

# Las Inteligencias Múltiples



# Programar con Inteligencias Múltiples

- Desarrollo de las IM en todo el Colegio
- Una materia planificada teniendo en cuenta las IM y para desarrollarlas (ENTUSIASMAT)
- Un tema programado como PROYECTO DE COMPRENSIÓN
- Un objetivo importante de un tema curricular (META DE COMPRENSIÓN) profundizado desde todas las IM



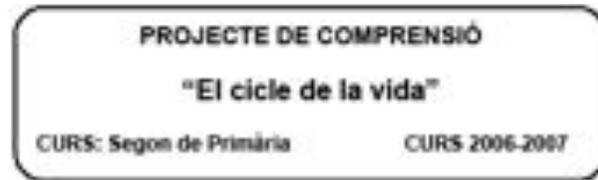


# EntusiasMat

Una materia planificada teniendo en cuenta las IM



# Proyecto de Comprensión



**Fils conductors**

- 1- Per què és tant necessari respectar el cicle vital de tots els éssers vius?
- 2- L'home pot "controlar" la vida dels altres éssers vius?

**Tòpic Generatiu**



**Metes de comprensió**

**Activitats de Comprensió**

Activitats preliminars

Activitats d'investigació guiada

Metes	Inteligències	Activitats de Comprensió	Avaluació diagnòstica continua	Documentació
1		Visita a una masia i participació dels nens en alguna activitat relacionada amb l'hort.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos de l'excursió</li> </ul>
1,2	Lingüística	Explicar el funcionament d'una granja a partir d'un conte.	Fer preguntes orals sobre la comprensió del conte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos</li> <li>• Recollir alguna experiència dels nens</li> </ul>
2	Intrapersonal	Reflexionar sobre la importància de la feina del pagès; imaginar què farien si fossim pagesos. Redacció: "Si fos pagès..."	Valoració del text.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recollir les redaccions que ens semblin més representatives.</li> </ul>
2	Interpersonal	Llegir els textos en veu alta per tal de valorar la feina feta pels companys i enriquir-nos amb les reflexions dels altres.	Valorar el fet d'escoltar amb atenció i respecte les redaccions dels companys.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recollir per escrit la valoració feta pels nens d'algunes redaccions.</li> </ul>
3	Naturalista	Observar el creixement d'una planta a partir d'una llavor i recollir dades d'aquest procés.	Observarem com el nen pren cura de la seva planta i la fidelitat del registre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos de l'activitat</li> <li>• Fites dels alumnes</li> </ul>
3	Visual-espacial	Observació i dibuix del natural d'una hortalissa.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuixos</li> </ul>
4	Corporal	Joc de "mar i terra" distingint entre animals ovípars i vivípars.	Valorarem la correcta participació en el joc i el nombre de nens que classifiquen correctament el animals.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos dels nens jugant.</li> </ul>
4	Matemàtica	Classificar animals ovípars i vivípars. Classificar éssers vius i inerts.	Avaluarem el nombre d'incerts en les classificacions.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fites dels alumnes</li> </ul>

# Programar un tema desde las IM

## 1. Seleccionar

- Curso
- Materia y tema

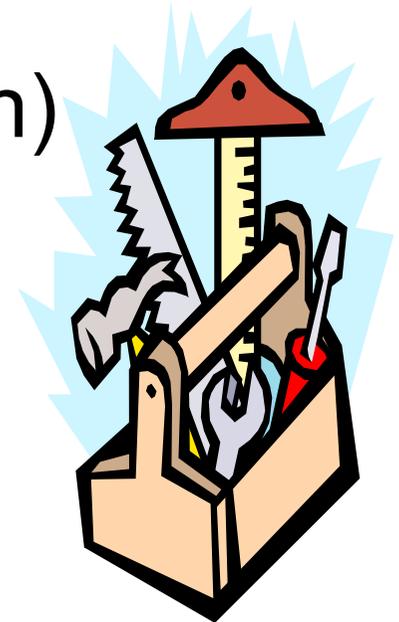
## 2. Escribir objetivos o resultados esperados (meta de comprensión)

# Programar un tema desde las IM

- Curso: 1º EP
- Materia: Conocimiento del Medio
- Tema: Los animales
  
- Meta 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
    - **la existencia de distintos tipos de vertebrados**
    - la necesidad de proteger y respetar a los animales
    - la utilidad de las clasificaciones
    - las relaciones entre los animales y el medio en el que viven

# Programar un tema desde las IM

1. Seleccionar
  - Curso
  - Materia y tema
2. Escribir objetivos o resultados esperados (meta de comprensión)
3. Seleccionar “Herramientas”



### LINGÜÍSTICO-VERBAL

1. Escritura creativa
2. Hablar de manera formal
3. Humor – chistes
4. Improvisaciones
5. Diario – agenda
6. Poesía
7. Lectura
8. Crear – narrar historias
9. Debate verbal
10. Vocabulario

### LÓGICO-MATEMÁTICA

1. Símbolos abstractos – Fórmulas
2. Cálculo
3. Descifrar códigos
4. Forzar relaciones
5. Org. Gráficos Cognitivos
6. Juegos de lógica – patrones
7. Secuencias Patrones numéricos
8. Esquemas
9. Resolución de problemas
10. Silogismos

### VISUAL-ESPACIAL

1. Imaginación activa
2. Esq. Color -Textura
3. Dibujar
4. Visualización guiada
5. Mapas mentales
6. Collage
7. Pintar
8. Esquemas – Diseños
9. Simular – fantasear
10. Esculpir

### CINESTÉSICO-CORPORAL

1. Lenguaje corporal
2. Escultura corporal / tabla
3. Representación dramática
4. Folk – Danza creativa
5. Rutinas gimnásticas
6. Gráfico humano
7. Inventar
8. Ejercicio físico
9. Role Play – mimo
10. Juegos deportivos

## Caja de Herramientas Múltiples



## Inteligencias

### MUSICAL

1. Sonidos medioambientales
2. Sonidos instrumentales
3. Composición musical
4. Actuación musical
5. Percusión
6. Rap
7. Patrones rítmicos
8. Cantar – tararear
9. Esquemas tonales
10. Sonidos o tonos vocales

### INTERPERSONAL

1. Habilidades de colaboración
2. Aprendizaje cooperativo
3. Prácticas de empatía
4. Ofrecer Feedback
5. Proyectos de grupo
6. Intuir sentimientos del otro
7. Rompecabezas
8. Comunicación persona-persona
9. Recibir feedback de otro
10. Motivaciones de los demás

### INTRAPERSONAL

1. Estados alterados de conciencia
2. Procesamiento emocional
3. Habilidades de concentración
4. Razonamiento de orden superior
5. Proyectos independientes
6. Autoconocimiento
7. Técnicas de Metacognición
8. Prácticas de conciencia
9. Métodos de reflexión silenciosa
10. Estrategias de pensamiento

### NATURALISTA

1. Patrones arquetípicos
2. Cuidar plantas y animales
3. Prácticas de conservación
4. Reacciones medioambiente
5. Laboratorios naturales
6. Trabajos de campo
7. Observación de la naturaleza
8. Simulaciones mundo natural
9. Clasificación de las especies
10. Estimulación sensorial

# Programar un tema desde las IM

## 1. Seleccionar

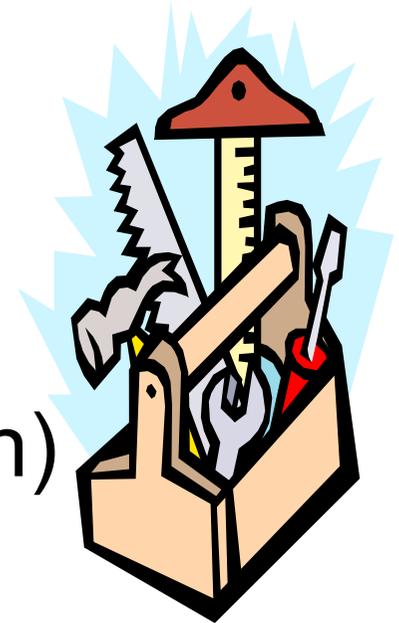
- Curso
- Materia y tema

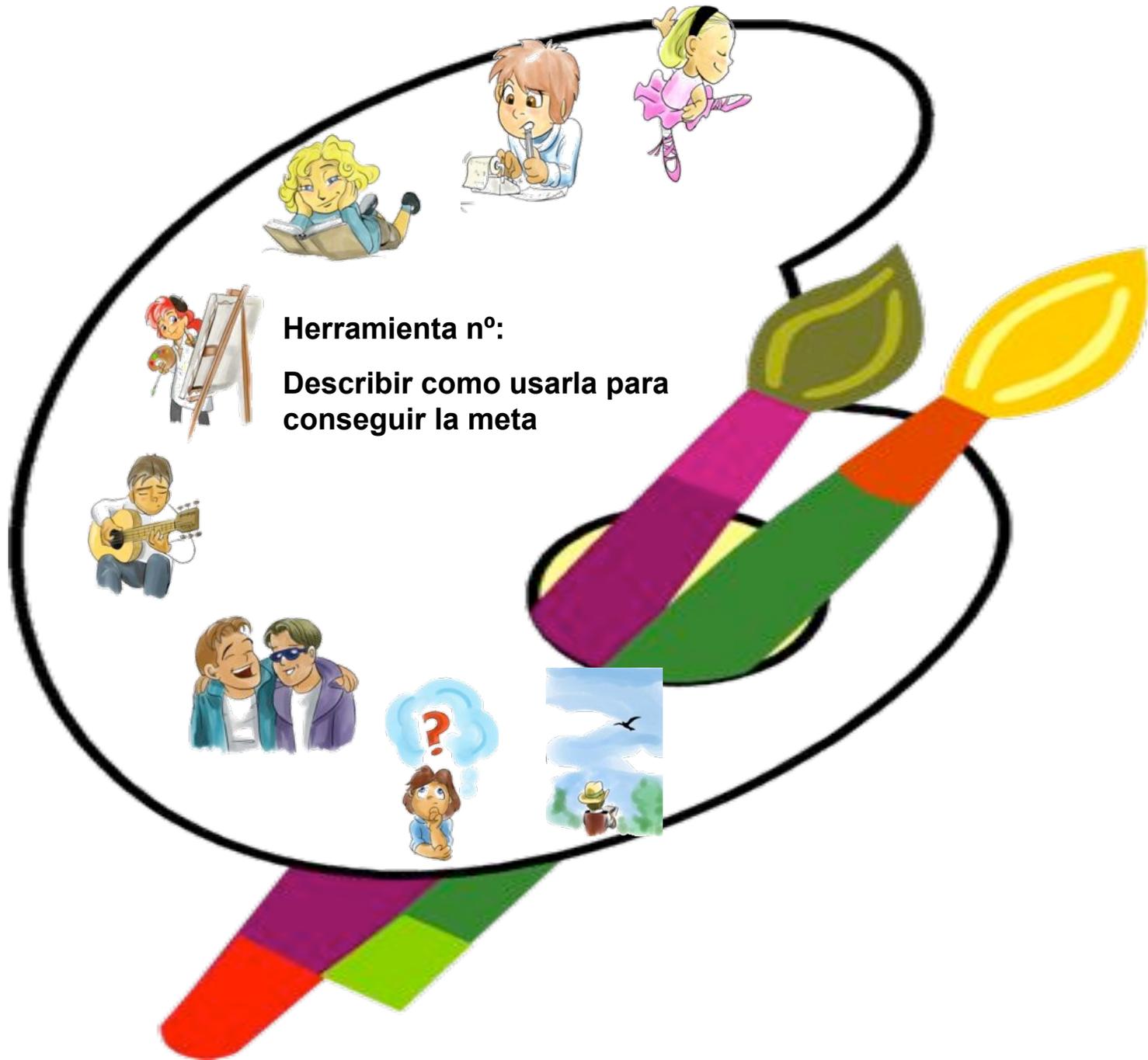
## 2. Escribir objetivos o resultados esperados (meta de comprensión)

## 3. Seleccionar “Herramientas”

## 4. Crear la “Paleta Maestra”

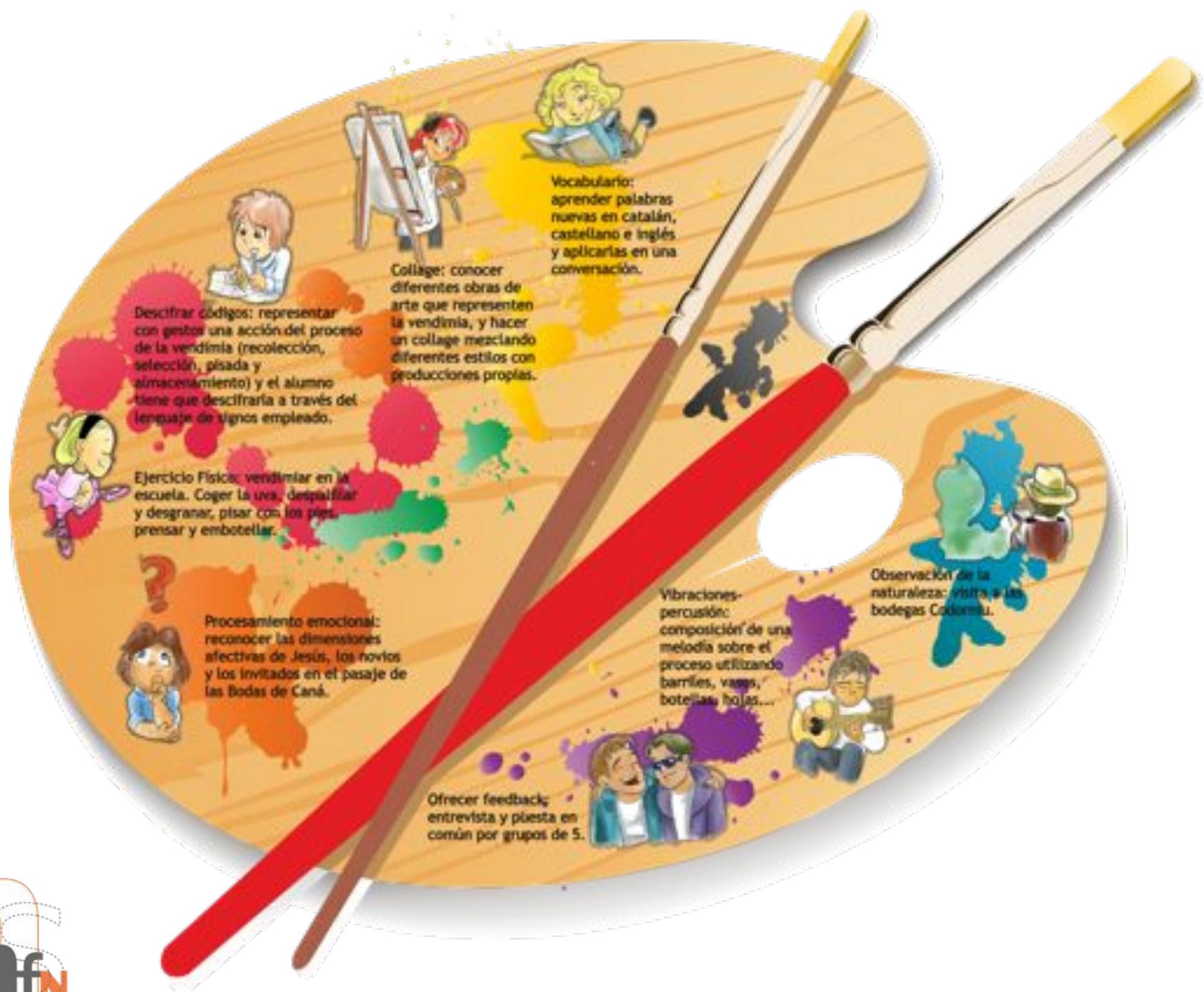
- ¿Cómo usaremos la herramienta para lograr el objetivo?





**Herramienta nº:**

**Describir como usarla para conseguir la meta**



**Descifrar códigos:** representar con gestos una acción del proceso de la vendimia (recolección, selección, pisada y almacenamiento) y el alumno tiene que descifrarla a través del lenguaje de signos empleado.

**Ejercicio físico:** vendimiar en la escuela. Coger la uva, despallar y desgranar, pisar con los pies, prensar y embotellar.

**Procesamiento emocional:** reconocer las dimensiones afectivas de Jesús, los novios y los invitados en el pasaje de las Bodas de Caná.

**Collage:** conocer diferentes obras de arte que representen la vendimia, y hacer un collage mezclando diferentes estilos con producciones propias.

**Vocabulario:** aprender palabras nuevas en catalán, castellano e inglés y aplicarlas en una conversación.

**Vibraciones-percusión:** composición de una melodía sobre el proceso utilizando barriles, vases, botellas, hojas...

**Observación de la naturaleza:** visita a las bodegas Codornau.

**Ofrecer feedback:** entrevista y puesta en común por grupos de 5.

# 5. Secuenciar las actividades



1

2



6



4



8



7

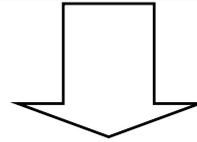
¡Compartir  
y realizarlas!

# Programar un tema desde las IM

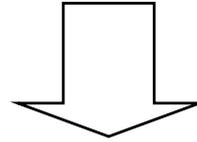
- Inteligencias - Competencias
- Trabajo cooperativo de los profesores
- Inteligencias de los profesores
- Selección al azar
- Interferencias entre Inteligencias
- Atención a la Diversidad

# Inteligencias Múltiples

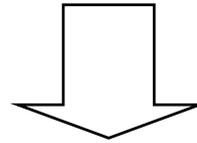
## Capacidades



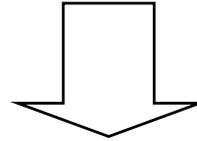
Oportunidades



Desarrollo



Aplicación en situaciones concretas



## Competencias