

Nuevas Metodologías

Inteligencias múltiples



Gínés Ciudad-Real

Nuevas Metodologías

Inteligencias múltiples



Gínés Ciudad-Real



30 segundos y 2 minutos en
grupo compartimos en el blog

La motivación fomenta la creatividad



Hola, Soy Howard Gardner,
profesor en la universidad de
Harvard. Hace algunos años

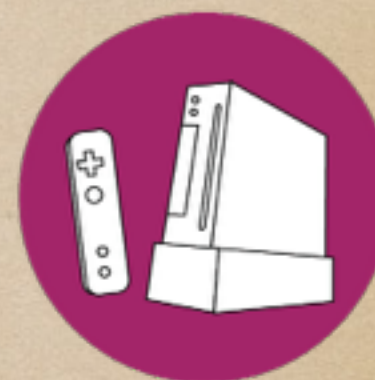
propuse una nueva
definición de inteligencia que
cambió la manera de ver a las

personas. Antes de
explicarte esa definición,
déjame hacerte una
pregunta:

¿Tú sabes lo que es la
Inteligencia?



Imagina todas estas situaciones



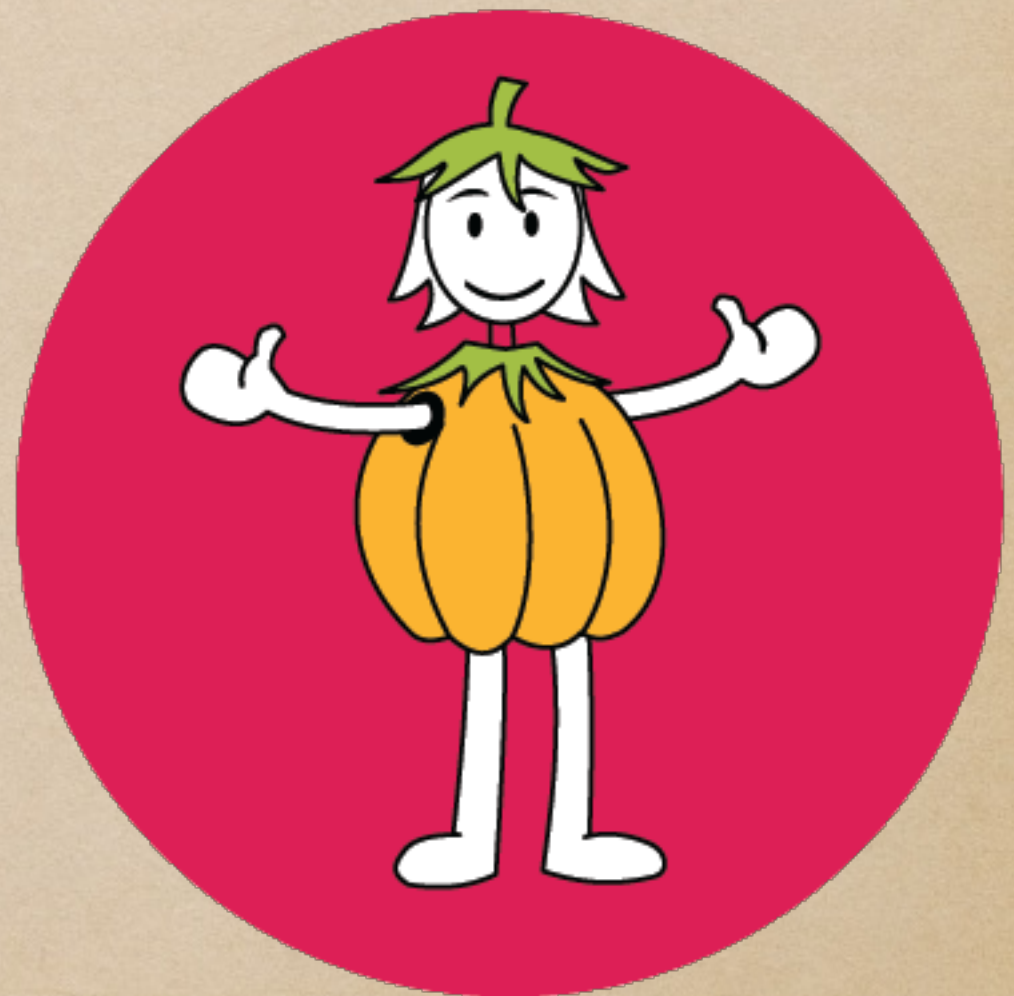
Tus dos mejores amigos en el colegio, han tenido una Fuerte discusión, Llevan varios días sin hablarse, como intentarías dar Fin a esta situación.



En el colegio hay un alumno que va en silla de ruedas a clase y tienes que diseñar una excursión al parque natural más próximo.



Una de tus hijas quiere ir disfrazada de princesa calabaza a la Fiesta de haloween del colegio, quieres realizarlo tu empleando materiales reciclados.



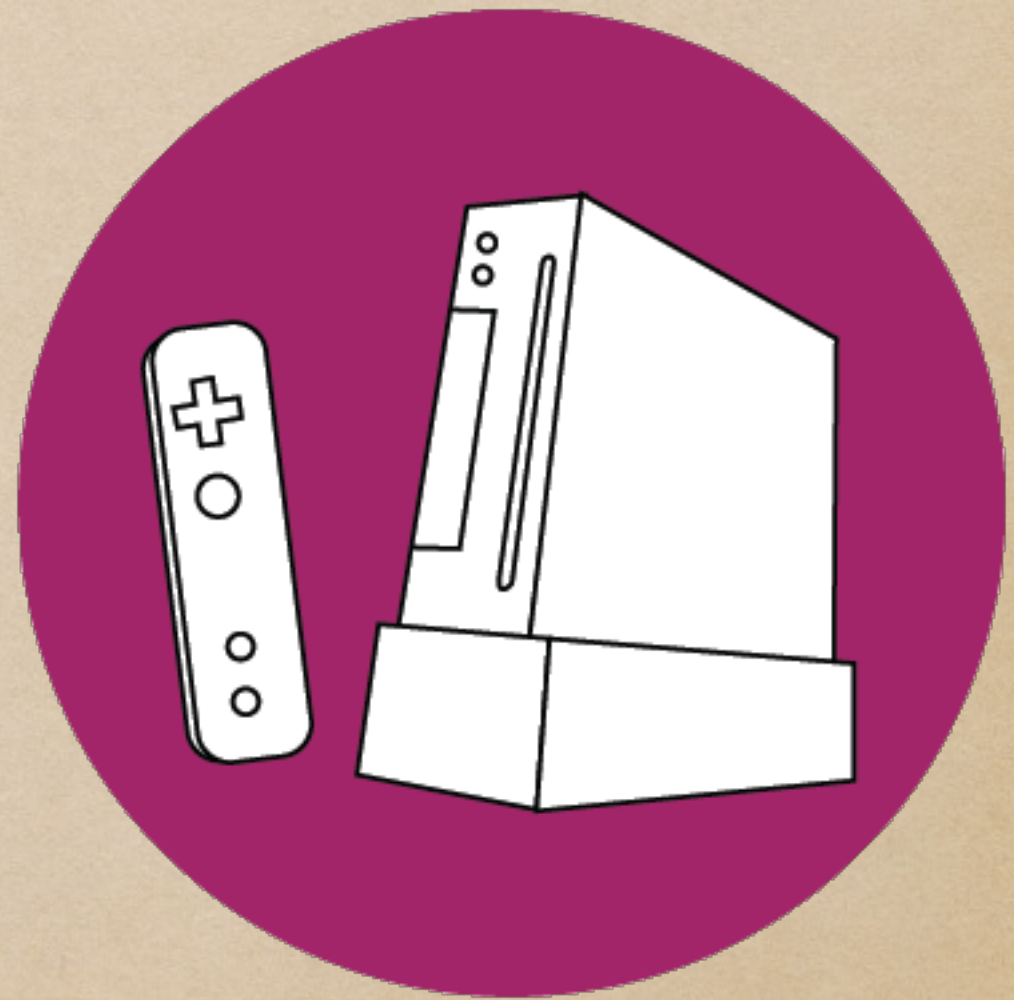
En vuestra comunidad de vecinos se va a celebrar
un concurso de Baile. Con una música tenemos que
inventarnos un Baile.



La semana que viene es el día de la graduación de los alumnos que has tenido en tu primera etapa de tutor y tienes que realizar un discurso.



Me gustaría regalar una sala de videojuegos a mis hijos con los beneficios del canal de youtube, ¿con cuantas visitas al canal puedo conseguir montar la habitación.



En todas nos piden:

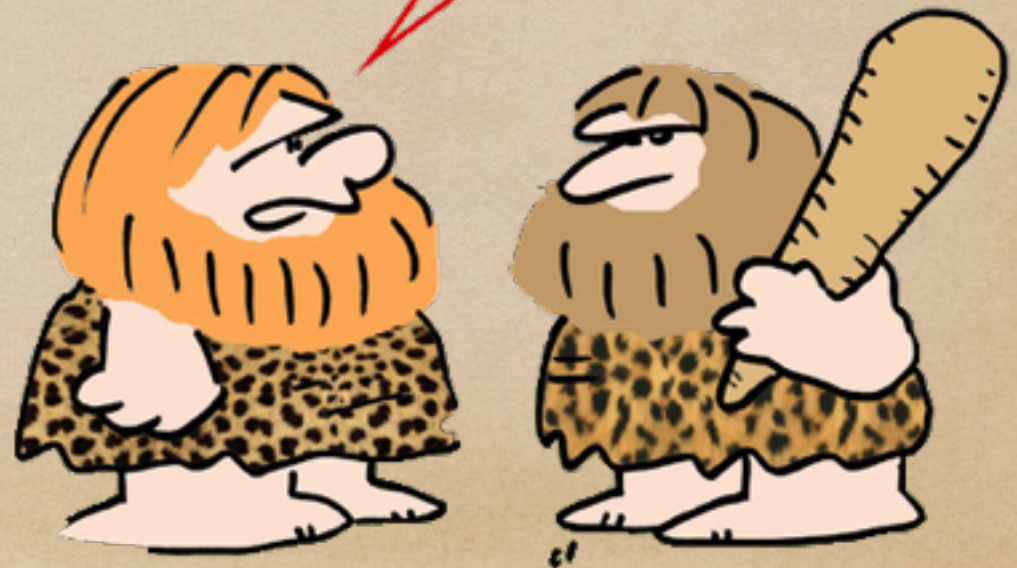
- Que resolvamos un problema.
- Que encontremos una solución.
- Que nos inventemos o creemos algo.
- Que nos relacionemos con los demás.
- Añade la que tu creas.....



La Inteligencia es :

- SaBER ResolVer pROblemas
- SaBER tomar decisiones
- Sentirse Bien con uno mismo.
- Conocerse Bien para hacer Bien a los demás

TODOS SOMOS INTELIGENTES



Pero cada situación nos pide que utilicemos algo distinto de nosotros mismos

¡menos mal que tenemos muchos tipos de inteligencia, oho!



LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.



LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.



Las Inteligencias Múltiples



EL PERFIL DE IIMM DE NOSOTROS

Las inteligencias en 10 preguntas



0=nunca 1=a veces 2=casi siempre 3=siempre

EL PERFIL DE IIMM DE NOSOTROS

TABLA DE RESPUESTAS

EL PERFIL DE IIMM

INTELIGENCIAS	RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS										suma
	0=nunca 1=a veces 2=casi siempre 3=siempre										
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL											
INTELIGENCIA INTERPERSONAL											
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA											
INTELIGENCIA MATEMÁTICA											
INTELIGENCIA CORPORAL											
INTELIGENCIA VISUAL											
INTELIGENCIA MUSICAL											
INTELIGENCIA NATURALISTA											

0=nunca 1=a veces 2=casi siempre 3=siempre

Inteligencia Intrapersonal



- 1.- Paso tiempo pensando en mis propias cosas
- 2.- Trato de ver qué sentido tiene lo que hago
- 3.- Al discutir tengo claros mis motivos e intenciones
- 4.- Disfruto los hobbies o intereses personales
- 5.- Tengo una visión realista de mis habilidades y dificultades
- 6.- Trabajo por mi cuenta o pienso seriamente en ser autónomo
- 7.- Poseo una voluntad fuerte y mente independiente
- 8.- Prefiero un fin de semana a solas en un cabaña, a un lugar con mucha gente
- 9.- Anoto habitualmente en un diario lo que siento
- 10.- Me repongo fácilmente tras los bajonazos de ánimo

Inteligencia Interpersonal



- 1.- Me gusta enseñar a alguien cómo se hace algo
- 2.- Necesito charlar con alguien sobre mis problemas
- 3.- Los conocidos acuden a mí si tienen un problema
- 4.- Disfruto entreteniendo a otros y organizando cosas
- 5.- Prefiero ir a una fiesta antes que quedarme solo
- 6.- Disfruto al compartir los hobbies con amigos
- 7.- Prefiero los trabajos y deportes en equipo
- 8.- Tengo cierta influencia sobre el grupo en que actúo
- 9.- Tengo más de un amigo cercano
- 10.- Me siento cómodo cuando estoy con mucha gente

Inteligencia lingüística



- 1.- Leo por placer y no sólo lo obligado
- 2.- Escribo con gusto cartas, artículos, tuits, whatshap, etc ...
- 3.- Lengua e Historia me resultan más fáciles que Matemáticas y Física y Química.
- 4.- Recuerdo con facilidad ideas, frases, conceptos.
- 5.- Colecciono poesías o frases que me gustan
- 6.- Entiendo con facilidad lo que leo
- 7.- Encuentro con facilidad las palabras para expresarme
- 8.- Capto más información al oír la radio que al ver la TV
- 9.- En coche, presto más atención a lo que dicen los carteles que al paisaje
- 10.- Escribo habitualmente mis pensamientos -diario, notas, Blogs, etc.

Inteligencia matemática



- 1.- Me encuentro a gusto en clases/temas de Matemáticas y Ciencias.
- 2.- Me gustan los juegos que desafían el pensamiento: ajedrez, 3 en Raya, sudokus, etc.
- 3.- Cuando pienso lo hago siguiendo la secuencia lógica del suceso
- 4.- Me gustan los experimentos y pensar "¿qué pasaría si..?"
- 5.- Creo que casi todo tiene una explicación racional
- 6.- Puedo pensar en conceptos abstractos, sin palabras ni imágenes
- 7.- Me apasionan los descubrimientos científicos nuevos
- 8.- Me gusta encontrar defectos lógicos en lo que dicen o hacen las personas
- 9.- El cálculo mental se me da muy bien.
- 10.- Me siento más cómodo cuando algo ha sido medido o clasificado de algún modo.

Inteligencia corporal



- 1.- Me siento mejor al aire libre
- 2.- Disfruto con cosas manuales: dibujar, construir, cocinar, tallar, tejer, ...
- 3.- Prefiero practicar actividades físicas, más que leer o ver sobre ellas
- 4.- Realizo algún deporte o actividad física
- 5.- Me resulta difícil estar sentado durante períodos largos
- 6.- Me vienen buenas ideas mientras camino, corro o hago una actividad física
- 7.- Uso el cuerpo, gestos, etc, al conversar
- 8.- Necesito tocar las cosas para saber más de ellas
- 9.- Siento que me muevo con agilidad, coordinación y equilibrio
- 10.- Disfruto en actividades arriesgadas o acciones que me enfrentan al peligro.

Inteligencia visual



- 1.- Saco Fotos o vídeos Frecuentemente.
- 2.- Me oriento con Facilidad en Lugares nuevos.
- 3.- Suelo hacer "dibujitos" a la vez que otra cosa (hablar por tfo, ...).
- 4.- Me Fijo en los colores al elegir ropa, arreglar el cuarto, etc.
- 5.- Prefiero leer libros ilustrados.
- 6.- Uso mapas con Facilidad
- 7.- Entiendo las explicaciones mejor con ayuda de gráficos, dibujos, ...
- 8.- Puedo imaginarme cómo vería una cosa desde arriba, a vista de pájaro.
- 9.- Resuelvo a gusto rompecabezas, laberintos, ...
- 10.- Cuando cierro los ojos a menudo veo imágenes claras.

Inteligencia musical



- 1.- Tengo una voz agradable para cantar.
- 2.- Distingo si alguien desentona al cantar.
- 3.- Me siento bien escuchando música.
- 4.- Conozco la melodía de muchas canciones.
- 5.- Sigo con facilidad el ritmo de una canción con algún instrumento de percusión.
- 6.- Voy a recitales y grabo música que me gusta.
- 7.- Oyendo 1 ó 2 veces una pieza musical puedo cantarla con bastante precisión.
- 8.- A veces, por la calle, llevo en mente una canción o melodía de TV.
- 9.- A menudo tamborileo o canturreo mientras hago otra cosa.
- 10.- Toco algún instrumento.

Inteligencia naturalista



- 1.- Suelo mirar, escuchar, tocar... aquello que no conozco.
- 2.- Me gusta preguntarme cómo funcionan las cosas.
- 3.- A menudo me pregunto cómo son los aparatos por dentro.
- 4.- Suelo comparar sucesos y cosas para ver qué es lo que tienen en común.
- 5.- Me gustaría aprender más cosas sobre la naturaleza.
- 6.- Tengo gran conocimiento sobre temas de la naturaleza: animales, plantas, montes,...
- 7.- Las ciencias naturales es la asignatura que más me gusta.
- 8.- Me divierto haciendo experimentos y comprobando qué es lo que ocurre.
- 9.- Suelo preguntarme "qué pasaría si..." cuando pienso en algo nuevo.
- 10.- Cuando voy a hacer un experimento intento adivinar lo que pasará.

Perfil de IIMM



EL PERFIL DE IIMM DE NUESTROS ALUMNOS

Las inteligencias en 10 preguntas

GENERACIÓN



0=nunca 1=a veces 2=casi siempre 3=siempre

Inteligencia Intrapersonal



- 1.- Conoce sus capacidades y debilidades.
- 2.- Juega y estudia bien a solas.
- 3.- Lleva "distinto" ritmo de vivir / aprender.
- 4.- Tiene un hobby del que no habla demasiado.
- 5.- Se motiva y consigue lo que se propone.
- 6.- Prefiere trabajar solo.
- 7.- Tiene claro lo que quiere hacer / lograr.
- 8.- Aprende de sus errores y éxitos.
- 9.- Tiene buena autoestima.
- 10.- Sabe expresar sus emociones/sentimientos.

Inteligencia Interpersonal



- 1.- Le gustan las actividades con más personas
- 2.- Parece un líder natural
- 3.- Aconseja a amigos con problemas
- 4.- Se las arregla bien en diversos ambientes
- 5.- Pertenecer a clubes, comisiones, grupos
- 6.- Disfruta enseñando lo que sabe a otros niños
- 7.- Manifiesta habilidades de mediación
- 8.- Escoge deportes de equipo antes que individuales
- 9.- Empatiza y se preocupa por los demás
- 10.- Los demás buscan su compañía

Inteligencia lingüística



- 1.- ESCRIBE cosas que merecen Reconocimiento
- 2.- Inventa historias Fantásticas, chistes ...
- 3.- Memoriza Bien nombres, Lugares, Fechas ...
- 4.- Le gustan crucigramas, scrabble ...
- 5.- Le gusta Leer
- 6.- Tiene una ortografía apropiada
- 7.- Le gustan rimas, trabalenguas, ...
- 8.- Disfruta escuchando radio, cuentos, historias ...
- 9.- Tiene Buen vocabulario para su edad
- 10.- Al comunicarse con los demás es muy verbal

Inteligencia matemática



- 1.- Preguntar mucho sobre cómo funcionan las cosas
- 2.- Disfrutar en tareas o juegos de números
- 3.- Disfrutar en clase de matemáticas
- 4.- Le gustan los juegos matemáticos y lógicos
- 5.- Juega a ajedrez, damas, juegos de estrategia ...
- 6.- Le gusta hacer experimentos de ciencias
- 7.- Le gusta clasificar las cosas en categorías
- 8.- Le gusta jugar con puzzles y rompecabezas
- 9.- Tiene un buen nivel de pensamiento lógico
- 10.- Le interesan temas relacionados con las ciencias

Inteligencia corporal



- 1.- Destaca en algún deporte o habilidad Física
- 2.- Le resulta difícil estar sentado mucho rato
- 3.- Imita bien gestos y "tics" de otras personas
- 4.- Desarma y recompone las cosas con gusto
- 5.- Le gusta correr, bailar, luchar, saltar ...
- 6.- Necesita tocar todo lo que ve
- 7.- Se expresa gesticulando, haciendo teatro...
- 8.- Habla de sus diferentes sensaciones físicas
- 9.- Trabaja a gusto con las manos: barro, pintura...
- 10.- Es hábil en tareas manuales: madera, costura...

Inteligencia visual



- 1.- Comunica con claridad sus imágenes visuales
- 2.- Entiende mapas y gráficos sin dificultad
- 3.- Es imaginativo. Ve las cosas de manera diferente
- 4.- Disfruta con las actividades artísticas
- 5.- Dibuja, colorea o diseña imágenes a gusto
- 6.- Le gusta ver películas, hacer fotos o vídeos ...
- 7.- Le gustan rompecabezas, 7 errores, laberintos ...
- 8.- Hace construcciones en 3-D interesantes
- 9.- Se fija más en las imágenes que en los textos
- 10.- Hace "dibujitos" a menudo en los cuadernos

Inteligencia musical



- 1.- Nota la música desafinada
- 2.- Recuerda las melodías de las canciones
- 3.- Tiene Buena voz al cantar
- 4.- Toca un instrumento o canta en un grupo/coro
- 5.- Habla y/o se mueve de forma Rítmica
- 6.- Canturrea para sí, inconscientemente
- 7.- Golpea Rítmicamente la mesa al trabajar
- 8.- Sensible a los sonidos del medio: ej lluvia..
- 9.- Pone atención cuando comienza a sonar música
- 10.- Conoce de memoria bastantes canciones

Inteligencia naturalista



- 1- Disfruta con temas de Naturaleza, animales, plantas...
- 2- Cuida y observa con detenimiento las plantas
- 3.- Defiende los derechos de animales, la Tierra...
- 4.- Clasifica sus objetos naturales al guardarlos
- 5.- A menudo ronda la zona de las mascotas
- 6.- Lleva a clase bichos, flores, hojas...y los enseña
- 7.- Explica con detalle el funcionamiento de algo
- 8.- Goza en salidas al campo, eco-museos, zoo...
- 9.- Muestra sensibilidad por formaciones naturales
- 10.- Domina algún tema de la Naturaleza: animales, ríos, ...

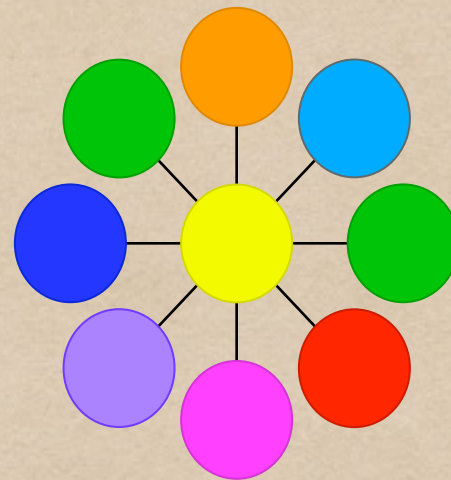
Perfil de IIMM

Comunica con claridad sus imágenes visuales
 Entiende mapas y gráficos sin dificultad
 Es imaginativo. Ve las cosas de manera diferente
 Disfruta con las actividades artísticas
 Dibuja, colorea o diseña imágenes a gusto
 Le gusta ver películas, hacer fotos o videos ...
 Le gustan rompecabezas, 7 errores, laberintos ...
 Hace construcciones en 3-D interesantes
 Se fija más en las imágenes que en los textos
 Hace "dibujitos" a menudo en los cuadernos

Le gustan las actividades con más personas
 Parece un líder natural
 Aconseja a amigos con problemas
 Se las arregla bien en diversos ambientes
 Pertenece a clubes, comisiones, grupos ...
 Disfruta enseñando lo que sabe a otros niños
 Manifiesta habilidades de mediación
 Escoge deportes de equipo antes que indiv.
 Empatiza y se preocupa por los demás
 Los demás buscan su compañía

Disfruta con temas de Natu, animales, plantas...
 Cuida y observa con detenimiento las plantas
 Defiende los derechos de animales, la Tierra...
 Clasifica sus objetos naturales al guardarlos
 A menudo ronda la zona de las mascotas
 Lleva a clase bichos, flores, hojas...y los enseña
 Explica con detalle el funcionamiento de algo
 Goza en salidas al campo, eco-museos, zoo...
 Muestra sensibilidad por formaciones naturales
 Domina algún tema de la Natu: animales, ríos, ...

Escribe cosas que merecen reconocimiento
 Inventa historias fantásticas, chistes ...
 Memoriza bien nombres, lugares, fechas ...
 Le gustan crucigramas, scrabble ...
 Le gusta leer
 Tiene una ortografía apropiada
 Le gustan rimas, trabalenguas, ...
 Disfruta escuchando radio, cuentos, historias ...
 Tiene buen vocabulario para su edad
 Al comunicarse con los demás es muy verbal



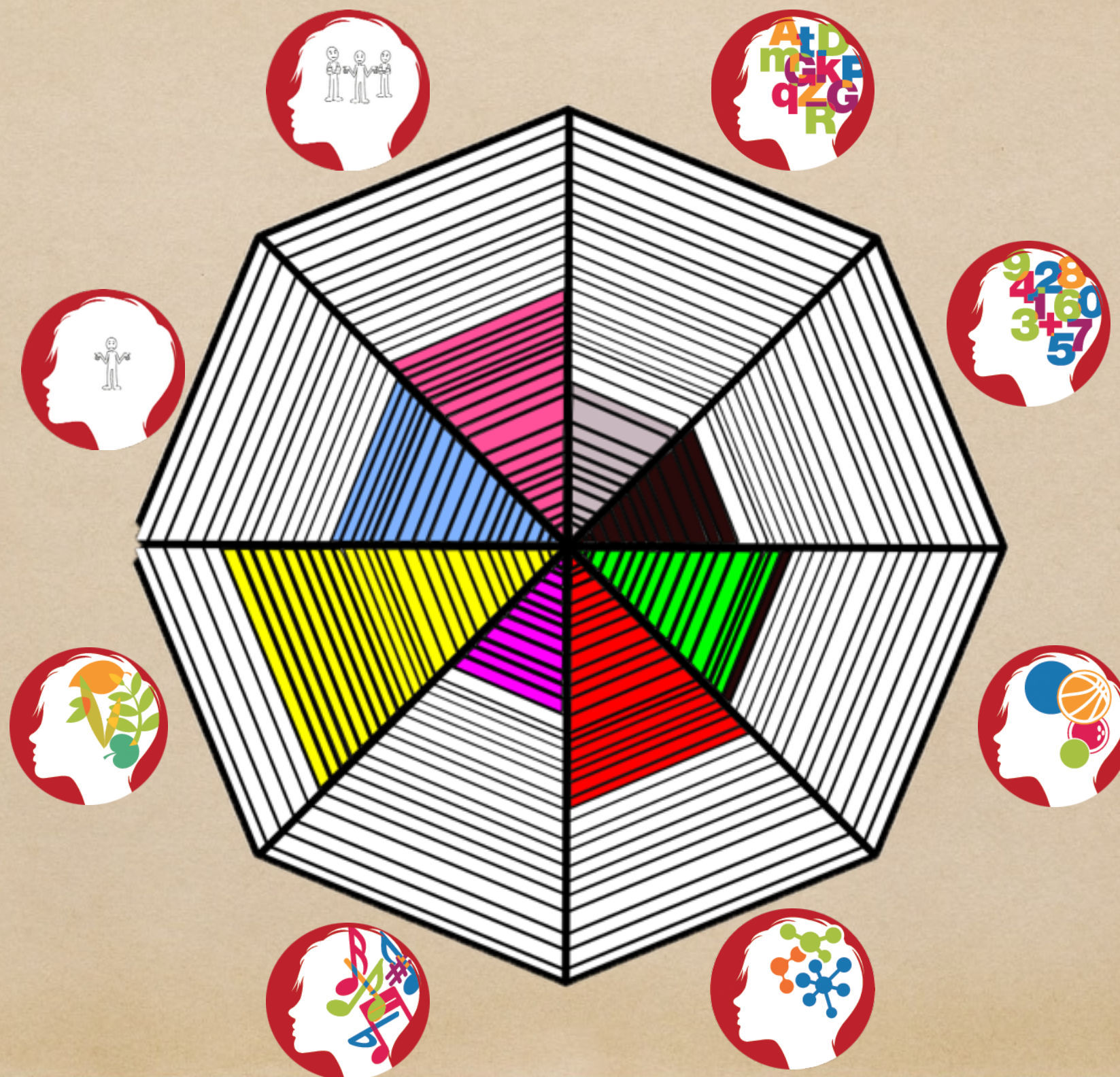
Pregunta mucho sobre cómo funcionan las cosas
 Disfruta en tareas o juegos de números
 Disfruta en clase de matemáticas
 Le gustan los juegos matemáticos y lógicos
 Juega a ajedrez, damas, juegos de estrategia ...
 Le gusta hacer experimentos de ciencias
 Le gusta clasificar las cosas en categorías
 Le gusta jugar con puzzles y rompecabezas
 Tiene un buen nivel de pensamiento lógico
 Le interesan temas relacionados con las ciencias

Destaca en algún deporte o habilidad física
 Le resulta difícil estar sentado mucho rato
 Imita bien gestos y "tics" de otras personas
 Desarma y recompone las cosas con gusto
 Le gusta correr, bailar, luchar, saltar ...
 Necesita tocar todo lo que ve
 Se expresa gesticulando, haciendo teatro...
 Habla de sus diferentes sensaciones físicas
 Trabaja a gusto con las manos: barro, pintura...
 Es hábil en tareas manuales: madera, costura...

Sabe expresar sus emociones/sentimientos
 Conoce sus capacidades y debilidades
 Juega y estudia bien a solas
 Lleva "distinto" ritmo de vivir / aprender
 Tiene un hobby del que no habla demasiado
 Se motiva y consigue lo que se propone
 Prefiere trabajar solo
 Tiene claro lo que quiere hacer / lograr
 Aprende de sus errores y éxitos
 Tiene buena autoestima

Nota la música desafinada
 Recuerda las melodías de las canciones
 Tiene buena voz al cantar
 Toca un instrumento o canta en un grupo/coro
 Habla y/o se mueve de forma rítmica
 Canturrea para sí, inconscientemente
 Golpea rítmicamente la mesa al trabajar
 Sensible a los sonidos del medio: ej lluvia...
 Pone atención cuando comienza a sonar música
 Conoce de memoria bastantes canciones

Perfil de IIMM



fortalezas y debilidades



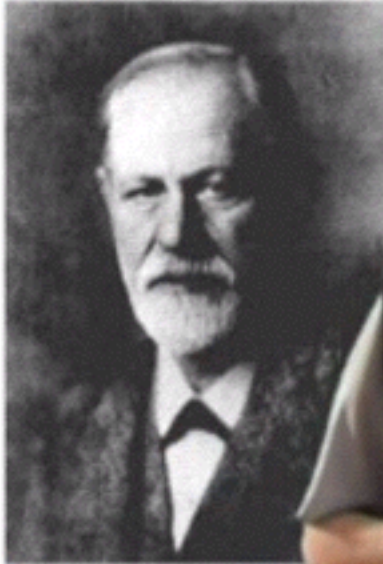
las IIMM



La Inteligencia Intrapersonal

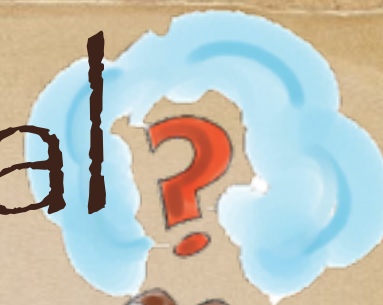
Incluye nuestros pensamientos y sentimientos, se refiere a la autorreflexión, metacognición y auto percepción que una persona tiene de sí misma.

Psicólogos, filósofos, líderes religiosos



Reproducciones: 6263

Inteligencia Intrapersonal

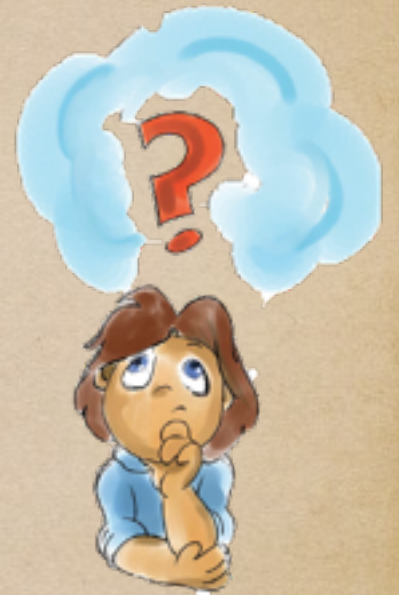


Es la capacidad de conocerse a sí mismo, de identificar, discriminar y expresar las diferentes emociones y sentimientos, y de regular la propia conducta en función de esa valoración emocional. Implica la habilidad de reconocer las propias metas, aspiraciones, creencias, convicciones, pensamientos... Este autoconocimiento requiere que se conozcan las propias potencialidades y debilidades.

Esta inteligencia se haya especialmente desarrollada en pensadores, personas consagradas a la vida religiosa..

Características

- Tiene conciencia de sus propias emociones
- Encuentra maneras de expresar sus sentimientos
- Establece y logra objetivos personales
- Reconoce y vive según un sistema de valores.
- Es capaz de trabajar individualmente.
- Se cuestiona las grandes preguntas existenciales
- Está en constante proceso de crecimiento personal.
- Intenta comprender las propias experiencias
- Reflexiona
- Busca oportunidades para actualizarse y renovarse
- Tiene confianza en los demás.



Actividad. Dominó de los sentimientos

Te dan la nota de un examen difícil y estás aprobado	Desprecio	Tienes que operarte y te dicen que hay riesgos graves	Alegría
Confiabas mucho en una persona y de pronto te das cuenta de que te ha engañado	Miedo	Veo a la chica con la que salgo bailando cariñosamente con otro	Desengaño
Te dicen que a tu perro lo ha matado un camión	Vergüenza	Alguien te demuestra en público que dijiste una mentira muy grande por presumir	Celos
Jugando golpeo sin querer a un compañero y éste me insulta con la palabra que más hiere	Envidia	Tengo un examen mañana y todavía me queda por estudiar la mitad de la materia	Ira
Llevas 2 meses en el extranjero y te acuerdas de una persona a quien echas mucho de menos	Fobia	Me molesta mucho encerrarme en un ascensor	Tristeza
Saco muy buenas notas y me río de una compañera suspendida	Amistad	Hay una persona especial con quien puedo compartir mis alegrías y tristezas	Nostalgia

Te han hecho una entrevista de trabajo y te dicen que hay muchas posibilidades de contratarte	Enamora- miento	Tengo un calzado nuevo y cómodo pero me compro otro porque es de una marca más famosa	Esperanza
En un pueblo, dos familias están enemistadas a muerte por un conflicto de límites de sus parcelas	Sorpresa	Un blanco rico y fuerte mira con mucha superioridad a un negro pobre, afectado por el sida	Odio
Vas a entrar en tu calle con el coche y ves inesperadamente que hay un zanja	Aburrimiento	No me gusta el fútbol y mi padre se empeña en que estemos todos con él viendo el partido	Angustia
Existe una persona única, con que me gustaría compartir toda mi vida	Asco	Voy por la calle y veo que alguien ha vomitado en la acera	Orgullo
Quieres ir a Inglaterra y empiezas a estudiar inglés con mucha energía	Capricho	Una chica muy guapa de mi clase es admirada por los compañeros, pero a mí no me tiene en cuenta	Entusiasmo



Actividad. Dominó de los sentimientos

Este juego es similar al clásico dominó.

Cada ficha tiene dos entradas que coinciden con una ficha por la izquierda y otra por la derecha.

Para saber si lo habéis hecho bien,
debéis saber que el juego de
fichas se cierra sobre sí mismo y no
sobra ninguna.



De día la luna de noche el sol que es el mundo que es el mundo	Desgracia	Tener que esperar lo que se va siempre pronto	Algo
En la noche cuando se va a dormir de pronto se despierta de pronto se despierta	Miedo	Ver a la luna con la luna con la luna	Desgracia
De día que a la noche se va de pronto se despierta de pronto se despierta	Virginitad	Algo que se puede que se puede que se	Algo
En la noche cuando se va a dormir de pronto se despierta de pronto se despierta	Envidia	Tener que esperar lo que se va siempre pronto	Algo
De día que a la noche se va de pronto se despierta de pronto se despierta	Falta	Ver a la luna con la luna con la luna	Desgracia
En la noche cuando se va a dormir de pronto se despierta de pronto se despierta	Amor	Algo que se puede que se puede que se	Algo

De día la luna de noche el sol que es el mundo que es el mundo	Envidia	Tener que esperar lo que se va siempre pronto	Algo
En la noche cuando se va a dormir de pronto se despierta de pronto se despierta	Miedo	Ver a la luna con la luna con la luna	Desgracia
De día que a la noche se va de pronto se despierta de pronto se despierta	Virginitad	Algo que se puede que se puede que se	Algo
En la noche cuando se va a dormir de pronto se despierta de pronto se despierta	Envidia	Tener que esperar lo que se va siempre pronto	Algo
De día que a la noche se va de pronto se despierta de pronto se despierta	Falta	Ver a la luna con la luna con la luna	Desgracia
En la noche cuando se va a dormir de pronto se despierta de pronto se despierta	Amor	Algo que se puede que se puede que se	Algo

Quieres ir a Inglaterra y empiezas a estudiar inglés con mucha energía	Capricho	Tengo un calzado nuevo y cómodo pero me compro otro porque es de una marca más famosa	Esperanza	Te han hecho una entrevista de trabajo y te dicen que hay muchas posibilidades de contratarte	Euforia	Existe una persona única, con que me gustaría compartir toda mi vida	Asco	Voy por la calle y veo que alguien ha vomitado en la acera	Orgullo
Una chica muy guapa de mi clase es admirada por los compañeros, pero a mí no me tiene en cuenta	Envidia	Jugando golpeo sin querer a un compañero y éste me insulta con la palabra que más hiere	Ira	Tengo un examen mañana y todavía me queda por estudiar la mitad de la materia	Angustia	No me gusta el fútbol y mi padre se empeña en que estemos todos con él viendo el partido	Aburrimiento	Vas a entrar en tu calle con el coche y ves inesperadamente que hay un zanja	Sorpresa
En un pueblo, dos familias están enemistadas a muerte por un conflicto de límites de sus parcelas	Odio	Un blanco rico y fuerte mira con mucha superioridad a un negro pobre, afectado por el sida	Desprecio	Te dan la nota de un examen difícil y estás aprobado	Alegria	Tienes que operarte y te dicen que hay riesgos graves	Miedo	Confiabas mucho en una persona y de pronto te das cuenta de que te ha engañado	Desengaño
Saco muy buenas notas y me río de una compañera suspendida	Amistad	Hay una persona especial con quien puedo compartir mis alegrías y tristezas	Nostalgia	Llevas 2 meses en el extranjero y te acuerdas de una persona a quien echas mucho de menos	Fobia	Me molesta mucho enocharme en un ascensor	Tristeza	Te dicen que a tu perro lo ha matado un camión	Vergüenza
Alguien te demuestra en público que dijiste una mentira muy grande por presumir	Celos								

Intrapersonal y TIC



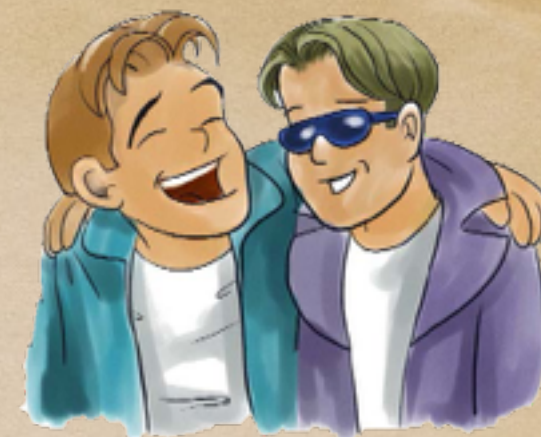
Inteligencia Interpersonal



Es la habilidad de establecer relaciones adecuadamente con los demás, comprender sus diferentes opiniones, estados de ánimo, deseos... y de adquirir roles en los diferentes grupos sociales. Aunque no solo tiene que ver con la facilidad de establecer relaciones, sino también con saber mantenerlas a lo largo del tiempo; es decir, las personas que han potenciado esta inteligencia tienen habilidades sociales eficaces como la empatía, la capacidad de negociación o la escucha activa.

Disponen de esta inteligencia políticos, maestros, terapeutas, comerciales...

Características



- Tiene conciencia de sus propias emociones
- Encuentra maneras de expresar sus sentimientos
- Establece y logra objetivos personales
- Reconoce y vive según un sistema de valores.
- Es capaz de trabajar individualmente.
- Se cuestiona las grandes preguntas existenciales
- Está en constante proceso de crecimiento personal.
- Intenta comprender las propias experiencias
- Reflexiona
- Busca oportunidades para actualizarse y renovarse
- Tiene confianza en los demás.

Interpersonal y TIC



Inteligencias Múltiples
(Howard Gardner) &
Recursos TIC

Actividad: Viaje al Espacio

EL CASO DE LA NASA

PROBLEMA:

Usted es miembro de la tripulación del Apolo 21, aeronave que ha de dirigirse a la cara iluminada de la Luna para encontrarse con los ocupantes de la base lunar XYZ y sustituirlos. Debido a dificultades mecánicas, el cohete espacial ha tenido que alunizar a unos 350 km de la base, que era el lugar de la reunión. Gran parte del equipo se ha visto dañado a causa del alunizaje forzado. Como lo más importante es sobrevivir a esta catástrofe, dirigiéndose urgentemente a la base espacial, resulta vital elegir entre los objetos que hay que llevarse aquellos que resultarán más necesarios durante la expedición de 350 km.

REGLAS DEL JUEGO:

La tarea consiste en ordenar por orden de importancia los objetos que se enumeran en la hoja de respuestas. Asigne el primer lugar al objeto que le parece más útil para poder volver a la base y así sucesivamente: el menos importante ocupará el lugar 15.

TRABAJO INDIVIDUAL:

A continuación el grupo deberá elaborar una escala común, observando como regla que deben tenerse en cuenta las opiniones de todos los miembros del grupo, pero en lo posible la decisión ha de lograr la unanimidad.

- ___ 1 CAJA DE CERILLAS
- ___ 1 LATA DE ALIMENTOS CONCENTRADOS
- ___ 20 METROS DE CUERDA DE NYLON
- ___ 30 METROS CUADRADOS DE SEDA DE PARACAÍDAS
- ___ 1 APARATO PORTÁTIL DE CALEFACCIÓN
- ___ 2 PISTOLAS DE 45
- ___ 1 LATA DE LECHE EN POLVO
- ___ 2 BOMBONAS DE OXÍGENO DE 50L.
- ___ 1 MAPA ESTEÑAR DE LAS CONSTELACIONES LUNARES
- ___ 1 BOTE NEUMÁTICO CON BOTELLAS DE CO₂
- ___ 1 BRÚJULA MAGNÉTICA
- ___ 20 LITROS DE AGUA
- ___ BENGALAS DE SEÑALES (ARDEN EN VACÍO)
- ___ 1 MALETÍN DE PRIMEROS AUXILIOS CON JERINGAS PARA INYECCIONES
- ___ 1 RECEPTOR Y EMISOR DE FM ACCIONADO CON ENERGÍA SOLAR



Inteligencia lingüística



Es la capacidad de utilizar las palabras y el lenguaje para expresar los pensamientos de un modo adecuado, generando una comunicación eficaz tanto a nivel verbal como escrito. También contempla el uso de las palabras y el lenguaje con sentido del humor, habilidad para la retórica, la poesía, la literatura, la oratoria..., así como la facilidad para aprender idiomas.

Disponen de esta capacidad abogados, líderes, escritores, periodistas...

Características



- Escucha y responde a la palabra hablada
- Imita los sonidos y la forma de hablar, de leer y de escribir de otras personas.
- Escucha con atención, comprende, parafrasea, interpreta y recuerda lo dicho.
- Lee de forma eficaz: comprende, sintetiza, interpreta o explica y recuerda lo leído.
- Escribe de forma eficaz: comprende y aplica las reglas gramaticales, ortográficas y de puntuación y utiliza un vocabulario amplio y apropiado.
- Muestra capacidad para aprender otras lenguas.
- Emplea habilidades de escuchar, hablar, escribir y leer para recordar, comunicar, debatir, explicar, persuadir, crear conocimientos, construir significados y reflexionar acerca de los hechos del lenguaje.

Lingüística y TIC



Actividad: Generador de cuentos

Ginés Ciudad-Real

Escritura creativa de Cuentos

EL CALDERO MÁGICO GENERADOR DE CUENTOS

Los protagonistas

Una familia

Deseos o carencias

Personas desaparecidas

La búsqueda

En islas lejanas

Objetos mágicos

Joyas

La prueba

Un encantamiento

El regreso

Amistad

El final

Misterioso



Inteligencia matemática



Es la habilidad de utilizar adecuadamente el Razonamiento lógico, la capacidad de utilizar los números de un modo correcto, así como la de manejar todas las estrategias, abstracciones, leyes matemáticas y aritméticas. Supone la sensibilidad al Razonamiento inductivo y deductivo, a la Resolución de problemas y al manejo de procedimientos científicos.

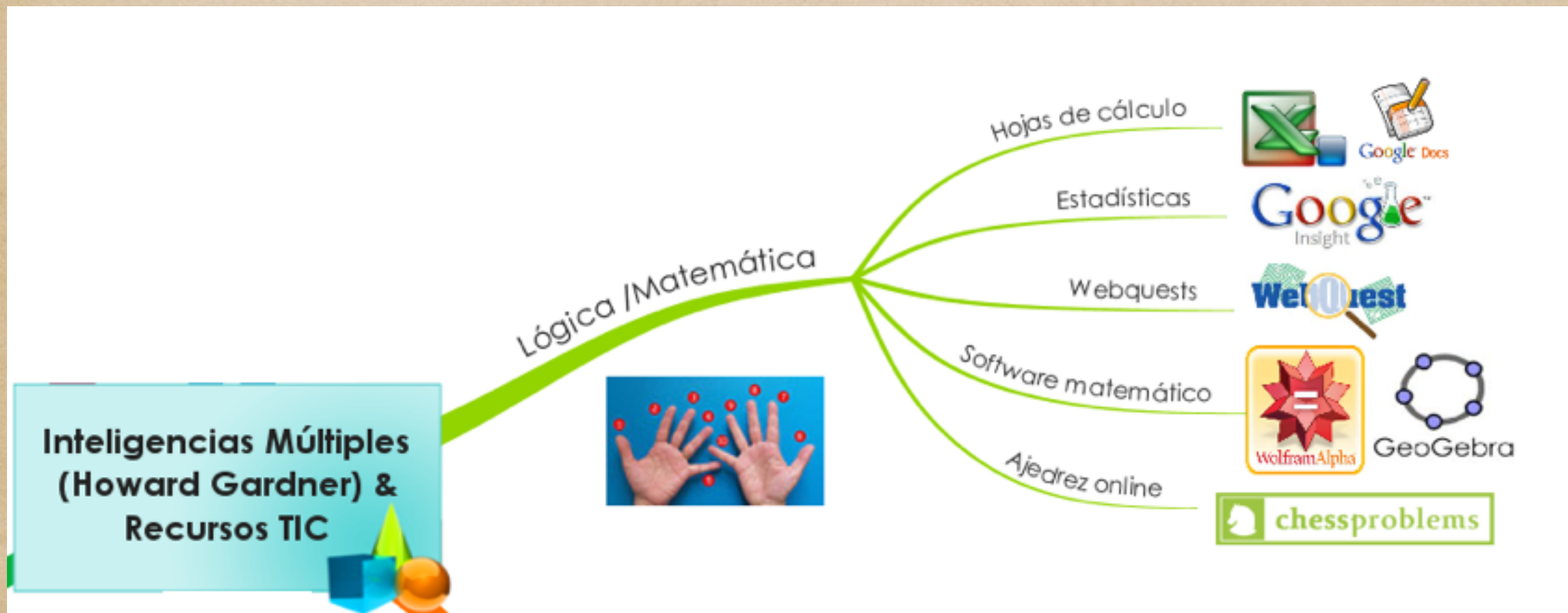
Esta inteligencia está muy desarrollada en científicos, investigadores, filósofos...

Características

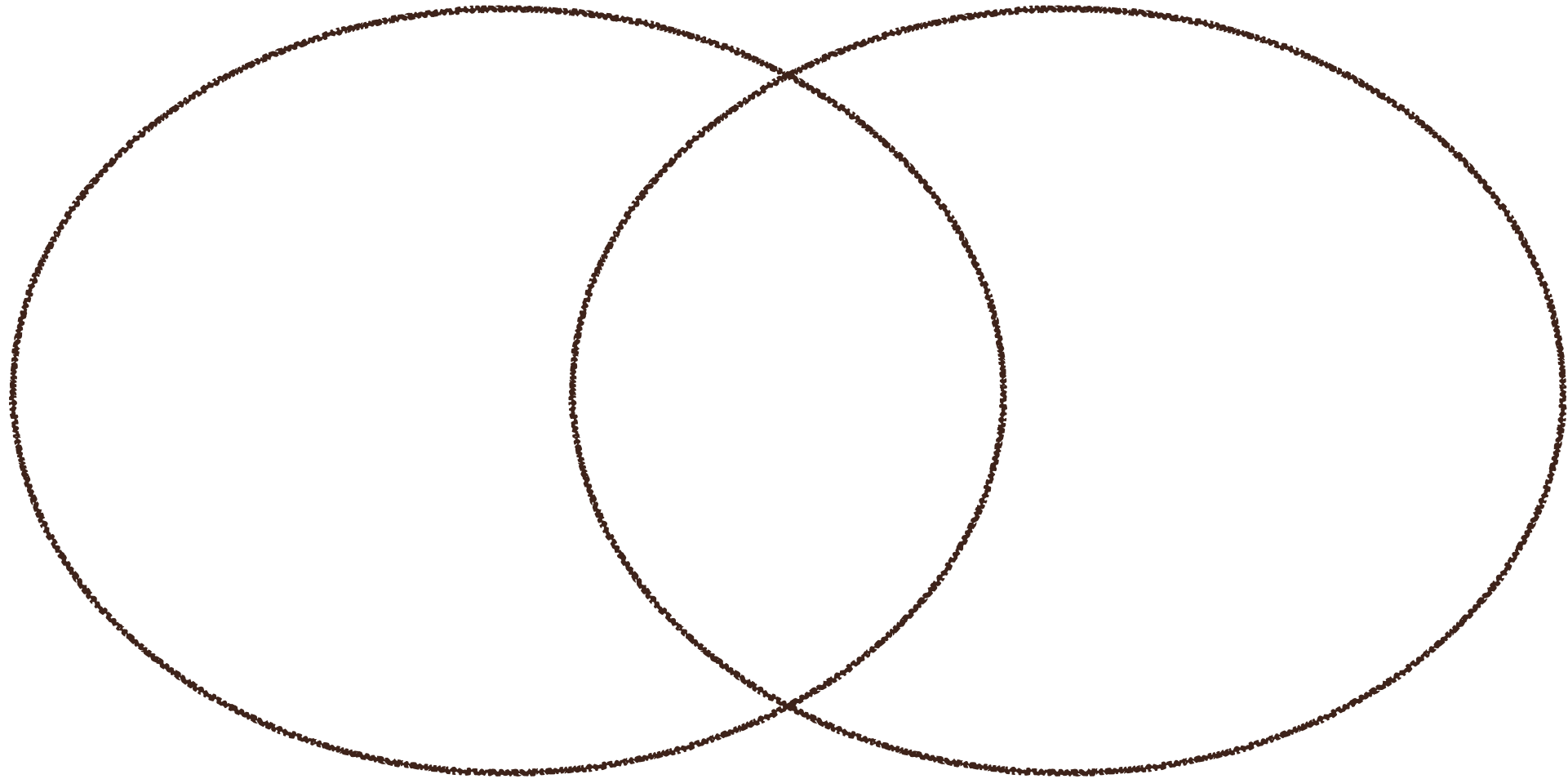
- Percibe los objetos y su función del entorno
- Domina los conceptos de cantidad, tiempo y causa-efecto
- Utiliza símbolos abstractos para representar objetos y conceptos concretos
- Demuestra habilidad para encontrar soluciones lógicas a los problemas
- Percibe modelos y relaciones
- Plantea y pone a prueba la hipótesis
- Emplea habilidades matemáticas: estimulación, cálculo, interpretación de estadísticas
- Se entusiasma con operaciones complejas
- Piensa de forma matemática: pruebas, hipótesis, modelos, contraejemplos, argumentos
- Utiliza la tecnología para resolver problemas



Matemática y TIC



Actividad: Diagrama de Venn



Actividad: Diagrama de Venn

INFANTIL: MANZANA-NARANJA

PRIMARIA: PERRO-GATO

SECUNDARIA Y BCH: PERIÓDICO-LIBRO

Inteligencia corporal



Es la capacidad de que el cuerpo y la mente funcionen de un modo integrado, para expresar ideas y sentimientos, comunicar pensamientos y generar actividades con el propio cuerpo. Su desarrollo va desde el propio control postural hasta un alto grado de especialización física.

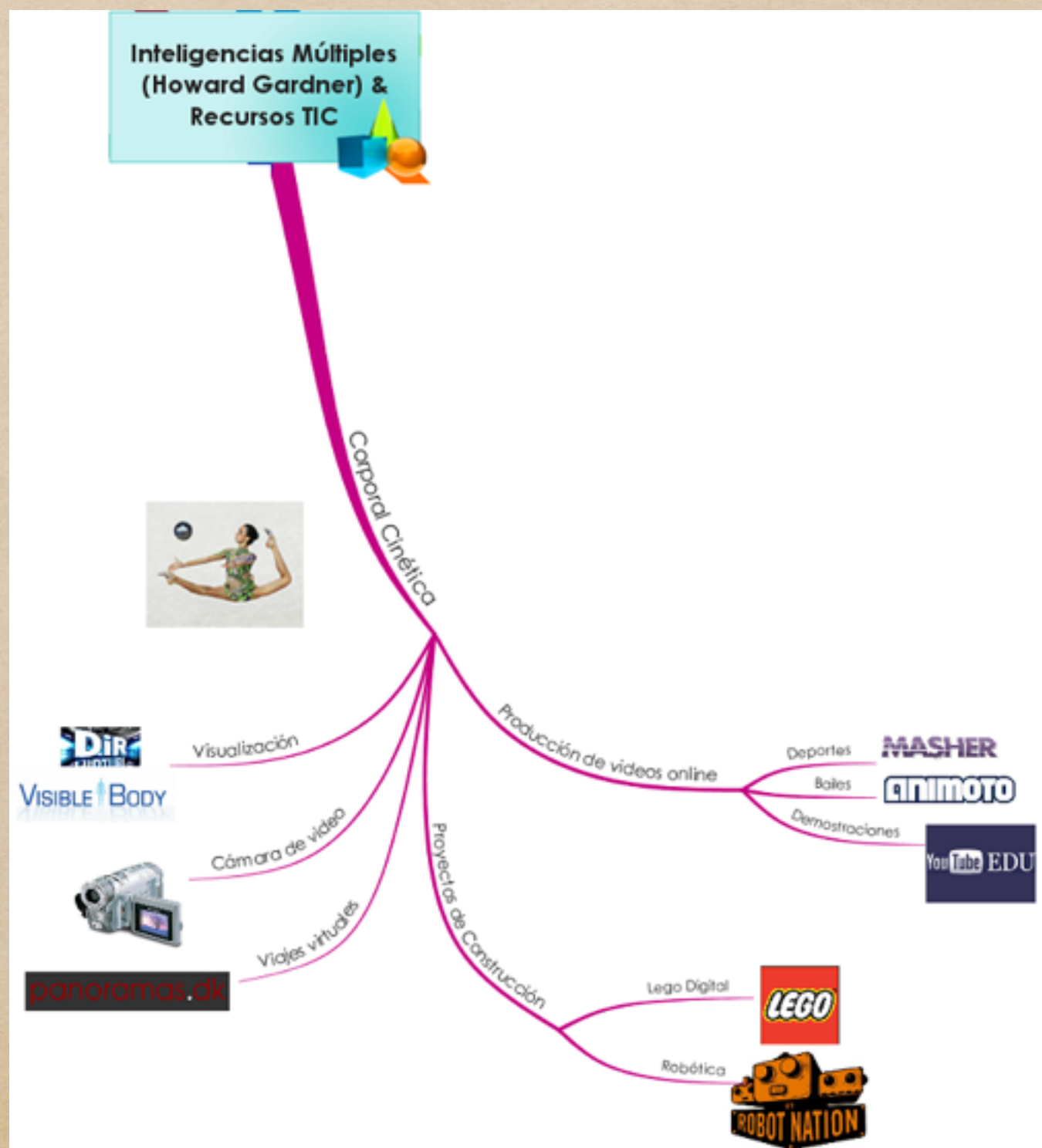
Esta capacidad están presente en bailarines, joyeros, mecánicos, artesanos, actores, deportistas...

Características



- Prefiere tocar, palpar y manipular aquello que debe aprender.
- Desarrolla su coordinación y sentido del ritmo
- Aprende mejor por medio de la experiencia directa y la participación
- Disfruta en experiencias concretas de aprendizaje
- Demuestra destrezas en tareas que requieren el empleo de motricidad fina o gruesa
- Demuestra condiciones para la actuación, atletismo, danza, costura, modelado.

Corporal y TIC



Actividad: Crear un cubo



Inteligencia visual



Es la capacidad de generar y procesar información en tres dimensiones para obtener un modelo mental del mundo. Esta habilidad percibe y genera relaciones entre imágenes, colores, espacios, Figuras..., por lo que las personas que han desarrollado esta inteligencia son expertos en visualizar e interpretar representaciones gráficas u organizadores visuales.

Arquitectos, cirujanos, marineros, escultores, decoradores... poseen esta habilidad.

Características



- Aprende mediante la vista y la información
- Se desplaza y transporta objetos en el espacio de manera eficaz
- Percibe y produce imágenes mentales, piensa en términos gráficos, tablas, mapas y diagramas.
- Dibuja, pinta, construye, modela
- Puede ver un objeto desde las distintas perspectivas.

Visual y TIC

Inteligencias Múltiples
(Howard Gardner) &
Recursos TIC

Visual - Espacial



Creador de Modelos 3D

Google SketchUp

Editor de imágenes



Líneas de tiempo interactivas

Tiki-Toki

Gráficos y esquemas en Excel



Cámara digital



Creador de presentaciones

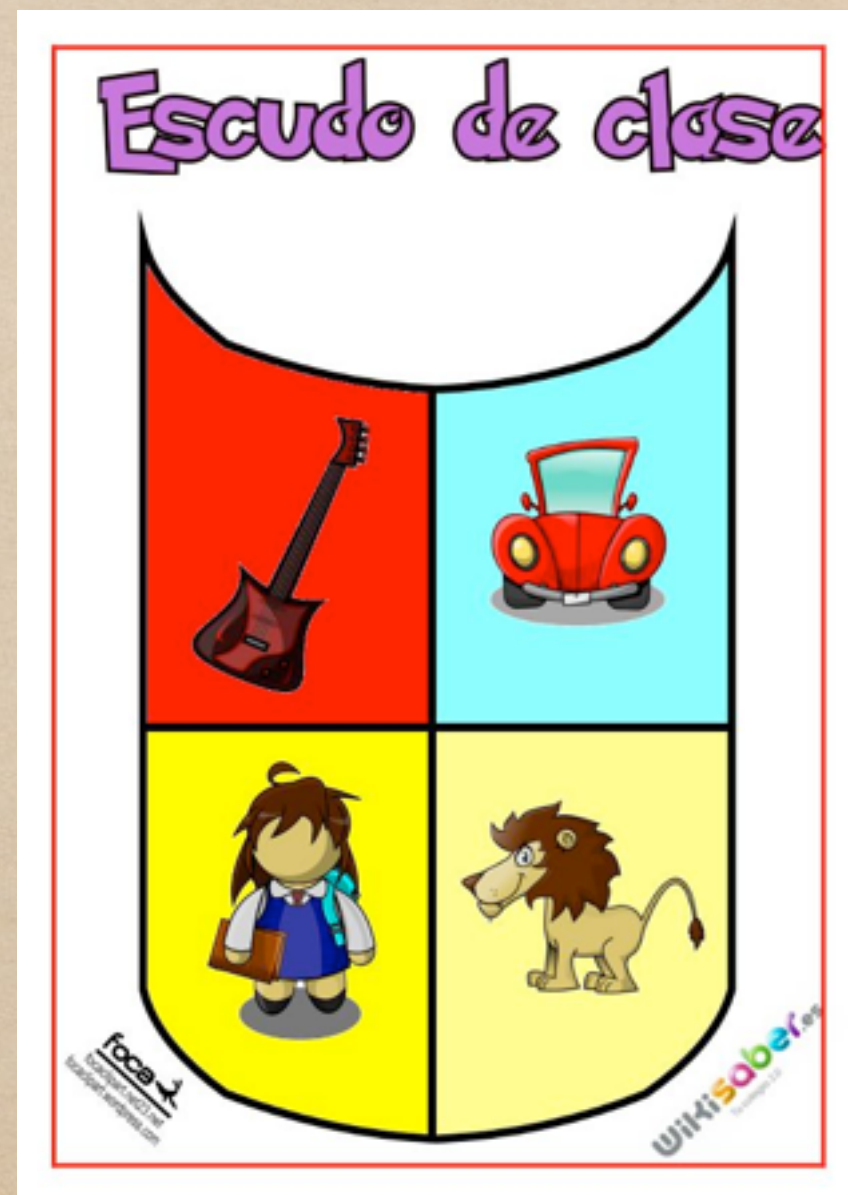


PREZI

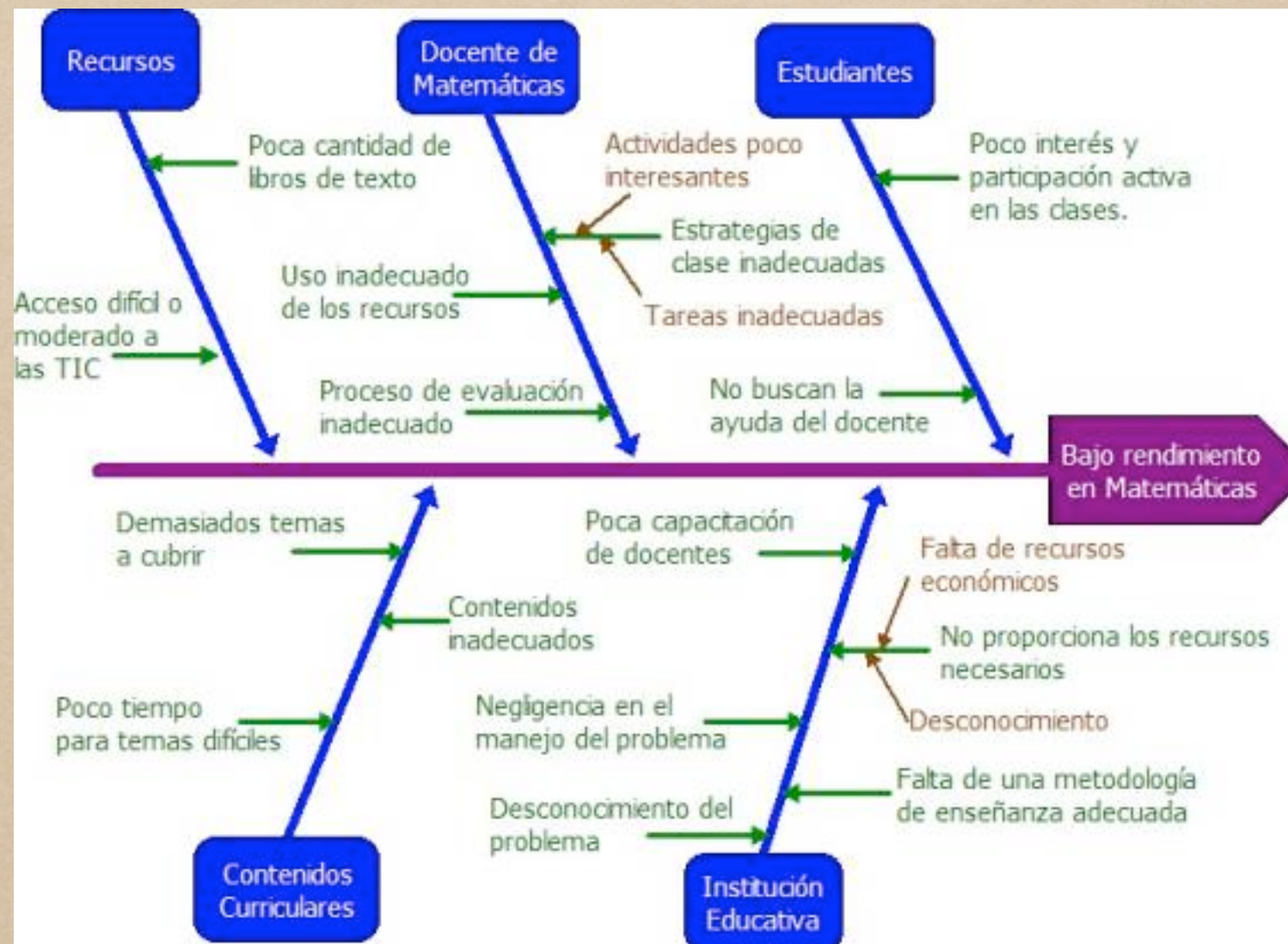
Compartir imágenes

flickr

Actividad: Escudo de grupo



Actividad: Diagramas c-e



Inteligencia musical



Es la capacidad para expresarse y percibir las distintas formas musicales. En ella podemos destacar la habilidad de tocar un instrumento musical, reproducir una pieza, componer melodías, dirigir diferentes sonidos musicales, la facilidad para discriminar entre diferentes tonos, timbres y ritmos, y el talento para comunicar emociones con el lenguaje musical. Es, en definitiva, una sensibilidad por los sonidos.

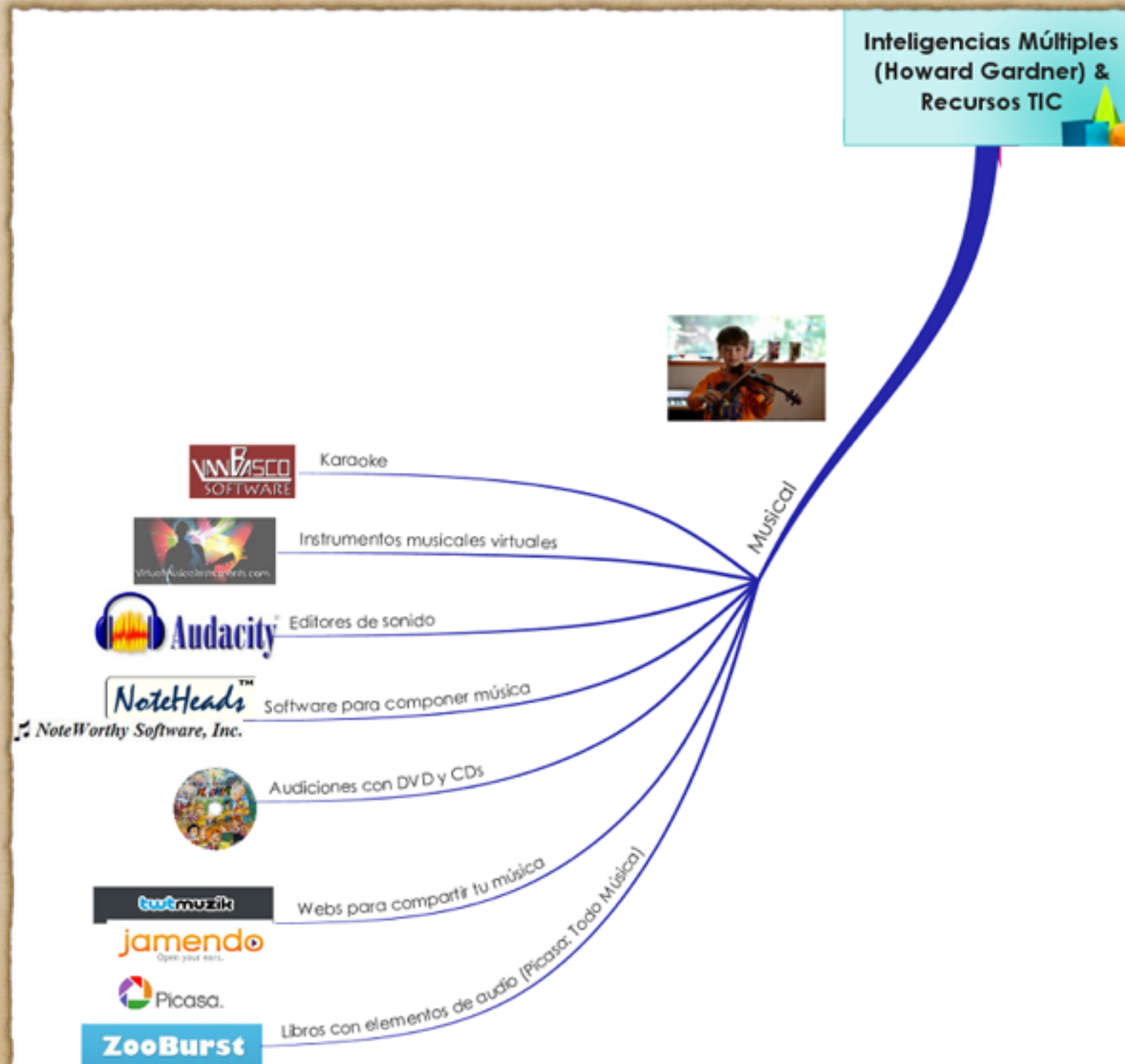
Disponen de esta inteligencia los músicos, cantantes, compositores, bailarines...

Características



- Escucha y tiene interés por una variedad de sonidos y es capaz de organizarlos en modo significativos.
- Disfruta y busca ocasiones para escuchar música.
- Reconoce y expone las características de diferentes estilos y géneros musicales.
- Recopila música e información acerca de ella y ejecuta instrumentos musicales.
- Desarrolla la habilidad para cantar y/o tocar un instrumento.
- Emplea el vocabulario y las notaciones musicales.
- Disfruta improvisando y ejecutando sonidos y, dada una frase musical, puede completarla con sentido.
- Ofrece su propia interpretación del mensaje que un compositor comunica por medio de la música.

Musical y TIC



Actividad: Sevillanas



AHORA VOSOTROS

CUMBIA MATEMÁTICA



Actividad: Sevillanas



Pítágoras y Thales, dos peregrinos
Dos peregrinos,
Pítágoras y Thales, dos peregrinos
Que de Grecia han venido a hacer el camino.
A hacer el camino,
Sin libro y sin apuntes de Geometría
Sólo con la esperanza y la alegría.
Y en el río Quema
A los dos se les olvidan,
Y en el río Quema
A los dos se les olvidan
Sus teoremas.

Inteligencia naturalista



Es la capacidad de entender las relaciones entre las especies (animales y plantas), los objetos (entorno) y las personas. Implica un proceso científico en el entendimiento del mundo natural. Las habilidades de identificar, observar, discriminar y clasificar especies o elementos de la naturaleza configuran esta inteligencia. Trasciende al respeto del mundo natural, valorándolo y buscando nuevas formas de relacionarse.

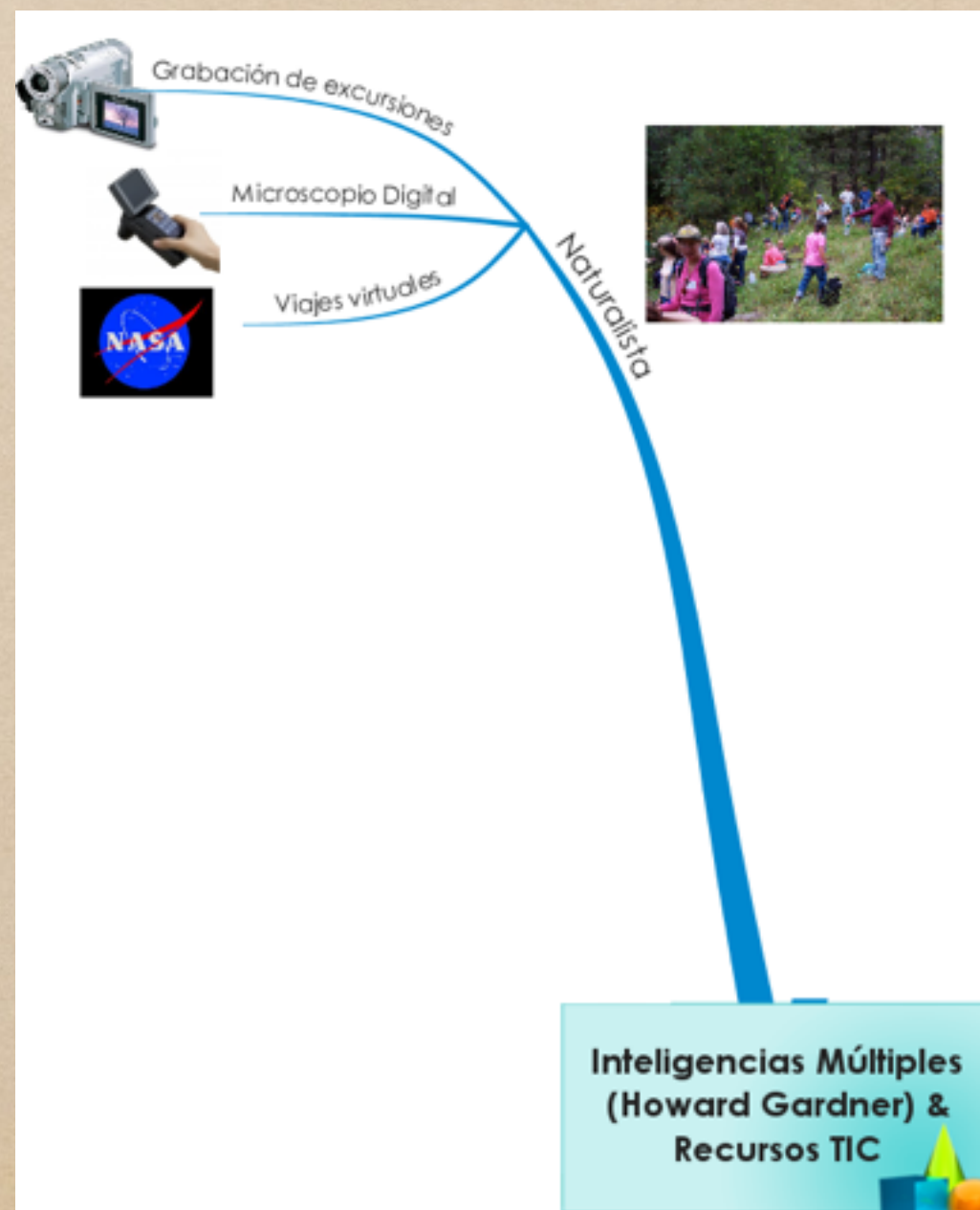
Disponen de esta inteligencia oceanógrafos, biólogos, gemólogos, geólogos, botánicos...

Características

- Explora ámbitos humanos y naturales.
- Aprovecha oportunidades para observar, identificar, interactuar con objetos, plantas o animales.
- Clasifica objetos según sus características.
- Reconoce patrones entre los miembros de una especie.
- Manifiesta deseos de comprender cómo funcionan las cosas.
- Se interesa por la evolución de sistemas y la relación entre los sistemas naturales.
- Prefieren las actividades al aire libre.



Naturalista y TIC



Actividad: Planificación Experimento

PLANIFICACIÓN DE UN EXPERIMENTO

1.- Enumera todas las variables a tener en cuenta en tu experimento.

2.- ¿Que vas a comprobar con tu experimento? ¿Cuál es la variable independiente?

3.- ¿Qué materiales vas a emplear?

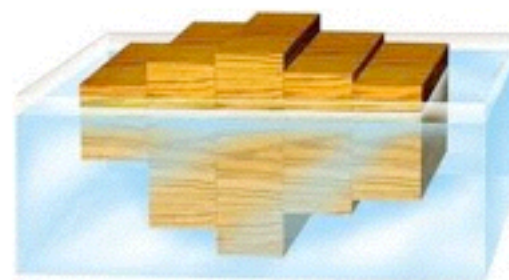
4.- ¿Cuál es la variable dependiente?

Escribe que crees que pasará en el experimento.



CIENCIA Y EXPERIMENTACIÓN

SIMULADOR : EL MODELO ISOSTÁTICO



PROGRAMAMOS UN TEMA DESDE IM... CON PALETA MAESTRA



PARA ELLO..



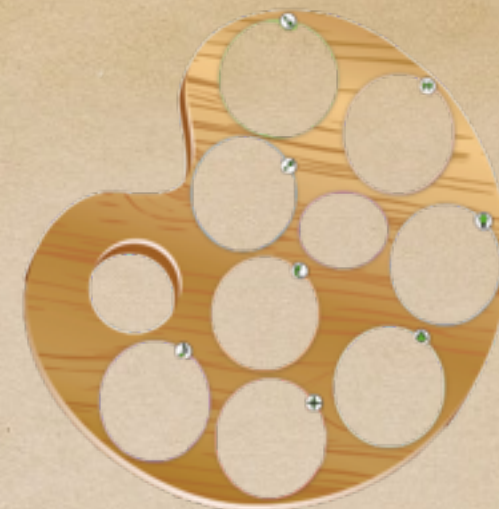
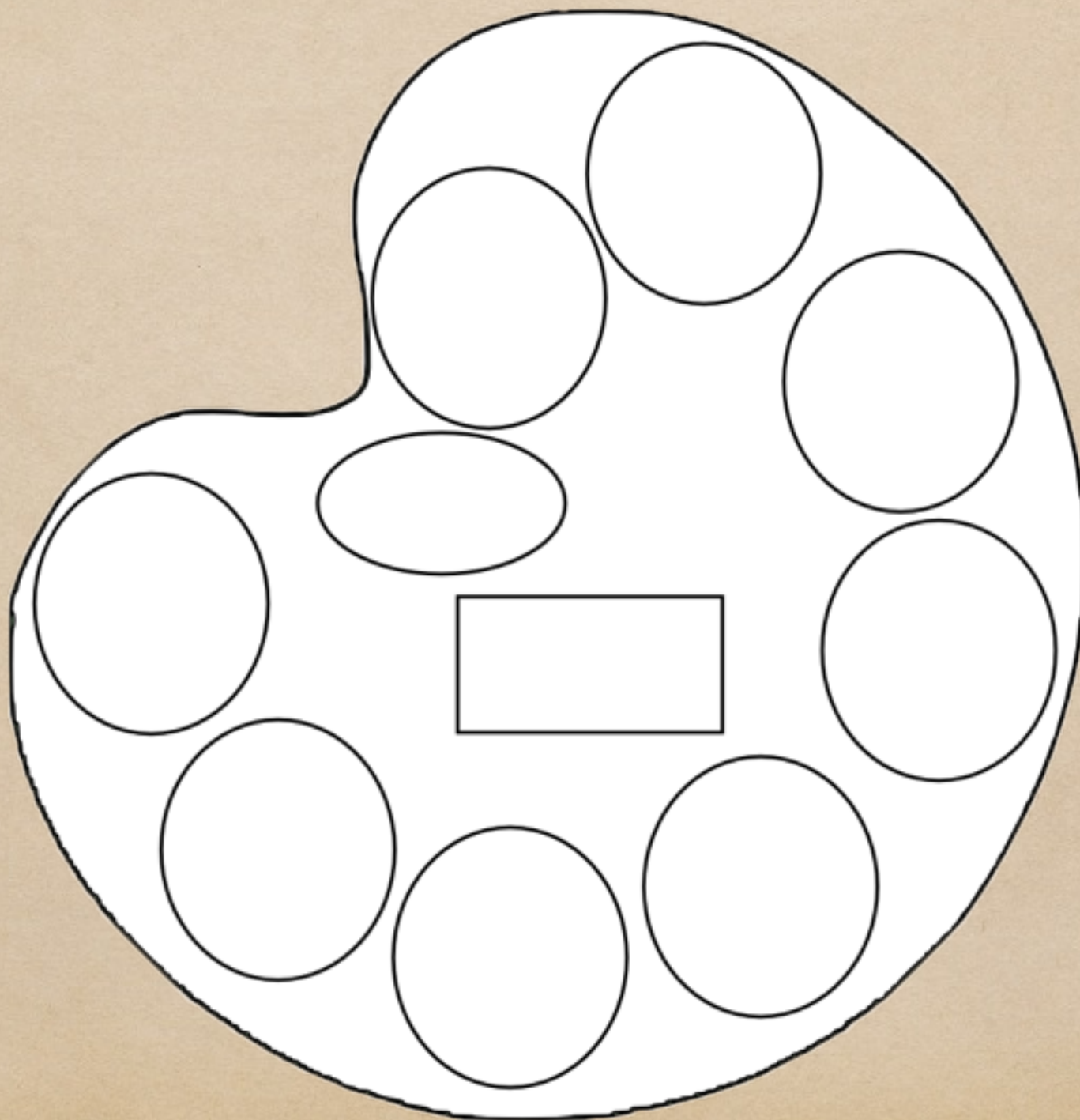
- Nos distribuímos en grupos, pueden ser de interés (Infantil, primaria, secundaria).
- Seleccionamos curso, área y tema.
- Escribimos objetivos o resultados esperados (metas de comprensión) ¿Qué queremos que nuestros alumnos comprendan?. De todas las metas que salgan elegimos una.
- Seleccionamos la "Herramienta" para cada inteligencia a partir de Caja Lazaar (para que sean al azar inventamos un número de teléfono).
- Creamos la "Paleta Maestra". ¿Cómo usar la herramienta para lograr el objetivo? Secuenciando actividades.

COMO PAUTA



- CURSO: 1º EP
- Materia: Conocimiento del Medio
- Tema: Los animales
- Metas de Comprensión: Comprender...
 - Las diferentes formas de alimentación de los animales.
 - que los animales pueden ser vertebrados o invertebrados.
 - Las formas de reproducción de los animales.
 - Las relaciones entre los animales y el medio en el que viven.

NECESITAMOS plantilla de paleta



NECESITAMOS caja de Herramientas de IMM

Inteligencia Lingüística / Verbal 1.- Escritura creativa: escribir textos originales sin límites. 2.- Hablar de manera formal: presentaciones orales verbales delante de otro. 3.- Humor-chistes: crear juegos de palabras, pareados humorísticos, chistes sobre temas académicos... 4.- Improvisaciones: Hablar de forma improvisada sobre un tema escogido al azar. 5.- Diario-Agenda: recoger y anotar todos los pensamientos, ideas... 6.- Poesía: crear tu propia poesía y apreciar a los demás. 7.- Lectura: estudio de material escrito sobre un concepto, idea o proceso. 8.- Crear-narrar historias: Inventar y contar historias sobre un tema. 9.- Debate verbal: presentar ambos lados de un tema de un modo convincente. 10.- Vocabulario: aprender nuevas palabras y practicarlas en una comunicación cotidiana.	Inteligencia Lógico/Matemática 1.- Símbolos abstractos-Fórmulas: designar sistemas de notación esquemática (fórmula) para un proceso o contenido temático. 2.- Cálculo: emplear pasos específicos, operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas. 3.- Descifrar códigos: comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos. 4.- Forzar relaciones: crear conexiones significativas entre ideas incoherentes. 5.- Organizadores Gráficos Cognitivos: trabajar con redes, diagramas de Venn, matrices, escalas, mapas conceptuales... 6.- Juegos de lógica- patrones: crear puzzles que contienen un reto para encontrar un patrón escondido. 7.- Secuencias o Patrones numéricos: investigar hechos numéricos y analizar estadísticas sobre un tema. 8.- Esquemas: Inventar una explicación lógica punto por punto. 9.- Resolución de problemas: buscar los procedimientos apropiados para situaciones que implican resolución de problemas. 10.- Silogismos: Crear hipótesis y deducciones lógicas sobre un tópico (si...entonces)	Inteligencia Visual/Espacial 1.- Imaginación activa: encontrar conexiones entre diseños visuales y experiencias (o conocimientos) ya vividas. 2.- Esquemas de color o textura: asociar colores y texturas con conceptos, ideas o procesos. 3.- Dibujar: Crear gráficos representativos de conceptos, ideas o procesos que se estén estudiando (diagrama de flujo, ilustraciones...) 4.- Visualización guiada: crear imágenes mentales o imágenes de un concepto, idea o proceso (personajes de historia, un proceso científico...) 5.- Mapas mentales: crear mapas visuales (conceptuales) con la información. 6.- Collage: diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos o dimensiones de una idea, concepto o proceso. 7.- Pintar: Utilizar pinturas o marcadores de color para expresar la comprensión de ideas, conceptos o procesos (p.e. creación mural) 8.- Esquemas- Diseños: crear patrones abstractos para representar relaciones entre diferentes conceptos, ideas o procesos. 9.- Simular-fantasear: crear escenarios divertidos e la mente en base a una información o unos datos. 10.- Esculpir: crear modelos de barro para demostrar la comprensión de conceptos, ideas o procesos.	Inteligencia cinética/Corporal 1.- Lenguaje del cuerpo-gestos físicos: representar el significado con el cuerpo, interpretaciones o comprensiones de una idea con el movimiento físico. 2.- Escultura corporal/tabla: ordenar (como una escultura) un grupo de personas para expresar una idea, concepto o proceso. 3.- Representación dramática: crear un mini-drama que muestre la relación dinámica entre diferentes conceptos, ideas o procesos. 4.- Folk-Danza creativa: crear la coreografía de un baile que demuestre la comprensión de un concepto, idea o proceso. 5.- Rutinas gimnásticas: diseñar un flujo orquestado de movimientos físicos que incorpore relaciones con un tema. 6.- Gráficos humano: crear una línea continua; a un lado los que están de acuerdo y el otro los que no, para expresar la comprensión de un concepto, idea o proceso. 7.- Inventar: fabricar algo que demuestre un concepto, idea o proceso (un modelo para demostrar cómo funciona algo) 8.- Ejercicio físico-gimnasia: crear rutinas físicas que otros realizan para aprender conceptos, ideas o procesos. 9.- Role play-mimo: representar "rol play" o relatos cortos para expresar la comprensión de una idea, concepto o proceso. 10.- Juegos deportivos: crear juegos de competición o concursos basados en el conocimiento específico sobre un concepto, idea o proceso.
Inteligencia Musical 1.- Sonidos medioambientales: emplear los sonidos naturales que estén relacionados con un objeto, concepto o proceso anteriormente estudiado. 2.- Sonidos instrumentales: utilizar instrumentos musicales que produzcan sonidos para una lección (ej. acompañamiento) 3.- Composición-Creación musical: crear música para comunicar la comprensión de un concepto, idea o proceso. 4.- Actuación musical: crear presentaciones o informes en los que la música y el ritmo tienen un papel importante. 5.- Vibraciones-persecución: emplear vibraciones o ritmos para comunicar un concepto, idea o proceso para otros y para uno mismo. 6.- Rap: utilizar raps para facilitar la comunicación o para recordar ciertos conceptos, ideas o procesos. 7.- Patrones rítmicos: producir ritmos y tiempos para mostrar los diferentes aspectos de un concepto, idea o proceso. 8.- Cantar-tararear: crear canciones sobre un tema académico o buscar canciones para complementar ese tema. 9.- Esquemas tonales: los tonos asociados a un tema. 10.- Sonidos o tonos vocales: producir sonidos con las cuerdas vocales para ilustrar un concepto, idea o proceso determinado.	Inteligencia Naturalista 1.- Reconocimiento de patrones arquetípicos: descubrir las repeticiones, patrones estandarizados y diseños de la naturaleza de todo el universo. 2.- Cuidado de las plantas y los animales: realizar proyectos que incluyan el cuidado, tratamiento de la animales, insectos, plantas u otros organismos. 3.- Prácticas de conservación: participar en proyectos de cuidado y preservación del medio ambiente. 4.- Reacciones (feedback) del medio ambiente: comprender y adaptarse al medio y sus reacciones naturales. 5.- Laboratorios naturales: crear experimentos o actividades en los cuales se empleen objetos del mundo natural. 6.- Encuentros con la naturaleza-trabajos de campo: ir fuera para poder experimentar con la naturaleza o traer la naturaleza al aula a través de vídeos, objetos, animales, plantas... 7.- Observación de la naturaleza: participar en actividades de observación como por ejemplo actividades geológicas, exploraciones, guardar diarios de naturaleza... 8.- Simulaciones del mundo natural: recrear o representar la naturaleza con formas (dioramas, montajes, fotografías, dibujos...) 9.- Clasificación de las especies: trabajar con matrices de clasificación para comprender las características de los	Inteligencia Interpersonal 1.- Enseñar habilidades de colaboración: reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para entablar una relación afectiva entre dos personas. 2.- Estrategias de aprendizaje cooperativo: realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos. 3.- Prácticas de empatía: expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona. 4.- Ofrecer Feedback: dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de alguien. 5.- Proyectos de grupo: investigar un tema con otros trabajando en equipo. 6.- Intuir los sentimientos de los demás: adivinar lo que está sintiendo o experimentando otra persona en una situación determinada. 7.- Rompecabezas: Dividir el aprendizaje de un tema en diferentes partes de manera que los alumnos puedan aprender unos de otros y enseñar unos a otros. 8.- Comunicación persona a persona: fijarse en cómo las personas se relacionan y cómo se podría mejorar esa relación. 9.- Recibir la reacción (feedback) de otro: aceptar la reacción, opinión...de otra sobre lo que uno está haciendo. 10.- Ser sensible a las motivaciones de los demás:	Inteligencia intrapersonal 1.- Práctica de estados alterados de conciencia: aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para llegar a un estado óptimo. 2.- Procesamiento emocional: reconocer las dimensiones afectivas sobre algo que se estudie. 3.- Habilidades de concentración: aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea. 4.- Razonamiento de orden superior: progresar de la memorización a la síntesis, integración y aplicación. 5.- Trabajos-Proyectos Independientes: trabajar solo para expresar sentimientos y pensamientos sobre un tema. 6.- Procedimientos de Autoconocimiento: encontrar las implicaciones o aplicaciones personales de los temas aprendidos en el aula para la vida personal del cada uno. 7.- Técnicas de metacognición: reflexionar sobre el propio pensamiento. 8.- Prácticas de conciencia: prestar atención a la experiencia propia vivida. 9.- Métodos de reflexión silenciosa: trabajar con instrumentos de reflexión como diarios de pensamientos, diarios personales. 10.- Estrategias de pensamiento: aprender qué pautas de pensamiento utilizar para realizar cada una de las tareas.

Nuevas Metodologías destrezas y rutinas




maristas
Córdoba

Rutinas y destrezas de pensamiento

OBJETIVO GENERAL

El objetivo de enseñar a pensar es el de preparar a los alumnos para que, en el futuro, puedan resolver problemas con eficacia, tomar decisiones bien meditadas y disfrutar de toda una vida de aprendizaje.

(Perkins 1997)



Rutinas y destrezas de pensamiento

OBJETIVO ESPECIFICO

Hacer visible el pensamiento para
desarrollar distintas habilidades



Rutinas vs destrezas

Rutina: Modelo o patrón sencillo de razonamiento que ayuda a los alumnos a aprender a pensar.

Destreza: Realizar un tipo de pensamiento de manera cuidadosa con habilidad.



Rutinas vs destrezas

La diferencia entre destreza y rutinas es que las destrezas están un poco más elaboradas y se apoyan en gráficos organizadores para hacer visible el pensamiento.

Y las rutinas son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y otra vez hasta convertirse en parte del aprendizaje de la asignatura misma.

VEO PIENSO ME PREGUNTO



VEO PIENSO ME PREGUNTO

¿Qué ves?

¿Qué piensas que significa?

¿Qué te hace preguntarte?

VEO PIENSO ME PREGUNTO

VEO- PIENSO- ME PREGUNTO

VEO <i>¿Qué es lo que observas?</i>	PIENSO <i>¿Qué es lo que piensas que significa?</i>	ME PREGUNTO <i>¿Qué te preguntas?</i>

VEO PIENSO ME PREGUNTO

Finalidad: Ayuda a los alumnos a ser cuidadosos en las observaciones e interpretaciones

Aplicación: Al principio de un nuevo tema como punto de entrada o con un objeto que conecte con el tema.

Método: los alumnos lo trabajan de manera individual antes de compartir con los demás.

COMPARA / CONTRASTA

COMPARAR Y CONTRASTAR
(Destreza de pensamiento)

¿En qué se parecen?

¿En qué se diferencian?
Con respecto a...

Patrones de semejanzas y diferencias significativas

Conclusión o interpretación

COMPARA / CONTRASTA

FINALIDAD: Ayuda a retener la memoria y mostrar la relación entre los diversos fragmentos de información.

APLICACIÓN: Al inicio o al final del tema para que los alumnos saquen conclusiones.

MÉTODO: Se establecen una serie de preguntas que sirven de guía para llegar a una conclusión final

Generar, clasificar, conectar y desarrollar.

- 1.- Se distribuye la clase en grupos de 4 profesores. Los profesores se distribuyen por etapas y dentro de las etapas por ámbitos en los que imparten clases
- 2.- Se entrega el organizador gráfico a cada alumno y se les pide que en la columna **GENERAR** apunten todas las palabras que recuerdan relacionadas con el tema. (5').

Generar, clasificar, conectar y desarrollar.

3.- Puesta en común con los miembros del equipo (5'). Añaden en la misma columna, las palabras que dicen sus compañeros y ellos no tienen.

4.- Individualmente deben **CLASIFICAR** las ideas en el espacio de la derecha. En el medio escribirán la palabra educación y alrededor las ideas que han ido surgiendo. (5')

Generar, clasificar, conectar y desarrollar.

- 5.- En equipo deben consensuar y elaborar un organizador de ideas común. En un papel continuo para que en ella hagan lo mismo que en el apartado anterior pero en equipo y consensuado. Es conveniente que utilicen rotuladores de colores. (10')
- 6.- A continuación deben **RELACIONAR** las ideas uniéndolas con líneas y escribiendo la palabra que las relaciona. (5')

Generar, clasificar, conectar y desarrollar.

- 7.- **DESARROLLAR** cualquiera de las ideas añadiendo otras que hayan ido apareciendo. Entre todos, redactan en un folio las características principales de la Educación (finalidades, características, dificultades, leyes, recursos, etc...) (10')
- 8.- EXPOSICIÓN al resto de compañeros del trabajo realizado (2 minutos para cada grupo)
- 9.- Todos los murales se exponen y se dejan en un lugar visible de la clase.

Consejos para emplear las Rutinas de pensamiento

1. Tener grandes expectativas. Nuestros alumnos pueden sorprendernos con sus conexiones, ideas y los múltiples lenguajes que pueden usar al hacer visible su pensamiento.
2. Hacer las Rutinas tal como son al inicio sin tratar de hacerles cambios. Al inicio pueden sentirse monótonas pero hay que esperar a ver qué se puede aprender de ellas antes de adaptarlas.
3. Conecta las Rutinas con temas provocativos y proyectos que sean significativos para los niños. Las Rutinas NO son el contenido; son vehículos para explorar el contenido.

Consejos para emplear las rutinas de pensamiento

4. Modela el lenguaje acorde al de los niños e irlo construyendo con el tiempo modelando el propio pensamiento. Trabaja con la Rutina con un asistente o alguien más en la clase para facilitar la ejemplificación.
5. Utiliza el lenguaje del pensamiento tan seguido como se pueda. Nombra las acciones de los niños: "¡Hiciste una conexión!" o "encuentro tu punto de vista muy interesante", etc.
6. Documenta el pensamiento de los niños. Esto envía un claro mensaje de cuando valoramos su trabajo y sus ideas, y nos permite revisar, reflexionar y reforzar los temas más adelante.

Consejos para emplear las Rutinas de pensamiento

7. Permítete ser también un aprendiz y trata las Rutinas en una variedad de formas para probar cómo se sienten para luego tratar de incorporarlas dentro de la rutina diaria y el lenguaje.
8. Comprende que este es un proceso que toma tiempo. Sé paciente, consistente y toma algunos riesgos. Con sólo tratar ya estás haciendo la diferencia.
9. Concéntrate en el pensamiento que quieres promover y por qué es importante. Utilízalo como una herramienta y no como una actividad. Esto te ayudará a apoyar el pensamiento de los niños mientras emerge porque sabrás qué es lo que estás buscando.
10. Incluye a los padres en el proceso, ellos son tus aliados y es increíble como pueden ser una gran apoyo usando el lenguaje del pensamiento en casa.

llaves de los pensadores

