



Inteligencias múltiples

Pliego N°4

Por Sergio Gómez Parra

El desarrollo de las Inteligencias Múltiples (1)

PREFACIO NECESARIO:

En este y en los siguientes Pliegos, vamos a presentar Pistas/ Actividades para desarrollar en los alumnos cada una de las II. MM.

Una vez que los alumnos, y el profesor, conocen las “inteligencias dominantes” (Ver test del Pliego n° 1), el profesor tiene por delante dos tareas importantes:

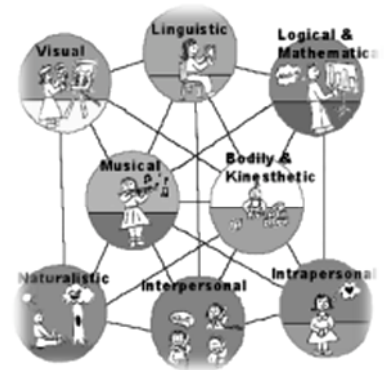
1ª. Ayudar a cada alumno, o grupos de alumnos, en el desarrollo de esas inteligencias “dominantes” -**fuerzas**- para, a partir de estas, desarrollar aquellas en las que son “menos inteligentes” -**debilidades**-, a fin de ayudarle en su educación integral (el desarrollo de todas sus potencialidades).

2ª. Buscar Actividades de aula, integradas en sus Unidades didácticas, que sean motivadoras para sus alumnos y les faciliten el desarrollo mencionado anteriormente.

Dos Notas:

1. En estos momentos en los que la mayoría del profesorado español está elaborando “Programaciones por Competencias Básicas”, es bueno recordar que Competencias Básicas e Inteligencias Múltiples son algo así como “primas hermanas”. Programar por CC. Básicas es prácticamente lo mismo que hacerlo por Inteligencias Múltiples. (TABLA DE CORRESPONDENCIAS).

2. Las Actividades que vamos a ofrecer en este y en los Pliegos siguientes, destinadas a la labor de desarrollo de cada una de las Inteligencia son, en el fondo y casi en la forma, las que podríamos llevar a cabo en el desarrollo de las Competencias Básicas.



“Primas hermanas” - Tabla de correspondencias

COMPETENCIAS	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
Competencia en Comunicación Lingüística	I. Lingüístico-Verbal
Competencia matemática	I. Lógico-Matemática
Social y ciudadana	I. Interpersonal
Conocimiento y la interacción con el mundo físico	I. Naturalista
Autonomía e iniciativa personal	I. Intrapersonal
Aprender a aprender	I. Intrapersonal
Tratamiento de la información y competencia digital	I. Lingüística-Verbal, I. Lógico-Matemática, I. Visual-Espacial, I. Musical
Cultural y artística	I. Visual-espacial, I. Corporal, I. Musical



La inteligencia lingüística

1. Su desarrollo

Nivel Elemental

- conocimiento del alfabeto (capacidad de recitar y reconocer las distintas letras)
- reconocimiento de su nombre escrito y pronunciado
- conocimiento de palabras aisladas, de pequeñas frases simples, hechas
- creación de frases sencillas, generalmente con una sintaxis muy elemental, al hablar
- capacidad para escribir *por imitación*, en particular su nombre y de otras letras

Nivel + Compejo

- empleo complejo y correcto de la lengua para comunicar ideas, deseos, sentimientos
- capacidad de bromear e incluir distintos usos de la lengua en un contexto de humor (bromas, juegos de palabras, etc.)
- vocabulario amplio y capacidad para emplear nuevas palabras al hablar y al escribir
- realización de trabajos de escritura personales para comunicar pensamientos, opiniones, sentimientos, etc.
- comprensión de informaciones presentadas por escrito (historias, descripciones, etc.)
- capacidad para emplear la lengua en trabajos creativos escritos (ensayos, poesía, redacción, etc.)

Nivel Dominio

- capacidad para crear historias originales y repetir historias contadas con anterioridad
- capacidad para participar en distintas formas de lengua verbal (debate, diálogo, improvisación, etc.)
- capacidad para emplear diversos recursos de estilo (metáfora, analogía, hipérbole, etc.)
- capacidad metalingüística, es decir, de analizar su propio empleo de la lengua

2. Actividades para desarrollarla



- resumir con sus propias palabras los resultados importantes
- escribir historias, metáforas y analogías sobre un tema en cuestión
- hacer o crear juegos de vocabulario sobre el tema (crucigramas, etc.)
- hacer actas o definir las palabras clave del tema tratado
- hacer una exposición, imaginar un discurso sobre un tema,
- crear diálogos sobre el tema
- encontrar definiciones imaginarias sobre palabras,
- inventar palabras sobre definiciones,
- crear cuestionarios y test sobre un tema,
- describir en voz alta un paisaje, lo que se ve desde la clase,...
- escribir preguntas sobre un tema por cuya respuesta sienten curiosidad

- escribir poemas sobre el tema
- crear lemas, mnemotecnias

- descubrir nuevas palabras, extrañas, divirtiendo, y utilizarlos,
- decir y escuchar historias
- leer una historia que les gusta y escribir la continuación
- llevar un diario en el que escriben cada día sus reflexiones
- hacer improvisaciones teatrales sobre un tema
- hacer topogramas sobre el tema
- imaginar un juego de vocabulario que utiliza los conceptos, palabras clave, etc, estudiadas
- crear calambures sobre el tema estudiado
- practicar la escritura libre, automática, a partir de un determinado tema

2. Desarrollar la Inteligencia lingüística en otras áreas

Sociales

1. organizar un debate sobre puntos históricos importantes
2. escribir poemas cortitos sobre acontecimientos clave de la historia
3. utilizar crucigramas o juegos de palabras para retener hechos y personajes históricos
4. hacer una antología de hechos históricos graciosos
5. hacer una compilación de sucesos que hayan « cambiado » la historia
6. contar a modo de narración un acontecimiento histórico o sus causas
7. estudiar un período histórico a través de la poesía, las obras teatrales, la novela de ese período
8. concebir un Periódico de cuatro páginas que habría podido ser creado por personas que vivían en una determinada época
9. escribir una entrevista imaginaria con personajes históricos
10. animar un debate entre personajes históricos que eran de opiniones opuestas
11. mantener correspondencia entre escuelas urbana y rurales y comprender las semejanzas y las diferencias entre ellas
12. ...



Matemáticas



- hacer problemas y presentarlos a otros compañeros para que los solucionen
- hacer calambures y juegos de palabras utilizando términos matemáticos
- solucionar un problema con un compañero: uno soluciona, otro explica el proceso
- crear poemas que hablen de cuándo utilizar distintas operaciones matemáticas
- analizar la estructura lingüística de un problema para solucionarlo
- crear una entrevista televisiva en la cual los participantes deben solucionar un problema matemático
- hacer una recopilación de chistes sobre matemáticas
- ...

