UNIDAD DIDÁCTICA 3

Despierta tu Cerebro

Re Capa Cita

PROGRAMA PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

Nota para el profesor

Nuestros alumnos pueden empezar a usar sus múltiples inteligencias desde muy pequeños. Esta unidad **está especialmente diseñada para alumnos de primer ciclo de primaria,** pero sirve como inspiración para el resto de ciclos de primaria.

A continuación **se van a proponer tres actividades** diferentes de estimulación de las Inteligencias. Estas propuestas están basadas en el material ofrecido por el *Proyecto Spectrum*, Tomo II, elaborado por *Gardner* y sus colaboradores en Harvard.

Cada actividad tiene como eje un tipo de actividades relacionadas con las Inteligencias Múltiples descritas por Gardner y sobre las que podéis encontrar más información en el **Taller Inteligencias Múltiples 1** de la web Recapacita.

Recapacita ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE CONSTRUIR

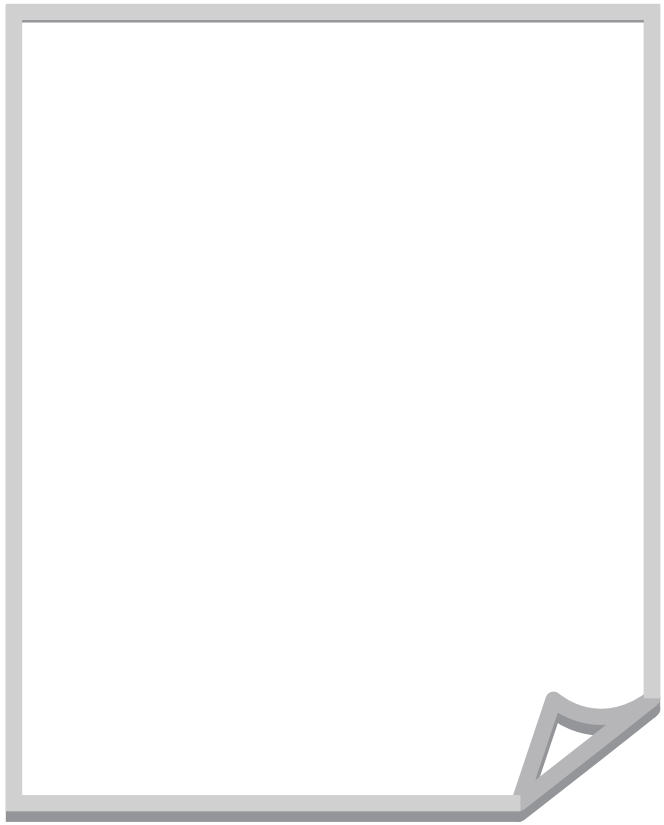
Vamos a construir un móvil de esos que cuelgan en los techos para un bebé. **¿Sabes cuáles son?**

PRIMERA FASE: IMAGINAR

Primero cierra los ojos e imagina el móvil que quieres construir, luego trata de anotar todos los materiales que crees que necesitas

Dibuja tu móvil

Anota los materiales necesarios



ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE CONSTRUIR

SEGUNDA FASE: PLANIFICAR

Ahora planifica tu trabajo ¿Qué harás primero?, ¿y segundo?, ¿cuánto tiempo crees que vas a tardar?

PASO 1	
PASO 2	
PASO 3	
PASO 4	
PASO 5	
PASO 6	
Tiempo Total	

Ahora MANOS A LA OBRA.

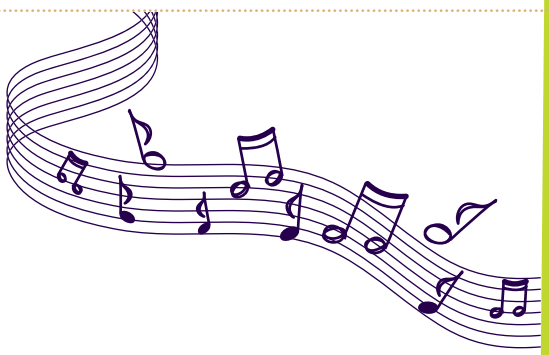
ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE CONSTRUIR

TERCERA FASE: EVALUAR

Y una vez terminado **no te olvides de evaluar tu trabajo.**

¿Se parece el resultado final a lo que habías imaginado?	SI	NO
¿Has utilizado todo el material que pensabas?	SI	NO
¿Te has divertido?	SI	NO
¿Qué te ha costado más?		
¿Qué has aprendido?		

Recapacita

ESTIMULAR LA CAPACIDAD MUSICAL

Vamos a jugar con la **música** a través de un instrumento llamado XILÓFONO.
¿Sabes cómo es un xilófono?

PRIMERA FASE: INVESTIGAR

¿Sabes qué es un xilófono?, ¿cómo se toca?, ¿qué notas se tocan en un xilófono?. Juego en este enlace y saca tus propias conclusiones.

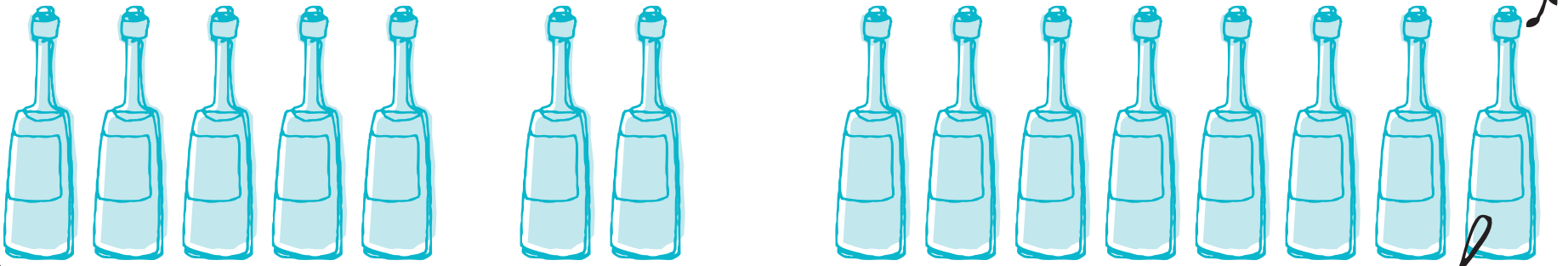
http://www.clicatic.org/recursos/educacion-infantil/infantil_musica/xilofono

Qué es	Cómo se toca	Qué notas suenan

ESTIMULAR LA CAPACIDAD MUSICAL

SEGUNDA FASE: PENSAR

Nosotros **vamos a hacer un xilófono de botellas de agua.** Cada botella sonará con una nota diferente.

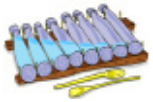


Entonces... ¿Cuántas botellas crees que necesitas?

Rodea el número de botellas que vayas a necesitar.

Recapacita ESTIMULAR LA CAPACIDAD MUSICAL

TERCERA FASE: CONSTRUIR

1	**Coge 8 botellas de cristal.**
2	**Échales agua con un embudo.**
3	**Tócalas con un palo para ver el sonido de cada una.**
4	**Añade o quita agua para que cada una produzca el sonido que quieres. Procura que los sonidos correspondan con las notas musicales: do, re, mi, fa, sol, la, si, do.**
5	**Ordénalas por sonidos del más grave al más agudo.**
6	**Prepara unos listones de madera y júntalos formando un soporte para las botellas.**
7	**Coloca en cada listón 9 palillos separados a una distancia igual a la anchura de las botellas.**
8	**Colocamos las botellas entre los palillos en el orden de las notas musicales.**
9 	**Ya tienes un xilófono y puedes empezar a tocarlo.**

Ahora MANOS A LA OBRA.

Recapacita ESTIMULAR LA CAPACIDAD MUSICAL

CUARTA FASE: COMPARA Y CONTRASTA

Juega con tu xilófono de agua y compáralo con el de la clase de música para poder rellenar el siguiente cuadro.

¿En qué se parecen? *Escribe 3 ideas.*

¿En qué se diferencian?

Conclusión: *Ambos son* .....

..... *Pero* .....

Después practica con tu xilófono la melodía de una canción que te guste.

ESTIMULAR LA CAPACIDAD MUSICAL

QUINTA FASE: EVALUAR

¿Se parece el resultado final a lo que habías imaginado?	SI	NO
¿Te has divertido?	SI	NO
¿Tus compañeros han adivinado qué canción tocabas?	SI	NO
¿Qué te ha costado más?		
¿Qué has aprendido?		

ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE RELACIONARSE

PRIMERA FASE: INVESTIGAR

Vamos a jugar con marionetas de dedo, cada una representa un personaje, se ponen en el dedo y el que la lleva le pone la voz y la mueve ¿Sabes qué tipo de marionetas son?

Busca en este enlace para saber más…
https://www.pinterest.com/mimanvil/taller-de-creacion-de-marionetas/

ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE RELACIONARSE

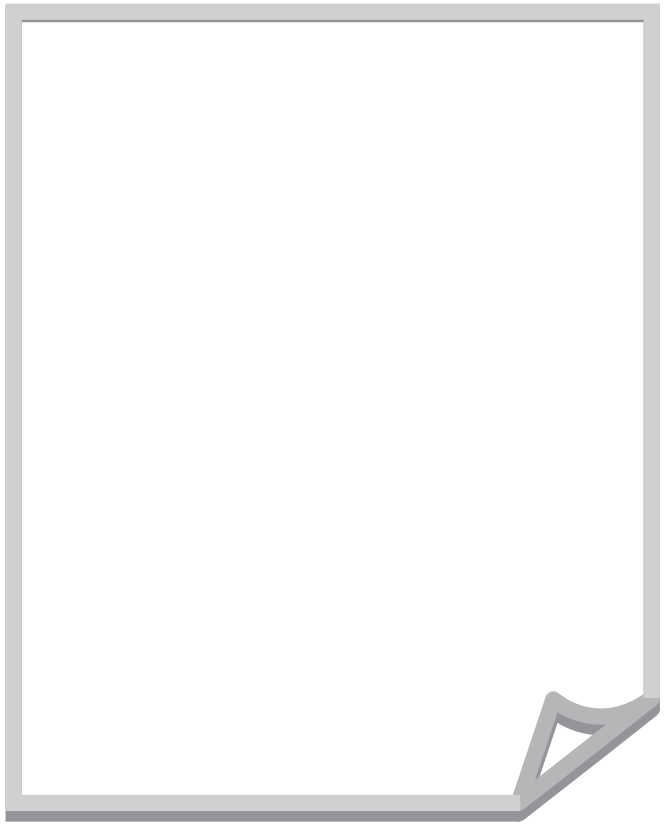
SEGUNDA FASE: CONSTRUIR

Usaremos como base los dedos de un guante.

Primero **cierra los ojos e imagina la marioneta que quieres hacer**, trata de anotar todos los materiales que crees que necesitas.

Imagina tu marioneta

Anota el material



ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE RELACIONARSE

Piensa también **cómo va a ser** su voz, su forma de comportarse, las cosas que le gustan y las que no, etc.

¿Va a ser un personaje imaginario o alguien que conoces?

¡También puedes hacerte a ti mismo!

Describe tu personaje

Recapacita ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE RELACIONARSE

Ahora planifica tu trabajo ¿Qué harás primero?, ¿y segundo?, ¿cuánto tiempo crees que vas a tardar?

PASO 1	
PASO 2	
PASO 3	
PASO 4	
PASO 5	
PASO 6	
Tiempo Total	

Ahora MANOS A LA OBRA.

TERCERA FASE: JUGUEMOS CON NUESTRAS MARIONETAS

Vamos a hacer un teatro con nuestras marionetas.
Aquí tenéis algunas ideas para representar.

1.- Todas las marionetas quieren utilizar el único columpio que hay, **¿qué tienen que hacer?**

2.- Hay dos marionetas que eran muy amigas pero se han peleado, **¿qué pueden hacer el resto para ayudarles a volver a ser amigos?**

3.- **Separamos el grupo en dos,** uno de los grupos de marionetas está jugando y son muy amigos desde hace tiempo, el otro grupo llega por primera vez a la clase y quiere jugar con las demás marionetas. **Tienen que presentarse, unirse al juego, hacer nuevos amigos**… ¿Cómo les recibirá el grupo de amigos?

Jugar y dramatizar durante un rato con vuestras marionetas. Cuando ya hayáis jugado todos varias veces y se os hayan ocurrido muchas ideas para resolver estos conflictos, pensad entre todos y rellenad en un gran papel continuo la rutina de pensamiento.

ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE RELACIONARSE

RUTINA DE PENSAMIENTO

Aspectos positivos	**Aspectos negativos**	**Aspectos Interesantes**
¿Qué aspectos positivos hay en la forma en las que han resuelto sus problemas las marionetas?	¿Qué aspectos negativos hay en la forma en las que han resuelto sus problemas las marionetas?	¿Qué aspectos interesantes hay en la forma en las que han resuelto sus problemas las marionetas?

Recapacita ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE RELACIONARSE

Cuando tengamos mucha práctica con nuestras marionetas **podemos recoger ideas de la clase** para representar con nuestras marionetas. Utiliza la rutina de pensamiento de la **Lluvia de ideas.**

LLUVIA DE IDEAS

CUARTA FASE: EVALUAR

Y una vez terminado no te olvides de **evaluar tu trabajo.**

¿Se parece el resultado final a lo que habías imaginado?	SI	NO
¿Has hecho una marioneta como la que pensabas?	SI	NO
¿Te has divertido?	SI	NO
¿Si volvieras a representar la misma situación tu marioneta haría lo mismo?	SI	NO
¿Qué situación te ha costado más representar con tu marioneta?		
¿Qué has aprendido?		

Para **realizar otras actividades** que estimulen la capacidad de razonar, comunicar, crear y hacer ciencia, consultar el material de:

El Proyecto Spectrum. Autores: *H. Gardner, D.H. Feldman y M. Krechevsky*. Publicado por la editorial: Morata.

UNIDAD DIDÁCTICA 3

Despierta tu Cerebro

Recapacita

PROGRAMA PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA