

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL AULA: Guía práctica para educadores.

Armstrong, Thomas. Ed/ Paidos. Barcelona. 2006.

FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

Howard Gardner, psicólogo de la Universidad de Harvard, en sus investigaciones, que concretó en el libro “Estructuras de la mente” (1983), propuso la existencia de siete inteligencias básicas, y no hace mucho propuso la existencia de una octava.

Para Gardner el término inteligencia supone la capacidad para resolver problemas y crear productos en un entorno rico en contextos y naturalista. No se puede valorar la inteligencia de un individuo separándolo de su entorno natural de aprendizaje y pidiéndole que realice tareas que nunca ha hecho antes. A partir de estos principios, la inteligencia pasa a convertirse en un concepto funcional que se desarrolla en la vida de las personas de muy diversas formas y, no solamente, de forma lingüística y lógico-matemática que son los campos donde más hincapié se ha hecho en los contextos escolares.

Gardner describe las ocho inteligencias del siguiente modo:

Inteligencia lingüística: capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente o por escrito. Incluye la capacidad de manejar la sintaxis o la estructura del lenguaje, la fonología o los sonidos del lenguaje, la semántica o los significados de las palabras, y la dimensión pragmática o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos son la retórica (uso del lenguaje para convencer a otros de que realicen una acción determinada), la mnemotecnica (uso del lenguaje para recordar información), la explicación (uso del lenguaje para informar) y el metalenguaje (uso del lenguaje para hablar del propio lenguaje).

Inteligencia lógico-matemática: capacidad de utilizar los números con eficacia y de razonar bien. Incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones (si...entonces, causa-efecto), funciones y otras abstracciones relacionadas. Incluye los procesos de categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis.

Inteligencia espacial: capacidad de percibir el mundo visuoespacial de manera precisa y de llevar a cabo transformaciones basadas en esas percepciones. Implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales y de orientarse correctamente en una matriz espacial.

Inteligencia cinético-corporal: dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos. Incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y hápticas.

Inteligencia musical: capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical. Se puede entender la música desde una perspectiva global e intuitiva, desde una perspectiva analítica o técnica o desde ambas.

Inteligencia interpersonal: capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Incluye la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales.

Inteligencia intrapersonal: autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Incluye la imagen precisa de uno mismo (puntos fuertes y puntos débiles), la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones y deseos interiores y la capacidad de autodisciplina, autocomprensión y autoestima.

Inteligencia naturalista: capacidad para clasificar y reconocer las numerosas especies de flora y fauna del entorno y sensibilidad hacia los fenómenos naturales.

Las **bases de la teoría de las inteligencias múltiples** de Gardner son las siguientes:

- 1) Hay siete sistemas cerebrales relativamente autónomos. Esto supone una versión más sofisticada y actualizada del modelo de aprendizaje “cerebro/cerebro izquierdo”. Al igual que los neuropsicólogos, Gardner trató con individuos que habían sufrido accidentes o enfermedades que les habían afectado zonas específicas del cerebro, en varios casos las lesiones cerebrales parecían haber perjudicado a una inteligencia concreta, mientras que las demás permanecían intactas. Los sistemas neurológicos (áreas primarias) de las ocho inteligencias son las siguientes: lingüística (lóbulos temporal izquierdo y frontal (por ejemplo, áreas de Broca y de Wernicke); lógico-matemática (lóbulos frontal izquierdo y parietal derecho); espacial (regiones posteriores del hemisferio derecho); cinético-corporal (cerebelo, ganglios basales, córtex motor); musical (lóbulo temporal derecho); interpersonal (lóbulos frontales, lóbulo temporal, en especial del hemisferio derecho, sistema límbico); intrapersonal (lóbulos frontales, lóbulos parietales, sistema límbico); naturalista (áreas del lóbulo parietal izquierdo).
- 2) Los genios son individuos que demuestran una capacidad superior en una parte de una inteligencia determinadas, mientras que en el resto de inteligencia funcionan a un nivel medio o incluso bajo.
- 3) Toda actividad basada en una inteligencia posee su propia trayectoria de desarrollo, es decir, tiene su propio momento de aparición en la primera infancia, su momento álgido a lo largo de la vida y su patrón de declive (ya sea rápido o gradual) a medida que nos hacemos mayores.
- 4) Cada una de las ocho inteligencias hunde profundamente sus raíces en la evolución de los seres humanos, incluso antes, en la evolución de otras especies. Así pone algunos ejemplos. La inteligencia espacial puede apreciarse en las pinturas rupestres y en el modo en que ciertos insectos se orientan en el espacio mientras buscan flores. La musical en los primeros instrumentos musicales y en la amplia variedad de cantos de pájaros. Determinadas inteligencias parecen haber sido más importantes en el pasado de lo que lo son en la actualidad, por

ejemplo, la naturalista y la cinético corporal. Del mismo modo, ciertas inteligencias podrían cobrar más importancia en el futuro; por ejemplo, a medida que aumenta el porcentaje de población que recibe la información a través de películas, televisión, cintas de vídeo y CD, podría crecer el valor otorgado a una inteligencia espacial muy desarrollada. Así mismo, en la actualidad existe una creciente necesidad de individuos dotados de inteligencia naturalista para ayudar a proteger ecosistemas amenazados.

- 5) Aunque Gardner no es un defensor de los test estandarizados y, de hecho, se ha mostrado como un apasionado defensor de las alternativas a los test formales, sugiere que podemos acudir a numerosos test estandarizados para apoyar la teoría de las inteligencias múltiples (baterías de aptitudes diferenciales y generales, e incluso, una de las pruebas más utilizadas la WISC de Wechsler). Cada persona puede mostrar diferentes niveles de rendimiento en cada área cognitiva de las ocho inteligencias.

Los puntos clave de la teoría de las inteligencias múltiples (IM) son:

- 1) Todos poseemos las ocho inteligencias. Hay quien parece poseer niveles extremadamente altos de rendimiento en todas o la mayoría de las ocho inteligencias (por ejemplo, Goethe, poeta, estadista, científico, naturalista y filósofo alemán). Otras personas, como las que acuden a instituciones dedicadas a individuos con discapacidades del desarrollo, parecen manifestar únicamente los aspectos más rudimentarios de las inteligencias. La mayoría de nosotros nos situaríamos entre estos dos extremos: muy desarrollados en algunas inteligencias, modestamente en otras y relativamente subdesarrollados en el resto.
- 2) Todos tenemos la capacidad de desarrollar las ocho inteligencias hasta un nivel razonable de rendimiento si recibimos el apoyo, el enriquecimiento y la formación adecuada.
- 3) Ninguna inteligencia existe por sí sola en la vida real. Las inteligencias siempre interactúan entre sí. Por ejemplo, cuando un niño juega al fútbol necesita inteligencia cinético-corporal (correr, dar la patada a la pelota, atrapar la pelota), espacial (orientarse en el terreno de juego y anticiparse a la trayectoria de la pelota), lingüística e interpersonal (manifestar su punto de vista a los otros si se produce una discusión durante el juego).
- 4) Existen muchas maneras de ser inteligente en cada inteligencia. Una persona, por ejemplo, puede no saber leer, pero ser muy competente lingüísticamente porque es capaz de narrar una historia extraordinaria o posee un extenso vocabulario oral. Del mismo modo, un individuo puede ser torpe en los deportes pero mostrar una inteligencia cinético-corporal superior tejiendo una alfombra o haciendo un mueble.

INTELIGENCIA MÚLTIPLES Y DESARROLLO PERSONAL. DESCRIBIR LAS INTELIGENCIAS DE LOS ALUMNOS.

Antes de aplicar un modelo de aprendizaje en el aula, deberemos empezar por probarlo en nosotros mismos como educadores; si no entendemos la teoría desde la propia experiencia y no personalizamos, por tanto, su contenido, es poco probable que no comprometamos a utilizarla con los alumnos.

Desarrollar un perfil de las IM de una persona no es nada sencillo. Ningún test es capaz de determinar con precisión la naturaleza o calidad de las inteligencias de un individuo. Como Howard Gardner señala con insistencia, los test estandarizados miden sólo una pequeña parte del espectro total de capacidades. El mejor modo de **evaluar las inteligencias múltiples consiste en realizar una valoración realista del rendimiento en los diversos tipos de tareas, actividades y experiencias asociadas con cada inteligencia**. En el mercado no existe un megatest que proporcione un estudio exhaustivo de las inteligencias múltiples de los alumnos. La mejor manera de evaluar las inteligencias de los alumnos es la observación. Para ello nos tendremos que servir de un **inventario** que el propio Gardner sacó a la luz, al final de cada inteligencia se describen algunas características centrales de la misma que los educadores deben tener en cuenta:

Inteligencia lingüística.

Los libros son importantes para mí.
Oigo las palabras en mi mente antes de leer, hablar o escribir.
Me aportan más la radio o cintas grabadas que la televisión o las películas.
Me gustan los juegos de mesa de palabras.
Me gusta entretenerme o entretener a los demás con trabalenguas, rimas, etc.
En el colegio asimilo mejor la lengua y la literatura, las ciencias sociales y la historia que las matemáticas y las ciencias naturales.
Aprender a hablar otra lengua me resulta relativamente sencillo.
He escrito recientemente algo de lo que estoy orgulloso.
Mi conversación incluye referencias frecuentes a datos que he leído o escuchado.

Las personas muy lingüísticas piensan en palabras; les gusta leer, escribir, explicar historias, los juegos de palabras; necesitan libros, casetes, objetos para escribir, papel, periódicos, diálogo, conversación, debates, historias.

Inteligencia lógico-matemática.

Soy capaz de calcular operaciones mentalmente sin esfuerzo.
Las matemáticas es mi asignatura favorita en el colegio.
Me gustan los juegos y acertijos que exigen pensamiento lógico.
Me gusta realizar pequeños experimentos del tipo “qué pasaría si ...?”
Me interesan los avances científicos.
Creo que casi todo tiene una explicación racional.
En ocasiones pienso en conceptos abstractos y claros, sin necesidad de palabras e imágenes.
Me gusta detectar defectos en las cosas que la gente dice y hace en casa y en el trabajo.
Me siento más cómodo cuando las cosas están medidas, categorizadas, analizadas y cuantificadas de algún modo.

Las personas muy lógico-matemáticas piensan razonando; les gusta experimentar, preguntar, resolver enigmas lógicos, calcular; necesitan materiales para experimentar, materiales científicos, y para manipular, visitas a centros donde se expliquen fenómenos científicos (planetarios, museos).

Inteligencia espacial.

Cuando cierro los ojos percibo imágenes visuales claras.
Soy sensible al color.
Habitualmente utilizo una cámara de fotos o una videocámara para captar lo que veo a mi alrededor.
Me gustan los rompecabezas, los laberintos y demás juegos visuales.
Por la noche tengo sueños muy intensos.
En general, soy capaz de orientarme en un lugar desconocido.
Me gusta dibujar, garabatear.
En el colegio me gusta más la geometría que el álgebra.
Puedo imaginar sin esfuerzo el aspecto que tendrían las cosas vistas desde arriba.
Prefiero el material de lectura con muchas ilustraciones.

Las personas muy espaciales piensan en imágenes; les gusta diseñar, dibujar, visualizar, garabatear; necesitan arte, piezas de construcción, vídeos, películas, diapositivas, juegos de imaginación, laberintos, puzzles, libros ilustrados, visitas a museos de arte.

Inteligencia cinético-corporal.

Practico algún deporte o actividad física de forma regular.
Me cuesta permanecer quieto durante mucho tiempo.
Me gusta trabajar con las manos en actividades como coser, tejer, tallar, carpintería, maquetas, etc.
Las mejores ideas se me ocurren cuando estoy corriendo o paseando, o mientras realizo alguna actividad física.
Me gusta pasar mi tiempo de ocio al aire libre.
Acostumbro a gesticular mucho o utilizar otras formas de lenguaje corporal cuando hablo con alguien.
Necesito tocar las cosas para saber más de ellas.
Me gustan las experiencias físicas emocionantes.
Creo que soy una persona con buena coordinación.
No me basta con leer información o ver un vídeo sobre una nueva actividad, necesito practicarla.

Las personas muy cinéticas-corporales piensan a través de sensaciones corporales; les gusta bailar, correr, saltar, construir, tocar, gesticular; necesitan juegos de rol, teatro, movimiento, juegos de construcción, deporte y juegos físicos, experiencias táctiles, aprendizaje manual.

Inteligencia musical.

Tengo una voz agradable.
Percibo cuando una nota musical está desafinada.
Siempre estoy escuchando música.
Toco un instrumento musical.
En ocasiones, cuando voy por la calle, me sorprende cantando mentalmente la música de un anuncio de televisión o alguna otra melodía.

Puedo seguir fácilmente el ritmo de un tema musical.
Conozco la melodía de numerosas canciones.
Con sólo escuchar una canción una o dos veces soy capaz de reproducirla con bastante acierto.
Acostumbro a producir sonidos rítmicos con golpecitos o cantar mientras estoy trabajando.

Las personas muy musicales piensan a través de ritmos y melodías; les gusta cantar, silbar, canturrear, crear ritmos con los pies y las manos, escuchar; necesitan cantar acompañados, asistir a conciertos, tocar algún instrumento en casa y en el colegio, instrumentos musicales.

Inteligencia interpersonal.

Los demás me suelen pedir opinión o consejo en el trabajo.
Prefiero los deportes de equipo que los individuales.
Cuando tengo un problema tiendo a buscar la ayuda de otra persona en lugar de resolverlo solo.
Tengo varios amigos íntimos.
Me gustan los juegos sociales antes que los individuales, como los videojuegos.
Disfruto enseñando a otra u otras personas algo que yo se hacer.
Me siento cómodo entre la multitud.
Me gusta participar en actividades sociales relacionadas con mi trabajo o con mi comunidad.
Me gusta estar en fiestas animadas.

Las personas muy interpersonales piensan transmitiendo ideas a otras personas; les gusta liderar, organizar, relacionarse, manipular, mediar, asistir a fiestas; necesitan amigos, juegos en grupo, reuniones sociales, actos colectivos, clubes, mentores/discípulos.

Inteligencia intrapersonal.

Habitualmente dedico tiempo a meditar, reflexionar o pensar en cuestiones importantes de la vida.
He asistido a sesiones de asesoramiento para aprender a conocerme más.
Soy capaz de afrontar los contratiempos con fuerza moral.
Tengo una afición especial o una actividad que guardo para mí.
Tengo algunos objetivos vitales importantes en los que pienso de forma habitual.
Mantengo una visión realista de mis puntos fuertes o débiles.
Prefiero pasar un fin de semana solo en un lugar natural que en la playa con mucha gente.
Escribo un diario personal en el que recojo los pensamientos relacionados con mi vida.

Las personas muy intrapersonales piensan en relación con sus necesidades, sentimientos y objetivos; les gusta establecer objetivos, mediar, soñar, planificar, reflexionar; necesitan lugares secretos, soledad, proyectos propios, decisiones.

Inteligencia naturalista.

Me gusta ir de excursión, el senderismo o simplemente pasear en plena naturaleza.
Pertenezco a una asociación que intenta frenar la destrucción del planeta.
Me encanta tener animales en casa.
Tengo una afición relacionada de algún modo con la naturaleza.
He asistido a cursos relacionados con la naturaleza.
Se me da bastante bien describir las diferencias entre distintos tipos de árboles, perros, pájaros, etc.
Me gusta leer libros o ver programas de televisión relacionados con la naturaleza.
Cuando estoy de vacaciones, prefiero lugares naturales que hoteles o complejos turísticos.
Me encanta visitar zoos, acuarios, etc.
Tengo un jardín y disfruto cuidándolo.

Las personas muy naturalistas piensan a través de la naturaleza y las formas naturales; les gusta jugar con sus mascotas, la jardinería, investigar la naturaleza, criar animales, cuidar del planeta, necesitan tener acceso a la naturaleza, oportunidades para relacionarse con animales, herramientas para investigar la naturaleza.

Otras formas de conocer las inteligencias de los alumnos son: observar en qué invierten su tiempo libre en el colegio, en otras palabras, ¿qué hacen cuando nadie les dice que tienen qué hacer?, o si dedica algún tiempo en clase a dejar que los alumnos elijan entre varias actividades, ¿cuáles escogen?; revisar los informes escolares, hablar con los profesores de las diferentes áreas, hablar con los padres, preguntar al propio alumno, organizar actividades especiales, etc.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y ESTRATEGIAS DOCENTES.

La teoría de las IM sugiere que no existe un conjunto de estrategias docentes que sea el mejor para todos los estudiantes en todo momento. Debido a las diferencias individuales conviene que los profesores utilicen una amplia gama de estrategias docentes en el aula. A continuación se van a presentar varias estrategias docentes para cada una de las inteligencias. Las estrategias son lo suficientemente generales para poder aplicarlas en cualquier curso, pero también lo suficientemente específicas para evitar en lo posible las suposiciones y las conjeturas respecto a su aplicación.

Estrategias docentes para la inteligencia lingüística.

Las estrategias tradicionales con libros de texto, fichas de trabajo y lectura son excelentes canales para transmitir con eficacia ciertos tipos de información. Sin embargo, son sólo una pequeña parte de un repertorio más amplio.

Narración: es un medio de transmitir conocimientos en humanidades, también se puede aplicar en clases de matemáticas o de ciencias. Prepare las narraciones escribiendo una lista de los elementos esenciales que desea incluir en las historias.

Tormenta de ideas: esta estrategia puede girar en torno a cualquier tema: palabras para escribir un poema, ideas para desarrollar un proyecto en grupo, sugerencias para una fiesta, etc. Se debe compartir todo lo que venga a la mente de cada alumno, no se desprecia ni se critica ninguna idea, estas se pueden ir anotando en la pizarra sin orden o

bien utilizando un sistema especial para organizarlas. Cuando todos los alumnos hayan expresado sus ideas, busque las relaciones entre ellas, invite a los alumnos a reflexionar y utilícelas para llevar a cabo la tarea que estaba prevista.

Grabación en casete: les ayuda a emplear las habilidades verbales para comunicarse, resolver problemas y expresar sentimientos. La grabadora puede servir como recaudadora de información (entrevistas) y como transmisora (audiolibros). También resulta útil para proporcionar información.

Diario personal: exige que los estudiantes escriban de forma continuada sobre un tema específico. Este tema puede ser amplio y abierto (sobre cualquier cosa que el alumno piense o sienta durante el día) o específico (narrar su vida imaginaria como granjero durante la década de 1800 como parte de la clase de historia). El diario puede ser totalmente privado, compartido sólo por el profesor y el alumno, o también cabe la posibilidad de leerlo para el resto de la clase.

Publicaciones: se pueden publicar trabajos de diferentes maneras: fotocopiando y distribuyendo los escritos, imprimiendo varias copias si se utiliza el procesador de textos. Los alumnos pueden proponer sus trabajos a un periódico local o escolar. Otra opción es encuadernar los trabajos como si se tratara de libros y ponerlos a la venta en una sección especial de la clase o de la biblioteca del colegio o publicarlos en la web del colegio. Después de la publicación se pueden organizar círculos literarios para debatir sobre los escritos.

Estrategias docentes para la inteligencia lógico-matemática.

Cálculos y cuantificaciones: permite hablar de números tanto en las clases de matemáticas y ciencias como en las de otras materias. En historia y geografía se puede hablar de vez en cuando de estadísticas importantes. Siempre es interesante mantenerse atento a la presencia de números y problemas matemáticos estén donde estén.

Clasificaciones y categorizaciones: crear una lista de lugares geográficos y después clasificarlos por tipo de clima; en una clase de ciencias clasificar cuerpos según su estado, diagramas de Venn, líneas del tiempo, organizadores 5 W (son diagramas que responden a las preguntas quién, qué, cuándo, dónde y por qué) y mapas mentales. Lo importante de esta estrategia es que permite organizar la información en torno a ideas o temas centrales.

Preguntas socráticas: el profesor hace el papel de interrogador sobre los puntos de vista de los alumnos, participa en diálogos con ellos con el objeto de revelar lo acertado o erróneo de sus ideas.

Heurística: son ejemplos de principios heurísticos, por ejemplo, encontrar analogías al problema que se desea resolver, separar las diferentes partes del problema, proponer una posible solución al problema y después trabajarlo retrocediendo, etc.

Pensamiento científico: del mismo modo que se debe buscar la presencia de las matemáticas en todos los campos del currículo, también se debe descubrir ideas científicas en áreas no relacionadas con la ciencia. Por ejemplo, los alumnos pueden estudiar la influencia que han ejercido ideas científicas importantes en la historia.

También los alumnos pueden leer obras de ciencia ficción para debatir si las ideas descritas son factibles o investigar sobre ciertos problemas globales (sida, superpoblación, efecto invernadero) que requieren ciertos conocimientos científicos para su total comprensión.

Estrategias docentes para la inteligencia espacial.

Visualización: se les puede pedir que cierren los ojos y se imaginen lo que están estudiando, se les puede pedir que creen su propia pizarra interior y en esa pizarra mental pueden colocar datos que necesiten recordar: ortografía de determinadas palabras, fórmulas matemáticas, hechos históricos, etc. Luego pueden hablar o dibujar sobre sus experiencias.

Señales de colores: los alumnos muy espaciales suelen ser sensibles al color. Existen diferentes formas de poner color en el aula como herramienta de aprendizaje. Utilice tizas, marcadores, transparencias de colores variados, etc. Los alumnos pueden utilizar los colores para codificar el material que están estudiando: por ejemplo, marcar los datos más importantes en rojo, la información complementaria en verde y los pasajes que no se entienden en naranja.

Metáforas gráficas: una metáfora consiste en utilizar una idea para referirse a otra. El valor educativo de la metáfora radica en establecer conexiones entre lo que un alumno ya sabe y lo que se representa. Piense en el punto clave o concepto principal que pretende que sus alumnos dominen. A continuación relacione esta idea con una imagen visual (por ejemplo, si los órganos del cuerpo fueran animales, ¿cuáles serían?).

Bocetos de ideas: si analizamos los cuadernos de personajes destacados de la historia, como Charles Darwin, Thomas Edison o Henry Ford, comprobaremos que estas personas utilizaron dibujos sencillos para desarrollar muchas de sus valiosas ideas. La estrategia del boceto de ideas consiste en pedir a los alumnos que dibujen el punto clave, la idea principal, el tema central o el concepto básico del tema que se está impartiendo. Es importante seguir la actividad de dibujo con un debate sobre la relación entre los bocetos y el tema tratado.

Símbolos gráficos: menos habitual, sobre todo pasada la primaria, es dibujar imágenes en la pizarra, aunque las imágenes sean extremadamente importantes para los alumnos con dotes espaciales. Sin embargo, los profesores que complementen sus clases con dibujos y símbolos gráficos llegarán a un abanico más amplio de estudiantes. Esta estrategia, por tanto, exige que el profesor practique el dibujo en al menos una parte de las lecciones creando símbolos gráficos que representen los conceptos a aprender. Algunos ejemplos pueden ser: señalar las raíces de las palabras dibujando pequeñas raíces en la base de dichas palabras en la pizarra; dibujar una línea del tiempo y añadir, no sólo fechas y nombres, sino también imágenes que simbolicen los hechos mencionados.

Estrategias docentes para la inteligencia cinético-corporal.

Los alumnos dejan a un lado sus libros y carpetas cuando salen del colegio, sin embargo, sus cuerpos les acompañan en todo momento.

Respuestas corporales: los estudiantes pueden proporcionar respuestas corporales durante la lección, por ejemplo: si entienden lo que se acaba de explicar se ponen un dedo en la sien; si no, se rascan la cabeza; cada vez que encuentren algo en el texto que les parece anticuado, fruncen el ceño; etc.

Teatro en la clase: para sacar al actor que cada alumno lleva dentro, pídeles que representen textos, problemas u otros materiales de aprendizaje dramatizando el contenido. Para ayudar a los alumnos que se muestran reacios, prueba primero con algunos ejercicios de calentamiento.

Conceptos cinéticos: se puede pedir a los alumnos que representen con el cuerpo conceptos o términos específicos de la lección. Esta actividad requiere que los alumnos pasen la información de sistemas lingüísticos o de símbolos lógicos a una expresión puramente corporal. La gama de temas es ilimitada.

Pensamiento manual: los alumnos deben tener la oportunidad de aprender manipulando objetos o haciendo cosas con las manos. Son clásicos las regletas y los bloques lógicos. Los alumnos pueden estudiar ortografía o vocabulario nuevo modelando las palabras en arcilla; pueden expresar conceptos complejos creando esculturas, collages u otras estructuras.

Estrategias docentes para la inteligencia musical.

Durante miles de años los conocimientos han pasado de generación en generación a través del canto.

Ritmos, canciones, raps y coros: identifique el punto más importante que desea realzar en una lección, la idea principal de una historia o el tema central de un concepto y páselos a formato rítmico. Se puede invitar a los alumnos a que creen sus propias canciones, raps o coros que resuman, sinteticen o apliquen significados extraídos de temas que está estudiando, esta estrategia les acercará a un nivel de aprendizaje más profundo.

Supermemoria musical: hace 25 años investigadores sobre educación del Este de Europa descubrieron que los alumnos recordaban mejor la información si escuchaban las explicaciones del profesor acompañadas de una música de fondo. Las selecciones de música barroca y clásica en compás de 4/4 resultaron especialmente eficaces (los movimientos largos de conciertos de Andel, Bach, Telemann y Corelli). Los alumnos deben estar relajados (con la cabeza apoyada en la mesa o tumbados en el suelo) mientras el profesor explica rítmicamente (por ejemplo, ortografía o vocabulario, datos históricos, términos científicos) y la música suena de fondo.

Música según el estado de ánimo: consiga música grabada que cree un ambiente emocional adecuado para una lección o unidad. Esa música puede crear efectos de sonido, sonidos de la naturaleza o piezas clásicas o contemporáneas que faciliten estados emocionales específicos.

Estrategias docentes para la inteligencia interpersonal.

Algunos alumnos necesitan que sus ideas sean aceptadas por los demás para funcionar bien en clase. Estos alumnos sociales se han beneficiado en gran medida de la aparición del aprendizaje cooperativo.

Compartir con los compañeros: el acto de compartir es la estrategia de inteligencias múltiples más fácil de llevar a cabo. Las actividades de compartir pueden ser breves o extensas (una hora o más). Se les puede pedir, por ejemplo, que compartan con un compañero una pregunta que se le haya ocurrido sobre lo que acaba de explicar el profesor, o que comparta con varios compañeros lo que sabe sobre un tema antes de empezar a trabajarlo. Las parejas o los grupos pueden ser siempre los mismos, o por el contrario, animar a los alumnos para que compartan su tiempo con diferentes compañeros de clase, de modo que al terminar el curso todos hayan compartido con todos. Compartir con los compañeros también puede convertirse en clases particulares de un alumno a otro o de alumnos más mayores a estudiantes de cursos inferiores.

Grupos de cooperación: los alumnos de los grupos de cooperación pueden afrontar las tareas de aprendizaje de diversas maneras: pueden trabajar colectivamente en un trabajo escrito, cada miembro aportará ideas; otra posibilidad es que el grupo reparta responsabilidades: un miembro se hace cargo de la introducción, otro del desarrollo y otro de la conclusión; también pueden emplear una estrategia de puzzle y asignar a cada estudiante una responsabilidad sobre un libro o un subtema determinado; se pueden asignar diferentes roles a los miembros del grupo, de manera que una persona escriba el texto, una segunda revise la ortografía y la puntuación, la tercera lea el trabajo en clase y una cuarta dirija el debate posterior. Los grupos de cooperación resultan especialmente adecuados para enseñar inteligencias múltiples porque se pueden estructurar de manera que incluyan alumnos representantes de todas las inteligencias.

Juegos de mesa: ofrecen un medio divertido de aprender en el contexto de un entorno social informal. Los alumnos charlan, discuten sobre las reglas, lanzan los dados, y aprenden la habilidad o el tema objeto del juego. Los temas tratados pueden ser muy variados: de historia, de geografía, de naturales, de lengua, de literatura, de matemáticas, etc.

Simulaciones: una simulación consiste en un grupo de personas que se reúnen para crear un entorno “como si...”. Las simulaciones pueden ser rápidas e improvisadas o pueden prolongarse y necesitar unos preparativos: escenario, trajes, diálogos, música, etc. Aunque esta estrategia implica varias inteligencias, se incluye en el apartado interpersonal porque las interacciones humanas que tienen lugar ayudan a los alumnos a desarrollar un nuevo nivel de comprensión.

Estrategias docentes para la inteligencia intrapersonal.

Periodos de un minuto de reflexión: dan tiempo a los alumnos para asimilar la información presentada o para relacionarla con hechos de sus propias vidas. Los alumnos no pueden hablar, sólo tienen que pensar en lo que el profesor les acaba de explicar. El profesor no debe obligar a los alumnos a compartir sus pensamientos; lo que sí puede hacer es preguntar si algún alumno desea hacerlo.

Relaciones personales: el profesor puede ayudar a los alumnos a establecer relaciones entre lo que se enseña y su propia vida. Esta estrategia, por tanto, exige al profesor la inclusión de asociaciones personales, sentimientos y experiencias de los alumnos en sus explicaciones: por ejemplo, ¿quién ha...alguna vez?”, “me gustaría que recordéis un momento de vuestras vidas en que...”, “¿alguien ha estado alguna vez en el extranjero?, ¿en qué país?”, etc.

El momento de las opciones: ofrecer opciones a los alumnos es un principio fundamental de la buena enseñanza, consiste en dar la oportunidad a los alumnos de que tomen decisiones sobre sus experiencias de aprendizaje. Las opciones pueden ser pequeñas y limitadas (elegir entre esta actividad o esta otra) o significativas y abiertas (elegir el tipo de proyecto que le gustaría hacer en este semestre). Pueden estar relacionadas con el contenido (decidir en qué tema le gustaría profundizar) o con el proceso (elegir un método de trabajo entre varios para realizar un proyecto).

Sentimientos en el aula: con demasiada frecuencia los educadores presentan la información de manera emocionalmente neutra, sin embargo, las emociones juegan un papel importante en el aprendizaje. Para alimentar el cerebro emocional los educadores tienen que enseñar con sentimiento. Se deben crear momentos en que los estudiantes rían, se enfaden, expresen opiniones contundentes, se pongan nerviosos o sientan distintas emociones.

Sesiones para establecer objetivos: una de las características de los alumnos con inteligencia intrapersonal muy desarrollada es la capacidad para proponerse objetivos realistas. Estos pueden ser a corto plazo (“quiero que escribáis una lista con tres cosas que os gustaría aprender hoy”) o a largo plazo (“explicadme qué os veis haciendo dentro de 25 años). Pueden estar relacionados con los resultados académicos (“qué notas te propones obtener este trimestre”), con resultados de aprendizaje más amplios (“qué te propones hacer cuando termines la ESO”) o bien con objetivos vitales. Hay que reservar unos minutos cada día para que los alumnos establezcan objetivos por sí solos. También se les puede explicar métodos para hacer un seguimiento de sus progresos (mediante gráficas, tablas, diarios y líneas del tiempo).

Estrategias docentes para la inteligencia naturalista.

Paseos por la naturaleza: cualquier tema se presta un paseo por la naturaleza. Constituyen una excelente preparación para el área de ciencias; para estudios matemáticos sobre el crecimiento de las plantas, datos del clima, etc; para estar en una zona importante de un tema de historia que se acaba de trabajar; para recrear una escena literaria; para preparar una redacción, un dibujo u otras actividades artísticas.

Ventanas al aprendizaje: muchas veces los alumnos miran por la ventana porque lo que ven fuera les resulta más interesante que lo que ocurre en el aula. Mirar por la ventana es una estrategia que los educadores pueden utilizar para ampliar el currículo. Para observar las aves con unos binoculares; para entender el tiempo estudiando los efectos de las estaciones en los árboles, la hierba y otras plantas; captar imágenes para que luego incluyan en sus redacciones metáforas basadas en la naturaleza. Puede utilizarse en todas las materias.

Plantas para adornar: muchos profesores adornan las ventanas o estanterías con plantas con el fin de crear un ambiente positivo para el aprendizaje. En ciencias y matemáticas los alumnos pueden medir el crecimiento de las plantas que tengan en clase. En historia existe la posibilidad de estudiar la función o la utilidad de las plantas como medicinas, alimentos o incluso como venenos. Asignar el cuidado de las plantas de la clase a algunos alumnos puede ser conveniente para encauzar sus energías, para que asuman responsabilidades; si realizan esta actividad y otras similares todos los alumnos a lo largo del curso sentirán la clase más suya.

Mascota en el aula: tener una mascota en el aula facilita que los alumnos se sientan responsables del crecimiento y bienestar de criaturas de la naturaleza. Pueden desarrollar la observación tomando notas sobre la alimentación, costumbres, comportamiento, etc. del animal.

Ecoestudio: la idea clave de esta estrategia es respetar el mundo natural, una característica importante de la inteligencia naturalista. La idea que se está sugiriendo es que la ecología no debe ser únicamente una unidad a lo largo del curso, un tema aislado del resto del currículo, sino que debe estar integrada en todas las actividades de la jornada escolar. Se trata de realizar actividades en todas las materias donde se aborden diferentes problemas: especies amenazadas, uso del agua, contaminación, etc.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y EVALUACIÓN

Sería el colmo de la hipocresía pedir a los alumnos que participen en una amplia gama de experiencias de las ocho inteligencias y después exigirles que demuestren lo que han aprendido a través de pruebas estándar que se limitaran a las destrezas verbales y lógicas. La teoría de las IM propone un sistema de evaluación que se base no tanto en pruebas formales estándar o con referencia a la norma y más en **medidas auténticas de criterio**, es decir, que comparen el rendimiento actual del estudiante con sus propios resultados pasados. Cada vez más educadores sostienen que las auténticas medidas de evaluación demuestran la comprensión del material por parte del estudiante con más fidelidad que las pruebas formales.

La **auténtica evaluación** abarca una amplia gama de instrumentos, medidas y métodos. El requisito más importante para que se dé la evaluación auténtica es la **observación**. Observar a los alumnos resolviendo problemas o creando productos en contextos reales proporciona la mejor imagen de sus competencias en las materias que se enseñan en el colegio. El siguiente componente más importante de la evaluación auténtica es la **documentación** de lo producido por el alumno. **El rendimiento del alumno se puede documentar de diversas maneras:** 1) Anécdotas: en un diario con una sección para cada alumno anote los logros importantes, las interacciones con los compañeros y con los materiales de aprendizaje y cualquier otra información siempre que sea relevante. 2) Muestras de trabajos. 3) Cintas de audio. 4) Cintas de vídeo. 5) Fotografía. 6) Diario del alumno: los alumnos pueden escribir un diario sobre sus experiencias en la escuela. 7) Sociogramas. 8) Test informales: cree pruebas para obtener información sobre la capacidad del alumno en un área específica. Céntrese en crear una imagen cualitativa de la asimilación del material por parte del alumno y no en idear un método para exponer su ignorancia en un determinado tema. 9) Uso informal de test estandarizados: utilice estos test pero no siga las estrictas normas de administración. Relaje los límites

temporales, lea las instrucciones al alumno, pídale que aclare sus respuestas y bríndele oportunidades para demostrar lo que sabe con dibujos, construcciones tridimensionales, música u otros medios. 10) Entrevistas con los alumnos: reúnanse periódicamente con los alumnos para hablar sobre su progreso en la escuela, de sus intereses y objetivos. Registre cada entrevista en el archivo del alumno. 11) Listas de control: cree una lista de habilidades o contenidos importantes trabajados en clase. Cuando los alumnos logren las competencias, marque los puntos correspondientes de la lista.

Del mismo modo que la teoría de las IM sugiere que cualquier objetivo de instrucción se puede enseñar de ocho maneras distintas, como mínimo, también implica que es posible evaluar cualquier tema desde ocho perspectivas. Mediante la aplicación de las ocho maneras de evaluar, los alumnos pueden ser examinados de formas diversas:

- 1- Exponiéndolos a tareas relacionadas con cada una de las ocho inteligencias en un intento de descubrir las áreas que se des dan mejor.
- 2- Asignándoles una tarea basada en la información de que dispone el profesor sobre sus inteligencias más desarrolladas.
- 3- Que los propios alumnos puedan escoger cómo les gustaría ser evaluados.

La siguiente tabla indica algunas combinaciones posibles para estructurar los contextos de evaluación (64 contextos de evaluación de IM):

Actividad/ Evaluación	Act. lingüística	Act.lógico- matemática	Act. espacial	Act. musical	Act. cinético/ corporal	Act. inter- personal	Act. intra- personal	Act. naturalista
Eval. lingüística	Leer un libro y después responder a preguntas	Examinar una estadística y después responder a preguntas	Ver una película y después responder a preguntas	Escuchar una pieza musical y después responder a preguntas	Salir de excursión y después responder a preguntas	Participar en un juego de grupo y después responder a preguntas.	Pensar en un hecho personal y después responder a preguntas	Observar la naturaleza y después responder a preguntas
Eval. lógico- matemát.	Leer un libro y luego desarrollar una hipótesis	Examinar una estadística y luego desarrollar una hipótesis	Ver una película y luego desarrollar una hipótesis.	Escuchar una pieza musical y luego desarrollar una hipótesis.	Salir de excursión y luego desarrollar una hipótesis.	Participar en un juego de grupo y luego desarrollar una hipótesis.	Pensar en un hecho personal y luego desarrollar una hipótesis.	Observar la naturaleza y luego desarrollar una hipótesis.
Eval. espacial	Leer un libro y luego hacer un dibujo	Examinar una estadística y luego hacer un dibujo.	Ver una película y luego hacer un dibujo	Escuchar una pieza musical y luego hacer un dibujo	Salir de excursión y luego hacer un dibujo	Participar en un juego de grupo y luego hacer un dibujo	Pensar en un hecho personal y luego hacer in dibujo	Observar la naturaleza y luego hacer un dibujo
Eval. musical	Leer un libro y luego crear una canción	Examinar una estadística y luego crear una canción	Ver una película y luego crear una canción	Escuchar una pieza musical y luego crear una canción	Salir de excursión y luego crear una canción	Participar en un juego de grupo y luego crear una canción	Pensar en un hecho personal y luego crear una canción	Observar la naturaleza y luego crear una canción
Eval. cinético- corporal	Leer un libro y luego construir	Examinar una estadística y luego	Ver una película y luego construir	Escuchar una pieza musical y luego	Salir de excursión y luego construir	Participar en un juego de grupo y	Pensar en un hecho personal y luego	Observar la naturaleza y luego

	una maqueta	construir una maqueta	una maqueta	construir una maqueta	una maqueta	luego construir una maqueta	construir una maqueta	construir una maqueta
Eval. inter-personal	Leer un libro y luego compartir las ideas con un amigo	Examinar una estadística y luego compartir las ideas con un amigo	Ver una película y luego compartir las ideas con un amigo	Escuchar una pieza musical y luego compartir las ideas con un amigo	Salir de excursión y luego compartir las ideas con un amigo	Participar en un juego de grupo y luego compartir las ideas con un amigo	Pensar en un hecho personal y luego compartir las ideas con un amigo	Observar la naturaleza y luego compartir las ideas con un amigo
Eval. intra-personal	Leer un libro y luego pensar en un nuevo modo de respuesta	Examinar una estadística y luego pensar en un nuevo modo de respuesta	Ver una película y luego pensar en un nuevo modo de respuesta	Escuchar una pieza musical y luego pensar en un nuevo modo de respuesta	Salir de excursión y luego pensar en un nuevo modo de respuesta	Participar en un juego de grupo y luego pensar en un nuevo modo de respuesta	Pensar en un hecho personal y luego pensar en un nuevo modo de respuesta	Observar la naturaleza y luego pensar en un nuevo modo de respuesta
Eval. naturalista	Leer un libro y luego realizar un proyecto de ecología	Examinar una estadística y luego realizar un proyecto de ecología	Ver una película y luego realizar un proyecto de ecología	Escuchar una pieza musical y luego realizar un proyecto de ecología	Salir de excursión y luego realizar un proyecto de ecología	Participar en un juego de grupo y luego realizar un proyecto de ecología	Pensar en un hecho personal y luego realizar un proyecto de ecología	Observar la naturaleza y luego realizar un proyecto de ecología

Si observamos la tabla anterior veremos que los exámenes típicos en las escuelas adoptan únicamente uno o dos de los 64 contextos de evaluación. Por otra parte, como habrá observado el lector, se pueden añadir muchas variedades a la tabla dentro de cada tipo de inteligencia. También hay que hacer constar que no es preciso desarrollar los 64 contextos de evaluación distintos para todo aquello que se necesita examinar. Lo que sí es importante destacar es que los tipos de evaluación que propone la teoría de las IM ofrecen a los alumnos oportunidades frecuentes de exponerse a varios contextos a la vez.

A medida que los alumnos participan cada vez más en proyectos y actividades de inteligencias múltiples, las posibilidades de documentar su proceso de aprendizaje en carpetas aumentan considerablemente. En la pasada década, el desarrollo de las carpetas entre los educadores reformistas estaba limitado a trabajos para los que se necesitan las inteligencias lingüística y lógico-matemática (carpetas de escritura y de matemáticas). Sin embargo, la teoría de las IM sugiere que las carpetas deben incluir materiales de las ocho inteligencias. La siguiente tabla indica algunos de los documentos que se podrían incluir en una carpeta de IM:

Para documentar la inteligencia lingüística.

Borradores de redacciones. Esquemas preliminares de proyectos de escritura. Las mejores redacciones. Descripciones escritas de investigaciones llevadas a cabo. Grabaciones de audio de debates, conversaciones, procesos de resolución de problemas. Informes finales. Interpretaciones dramáticas. Listas de habilidades de lectura.

Grabaciones de audio de lecturas o narraciones. Ejemplos de juegos de palabras resueltos.

Para documentar la inteligencia lógico-matemática.

Listas de habilidades matemáticas. Mejores trabajos de matemáticas. Notas y borradores con cálculos y resolución de problemas. Conclusiones escritas de experimentos científicos de laboratorio. Fotos de proyectos de ciencias. Documentación de proyectos de ciencias. Materiales de evaluación. Ejemplos de puzzles lógicos o acertijos resueltos. Ejemplos de programas de ordenador creados o aprendidos.

Para documentar la inteligencia espacial.

Fotos de proyectos. Maquetas tridimensionales. Diagramas, gráficos, bocetos, mapas conceptuales. Ejemplos o fotos de collages, dibujos, pinturas. Grabaciones en vídeo de proyectos. Ejemplos de puzzles visuoespaciales resueltos.

Para documentar la inteligencia cinético-corporal.

Grabaciones en vídeo de proyectos y demostraciones. Ejemplos de proyectos en curso. Grabaciones en vídeo u otros documentos de la representación de los procesos mentales. Fotos de proyectos manuales.

Para documentar la inteligencia musical.

Grabaciones en audio de actuaciones musicales, composiciones, collages. Ejemplos de partituras escritas (interpretadas o compuestas). Letras de raps, canciones o ritmos escritos por el alumno. Discografías compiladas por el alumno.

Para documentar la inteligencia interpersonal.

Cartas dirigidas a otros y recibidas (por ejemplo, para obtener información sobre una persona). Opiniones de grupo. Opiniones escritas de los compañeros, profesores y expertos. Registros de las conversaciones entre profesor y alumno (resumidas, transcritas). Registros de las conversaciones entre padres, profesor y alumno. Opiniones de los compañeros. Fotos, vídeos o documentos escritos sobre proyectos de aprendizaje en grupo.

Para documentar la inteligencia intrapersonal.

Diarios. Ensayos, listas, dibujos y actividades de autoevaluación. Ejemplos de otros ejercicios de autorreflexión. Cuestionarios. Transcripciones de entrevistas sobre objetivos y planes. Inventarios de intereses. Ejemplos de aficiones o actividades al aire libre. Gráficos de progreso completados por el propio alumno. Notas de reflexiones sobre el propio trabajo.

Para documentar la inteligencia naturalista.

Notas de campo de estudios de la naturaleza. Fotos del alumno cuidando animales y plantas. Grabación en vídeo de una demostración de un proyecto naturalista. Informe

sobre actividades voluntarias de ecología. Redacciones sobre el amor por la naturaleza o los animales. Fotos de colecciones de naturaleza (hojas, insectos).

Las carpetas se puede utilizar con diferentes fines: para la autorreflexión del alumno; como parte de un documento de evaluación/información de la escuela; en las entrevistas con los padres; en las reuniones sobre proyectos educativos individuales (PEI); en la entrevista con el profesor o profesores del curso siguiente; en la planificación curricular; para reconocer los logros de los alumnos; para crear actividades de aprendizaje en grupo.

La carpeta **puede ser evaluada** sólo por el profesor; por el profesor en colaboración con otros profesores; por el alumno; por los compañeros del alumno.

Los **factores a tener en cuenta a la hora de evaluar la carpeta** pueden ser, entre otros, los siguientes: número de entradas, variedad de entradas; nivel de autorreflexión mostrado; mejora del rendimiento; consecución de los objetivos fijados (por el profesor, por el propio alumno, por ambos); nivel de profundidad; disponibilidad por arriesgarse en trabajos más complejos; desarrollo de temas; uso de modelos para establecer comparaciones.

En cuanto al aspecto de la carpeta, esta podrá tener, entre otros, los siguientes formatos: dos piezas de cartón unidas con grapas o con celo; caja u otro tipo de contenedor; álbum de recortes; diario; montón atado; CD; página web.

LA ESCUELA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

En la mayoría de las escuelas actuales, los programas que se concentran en las inteligencias ignoradas (musical, espacial, cinético-corporal, naturalista, interpersonal, intrapersonal y naturalista) tienden a ser considerados como elementos periféricos con respecto a los programas centrales. Cuando un distrito escolar sufre una crisis presupuestaria, los encargados de las cuentas no recortan los programas de lectura y matemáticas para intentar ahorrar: empiezan eliminando el programa de música, el de arte y el de educación física.

Desde la teoría de las IM se considera que, durante la jornada escolar, todos los alumnos deben estar expuestos a cursos, proyectos o **programas que se centren en desarrollar cada una de sus inteligencias**, no sólo las habilidades verbales y lógicas básicas que se exaltan por encima de cualquier otra disciplina.

En primer lugar, Gardner considera que las escuelas de IM deberían basarse en parte en el ejemplo de los museos infantiles. Estos museos suelen proporcionar un ambiente de aprendizaje directo, interdisciplinar, basado en contextos de la vida real y en un entorno informal que fomenta la investigación libre de materiales y situaciones novedosas. En segundo lugar, menciona el antiguo modelo de aprendizaje según el cual el maestro en un oficio supervisa los proyectos que llevan a cabo sus jóvenes discípulos.

Gardner sugiere que en una escuela de IM, los alumnos podrían pasar **la mañana trabajando en materias tradicionales de maneras no tradicionales**. En particular, recomienda la **instrucción centrada en proyectos**. Los alumnos estudian en

profundidad un tema determinado (un conflicto histórico, un principio científico, un género literario, etc.) y desarrollan un proyecto (ensayo con imágenes, experimento, diario, etc.) que refleje un proceso continuado de comprensión de las diversas dimensiones del tema. **En la segunda mitad de la jornada**, los alumnos **salen a la comunidad y amplían sus conocimientos de los temas que estudian en el colegio**. A partir de tercero de primaria, podrían invertir las tardes en estudiar con expertos de su comunidad en artes, habilidades, actividades físicas y otras ocupaciones de la vida real.

Para Gardner, en una escuela de IM resultan fundamentales las actividades de **tres miembros clave del personal docente**, que representan las funciones actualmente inexistentes en la mayoría de los colegios. Todos los centros deberían contar con estos profesionales:

- 1- **Especialista en evaluación**: este miembro del personal es responsable de desarrollar un registro continuo de los puntos fuertes, las limitaciones y los intereses de cada alumno en las ocho inteligencias. Para ello se valdría de la observación, evaluaciones informales y documentación multimedia) y proporciona a los padres, profesores, gestores y a los propios alumnos una visión general de sus proclividades intelectuales.
- 2- **Agente mediador alumno-currículo**: esta persona actúa como puente entre las capacidades del alumno en las ocho inteligencias y los recursos disponibles en la escuela. El agente mediador dirige a los estudiantes a cursos y asignaturas específicas. Además proporciona a los profesores información sobre los temas más adecuados para cada estudiante y el mejor modo de presentárselos (por ejemplo, a través de películas, actividades manuales, música, libros)
- 3- **Agente mediador escuela-comunidad**: este miembro del personal representa el nexo de unión entre las proclividades intelectuales del alumno y los recursos disponibles en la comunidad general. Maneja abundante información sobre los tipos de aprendizaje, organizaciones, mentores, clases prácticas y otras experiencias formativas disponibles en la zona geográfica del alumno.

La creación de una escuela de IM de este tipo no es una utopía. Depende de la presencia de varios factores: prácticas de evaluación que introduzcan a los alumnos en los materiales reales y los símbolos de cada inteligencia, el desarrollo del currículo que refleja experiencias de la vida real, programas de formación del profesorado basados en sólidos principios educativos y, por último, un elevado nivel de implicación por parte de padres, dueños de negocios, museos y otras instituciones educativas de la comunidad.

Los esfuerzos para la creación de una escuela de IM están en marcha desde hace varios años. En particular, existe una escuela elegida por los medios y por otros educadores para mostrar su reconocimiento: la **Key Learning Community**, en **Indianápolis (Indiana)**. En 1984 un grupo de ocho profesores de escuelas públicas de Indianápolis contactaron con Howard Gardner con la intención de pedirle ayuda para poner en marcha una nueva escuela. En 1987 nació oficialmente la Key School, desde 1994 la escuela ha pasado de ser un centro de primaria a ofrecer educación secundaria, cambiando su nombre por el de Key Learning Community.

Esta escuela combina varios elementos de la educación en inteligencias múltiples para crear una experiencia de aprendizaje total. Entre estos elementos figuran los siguientes:

- 1- **Formación diaria en las ocho inteligencias:** los alumnos reciben clases de las materias tradicionales (matemáticas, ciencias, lengua y literatura, historia, geografía, alemán) pero también las mismas horas de educación física, arte y música. En comparación con otros colegios, los alumnos de la Key reciben el doble de clases de de estas tres últimas materias.
- 2- **Temas generales: cada año**, el personal de la escuela selecciona **dos temas**, uno para cada semestre, **con el fin de centrar las actividades curriculares**. Entre los temas abordados figuran, por ejemplo: conexiones, modelos animales, cambios en el tiempo y en el espacio, panorama medioambiental, herencia, Renacimiento. **Los alumnos seleccionan y desarrollan proyectos para cada tema**, y después los presentan a los profesores y a los compañeros durante sesiones especiales que se graban en vídeo.
- 3- **Pods:** son grupos especiales de aprendizaje que **seleccionan los propios alumnos individualmente según sus intereses**. Los pods (vainas) se forman en torno a disciplinas específicas (jardinería, arquitectura, teatro, etc.) o actividades cognitivas (pensamiento matemático, resolución de problemas y la mente y el movimiento, por ejemplo). Los alumnos **trabajan con un profesor especializado en el área seleccionada**, en un contexto de aprendizaje que hace hincapié en el **dominio de habilidades y conocimientos para el mundo real**. En el pod de arquitectura, por ejemplo, los estudiantes “adoptaron” 9 casas de la zona y estudiaron los diseños organizando visitas y otras actividades.
- 4- **Las salas de flujo:** los alumnos visitan esta sala de la escuela varias veces a la semana. La sala de flujo está equipada con abundantes juegos de mesa, puzzles, programas de ordenador y otros materiales educativos. Los alumnos **pueden participar en la actividad que deseen**, solos o en grupo. Un profesor les brinda la ayuda necesaria y observa cómo interactúan con los materiales.
- 5- **Comité de recursos comunitarios:** este comité está compuesto por **representantes de los ámbitos de los negocios, las artes, de organizaciones culturales, y de distintas instancias educativas**. Desarrolla **programas y asambleas semanales para toda la población estudiantil basados en temas interdisciplinarios**. Con frecuencia los temas guardan relación con las materias que se imparten en la escuela. Así, por ejemplo, si el tema es el medio ambiente, los oradores pueden presentar información sobre el tratamiento de los residuos, los bosques o los grupos de presión defensores de causas ecológicas.
- 6- **Grupos heterogéneos de edades mixtas:** los alumnos de la Key Learning Community se eligen al azar mediante un sorteo. Aunque llegan alumnos con las etiquetas previas de “incapacidad para aprender” y “dotado” y han estado ubicados en **programas de educación especial**, este tipo de programas **no existen en la Key**. Los alumnos de cada clase muestran una **gran variedad de niveles de capacidad**, un factor que **enriquece el programa a través de la diversidad**.