioteca, materiales como casetes, audífonos, libros grabados, revistas, periódicos, juegos de palabras, libros de cuentos interactivos, etc., (Armstrong, 1994).

## CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS QUE DESTACAN EN LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICO - VERBAL

Es preciso conocer a nuestros alumnos para una mejor instrucción. En el área que nos ocupa trataremos de destacar aquellos rasgos esenciales que suelen manifestar los niños con un buen potencial lingüístico. Campbell y otros (1996) opinan que las características o indicadores que definen a un individuo con una buena competencia lingüística son los siguientes:

1. Escucha y responde al sonido, ritmo, color y variedad de palabras.
2. Imita los sonidos, el lenguaje, la lectura y la escritura de otros.
3. Aprende escuchando, leyendo, escribiendo y discutiendo.
4. Escucha de una manera eficaz, manifiesta buena comprensión, parafrasea, interpreta y recuerda lo que se ha hablado.
5. Lee de manera eficaz, comprende, sintetiza, interpreta, explica y recuerda lo que se ha leído.
6. Habla de una manera práctica a diferentes públicos y con distintas finalidades.

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICO- VERBAL

La Inteligencia Lingüístico- verbal es quizás la inteligencia que más presta para el desarrollo de estrategias, pues las escuelas han puesto mucha atención en su cultivo. Aquí nos se incluyen las estrategias lingüísticas tradicionales que exigen libros de texto, hojas de trabajo y presentaciones orales.

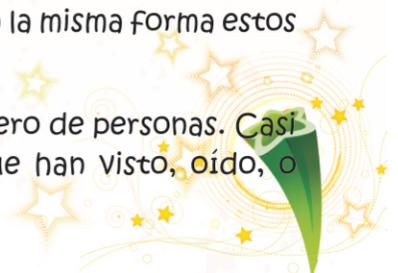


### Tema: Narración

#### El arte de relatar

Se considera el relatar como un arte y el tener este talento es una dádiva como la música y la pintura. Así como el estudio y la práctica son necesarias para el músico en la misma forma estos son necesarios para el narrador.

Aunque el relatar es un arte. Este puede ser dominado por un gran número de personas. Casi todas las personas han sido dotadas con la habilidad de contar lo que han visto, oído, o



experimentado. El lenguaje se inventó para que el hombre pudiera relatar a otros sus experiencias. Si una persona está dispuesta a estudiar y practicar puede aprender a relatar lo que ha visto o experimentado con tal maestría que puede ser reconocido como un artista.

#### La selección de una historia:

Antes de seleccionar, uno debe saber la edad y la clase de oyentes, el motivo de la historia y el cuento con se cuenta para relatarla. Uno debe escoger una historia que sea interesante, una que hará feliz a sus oyentes. El objetivo principal de relatar es dar placer. Entonces uno debe determinar la lección que la historia enseña. Debe interpretarla de tal manera que pueda experimentar el deseo de vivir el personaje que uno describe. Si la moraleja de la historia es vaga, esta no tendrá ningún sentido para los oyentes.

#### La preparación para relatar:

Cuando hayas escogido la historia, léala varias veces

Haga un pequeño bosquejo de la historia, de sus personajes y represéntelos vivamente en su mente

No hay que memorizar todos los detalles del cuento, basta con que se comprenda y retenga la idea general de su contenido

No es necesario narrarlo palabra por palabra tal como se leyó

En caso de que se olvide algún detalle puede improvisarlo para mantener la continuidad del relato

Seleccione de antemano un lugar apropiado donde haya el menor ruido o distracción posible

Narre con claridad y utilice la entonación adecuada al pasaje que está narrando

Evite la teatralización exagerada que la misma tiende a distraer a los oyentes de la narración

Cerciórese de que cuenta con suficiente tiempo para la narración. No hay cosa más frustrante para el oyente que un cuento sin terminar

Observe los rostros y la expresión corporal de su audiencia para saber si está logrando su objetivo

La presentación: Camine hasta el frente del grupo, haga una pausa y proceda con la narración.

Trate de olvidarse de sí mismo y dese cuenta que su auditorio no está interesado en su personalidad; esto es su habilidad dramática, sus gestos o su ropa.

Si el grupo es muy pequeño puede sentarse mientras relata la historia pero si no debe permanecer de pie. Hable lo más suave que sea posible pero este seguro que los que estén en el



fondo pueden oírlo. Si se inclinan para oír sus palabras o si parece que no están poniendo atención, debe hablar en voz alta

**Estrategias tácticas para favorecer la inteligencia lingüístico-verbal en alumnos de los primeros niveles:**

El objetivo de este apartado es estudiar algunas de las estrategias que los investigadores de las IM utilizan para favorecer el desarrollo de la competencia lingüístico-verbal, de los alumnos. Se presentan las estrategias para favorecer el desarrollo.

#### ▶ Leer grandes historias, relatos, obras de teatro, poesía o novelas:

- Historias
- Relatos
- Poesía
- Novelas
- Obras de teatro

◆ Son temas que se pueden presentar para que sean ellos mismos los que puedan decidir y seleccionar. De este modo estarán más motivados. Pues nos adecuamos a sus propios intereses.

#### ▶ Contar historias:

- Libros de historias
- Cuentos
- Fábulas

◆ Una de las tácticas lingüísticas más antiguas y eficaces consiste en enseñar a los alumnos a contar historias. Sin embargo, esta táctica educativa apenas se emplea en el aula, aun sabiendo que sirve para motivar a los alumnos e incluso para crear un ambiente agradable y dispuesto. Los alumnos escuchan con más atención cuando son ellos los verdaderos protagonistas.

#### ▶ Idear Historias:

- Hojas
- Lápices
- Imágenes

◆ Escriban una historia con el apoyo del grupo mediante la contribución de las experiencias de los niños en ideas para los personajes. Hagan que los niños dibujen ilustraciones y creen un libro para que haga parte de la biblioteca del preescolar.



## ► Aprendiendo a leer:

- Historias
- Libros
- Imágenes
- Fichas de palabras
- Alfabeto

◆ Cuando usted le lee al niño en voz alta y analiza las historias oralmente, usted le está enseñando como analizar y comprender los cuentos. Esto es muy importante ya que el niño irá aprendiendo a crear sus propias historias y desarrollará comprensión oral y escrita (aprestamiento a la lecto-escritura). La siguiente actividad describe como las historias puede ser una actividad interactiva:

- Cuénteles al niño historias acerca de personajes que son importantes para él. Puede escribir estas historias en un libro y agregar fotos viejas. (Para esta actividad se necesita la ayuda de los padres)
- Pida que el niño le cuente historias sobre lo que hizo en un día especial, como las fiestas navideñas, cumpleaños o vacaciones familiares.
- Incentive el constante desarrollo lingüístico y el interés en los libros y la lectura haciendo actividades animadas y entretenidas.
- Practique la pronunciación de palabras: Un gran paso para aprender a leer es aprender a descifrar las palabras nuevas. Esto es un trabajo arduo y los niños necesitan no sólo mucha práctica, sino también de su constante estímulo.
- Enséñele al niño las letras: Los niños que conocen las letras del alfabeto ya tienen una gran ventaja.
- Prepare a su hijo para aprender a leer: Hay varias cosas que usted puede hacer para ayudarlo al niño a aprender. Los primeros tres años de vida son fundamentales para desarrollar las capacidades y la mente del niño.
- Motivación y diversión de la lectura: Independientemente del programa o estrategias de lectura que use en clase, leer tiene que ser divertido. Debe alentar a los estudiantes a escoger libros que les resulten interesantes, fascinantes, educativos y entretenidos. Existen muchas maneras en que usted puede ayudar a fomentar el entusiasmo por la lectura en clase.
- Una imagen vale más que mil palabras: ¿Cuántas veces ha observado al niño escoger un libro y no leerlo, sino que sólo enfocarse en las ilustraciones? Cuando se mira un libro de niños, las ilustraciones pueden hacer que la historia adquiera vida mágicamente.



► **Actividades de expresión oral:** Antes de hacer una actividad o leer un cuento en clase, enséñeles palabras de vocabulario preseleccionadas. Esto siempre resulta útil, especialmente para estudiantes. Esto les dará la oportunidad de identificar la palabra, ubicarla en el contexto y recordarla. Puede enseñarles vocabulario jugando con las palabras y usando métodos de enseñanza de inglés como segunda lengua, como los que se describen a continuación:

- Dramatizaciones o pantomima
- Uso de gestos
- Mostrar objetos reales
- Señalar fotos o dibujos
- Hacer dibujos rápidos en la pizarra

### ► **LA escribir!:**

- Lápices
- Crayones
- Marcadores
- Papel
- Cuaderno
- Cartulina o papel grueso
- Cintas
- Tijeras

◆ **Desarrollo:** Cuando usted le lee al niño, puede expandir la lectura al incluir actividades escritas. Cuando el niño aprende a conectar la lectura con la escritura esto le ayuda a mejorar para la escuela. La siguiente actividad ayudará a que el niño desarrolle habilidades escritas. También le ayudarán con el desarrollo de lenguaje oral y cognitivo. Cuando le lee en voz alta, y al contar historias oralmente, usted le está enseñando al niño a ser creativo y a elaborar sus propios cuentos que eventualmente empezará a escribir.

### **Qué hacer**

Las primeras actividades en la siguiente lista funcionan bien con niños más pequeños. A medida que su niño va ya creciendo, las actividades al final de la lista le permiten hacer más. Sin embargo, siga realizando las primeras actividades en la lista mientras que las disfrute:

- **Escriba con el niño.** El niño aprende y hace lo que observa que los adultos hacen.
- **Platíquele sobre su escritura** para que él comience a entender que la escritura representa algo y que tiene muchos usos. Esta es una buena oportunidad para que se le demuestre al niño como la lectura y escritura es algo que se usa diariamente.
- **En el salón utilice su escritura** en cualquier etapa de desarrollo que se encuentre aunque solo sean garabatos para firmar tarjetas de cumpleaños o para hacer listas. De esta forma

el niño aprende que su escritura tiene valor y aprende a valorar la lectura y escritura.

- ▶ Estimule al niño a escribir: Leer y escribir son dos habilidades que se refuerzan mutuamente. Los niños pueden comenzar a escribir historias incluso desde que entran al kindergarten.
- ▶ Aliente al niño para que dibuje y comente sus dibujos: Pregúntele cosas como: "¿Qué está haciendo el niño?"; "¿Esta casa se parece a la tuya?"; "¿Me cuentas un cuento sobre el dibujo?" Muestre interés y haga preguntas sobre lo que dice, dibuja y pueda intentar escribir el niño.
- ▶ Incentive al niño a escribir su nombre: Practiquen escribir juntos el nombre del niño y señale las letras del nombre cuando las vea en otros lugares, como carteles. Recuerde, al principio es posible que sólo use la primera o segunda letra de su nombre, pero es un buen comienzo!
- ▶ Use juegos: Hay muchos juegos y acertijos que ayudan a los niños a deletrear palabras al tiempo que aumentan su vocabulario. Entre ellos se encuentran los crucigramas, juegos de palabras, anagramas y criptogramas diseñados especialmente para niños. Las tarjetas de vocabulario también pueden ser divertidas y son fáciles de hacer.
- ▶ Haga libros con el trabajo escrito del niño: Pegue sus dibujos y escritura en trozos de cartulinas de color. Para cada libro, fabrique una tapa con papel grueso o cartón, y agregue un diseño especial, un título y el nombre del niño como autor del libro. Haga agujeros en las hojas y la tapa, y use hilo o cinta para sujetarlas y armar el libro.



## Tema: Grabaciones

La grabadora es probablemente una de las herramientas didácticas más valiosas en todo salón de clases. Esto se debe a que ofrece a los estudiantes un medio que les permite conocer su capacidad lingüística y que les ayuda a emplear habilidades verbales para comunicarse, solucionar problemas y expresar sentimientos íntimos. Los estudiantes pueden utilizar una grabadora para "hablar en voz alta" sobre un problema que estén tratando de resolver o sobre un proyecto que estén planeando. Así, podrán reflexionar sobre sus propios procesos de solución de problemas o sus habilidades cognitivas. También se puede utilizar la grabadora en la preparación de un texto, como herramienta que ayuda a liberar ideas sobre el tema.

La grabadora sirve como un recolector de información (como por ejemplo de entrevistas) y como reproductor de información (como por ejemplo los libros grabados).

### El cuentacuentos:

- Una lámina donde aparece un paisaje ambiguo
- Una grabadora de video
- Hoja de anotación individual de la actividad de "el cuentacuentos" (anexo 1)



- ◆ La actividad, se inicia facilitando a cada alumno una lámina en la que aparece un escenario con un paisaje ambiguo, que, por tanto, puede interpretarse de diferentes maneras. El paisaje está formado por una cueva, arbustos, animales, palos dispuestos en semicírculos, una caja, un rey en la cueva, un dragón con la boca abierta, dos niños, una tortuga, una pequeña criatura encrespada con dos antenas. Segundo, se les pide a los niños que describan un cuento con los personajes de la lámina. Las indicaciones que se les dan son las siguientes: no es necesario que todos los personajes de la lámina se incluyan en el cuento, pueden elegir libremente el tema de su cuento y no hay límites de extensión ni de tiempo. Tercero, se les comenta que deben poner un título a su cuento. Algunos niños preguntan qué personajes o qué objetos son los que aparecen en la lámina, pero no se les da ningún tipo de información; así podemos identificar a los niños que se destacan por su inventiva. Finalmente, cada niño cuenta su cuento o historia al resto de la clase y se registra mediante una cámara de vídeo.
- El objetivo es que los niños puedan inventar cuentos. Esta actividad sirve para identificar a los niños que se destacan por su invención narrativa y por su habilidad para establecer una correcta coherencia entre los sucesos o los hechos de las historias. Evalúa las funciones primarias del lenguaje y las habilidades lingüísticas.

#### ■ El reportero:

- Un video o una película
- Un micrófono para darle más validez a la simulación
- Hoja de observación de la actividad (anexo 2)
- ◆ La actividad se inicia diciendo: “hoy vamos a ver una película”. Después, pide que todos deben estar muy atentos a la película. Cada alumno cuenta la película de forma individual, tratando de imitar a un verdadero reportero o periodista, intentando recordar lo que pasa en la misma. Cuando los niños muestren dificultad en recordar se les ayuda con indicaciones de este tipo: “¿qué viste después?, ¿qué estaban haciendo?, ¿qué pasó al final?”. También se les pide que pongan un título a la película. La elección del video se puede hacer siguiendo los siguientes criterios: una película poco familiar para niños, de corta duración, se evita el contenido de ficción, sin demasiada información verbal, pues debe primar la información visual y el mensaje debe estar claramente definido.
- El propósito de la actividad, es identificar y evaluar las habilidades lingüísticas no obtenidas en la evaluación de “el cuentacuentos”. Las actividades del reportero evalúan las habilidades referidas a
  - Informar con precisión
  - Seleccionar los detalles informativos
  - Reconocer y articular las relaciones causales en las diferentes secuencias.





## Tema: Diarios

La confección de un diario personal involucra a los estudiantes en el asentamiento continuo de registros escritos sobre un campo específico. El campo puede ser amplio y libre (escriban sobre cualquier cosa que piensen o sientan durante el día en el salón de clases) o muy específico (“este diario es para llevar un registro simulado de sus vidas como granjeros durante el siglo XIX como parte de nuestro curso de historia”). Pueden confeccionarse diarios para matemáticas (“Escriban sobre las estrategias que emplean para resolver problemas”), las ciencias (“Lleven un registro de los experimentos que hagan, las hipótesis que comprueben y las ideas que surjan de su trabajo”), la literatura (“Lleven un registro continuo de las respuestas a los libros que están leyendo”) y otros temas. Los diarios pueden ser absolutamente privados, compartidos exclusivamente entre la maestra y el estudiante o leídos con regularidad frente a la clase. También pueden abarcar inteligencias múltiples si se permite a los estudiantes que incorporen dibujos, bosquejos, fotografías, diálogos y todo tipo de información no verbal. (Observe que estas estrategias también se utilizan en gran medida en la inteligencia Intrapersonal por cuanto los estudiantes trabajan individualmente y utilizan el diario para reflexionar sobre sus vidas.

### Diario:

- Fotografías
  - Dibujos
  - Colores
  - Recortes de revista
- ◆ Los niños tendrán en el colegio un diario personal en el cual a través de dibujos, fotografías, recortes de revistas o libros plasmarán aquellas cosas que realizaron el día anterior, pero todo esto se hará en un mínimo espacio de tiempo o lo pueden realizar en sus casas como una asignación.

### Libro “nuestras actividades”

- Hojas
  - Marcadores
  - Pintura
  - Materiales para decorar
- ◆ Esta actividad requiere de tiempo y de esfuerzo colectivo, por lo tanto se puede realizar una vez al mes o en el tiempo en que usted desee, el objetivo es que exista una recopilación de actividades, juegos o cosas importantes que surjan con el transcurrir del tiempo. En él, cada



niño tendrá su espacio para colocar lo que el desee, y con ayuda de la maestra se pondrá el tema a trabajar y entre el grupo se desarrollará.

## Tips para fomentar la inteligencia lingüístico-verbal:

Para fomentar la inteligencia lingüística hay que enseñar a los alumnos a: saber escuchar, extraer y exponer las ideas principales de una conversación. En definitiva, podemos enumerar las siguientes claves que pueden servir de ayuda para favorecer la capacidad de escuchar y atender, tan necesarias en esta área:

**Encuentra áreas de interés:** se enseña a los alumnos a definir sus áreas de interés (Motivación).

**Juzga el contenido y no la forma:** consiste en centrar la atención en el argumento o trama para captar lo esencial.

**Controla tus impulsos:** comprender antes de juzgar o entrar en discusiones que no conducen a nada.

**Escucha la idea principal:** consiste en enseñar a codificar la información relevante y desechar la irrelevante.

**Sé flexible:** consiste en tomar las ideas principales utilizando diferentes procedimientos.

**Escucha y concéntrate:** se refiere al trabajo duro y la persistencia que exige cualquier tarea referida a la comunicación.

- **Resiste a las distracciones:** evítalas y adquiere buenos hábitos de trabajo.
- **Ejercita la mente:** utiliza materias complejas y abstractas para desarrollar el pensamiento.
- **Mantén una actitud tolerante:** considera diferentes puntos de vista, antes de opinar.
- **Concéntrate en los hechos,** pues la mente va más rápida que el habla: sostén una actitud desafiante con los aprendizajes, anticipa la respuesta, sopesa las evidencias y escucha entre líneas

**“Nadie rebaje a la lágrima o reproche ésta declaración de la maestría de Dios, que con magnífica ironía me dio los libros y la noche.”**  
**Jorge Luis Borges, Poema de los Dones.**





# CAPÍTULO 3

## ¿QUÉ ES INTELIGENCIA ESPACIO-VISUAL?



Es la capacidad para percibir con precisión el mundo visual y espacial; es la habilidad necesaria para efectuar transformaciones de las percepciones iniciales que se hayan tenido. Sistemas simbólicos de esta inteligencia son, por ejemplo, lenguajes ideográficos como el chino.

La evolución del pensamiento espacial se inicia con el aprendizaje de la relaciones topológicas (primeros niveles instruccionales); después, hacia los 9 ó 10 años el niño accede al manejo de las relaciones propias del espacio euclidiano (Geometría del espacio) y, finalmente, maneja con cierta maestría las relaciones propias del espacio proyectivo. A los niños con marcada tendencia espacial les encanta aprender mediante imágenes y fotografías, diseñar dibujar, visualizar, garabatear y ver las cosas desde diferentes perspectivas. Necesitan realizar actividades que incluyan videos, películas, juegos de imaginación, laberintos, rompecabezas, juegos interactivos, visitas a museos.

Las personas con alta Inteligencia Espacio – Visual tienen una buena organización espacial, pueden imaginar, manejar y resolver problemas espaciales con gran acierto. Su pensamiento figurativo les permite elaborar representaciones mentales de objetos complejos. Aprenden y comprenden a través de la visión. Son los arquitectos, artistas, carteros y marineros algunas de las profesiones que requieren Inteligencia Espacio- Visual.



Existen diferentes formas de representación pictórica que pueden emplearse eficientemente en el aula para enseñar estrategias referidas a la Inteligencia Espacio-visual. Entre estas tenemos las siguientes: mapas conceptuales (representación gráfica clara y precisa de las principales partes de un tema); diagramas de flujos (describe la estructura de los conceptos y simboliza las direcciones entre las ideas); y tablas de doble entrada (son representaciones gráficas sencillas que permiten hacer caracterizaciones). Todas estas estrategias ayudan a representar, definir, manipular y sintetizar la información (Campbell y otros, 1996).

El centro de aprendizaje destinado a la enseñanza de las habilidades, conocimientos, hábitos y actitudes de la Inteligencia Espacio-visual, ha de ser un espacio o “taller” donde se expongan pinturas, trabajos artísticos, rompecabezas, juegos de construcción y ensamblaje y los medios audiovisuales apropiados (Armstrong, 1994).



## CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS QUE SOBRESALEN EN LA INTELIGENCIA ESPACIO-VISUAL

Robert McKim (1980, cfr. Campbell y otros, 1996), en su libro titulado *Experiencias in Visual Thinking*, sugiere que las habilidades referidas a la Inteligencia Espacio-visual no solo las precisan artistas, sino también los cirujanos, matemáticos, carpinteros, mecánicos, ingenieros, arquitectos, entrenadores de fútbol, empresarios y, en general, profesiones que existen grandes dosis de representación mental, exploración y talento artístico.

La inteligencia Espacio-visual precisa habilidades referidas a: la planificación, visualización de movimientos y figuras en el espacio (por ejemplo, en el juego del tenis o ajedrez), organización de conocimientos e interpretación y lectura de mapas. No todos los alumnos que muestran capacidades visuales exhiben las mismas habilidades. Algunos pueden tener talento para dibujar, otros para la construcción de modelos tridimensionales y otros como críticos de arte. Las personas que manifiestan una buena inteligencia espacio-visual presentan las siguientes características:

1. Aprenden viendo y observando. Reconocen caras, objetos, formas, colores, detalles y escenas.
2. Se orientan fácilmente en el espacio, por ejemplo, cuando se mueven y viajan.
3. Perciben y producen imágenes mentales, piensan mediante dibujos y visualizan los detalles más simples. Utilizan imágenes visuales como ayuda para recordar información.
4. Descifran gráficos, esquemas, mapas y diagramas. Aprenden con gran facilidad mediante la representación gráfica o a través de medios visuales.
5. Se divierten garabateando, dibujando, esculpiendo o reproduciendo objetos.
6. Les gusta construir productos tridimensionales, tales como objetos de papiroflexia (pajaritas, casas o recipientes). Son capaces de cambiar mentalmente la forma de un objeto: como doblar un trozo de papel imaginando que se convierte en una figura compleja, visualizando su nueva forma. Pueden mover y rotar mentalmente objetos en el espacio para determinar como se relacionan con otros objetos: por ejemplo, cambiar el mecanismo de las partes de una maquinaria.
7. Ven cosas de diferentes formas o desde “nuevas perspectivas”.
8. Perciben tanto los patrones sutiles como los obvios.
9. Crean representaciones de la información concreta o visual.
10. Son hábiles para hacer diseños figurativos o abstractos.



11. Se interesan y son habilidosos para tareas propias de los artistas, fotógrafos, ingenieros, arquitectos, diseñadores, críticos de arte, pilotos u otras profesiones que exigen utilizar las habilidades espacio-visual.
12. Crean nuevas formas espacio-visual o trabajo originales de arte.

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA INTELIGENCIA ESPACIO – VISUAL

Hoy el pensado en las escuelas actuales es de presentar información a los estudiantes a través de métodos visuales y auditivos a veces se traduce tan, solo en la escritura sobre el pizarrón, una practica de naturaleza lingüística. La inteligencia espacio – visual responde a las imágenes, bien sean las diapositivas, películas, dibujos, símbolos gráficos, lenguajes ideográficos, etc. A continuación se presentan cinco temas de estrategias didácticas diseñadas para activar la inteligencia espacio – visual de los alumnos:



### Tema: Símbolos gráficos

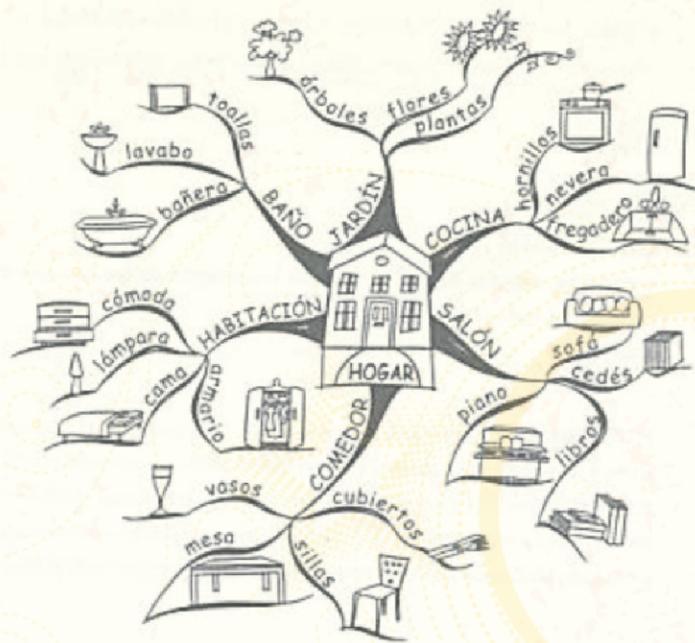
Una de las estrategias didácticas más tradicionales implica escribir en un pizarrón. Menos común, particularmente después de la escuela primaria, es hacer dibujos en el pizarrón, a pesar de que estos pueden ser extremadamente importantes para el entendimiento del alumno con tendencia espacial. Por consiguiente, ustedes maestros que respaldan su enseñanza con dibujos y símbolos gráficos así como con palabras podrían llegar a un mayor número de estudiantes. Así pues, esta estrategia requiere que usted como docente realice dibujos de por lo menos parte de sus clases por ejemplo, símbolos gráficos que representen los conceptos a aprender. A continuación presentaremos una serie de actividades a realizar para este tema:

#### ~ Mapa mental del hogar

Los mapas mentales son una técnica que permite la organización y la representación de información en forma sencilla, espontánea y creativa para que sea asimilada y recordada por el cerebro. Este método permite que las ideas generen a su vez otras y que sea fácil visualizar cómo se conectan, se relacionan y se expanden fuera de las restricciones de la organización lineal tradicional.

- Imágenes o dibujos
- Imágenes de lo que hay en la casa
- Cartulina grande blanca
- Lápices de colores pegante





### ¿Por qué utilizarlos?

Porque el cerebro humano trabaja de forma asociativa no lineal, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona. Tomando en cuenta esto, los mapas mentales establecen asociaciones entre ideas ya conocidas y nuevas sin recurrir al proceso lineal.

Al desarrollar y utilizar los mapas mentales se usan ambos hemisferios cerebrales, estimulando el desarrollo equilibrado del mismo.

Fomentan la creatividad, la retención de conceptos y el aprendizaje en general. Un estudiante que usa mapas mentales es, en promedio, 75% más efectivo que la norma.

### ¿Cuándo conviene hacer uso de ellos?

#### Quando se requiere...

- Tomar notas
- Recordar información
- Resolver problemas
- Planear
- Realizar presentaciones

#### Características de un mapa mental:

- Una imagen central
- Lluvia de ideas
- Detalles
- Letra Script
- Colores
- 3-D
- Iconos, símbolos
- Sin límites
- Creatividad



### Los mapas conceptuales

Los mapas conceptuales tienen como finalidad hacer que los aprendizajes sean significativos y que los niños sean artífices de esa construcción de nuevos aprendizajes. Con ellos se pretende establecer relaciones significativas entre los conceptos en forma de proposiciones. En Educación Infantil se utiliza la forma más simple de mapa conceptual en la que relacionamos dos ó tres conceptos a través de palabras enlace. En estos niveles se hace con el apoyo de los dibujos.

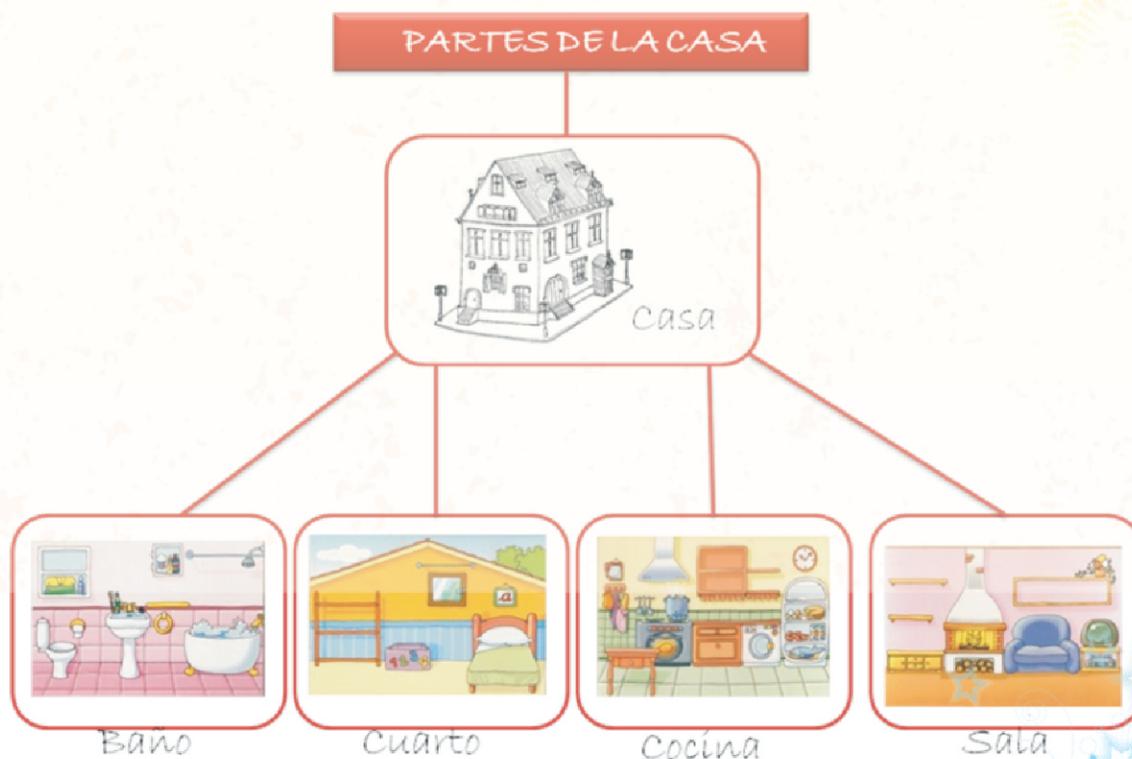
en lugar texto escrito.

Por otra parte con el uso de mapas conceptuales se pretende favorecer el trabajo cooperativo entre niños/as y el maestro/a. También integrar la información en un todo, estableciendo relaciones y ayudando a organizar el pensamiento de los niños/as.

Concretando podemos decir que las ventajas del uso de mapas conceptuales en Educación infantil son:

- ✓ Permite el aprendizaje significativo.
- ✓ A través de ellos tiene lugar un aprendizaje activo, en el que el niño/a participa.
- ✓ Es atractivo para estas edades, teniendo en cuenta que se hacen con dibujos.
- ✓ Permite al niño/a conocer lo que ya sabe sobre un concepto y le permite integrar nueva información sobre el mismo.
- ✓ Van de lo general a lo concreto, al igual que el pensamiento infantil.
- ✓ Permiten el trabajo manipulativo, el cual es básico en esta etapa para una mejor adquisición de los aprendizajes.
- ✓ Fomenta el aprendizaje cooperativo, ya que todos los niños aportan sus conocimientos respecto a un determinado concepto.
- ✓ Queda recogido de manera gráfica. por lo que siempre se puede recurrir a ellos cuando se necesite; para introducir otros conceptos, repasarlos...etc.

A continuación verá un ejemplo de como realizar un mapa conceptual para niños de estas edades. Y encontrará en los anexos otros ejemplos que usted podrá trabajar en el aula de clase y que le servirán para crear otros.



## Ilusiones ópticas

Una ilusión óptica se presenta cuando diferentes personas pueden ver distintas cosas en una imagen.

A veces nos engaña la vista; a veces cada uno ve algo diferente, a veces hay varias figuras que se pueden ver en un dibujo, o la imagen confunde, como en el ejemplo, en el que se pueden observar dos rostros de perfil o la imagen de un florero.

Se denominan ilusiones fisiológicas o pasivas a aquellas alteraciones de la percepción, normales, no patológicas, provocadas por peculiaridades estructurales o funcionales del propio sistema de la percepción: las más comunes son las táctiles y las ópticas. Las más conocidas son la aparente convergencia de las líneas paralelas y la persistencia en la visión de la última imagen; en ésta última se basa el cine.

Como comprobación de las ilusiones ópticas se han diseñado figuras geométricas simples llamadas ilusiones ópticas geométricas. Muchas de ellas representan figuras que semejan las tres dimensiones pero que a la vez son figuras imposibles de realizar como cuerpos.

Hay ilusiones ópticas diseñadas y curiosas para esta etapa infantil la cual es posible que usted como maestro las presente ya que para ellos es muy divertido

### Tipos de ilusiones ópticas

#### 1. Dos dibujos en uno:

Imágenes con un doble sentido que tendrás que descubrir observando con atención, detenimiento y paciencia, (o dándoles la vuelta...).

Un indio o un esquimal. Ilusiones ópticas de dos imágenes en una.

¿Cuántos rostros ves aquí?

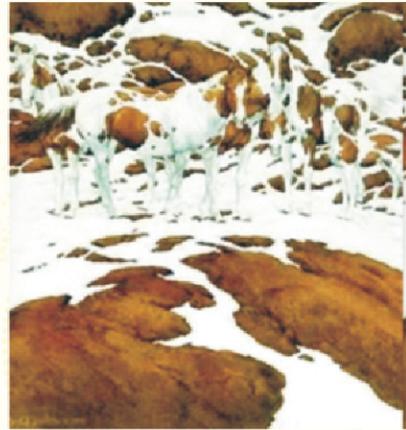


## 2. Camuflajes:

Son imágenes aparentemente normales, pero si te fijas con atención, verás cosas que no habías visto en un primer vistazo. Este tipo de actividades desarrolla en el niño la inteligencia espacio-visual.



¿Qué cosas ves en el árbol?



¿Qué vez en la nieve?

## 3. Geometría:

Hasta una simple línea recta te puede engañar si se lo propone. Antes de emitir un juicio piénsalo bien.

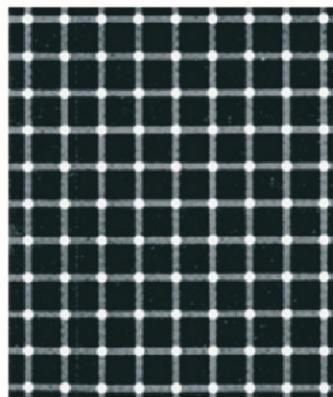
¿Las curvas son rectas?



## 4. Imágenes psicodélicas:

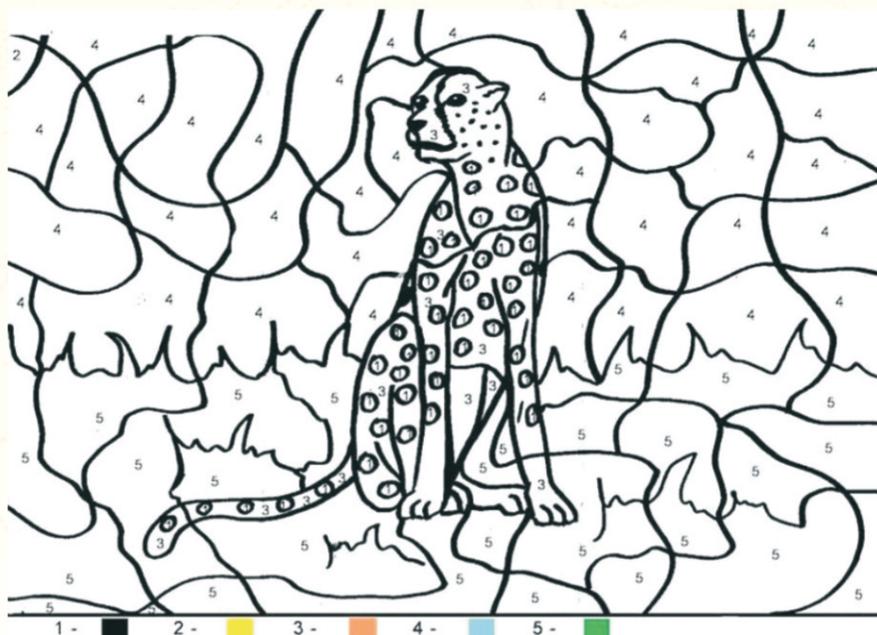
Cosas que cambian ante tus ojos como por arte de magia. A veces la mente nos ofrece estas anomalías.

¿Las redondas son blancas o son negras?



### 5. Entre el fondo y la forma:

La delimitación entre el paisaje de fondo y las formas de los objetos integrados no siempre están claros, a veces cuesta ver lo que realmente hay. Estas son algunas sugerencias para el nivel de niños de edades de 4 a 6 son fáciles y sencillas para trabajar en el aula de clase. Descúbrelo en estas imágenes. Ver más en anexo



## Tema: Visualización

Una de las maneras más sencillas de ayudar a los estudiantes a traducir en imágenes y dibujos el material presentado oralmente y en libros es pedirles que cierren los ojos e imaginen lo que se está estudiando. Una aplicación de estas estrategias consiste en que ellos creen su propio “pizarrón interior” (o película o pantalla de televisión) en el ojo de la mente. En este pizarrón mental pueden poner cualquier material que tengan que recordar: ortografía de palabras, fórmulas matemáticas, hechos históricos u otros datos.

Cuando tengan que recordar un elemento de información determinado, bastará con que los elementos recurran a su pizarrón mental y “vean” los datos escritos.

### Crear una escultura:

- Arcilla
- Papel para cubrir las mesas
- Agua
- Tableros



## • Cortadores

- ◆ Se inicia la actividad preguntando a los alumnos si conocen los materiales que van a utilizar para la actividad y que se comentan más adelante. Se diseña el centro de aprendizaje correspondiente a la expresión artística. En dicho centro se sitúan los tableros para trabajar adecuadamente la arcilla y los utensilios para cortarla. Se les pide que creen un animal o un lugar en el que pudiera vivir una persona; también pueden hacer algo que represente diferentes emociones: enfadado, tristeza, alegría, etc.
- El objetivo de la actividad es evaluar la Creatividad y Capacidad para embellecer ideas

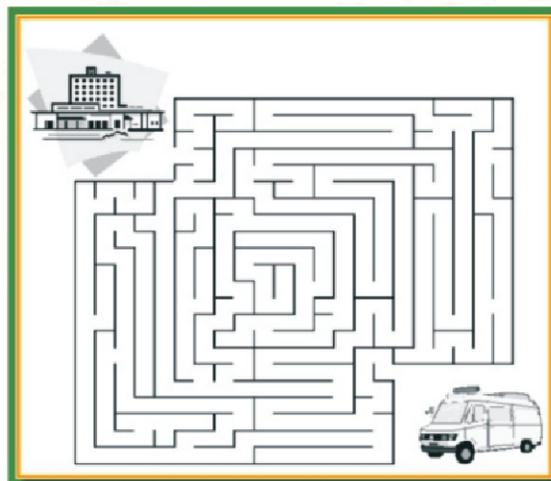
## • Crear una escultura:

- Arcilla
- Papel para cubrir las mesas
- Agua
- Tableros
- Cortadores

- ◆ Se inicia la actividad preguntando a los alumnos si conocen los materiales que van a utilizar para la actividad y que se comentan más adelante. Se diseña el centro de aprendizaje correspondiente a la expresión artística. En dicho centro se sitúan los tableros para trabajar adecuadamente la arcilla y los utensilios para cortarla. Se les pide que creen un animal o un lugar en el que pudiera vivir una persona; también pueden hacer algo que represente diferentes emociones: enfadado, tristeza, alegría, etc.
- El objetivo de la actividad es evaluar la Creatividad y Capacidad para embellecer ideas

## • Laberintos Visuales:

Esta actividad proporciona al niño habilidades tales como: encontrar salidas, sentido de orientación, ubicación en el espacio y solución de problemas.





## Tema: Metáforas Visuales

Una metáfora se vale de una idea para expresar otra idea, y una metáfora visual expresa una idea en la forma de una imagen visual.

Los psicólogos del desarrollo sugieren que los niños pequeños son maestros de la metáfora (consulte Gardner 1979). Desgraciada mente, esta capacidad a menudo disminuye conforme los niños van creciendo. No obstante, los educadores pueden aprovechar esta corriente subterránea (¡metafóricamente hablando!) para ayudar a los estudiantes a comprender el material nuevo. El valor educativo de la metáfora procede de establecer vínculos entre lo que un estudiante ya conoce y lo que se está presentando. Piense en el concepto clave o una imagen visual. Construya la metáfora completa usted mismo (por ejemplo, “¿Qué analogías existen entre el desarrollo de las colonias durante las primeras etapas de la historia estadounidense y el crecimiento de una ameba?” o pida a los estudiantes que desarrollen sus propias metáforas (por ejemplo si los principales órganos del cuerpo fuesen animales, ¿Qué animales serían?

La metáfora es el uso de una expresión con un significado distinto o en un contexto diferente al habitual, en el caso de las metáforas visuales se utilizan imágenes, dibujos o figuras en lugar de palabras.

La metáfora es una figura retórica, muy común en la poesía, que consiste en la sustitución de una palabra por otra que guarda alguna analogía con la primera. Si digo, por ejemplo, “Una moneda dorada en medio del cielo”, la palabra “moneda” sustituye a la palabra “sol”.

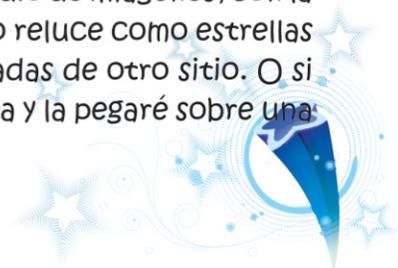
La historia utiliza el recurso de la metáfora a través de imágenes, que aluden a una realidad distinta de la que ilustran.

Una actividad sencilla consiste en buscar ejemplos en distintas tiras y explicar a qué se refieren. Algunas son convencionales, y por tanto bastante sencillas.

¿Qué significan las siguientes metáforas visuales?



Otra actividad más elaborada consiste en crear nuevas metáforas por medio de imágenes, con la técnica del collage. Así si quiero “decir” que la sonrisa de alguien brilla o reluce como estrellas bastará con buscar un rostro y pegarle entre los labios estrellas recortadas de otro sitio. O si quiero sugerir que el sol parece una naranja, buscaré una foto de la fruta y la pegaré sobre una imagen del cielo.



### ▮ Dibujar un animal o una persona:

- Lápices de diferentes tamaños y colores
- Rotuladores
- Ceras duras y blandas
- Papel

- ◆ Esta sesión se divide en dos partes. En la primera parte, la actividad se inicia planteando un debate sobre los diferentes tipos de animales, preguntando a los niños si tienen algún animal en casa. Luego, se les pide que cuenten una historia sobre un animal. Cuando los niños ya están familiarizados con los animales, la vida y las costumbres de éstos se le pide que hagan un dibujo sobre un animal.

La segunda parte se inicia planteando un debate sobre la familia. A continuación, se le pide que dibujen a su familia. Por último, se les recuerda que los dibujos se archivan en su carpeta portafolio.

- El objetivo es comentar el proceso de evaluación referido al dibujo de un animal y de una persona para valorar las habilidades correspondientes a la inteligencia visoespacial, especialmente el embellecimiento y detalles.

### ▮ Dibujar un animal imaginario

- Papel de estraza, para pintar con pinturas de dedos
- Palillos para los dientes
- Esponjas
- Pinceles

- ◆ Se inicia la actividad diciendo: “Voy a contar una historia sobre una criatura extraña, después tienen que dibujarla”. La historia se relata de la siguiente manera: “Tres niños volvían de la escuela a casa, cuando de repente se encontraron con la criatura más extraña que jamás habían visto. No se parecía a un perro, ni a un gato, ni a un elefante, ni a nada que podamos pensar. Era realmente extrañísima”. A continuación, se les pide que dibujen un animal imaginario.

- Esta actividad consiste en pedirle al alumno que trate de imaginarse un animal extraño y que lo dibuje, utilizando materiales especiales que comentamos a continuación.

“El arte no es más que un sentimiento.  
Pero sin la ciencia de los volúmenes, de las proporciones de los colores, sin la habilidad  
de la mano, el más vivo de los sentimientos se queda como paralizado...”

Augusto Rodin, Testamento





# CAPÍTULO 4

# LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y EL AMBIENTE EN EL AULA DE CLASES

## Centro de actividades de las inteligencias múltiples

Es muy importante que se tenga el salón de clases de tal forma que ciertas partes del mismo estén dedicadas a inteligencias específicas.

Los parámetros de exploración en cada campo pueden ampliarse significativamente reestructurando el salón de clases de modo tal de crear centros de actividades o áreas enfocadas en las distintas inteligencias.

A continuación se presentarán algunos ejemplos de este tipo de centros para cada inteligencia (con elementos sugeridos para cada centro).



### Centro de actividades lingüístico-verbal

- Recodo para leer o área de biblioteca (con asientos cómodos)
- Laboratorio de idioma (casetes, audífonos, libros grabados).
- Centro de redacción (maquinas de escribir, computadores, papel).

### Centro de actividades de lógico-matemática

- Laboratorio de matemáticas (calculadoras, objetos manipulativos)
- Centro de ciencias (experimentos, materiales para grabar).

### Centros de actividades corporal-kinestésica

- Espacio abierto para utilizar movimientos artísticos (mini trampolín, equipo para malabarismo)
- Centro para actividades manuales (plastilina, carpintería, bloques)
- Área de aprendizaje táctil (mapas de relieve, muestras de varias texturas, letras hechas con papel de lija).
- Centro teatral (presentaciones teatrales, teatro de títeres)

### Centro de actividades musicales

- Laboratorio de música (casetes, audífonos, cintas musicales)
- Centro de actuaciones musicales (instrumentos de percusión, grabadoras, metrónomo)
- Laboratorio auditivo (botella de sonido, estetoscopio, emisores-receptores portátiles).

### Centro de actividades interpersonales

- Mesa redonda para la polémica en grupo
- Escritorios lado a lado para realizar enseñanza entre compañeros
- Área social (juego de mesa, muebles cómodos para reuniones sociales informales).



### Centro de actividades intrapersonales

- Cubículos para el trabajo individual
- Desván (con recovecos y rincones para que los individuos se “escondan” si desean alejarse de la gente)
- Mueble para computadora (para estudio al ritmo individual).

### Centros de actividades espacio–visual

- Área de artes (pinturas, materiales para montajes).
- Centro de medios visuales (videocasetes, diapositivas, gráficos en computadora).

El empleo de rótulos claros para cada uno de estos centros de actividades con nomenclatura explícita de IM (por ejemplo Centro de inteligencia lingüístico – verbal o Centro de habilidad con las imágenes) fortalecerá lo que los estudiantes entienden de la teoría de IM. Quizás convendría explicarles que el nombre de cada centro corresponde a la inteligencia que más se utiliza en ese centro; las inteligencias siempre actúan recíprocamente, de manera que no será necesario que los estudiantes se pasen a otro centro de actividades si, por ejemplo, desean agregar un dibujo al texto que están escribiendo en el Centro de expresión escrita.



# Las Inteligencias Múltiples y el Manejo del Aula de clases

## Conseguir la atención de los estudiantes

Quizás la mejor ilustración de la utilidad de la teoría de IM en el tema de manejo del aula de Clases puede observarse en las diferentes maneras que los maestros buscan ganar la atención de sus estudiantes al comienzo de una clase o de una actividad de aprendizaje nueva. Hace algunos años, un comediante relataba los intentos de una maestra por lograr el orden en su salón de clases.

Encima del ruido de los alumnos, la maestra decía en voz alta: "¡niños!" como esto no surtía ningún efecto, subía un tanto la voz y repetía "¡niños!" Y una vez más en un tono más alto: "¡iiiNiños!!!" Advirtiendo su ineficacia, finalmente gritaba; "¡iiiSILENCIO!!!" Y la clase se callaba. Pero luego comenzaban a hablar nuevamente el bullicio crecía, y ella repetía la misma secuencia: "¡iNiños!..." "¡niños!..." "¡SILENCIO" Y nuevamente volvía el silencio. La maestra repetía este proceso varias veces hasta que la inutilidad de sus intentos se tornaba dolorosa y ridículamente obvia



Los maestros quizás se rían de esta situación, pues muchos habrán vivido la misma experiencia. No obstante, desde la perspectiva de las inteligencias múltiples, el uso de simples, palabras para pedir silencio un acercamiento lingüístico podría percibirse como la manera menos eficaz de conseguir la atención del grupo. A menudo las solicitudes o demandas lingüísticas del maestro (como figura) se disuelven en las manifestaciones lingüísticas de los estudiantes (como motivo). Los estudiantes no distinguen con facilidad la voz del maestro de las demás voces a su alrededor. Como resultado, no pueden seguir instrucciones. Este fenómeno se manifiesta particularmente entre los estudiantes con un diagnóstico de "desorden de déficit de atención", pero en cierta medida existe entre la mayoría de los estudiantes.

Un análisis de algunas de las técnicas más eficaces empleadas por maestros para captar la atención, sugiere la necesidad de utilizar otras inteligencias. Así pues, por ejemplo, la maestra de jardín de niños que toca una cuerda del piano para pedir silencio (inteligencia musical). A continuación se propone otras en dicho sentido:



### **Estrategias lingüístico-verbal**

- ▶ Escriba las palabras "¡Silencio, por favor!" en el pizarrón.

### **Estrategia musical**

- ▶ Aplauda una frase rítmica corta y pida a los estudiantes que la repitan.

### **Estrategia corporal-kinestésica**

- ▶ Coloque los dedos sobre los labios para sugerir silencio mientras levanta el otro brazo. Pida a los estudiantes que lo imiten.

### **Estrategia espacio-visual**

- ▶ Ponga una fotografía de un salón de clases atento sobre el pizarrón y señálela con un puntero.

### **Estrategia lógico-matemática**

- ▶ Use un cronómetro para contar el tiempo perdido y escríbalo en el pizarrón cada 30 segundos. Indique a los estudiantes que el tiempo perdido corresponde a enseñanza y tendrá que ser repuesto en fecha posterior.

### **Estrategia Intrapersonal**

- ▶ Susurre a un alumno: "Es hora de comenzar, ¡pasa la palabra! Y espere a que los estudiantes circulen el mensaje.

### **Estrategia Intrapersonal**

- ▶ Comience a presentar la lección y deje que los estudiantes se responsabilicen de su propio comportamiento.

No solo se debe dar instrucción de forma oral sino también mediante imágenes o símbolos gráficos (espacial), gestos y movimientos típicos (corporal – kinestésica), frases musicales (musical), patrones de la lógica (lógico – matemático), indicaciones sociales (interpersonal) y estímulos de tipo sentimental (Intrapersonal).

## **Comunicación de las reglas del aula de clases**

Para mantener la conducta adecuada es necesario comunicar las reglas de la escuela o del aula de clases a través de un enfoque de inteligencias múltiples.

Algunas posibilidades comprenden:

### **Comunicación lingüístico-verbal**

- ✓ Las reglas se escriben y despliegan en el aula de clases (este es el enfoque más típico).



## Comunicación lógico-matemática

- ✓ Las reglas se numeran y posteriormente se las refiere por número (por ejemplo, “Acabas de violar la regla No. 4”).



## Comunicación espacio-visual

- ✓ Al lado de las reglas escritas se indican con símbolos gráficos lo que puede y no puede hacerse.

## Comunicación corporal-kinestésica

- ✓ Cada regla tiene un gesto específico; los estudiantes demuestran su conocimiento de las reglas repasando los diferentes gestos.

## Comunicación musical

- ✓ Las reglas se entonan en una melodía (bien sea compuesta por los estudiantes o arreglada según la melodía de una canción existente) o cada regla se asocia con una canción pertinente.

## Comunicación interpersonal

- ✓ Cada regla se asigna a un grupo pequeño de estudiantes quienes tienen la responsabilidad de conocerla a fondo, interpretarla e incluso hacer observar su cumplimiento.

## Comunicación intrapersonal

- ✓ Los alumnos son responsables de crear las reglas del aula de clase al comienzo del año, así como de desarrollar su propia manera singular de comunicarlas a los demás.

Pedir a los alumnos que ayuden a crear las reglas del salón resulta un método común de conseguir su apoyo. De manera similar, pedir a los estudiantes que ayuden a desarrollar sus propias indicaciones o estrategias de IM para el funcionamiento del aula de clases es una manera práctica de establecer indicaciones eficaces. Quizás los estudiantes deseen proporcionar su propia música o crear sus propios gestos o dibujar sus propios símbolos gráficos para indicar diferentes actividades, transiciones, reglas o procedimientos a la clase.

## Formación de grupos

Otra de las aplicaciones que tiene la teoría de IM en el manejo del aula de clases es la formación de grupos pequeños. Aunque a menudo se hayan formado grupos sobre la base de factores intrínsecos (por ejemplo grupos por interés/habilidades), los educadores han advertido mayor

Valor en el trabajo cooperativo de grupos heterogéneos. La teoría IM propone una amplia gama de métodos para crear grupos heterogéneos basados en características secundarias relacionadas con cada inteligencia. Algunas de las ideas que se presentan a continuación han sido adaptadas del trabajo de Joel Goodman y Matt Weinstein (1980):

#### Estrategia lingüístico – verbal

- ❖ Piensa en un sonido de vocal de tu nombre. Ahora produce el sonido de la vocal en voz alta. Circula por el salón de clases y busca a tres personas que estén haciendo el mismo sonido de vocal.

#### Estrategia lógico – matemática

- ❖ Cuando de la señal, quiero que levanten entre uno y cinco dedos... ¡Ahora! Bien, mantengan esos dedos levantados y busquen a tres o cuatro compañeros cuyos dedos levantados, sumados a los suyos, den un total de quince.



#### Estrategia espacio – visual

- ❖ Busquen a tres o cuatro compañeros que traigan puesto el mismo color de ropa que ustedes.

#### Estrategia corporal – kinestésica

- ❖ Comiencen a saltar sobre un pie... Ahora busquen a tres o cuatro compañeros que estén saltando sobre el mismo pie.

#### Estrategia musical

- ❖ ¿Cuáles son algunas de las canciones que todos conocen? El maestro escribe cuatro o cinco de ellas en el pizarrón (por ejemplo Doña Cocorica, el sillón). Bien, ahora quiero que marchan frente a mí mientras les susurro a cada uno una de estas canciones. Recuerden cuál es y cuándo de la señal, quiero que canten su canción y que busquen a todos los demás compañeros que estén cantando la misma canción... ¡adelante!

No es necesario involucrar todas las inteligencias en el desarrollo de un método de manejo del aula de clases. Sin embargo, si sus actividades superan el enfoque lingüístico tradicional e incorporan algunas de las otras inteligencias (mínimo dos o tres), los alumnos tendrán más oportunidades de asimilar las rutinas del salón de clases.



## Manejo de comportamientos individuales

Independiente de la eficacia con que se logre comunicar las rutinas y los procedimientos del salón de clases, siempre habrá algunos alumnos quienes bien sean por diferencias o dificultades biológicas, emocionales o cognoscitivas no se ajustarán a las mismas. Esto pocos alumnos podrían robarle mucho tiempo de clase mientras les recuerda (a través de varias inteligencias) que se sienten, que dejen de pegar y que comiencen a portarse bien. Aunque la teoría de IM no ofrece ninguna respuesta mágica a esos problemas (ningún modelo puede hacerlo), sí puede proporcionar un contexto para examinar una variedad de sistemas disciplinarios que han demostrado ser eficaces con respecto a comportamiento difíciles. Lógicamente, la teoría de IM sugiere que no existe un enfoque disciplinario único más apropiado que otro para todos los niños; en verdad, la teoría sugiere que los maestros tienen que adoptar diferentes métodos disciplinarios de acuerdo a los diferentes tipos de alumnos.



A continuación se presenta una larga lista de métodos disciplinarios que corresponden a las siete inteligencias:

### Métodos disciplinarios para la inteligencia lingüístico – verbal

- Converse con el alumno
- Ofrezca al alumno libros que traten el problema e indiquen soluciones.
- Ayude al alumno a emplear estrategias de “auto conversación” a fin de adquirir control.
- Narre historias al alumno sobre el tema de disciplina (por ejemplo. “el niño y el lobo” en el caso de un niño mentiroso).

### Métodos disciplinarios de la inteligencia lógico – matemática

- Utilice el enfoque de la lógica y las consecuencias de Dreikurs (Dreikurs y Soltz 1964).
- Pida al alumno que cuantifique y grafique el acontecimiento de comportamientos positivos y/o negativos.



### Métodos disciplinarios para la inteligencia espacio – visual

- Solicite al estudiante que dibuje y/o visualice comportamientos apropiados.
- Proporcione al alumno una metáfora que le ayude a superar el problema (por ejemplo “así fueses un animal, ¿qué animal serías? O “Si la gente te dice cosas feas, imagínate que esas cosas feas son flechas que puedes esquivar”).
- Muestre diapositivas ó películas que y traten el tema o que presenten los comportamientos adecuados.

### Métodos disciplinarios para la inteligencia corporal – kinestésica

- Pida al alumno que caracterice el comportamiento apropiado y el inapropiado.
- Enseñe al alumno a usar indicaciones físicas para enfrentar situaciones que causan tensión (por ejemplo inhalar profundo, contraer y relajar los músculos).

### Métodos disciplinarios para la inteligencia musical

- Busque selecciones musicales sobre el tema que efectúa al alumno.
- Proporcione música que refleje el comportamiento adecuado (por ejemplo música tranquila para un niño fuera de control).
- Enseñe al alumno a “escuchar” su música predilecta en la mente cuando sienta que ha perdido el control.

### Métodos disciplinarios para la inteligencia interpersonal

- Proporcione ayuda en grupo
- Ponga al alumno en pareja con un compañero modelo
- Pida al alumno que enseñe o cuide a un niño menor
- Brinde al alumno otras vías sociales para canalizar su energía (por ejemplo dirigir un grupo).

### Métodos disciplinarios para la inteligencia intrapersonal

- Enseñe al alumno a dirigirse voluntariamente a un lugar de reflexión no punitivo para recuperar el control.
- Proporcione ayuda individual
- Desarrolle un contrato de comportamiento
- Ofrezca al alumno la oportunidad de trabajar en proyectos de gran interés
- Organice actividades de amor propio.





- **Int. Interpersonal: Respeto y afecto hacia los demás.**  
Los niños deben estar atentos y respetar la figura del niño que reparte las fichas y los turnos. Los niños felicitarán a los compañeros mostrándoles afecto.
- **Int. Intrapersonal: Autodisciplina y expresión.**  
Los niños tienen que asumir el rol correspondiente y expresar su afecto.

### 📁 Mensajes amigos

- Sobres blancos de dos tamaños (habrá un sobre por cada niño que participe).
- Folios
- Pinturas de colores
- Dos buzones (uno más grande que otro)
- Música.



- ◆ Se reparte un sobre a cada niño con su nombre bien visible por delante. Mientras lo decoran con colores, cada uno a su gusto, hablaremos con ellos de la profesión de cartero: que necesitan, la importancia de que existan.

Seguidamente, nos colocamos sentados en el suelo formando un círculo, cada uno con su sobre decorado que llevara dentro la mitad de un folio y una pintura de color. Comienza la música y con ella el baile de sobres que irán pasando de mano en mano siempre hacia la derecha, es decir cada niño siempre pasara el sobre que le llegue al mismo compañero, el que tenga a su derecha (con los más pequeños no hablaremos de derecha, sino de hacia este lado).

Cuando la música deja de sonar, cada uno abrirá el sobre que tenga en las manos en ese momento y dibujara algo bonito en la hoja de dentro, luego volverá a guardar la hoja y al oír de nuevo la música, los sobres volverán a bailar en el mismo sentido.

Una vez repetido este proceso unas cuantas veces, según la motivación de los niños, cada uno tendrá que llevar el sobre, dependiendo de su tamaño, al buzón grande o al pequeño.

Seguidamente el profesor los ira sacando de uno en uno preguntando ¿de quién es? Cada niño tendrá que reconocer el suyo. Cuando todos tengan su sobre, lo abrirán y verán los dibujos que los demás les han hecho.

Les dejaremos que hablen entre ellos, que descubran quienes les han dibujado una u otra cosa, que se den las gracias, etc.



## Inteligencias a trabajar:

- **Int. Lingüística: Expresión oral**  
Al final del juego, cuando os niños hablan entre ellos se preguntan unos a otros quien les ha dibujado esto o lo otro, dialogan sobre el juego,... estamos favoreciendo el desarrollo de la expresión oral.
- **Int. Corporal- kinestésica: Motricidad Fina.**  
Decorar el sobre, hacer dibujos, sacar y meter el folio que va dentro del sobre,... son acciones que favorecen el desarrollo de la motricidad fina.
- **Int. Espacio –visual: Representación gráfica, relaciones espaciales y memoria Visual.**  
Al tener que pasar los sobres siempre en el mismo sentido estamos trabajando el espacio, la lateralidad: un lado y otro.  
La representación grafica tiene lugar cuando los niños hacen dibujos dentro de los sobres que les van llegando.  
La memoria visual es importante casi al final del juego, cuando el profesor va repartiendo los sobres y cada niño tiene que reconocer cual es el suyo, recordando los decorados que le hizo.
- **Int. Musical: Audición musical**  
Se trabaja la audición y a la vez la atención ya que cuando la música marca una actividad, cambia cuando esta cesa.
- **Int. Lógico – matemática: Clasificación y comparación.**  
Se establece una comparación entre unos sobres y otros para posteriormente clasificarlos atendiendo al tamaño.
- **Int. Interpersonal: Comunicación y cooperación.**  
Existe una cooperación ya que todos tienen que pasar los sobres al mismo tiempo para evitar que alguien tenga as de un sobre o lo que es igual, que alguien se quede sin ninguno. La comunicación se establece, cuando hablan entre ellos sobre los dibujos que cada uno ha hecho a los demás.
- **Int. Intrapersonal: Expresión y seguridad en si mismo.**  
La expresión se trabaja cuando cada uno cuenta a otro los dibujos que ha hecho, que son, lo divertido o no que le ha resultado el juego. Al recibir los juegos de los demás, favorecemos también la seguridad de cada uno dentro del grupo.



## • Rojo, verde, amarillo y azul



- Una figura igual de distintos colores por cada niño (Círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo)
- Repartiremos a los niños una misma figura de diferentes colores (rojo, verde, amarillo y azul). Para empezar, la profesora levanta un círculo de un color en el que él ha dibujado o pegado una acción y los niños deben realizarla (un niño sentado, corriendo,...) Cada será siempre la misma acción.

Después se sacará el color sin la acción dibujada, los niños deben recordar que acción representaba, primero verbalmente y después realizando la actividad.

Cuando los niños han identificado los colores, deben hacer cuatro grupos que corresponde a cada color y ahora solo se realizaran las acciones correspondientes de su color.

El juego puede acabar con un pequeño concurso: la profesora nombra un color y los todos los niños de ese color deben darse un fuerte abrazo antes que el resto de los niños toque a uno de ellos. Si alguno es tocado, debe regalar besos y sonrisas al resto de niño.

Inteligencias a trabajar:

- **Int. Lingüística:** Vocabulario y comunicación.  
Al trabajar las acciones que representa cada color, están trabajando el nombre de ese color.
- **Int. Corporal- kinestésica:** Motricidad Fina y gruesa.  
Cuando el niño colorea, recorta o pica, potencia su motricidad fina. La motricidad gruesa se trabaja cuando los niños realizan las acciones que indican los colores.
- **Int. Espacio –visual:** Memoria visual  
Se estimula la memoria visual al tener que recordar la acción asociada a cada color cuando no aparece dibujada.
- **Int. MUSICAL:** Entonación  
Al finalizar el juego podemos cantar una canción relacionada con los colores, de esta manera, se trabaja la entonación.
- **Int. Lógico – matemática:** Agrupación y Clasificación.  
Al agruparse por colores, estamos trabajando la clasificación y los agrupamientos según un criterio. También se trabajan las formas.



- **Int. INTERPERSONAL:** Cooperación y demostración de cariño.  
Existe una cooperación entre todos los miembros del grupo de un mismo color por llevar a cabo un mismo fin.
- **Int. INTRAPERSONAL:** Entusiasmo por el juego y saber aprender.  
Si algún grupo pierde debe dejar el juego alegremente, regalando sus besos al resto.

### 👉 **Tiendo la ropa**

- Preparar todo tipo de ropa:

Muy pequeña

Muy grande

De invierno

De verano



- ◆ Hacemos tantos equipos como queramos. Consiste en hacer un concurso de la cadena más larga hecha con prendas de ropa. Para ello, cada equipo debe ponerse toda la ropa que pueda durante un tiempo marcado por la música. Cuando ya están vestidos, deben ir quitándose prendas y colocar las tendidas en el suelo una detrás de otra para hacer la cadena lo más larga posible. Ganará el equipo que alcance

### **Inteligencias a trabajar:**

- **Int. Lingüística:** Vocabulario y comunicación.  
Al trabajar las acciones que representa cada color, están trabajando el nombre de ese color.
- **Int. Corporal- kinestésica:** Motricidad Fina y gruesa.  
Cuando el niño colorea, recorta o pica, potencia su motricidad fina. La motricidad gruesa se trabaja cuando los niños realizan las acciones que indican los colores.
- **Int. Espacio-visual:** Memoria visual  
Se estimula la memoria visual al tener que recordar la acción asociada a cada color cuando no aparece dibujada.
- **Int. Musical:** Entonación  
Al finalizar el juego podemos cantar una canción relacionada con los colores, de esta manera, se trabaja la entonación.



- **Int. Lógico – matemática:** Agrupación y clasificación.  
Al agruparse por colores, estamos trabajando la clasificación y los agrupamientos según un criterio. También se trabajan las formas.
- **Int. Interpersonal:** Cooperación y demostración de cariño.  
Existe una cooperación entre todos los miembros del grupo de un mismo color por llevar a cabo un mismo fin.
- **Int. Intrapersonal:** Entusiasmo por el juego y saber aprender.  
Si algún grupo pierde debe dejar el juego alegremente, regalando sus besos al resto.

### 👉 Un, dos, tres, ... ¡despeguen!

- Un pay – pay
- Gises o cinta adhesiva de colores
- Folios
- Música



- ◆ Antes de comenzar la actividad, el profesor con gises de colores o cinta adhesiva de colores, dibujará en el suelo un gran circuito por donde irá la nave.

este circuito tendrá varios tramos por colores de modo que cada niño estará en un tramo y propulsarán la nave a modo de relevos de un solo equipo.

El juego consiste en ir propulsando la nave con el pay – pay e ir completando el circuito, deben hacerlo adaptándose a los diferentes ritmos y audiciones musicales: si la música que suena es más rápida, lo harán de prisa, si por el contrario es más lenta, lo harán despacio.

Los niños que en ese momento no abanicen, tienen que animar a los compañeros que están propulsándola nave con palabras que se habrán negociado anteriormente.

Si no hay un abanico para cada uno, tendrán que compartirlo para propulsar la nave.

Inteligencias a trabajar:

- **Int. Lingüística:** Expresión oral  
Los niños utilizan nociones topológicas en el circuito (a un lado, a otro,...) y palabras agradables para animar a sus compañeros. De esta manera se trabaja la ampliación de vocabulario y la expresión oral.



- **Int. Corporal- kinestésica: Motricidad gruesa y fina.**  
Los niños abanicaban con una mano y con la otra alternativamente, de esta manera se trabaja la motricidad gruesa. También al decorar el pay – pay y la nave se trabajan los movimientos finos de la mano.
- **Int. Espacio –visual: Orientación espacial**  
Tienen que orientarse por el recorrido del circuito. Decoración de los elementos del juego.
- **Int. Musical: Ritmo y audición musical**  
Tienen que abanicar adaptándose a diferentes ritmos y audiciones musicales (más rápido o despacio).
- **Int. Lógico – matemática: Seriación**  
Cada tramo del circuito es de un color.
- **Int. Interpersonal: Cooperación, y respeto a los demás.**  
Los niños dan ánimos a los compañeros y cooperan para completar el recorrido entre todos, lo cual también implica un respeto a los demás.
- **Int. Intrapersonal: Seguridad en sí mismo.**  
Al recibir los ánimos de sus compañeros, fomentamos el sentimiento de seguridad en sí mismo.

## Los platos

- Pinturas
- Cuerdas
- Platos de plástico desechables



- ◆ Después de haber usado los platos de plástico, en vez de tirarlos los lavamos entre todos y los usamos para hacer varias actividades:

Vemos los colores que tienen y decimos cual es el que mas nos gusta.

A la hora de hacer música podemos usar los platos como címbalos, chocándolos entre si o agitándolos.

Podemos volver a comer en nuestro plato favorito o repartir unos frutos secos, antes de lavarlos se agrupan por colores.

Jugamos a movernos sentados encima de los platos y arrastrando el trasero o usar los platos como herraduras, andando a cuatro patas (poniendo los platos en las manos y en los pies, solo vale tocar el suelo con el plato)... ¿y si le quitamos uno? ... entonces nos moveremos con tres puntos de apoyo ...¿y si lo llevamos en equilibrio en la cabeza? ...



Podemos pintar y decorar los platos como lienzos redondos para hacer caretas, flores, dibujos, ... que después se pueden colocar en un móvil con cuerdas finas o decorando el aula.

También podemos usar los platos como pictogramas para el trabajo en la clase.

Inteligencias a trabajar:

- **Int. Lingüística: Vocabulario y comprensión oral.**  
Decir los colores de los platos. Contar cuentos sobre comida. Usar los platos para hacer pictogramas.
- **Int. Corporal- kinestésica: Motricidad gruesa y esquema corporal.**  
Sentarse en el plato. Usarlo como punto de apoyo.
- **Int. Espacio –visual: Representación gráfica.**  
Pintar y decorar los platos. Hacer caretas.
- **Int. Musical: Ritmo y discriminación y comprensión de ruidos y sonidos.**  
Usar los platos como címbalos. Cantar canciones referentes al plato.
- **Int. Lógico – matemática: Clasificación comparación.**  
Usar platos grandes y pequeños. Repartir comida por los platos
- **Int. Interpersonal: Cooperación, y solidaridad.**  
Reutilización del material usado. Regalar al amigo el plato que le gusta.
- **Int. Intrapersonal: Responsabilidad y expresión.**  
Lavar mi plato. Decorar mi plato. Que me regalen cosas en mi plato.

## Las familias



- Los tableros que aparecen en el anexo
- Piezas sueltas iguales a las que aparecen en dichos tableros para cubrir.
- ◆ Se meten las réplicas de las piezas en una bolsa oscura. El profesor va sacando piezas y el equipo que la tenga de cubrirla en su tablero. El equipo que antes complete su tablero ha ganado y cantarán una canción para sus compañeros en muestra de agradecimiento, los demás les acompañarán.

Se continúa el juego hasta completar todos los tableros y cada grupo nombrará los elementos de su trabajo y la familia a la que pertenecen.



Inteligencias a trabajar:

- Int. Lingüística: Vocabulario, expresión oral, comprensión oral y fonética y articulación.  
Lectura de la imagen que presenta el educador.
- Int. Corporal- kinestésica: Motricidad fina, esquema corporal y percepción, discriminación y memoria auditiva. Encajar la figura en el lugar correspondiente.
- Int. Espacio –visual: Memorización visual y localización espacial  
Al identificar una pieza que es suya y colocarla en el lugar adecuado.
- Int. Musical: Entonación.  
Cantarán una canción o acompañarán con el ritmo.
- Int. Lógico – matemática: Agrupaciones y comparaciones.  
Agrupación de elementos con características comunes que pertenecen a una misma familia.
- Int. Interpersonal: Cooperación, comunicación y respeto a los demás.  
Con el trabajo en su grupo y con el resto de equipos.
- Int. Intrapersonal: Seguridad en sí mismo, autodisciplina y responsabilidad.  
Los niños tienen que dominar sus impulsos de ir coger las piezas y esperar a que aparezca la suya.

## La orquesta

- Maracas: Las fabricaremos con botones o latas de refrescos, semillas o piedras pequeñas, papeles de colores, pegamento y cinta adhesiva.
  - Tambores: Los fabricaremos con cajas de cartón (de Zapatos, de detergente) y pinturas de colores, rotuladores, pintura de dedos
  - Platillos: Podemos fabricarlos con tapas de cacerolas, a ser posibles planas.
  - Círculos de papel o cartulina
  - Música
- ◆ También podemos dejarles elegir el instrumento a elaborar pero de esta manera existe la posibilidad de que algún instrumento no sea elegido por nadie.  
Se colocan todos los instrumentos en el centro de la sala y por las esquinas circuitos hechos de papel o cartulina (habrá tantos circuitos como instrumentos). En cada circuito estará el dibujo de uno de los tres instrumentos de tal manera que si hay 3 maracas, 4 tambores y 2 platillos, los circuitos serán 3 con el dibujo de maraca, 4 con el dibujo de tambor y 2 con el dibujo de platillos.



Comienza la música y los niños bailan alrededor de los instrumentos al ritmo que ésta marque. Cuando la música pare de sonar, cada niño coge un instrumento (puede ser uno distinto al que el hizo) y acude a uno de los círculos en el que aparezca este instrumento dibujado (cada círculo puede estar ocupado por un niño). Una vez situados en los círculos, todos juntos tocarán su instrumento siguiendo un ritmo que marque el profesor con palmas cuando la música comience a sonar de nuevo, volverán a dejar el instrumento en el centro y bailarán alrededor siguiendo el mismo proceso anterior pero quitando ahora uno de los círculos del suelo. Por tanto cuando vuelvan a ocuparlos uno de los niños quedará sin sitio. Este niño pasará a ser el encargado de quitar y poner la música y de inventar el ritmo que todos tienen que seguir.

Así sucesivamente iremos quitando círculos y los niños eliminados irán ayudando al primero que salió. El ganador será el que resista hasta el final, al que se le obsequiará con un aplauso y una canción elegida entre todos.

Podemos hacer, como cierre del juego, una asamblea final donde cada uno cuente como ha vivido el juego, que instrumento le ha gustado más, que sonido le resulta más agradable... y además todos juntos nos daremos un aplauso por haberlo pasado tan bien y por participar.

Inteligencias a trabajar:

- **Int. Lingüística:** Expresión oral, vocabulario y fonética y articulación.  
En la asamblea final trabajamos la expresión oral al permitir que cada uno exprese su vivencia del juego y la ampliación de vocabulario relacionado con los instrumentos. En la variante 1, al inventar el ritmo asociado a un fonema, estamos trabajando la articulación fonética tan importante en estas edades.
- **Int. Corporal- kinestésica:** Motricidad gruesa y fina.  
Al elaborar los instrumentos desarrollamos la motricidad fina al trabajar actividades como: pintar, recortar,... al desplazarse hacia los círculos trabajamos movimientos gruesos del cuerpo: caminar de puntillas, a la pata coja,... que favorecen la coordinación motriz.
- **Int. Espacio –visual:** Relaciones espaciales y localización espacial  
Se trabaja el conocimiento y práctica de algunas relaciones espaciales: alrededor (bailar alrededor de los instrumentos) y centro (colócalos inicialmente y donde deben dejarlos de nuevo). A la hora de ir a los círculos, es necesario localizar en el espacio que corresponde al instrumento elegido.
- **Int. Musical:** Ritmo y audición musical, instrumentos musicales, memoria auditiva y entonación.

Al ser los protagonistas tres instrumentos, implica su acercamiento a ellos. Se trabaja el ritmo y unido a la memoria auditiva, al tener que recordar una composición rítmica y reproducirla. La presencia de audición musical juega también un papel importante ya que determina o no dos actividades distintas. La entonación aparece al final del juego cuando todos juntos regalan una canción al ganador.

- **Int. Lógico – matemática Clasificación**  
Colocarse en los círculos implica una clasificación, ya que el instrumento que lleva las manos y el dibujo del círculo debe ser igual.
- **Int. Interpersonal: Cooperación, comunicación y respeto a los demás.**  
Cada uno elabora un instrumento y luego se ponen en común para jugar juntos. Se avorece así la cooperación y el compartir lo propio con los demás. También aparece el respeto a los demás al tener que cuidar los instrumentos de los demás como el propio.  
Al reproducir todos juntos un mismo ritmo con sus instrumentos y decidir entre todos una canción y cantársela al ganador, se da un reflejo de la cooperación. La comunicación tiene su lugar en la asamblea final.
- **Int. Intrapersonal: Expresión y seguridad en sí mismo y autocrítica.**  
En la asamblea final favorecemos la expresión de sentimientos y vivencias. Si fomentamos el respeto y la escucha de cada uno ayudamos a que adquieran seguridad en sí mismos. A esto también ayuda los aplausos finales. También es bueno fomentar la autocrítica: ¿no te gusto quedarte sin círculo?, ¿por qué crees que paso así?, ¿no estabas atento? Son reflexiones que les ayudan a examinar su actuación y a modificarla en próximas ocasiones para conseguir un fin.

### 🐟 Lata de sardinas

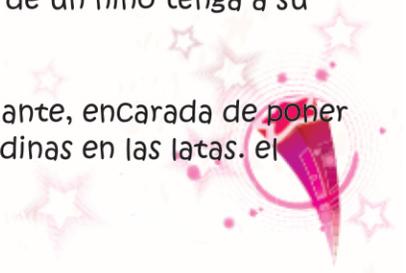
- Música divertida
  - Pañuelos de colores (uno por niño, cada color se repetirá dos veces).
  - Gises para pintar en el suelo rectángulos que harán de latas.
- ◆ Se coloca a cada niño un pañuelo de un color en el brazo, de manera que de cada color siempre haya únicamente dos niños, así podrán formar parejas.

en el suelo, habrá dibujados con gis rectángulos a modo de latas, habiendo un número menor de rectángulos que de parejas (por ejemplo, si hay 5 parejas de niños, solo habrá 4 rectángulos).

suena la música y todos los niños bailan y se mueven por todo el espacio al ritmo que ésta marque. deben estar atentos porque cuando pare de sonar, el profesor dirá: latas de 2 sardinas del mismo color.

inmediatamente tendrán que buscar a su pareja y colocarse dentro de uno de los rectángulos, tumbados hacia arriba, de tal manera que la cabeza de un niño tenga a su lado los pies del compañero.

la pareja que se quede sin lata, jugará siendo ahora la pareja vigilante, encarada de poner y quitar la música y de observar la correcta colocación de las sardinas en las latas. el



proceso se repetirá sucesivamente borrando cada vez un rectángulo del suelo y aumentando cada vez el número de parejas vigilantes. la pareja ganadora recibirá un fuerte aplauso de sus compañeros.

para finalizar, cada niño en una hoja de papel, dibujará el momento del juego que más le ha gustado y luego lo explicará a los demás.

Inteligencias a trabajar:

- **Int. Lingüística: Expresión oral y vocabulario.**  
Al explicar cada niño su vivencia del juego, estamos fomentando la ampliación de vocabulario y la expresión oral con estructura cada vez más complejas.
- **Int. Corporal- kinestésica: Motricidad gruesa, fina y esquema corporal**  
Se trabaja la coordinación motriz de cuerpo al bailar cuando suena la música y aun más si se desarrolla la variante de dar órdenes (saltando, brazos, arriba,...) Al introducir en estas consignas partes del cuerpo, estamos trabajando el esquema corporal, así como el control del mismo al inhibir el movimiento al parar la música. Se desarrollan movimientos finos de la mano al dibujar en el papel el momento que as le ha gustado a cada uno.
- **Int. Espacio –visual: Relaciones espaciales, orientación espacia y representación gráfica.**  
Las relaciones espaciales dan lugar en la medida que el profesor las introduce en las consignas de la variante (brazos arriba, alrededor del profesor,...). La manera determinada de colocarse al cesar la música, permite desarrollar la orientación espacial. El dibujo de la vivencia personal favorece la representación gráfica.
- **Int. Musical: Ritmo y audición musical.**  
Se trabaja el ritmo y la audición musical, ya que tienen que bailar siguiendo el ritmo de la música e inhibir el movimiento cuando esta para.
- **Int. Lógico – matemática: Agrupación y seriación**  
Al tener que agruparse de dos en dos atendiendo al criterio. El mismo color que, estamos desarrollando la asociación del número 2 con su cantidad. Así como el concepto igual/ diferente. La seriación también interviene en la colocación al agruparse.
- **Int. Interpersonal: Cooperación y comunicación.**  
Existe una cooperación de unos con otros al agruparse formando latas de sardinas. La comunicación se ve fomentada al explicar cada uno su vivencia a los demás.
- **Int. Intrapersonal: Expresión.**  
Exteriorización de sentimientos y sensaciones al compartir con demás la experiencia del juego.



## De lunes a domingo



- Un lugar cómodo para imitar posturas y para realizar la actividad elegida del día.
- ◆ El grupo debe colocarse en un lugar amplio y cómodo. Se eligen siete niños que representarán los siete días de la semana: Señor Lunes, Señor Martes, ... cada niño debe elegir su actividad preferida. Tumbados, comenzaremos por el Lunes que nos despertará diciendo: Buenos días, hoy es lunes y he pensado que podemos pasarlo ... (la actividad elegida por el niño). La actividad se realizará hasta que el Señor Lunes diga: Buenas noches, ha sido un lunes maravilloso, pero es hora de ir a dormir. (los jugadores deben imitarse imitando la postura de dormido). Se repetirá con todos los días de la semana y se rotarán los puestos.

Inteligencias a trabajar:

- Int. Lingüística: Vocabulario y proceso de comunicación.  
En toda la actividad están recordando días de la semana y aumentando su vocabulario.
- Int. Corporal- kinestésica: Motricidad gruesa y coordinación.  
Cuando se realicen las actividades del día, el niño trabaja su coordinación, resistencia,....
- Int. Espacio –visual: Orientación en el espacio  
Deben desplazarse por un espacio concreto.
- Int. Musical: Canciones, instrumentos,... (dependiendo de la actividad).  
En las actividades elegidas puede aparecer recordar canciones ya sabidas o bailes o tocar con instrumentos percusión.
- Int. Lógico – matemática: Duración y sentimiento vivencial del tiempo.  
Al empezar la actividad y acabar al ir a dormir, el niño está trabajando el tiempo.
- Int. Interpersonal: Respeto por los demás.  
Hay que respetar la actividad elegida por cada niño. Al finalizar, los niños deben recordar qué ha elegido cada compañero.
- Int. Intrapersonal: Expresar sus gustos.  
Cada niño debe elegir la actividad que más le guste, lo que permite una expresión personal.



## ~ Sin manos



- Objetos comunes: balones, bolígrafos, revistas, globos inflados, envases,... Cualquier cosa que tengamos a mano, sabiendo que cada objeto tiene que estar repetido tantas veces como parejas hagamos en el juego.
  - Cajas grandes de cartón (tantas como parejas tengamos).
  - Ceras blandas
  - Música.
- ◆ Se distribuyen los niños por parejas. A cada pareja se le da una caja de cartón y ceras de colores.

Como motivación del juego, cada pareja decorará su caja de cartón con los motivos que mas les gusten. Una vez hecho esto, se marcan una línea de salida y otra de llegada. En esta última estarán las cajas ya decoradas y en la de salida estarán las parejas con un grupo de objetos, previamente conocidos por todos.

El juego consiste en trasladar por parejas, mientras suena la música, el mayor número de objetos a la caja vacía sin utilizar las manos.

si antes de que pare la música, una pareja consigue llevar todos los objetos sin usar las manos, será la pareja ganadora y los demás la obsequiarán con una bonita canción que entre todos decidirán. si la música cesa y ninguna pareja ha terminado, la ganadora o ganadoras serán aquellas que más objetos hayan conseguido trasladar.

Para finalizar, haremos una asamblea colocados en el suelo formando un círculo. Cada uno contará a los demás su experiencia, cómo se ha sentido sin usar las manos, qué objeto le ha resultado más fácil trasladar, que conflictos han surgido al trabajar en conjunto con otra persona,...

Inteligencias a trabajar:

- Int. Lingüística: Expresión oral.  
En la asamblea final, trabajamos la expresión oral, ya que cada niño explicará al resto de compañeros su experiencia del juego.
- Int. Corporal- kinestésica: Motricidad fina y esquema corporal.  
Trabajamos una técnica que favorece a motricidad fina: pintar con ceras blandas. Se trabaja además la coordinación y el control del cuerpo al trasladar los objetos utilizando cualquier parte del mismo excepto las manos.
- Int. Espacio –visual: Orientación espacial y localización espacial.  
El traslado de objetos requiere, primero, una localización de la caja donde tienen que llevaros y segundo, una orientación en el espacio en el momento de su traslado. Por otro lado, se trabaja también la percepción y discriminación visual ya que los objetos de cada pareja tienen que ir a una caja determinada atendiendo a una decoración previa.

- **Int. Musical:** Audición musical y entonación.  
La audición musical cobra aquí importancia ya que el juego transcurre con una música de fondo que cuando cesa, hace terminar el juego. La entonación se trabaja al obsequiar a los ganadores con una canción todos juntos.
- **Int. Lógico – matemática:** resolución de problemas, clasificación y agrupaciones.  
Cada pareja tiene que buscar la manera de trasladar los objetos sin usar las manos, de esta manera damos lugar a la resolución de problemas. Al trasladarlos, tiene que agruparlos y contarlos posteriormente para ver cuántos han conseguido llevar en el tiempo marcado por la música. Si además atendemos a la variante propuesta, también se trabajan las clasificaciones atendiendo a diferentes criterios.
- **Int. Interpersonal:** Cooperación y comunicación.  
La cooperación surge entre los dos miembros de la pareja al tener que realizar una empresa. También surge una comunicación entre los dos al ir poniéndose de acuerdo en cómo trasladar los objetos y entre todo el grupo cuando cada uno cuenta a los demás su experiencia del juego.
- **Int. Intrapersonal:** Autodisciplina y expresión.  
El juego exige un autocontrol por parte de cada niño de no utilizar en ningún momento las manos. La expresión aparece en la asamblea final donde cada niño expresa a los demás su experiencia de juego.





# ANEXOS

# Anexos de la inteligencia Lingüístico-Verbal

## Anexo 1

Alumno/a : _____ Fecha: _____ Colegio: _____ Curso: _____ Observador: _____	
<b>Historia</b>	
<b>Funciones primarias del lenguaje</b> ____ Narración ____ Interacción con el adulto ____ Investigación ____ Descripción ____ Categorización	<b>Habilidades lingüísticas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>◦ Estructura narrativa</li><li>◦ Coherencia temática</li><li>◦ Uso voz narrativa</li><li>◦ Uso de diálogo</li><li>◦ Uso de secuencias temporales</li><li>◦ Expresividad</li><li>◦ Nivel de vocabulario</li><li>◦ Estructura de la oración</li></ul> <b>Puntuación:</b> _____
<b>Puntuación:</b> _____	
<b>Comentarios</b>	

## Anexo 2 El reportero

Alumno/a : _____ Fecha: _____ Colegio: _____ Curso: _____ Observador: _____	
Informe de la película	
1. Ahora vamos a ser reporteros de las noticias y contar las cosas importantes que pasaron en la película. Yo empezaré y tú puedes continuar. La primera imagen que vi fue <input type="checkbox"/> . Ahora tú eres el reportero y has de decir las cosas que viste que pasaron después de eso.	



¿Qué viste?

**Habilidades lingüísticas de informar**

\_\_\_ Nivel de andamiaje

\_\_\_ Precisión de contenido

\_\_\_ Estructuración del argumento

\_\_\_ Complejidad de vocabulario/nivel de detalles

\_\_\_ Estructuración de las frases

\_\_\_

\_\_\_

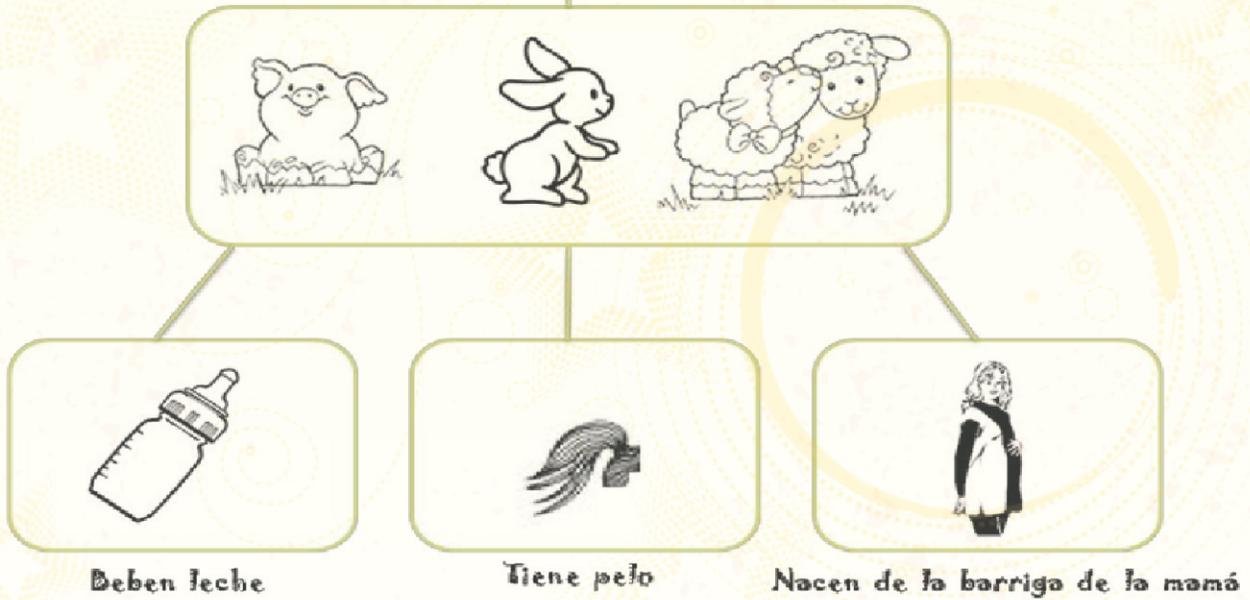
\_\_\_  
**Puntuación**

**Comentarios**

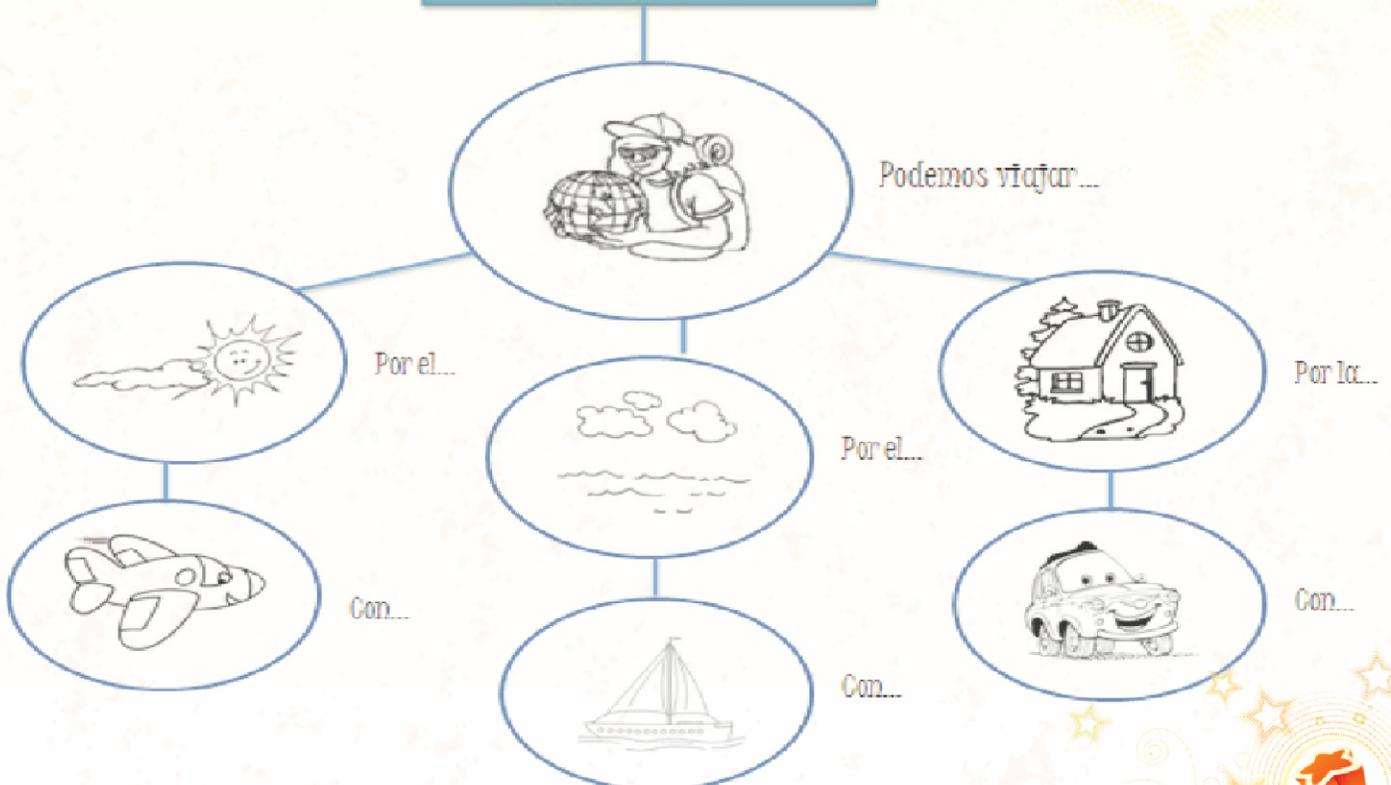


# Anexos de la Inteligencia Espacio - Visual

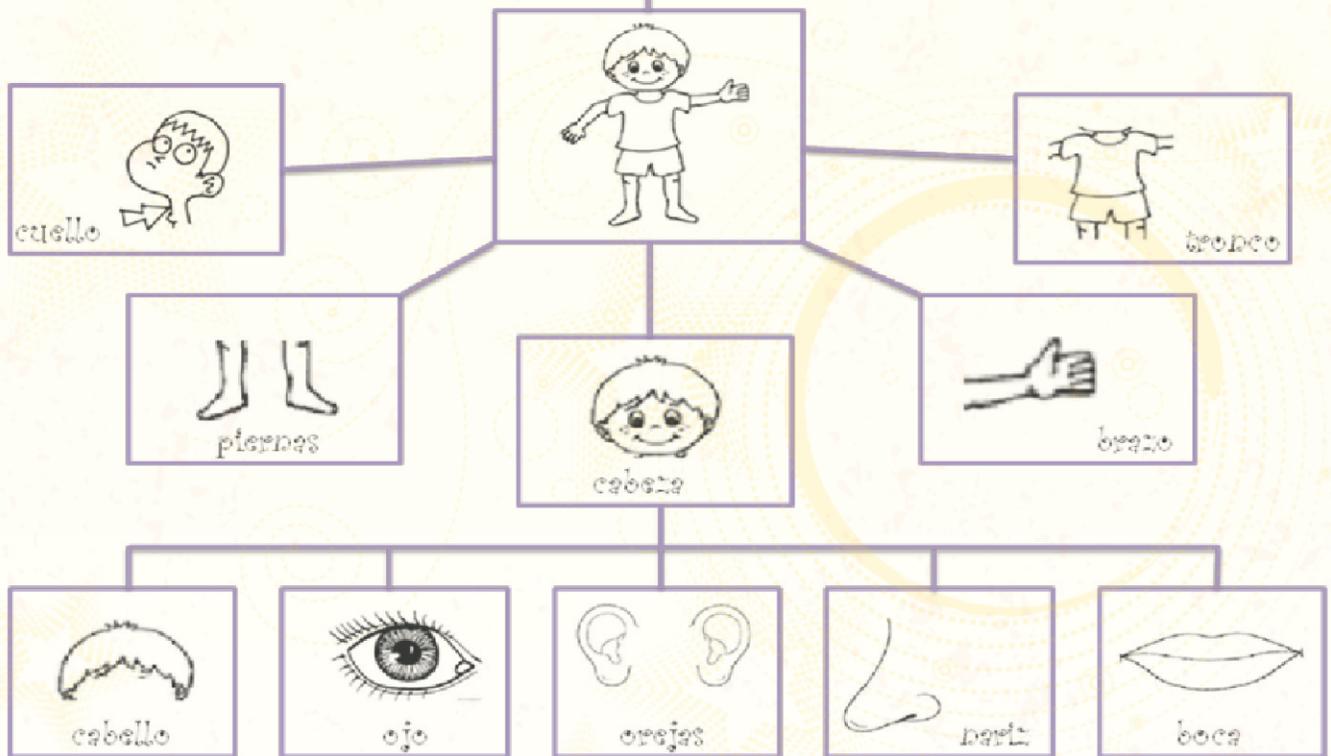
## LOS MAMÍFEROS



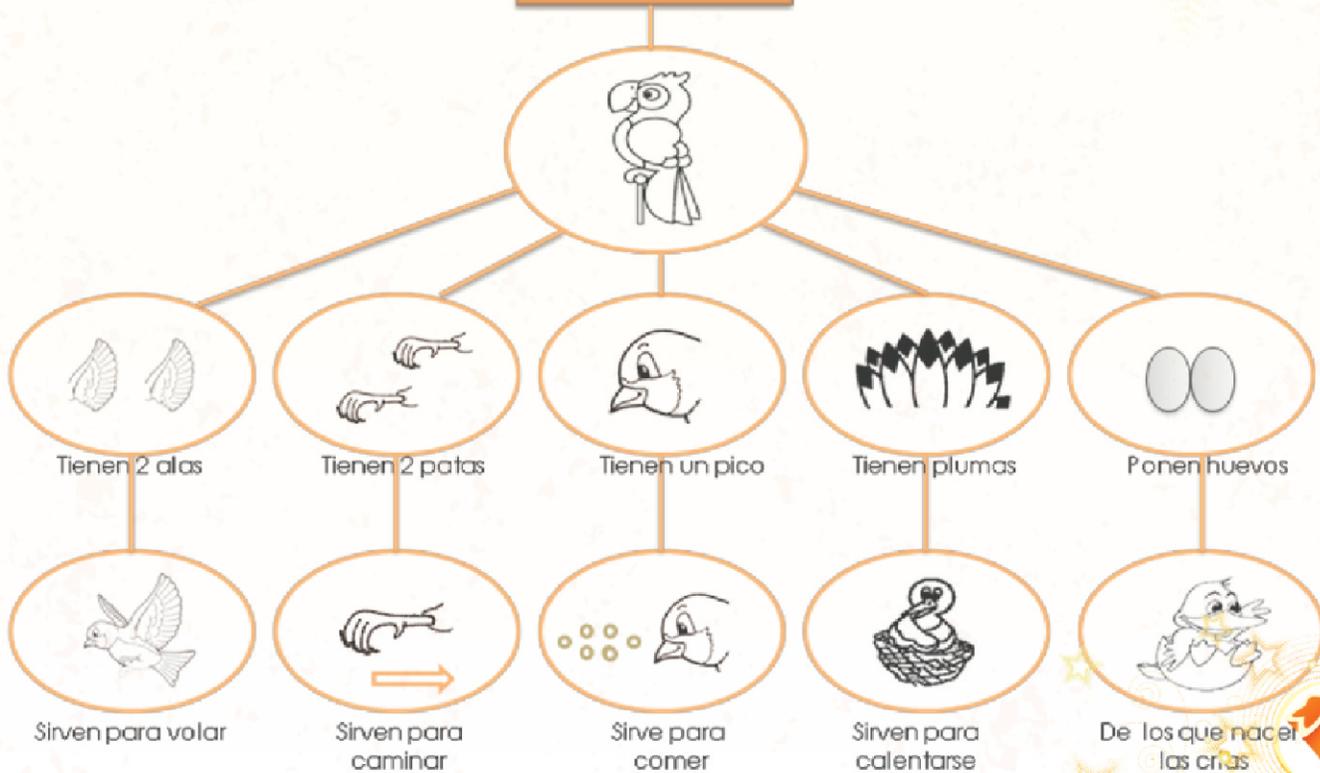
## MEDIOS DE TRANSPORTE

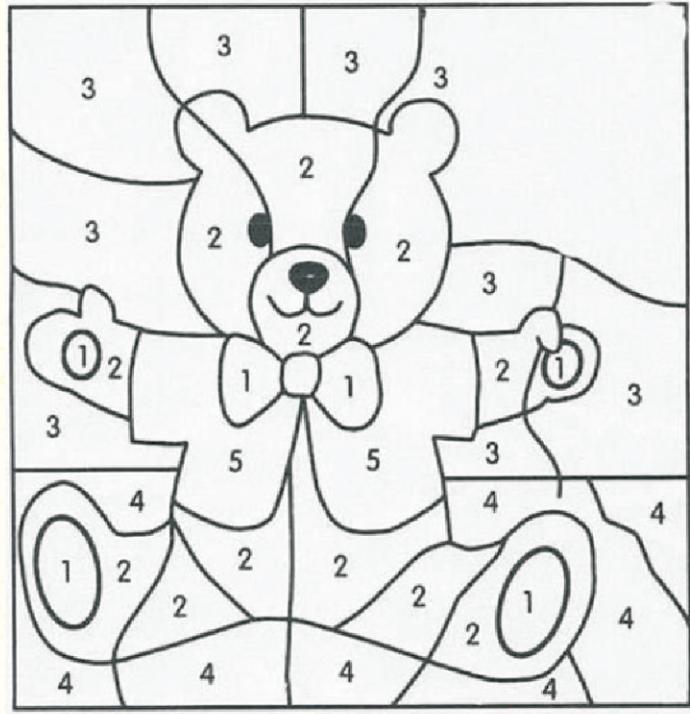


# EL CUERPO HUMANO



# LAS AVES





1 azul 2 marrón 3 amarillo 4 verde 5 rojo



1 - [red square] 2 - [red square] 3 - [brown square] 4 - [brown square] 5 - [green square] 6 - [blue square]





## CONCLUSIONES



Muchos docentes se han dado cuenta de que cada vez resulta más difícil la enseñanza en la escuela. Cada vez más niños son incapaces de concentrarse por tiempo suficiente; algunos presentan problemas en la coordinación motriz fina y otros tienen deficiencias en el desarrollo de importantes estructuras cognitivas. Su lenguaje a menudo es pobre y a muchos de ellos se les dificulta resolver problemas.

Por esta razón los docentes de estas edades son conscientes de la necesidad de ampliar la gama de sus métodos educativos, así como de la conveniencia de individualizar la enseñanza, a fin de ofrecer una educación más adecuada para cada niño. La tarea no es fácil. ¿Cuáles son las técnicas y los métodos ante los cuales los niños responden mejor?

La teoría de las Inteligencias Múltiples ofrece un modelo para que los docentes de nivel infantil, reflexionen sobre sus métodos de enseñanza actuales, ésta les brinda tanto a maestros como alumnos la posibilidad de adquirir conciencia de sus fortalezas y debilidades cognitivas, a la vez que los ayuda al utilizar sus habilidades conscientemente en el aprendizaje así como superar sus debilidades mediante el uso de sus fortalezas.

Cuanto más acertadamente aprovechen su capacidad cognitiva para aprender nuevos contenidos en las distintas áreas específicas, tanto más fácil les resultará entender lo que hay que aprender, así como adquirir las capacidades y habilidades pertinentes.

Teniendo en cuenta que nuestra tarea no consiste sólo en perfeccionar nuestras diversas inteligencias y emplearlas adecuadamente, sino también en reflexionar sobre las diferentes maneras y aprovecharlas, con el fin de buscar métodos y estrategias para facilitar el progreso de sus alumnos, es nuestro deseo poder facilitar material y una nueva forma de trabajar.



## BIBLIOGRAFÍA



Prieto, María Dolores. *Las Inteligencias Múltiples: Diferentes formas de enseñar y aprender*. Editorial Pirámide. Madrid (2003).

Armstrong, Thomas. *Inteligencias Múltiples: En el salón de Clases*. Editorial AŞCD (Asociación para la supervisión y desarrollo de programas de estudio). Alexandria, Virginia, Estados Unidos (1995).

Antunes, Celso A. *Estimular las Inteligencias Múltiples: Que son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Editorial Narcea, S. A. Madrid (2000).

Brunner, Ilse. *El desarrollo de las Inteligencias Múltiples en la Infancia: Ejemplos prácticos para una enseñanza exitosa*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México (2002).

Prieto Sánchez, María Dolores. *Inteligencias Múltiples y Currículum Escolar*. Editorial Aljibe, S.L. Málaga (2001).

Iglesias, Rosa María. *Juegos para el Desarrollo de las Inteligencias*. Editorial Trillas. México (2007).

Ortiz de Maschwitz, Elena María. *Inteligencias Múltiples en la educación de la persona*. Editorial Bonum. Buenos Aires (Argentina).

Ballesteros, Cuevas, Giraldo, Martín, Molina, Rodríguez y Vélez. *Mapas conceptuales: una técnica para aprender*. Editorial Narcea, S.A. Madrid (España) (1999).



# ENSEÑAR CON INTELIGENCIA

(Guía para el docente)



Estrategias didácticas  
para implementar la inteligencia  
Lingüístico-verbal y Espacio-visual  
en niños de 4 a 6 años

