

# Nuevas Metodologías Inteligencias Múltiples



Colegio  
Providencia  
Sagrado Corazón

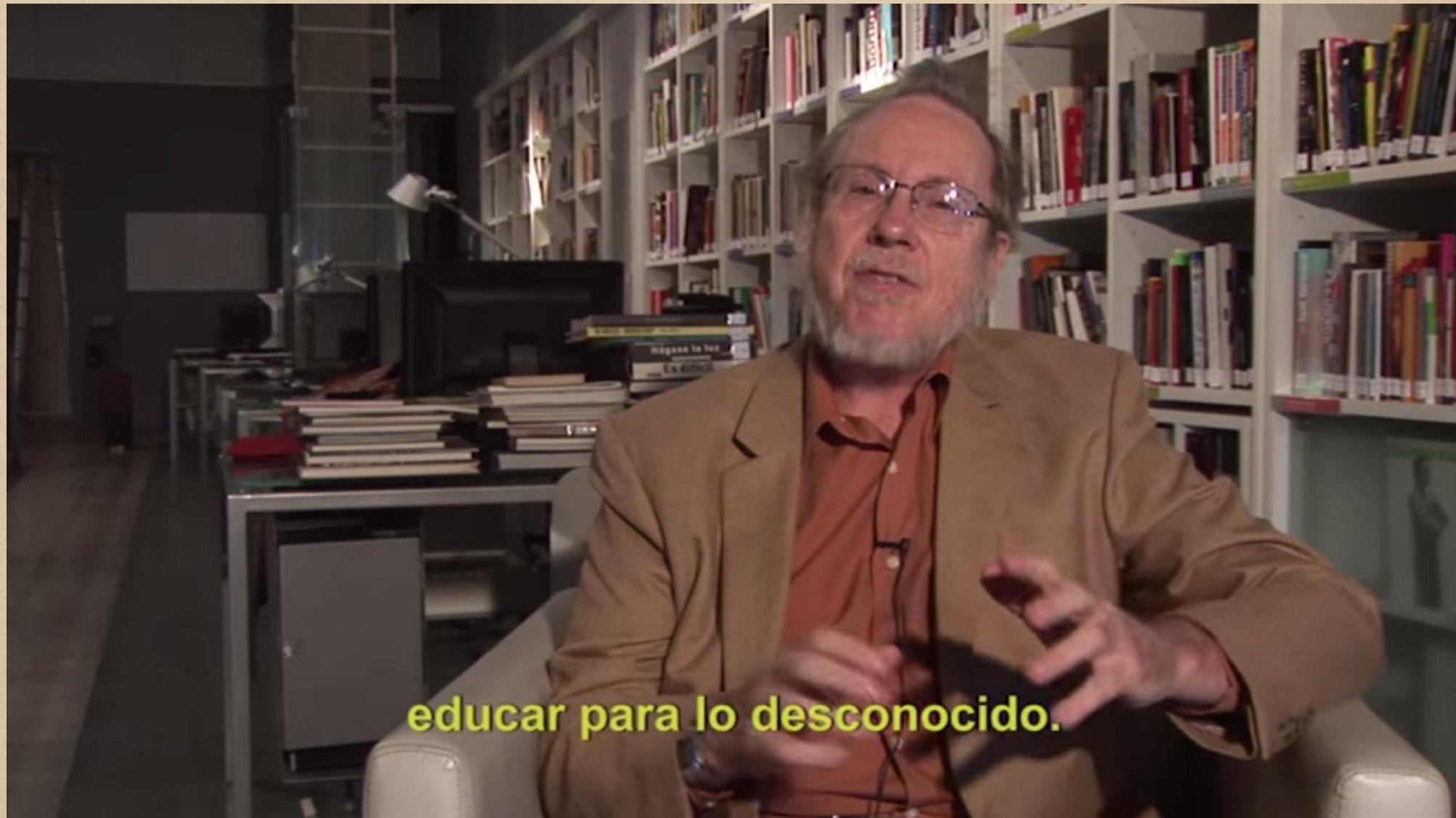


La Línea

Ginés Ciudad-Real  
F. Carlos Casado



# EDUCAR PARA LO DESCONOCIDO...



educar para lo desconocido.

Objetivo de la educación:  
preparar a personas a enfrentarse al  
mundo del mañana





1:46 / 2:34





<b>Estructura</b>	1, 2, 4
<b>Descripción</b>	<p>(1) Cada miembro del equipo piensa cuál es la respuesta a una pregunta que ha planteado el profesor o profesora.</p> <p>(2) Los alumnos se colocan en parejas, exponen sus respuestas y las comentan hasta llegara conclusiones comunes (pueden ser tríos)</p> <p>(4) Se junta el equipo completo, que decide cuál es la respuesta más adecuada, a partir de las propuestas de las parejas que lo integran.</p>
<b>Etapas</b>	<p>Educación Infantil</p> <p>Educación Primaria</p> <p>Educación Secundaria</p>
<b>Aplicación</b>	<p>Ideas previas.</p> <p>Intereses.</p> <p>Normas.</p> <p>Revisión de alguna pregunta que se quiera afianzar en la clase.</p>
<b>Observaciones</b>	Esta estructura combina la actividad individual con dos de los agrupamientos más habituales en aprendizaje cooperativo: equipo de 4 o 5 elementos y parejas.
<b>Ciclo de Inicio</b>	1 <sup>er</sup> Ciclo de Educación Primaria.
<b>Autor</b>	Spencer Kagan. Trad. y adapt.:Pere Pujolàs







Los alumnos cambian,  
¿Porqué no los métodos?





# Harvard Business School enumeró 10 habilidades que sus estudiantes deberían dominar

1.- La habilidad de definir un problema sin contar con la ayuda de otra persona.

2.- La habilidad de formular preguntas que plantean un desafío a las ideas preconcebidas.

3.- La habilidad de trabajar en equipo sin tener un guía.

6.- La habilidad de discutir acerca de técnicas y asuntos en público con el objetivo de llegar a tomar una decisión acerca de las normas y políticas establecidas.

4.- La habilidad de trabajar absolutamente solo.

5.- La habilidad de persuadir a otros de que la dirección que usted propone es la correcta común.

9.- La habilidad de pensar inductivamente, deductivamente y dialécticamente.

7.- La habilidad de poder reorganizar información conocida y formar conceptos y patrones innovadores a partir de ella.

8.- La habilidad de poder extraer rápidamente la información útil desde una gran cantidad de datos irrelevantes.

10.- La habilidad de encontrar una solución óptima para resolver problemas usando la intuición y el sentido común.



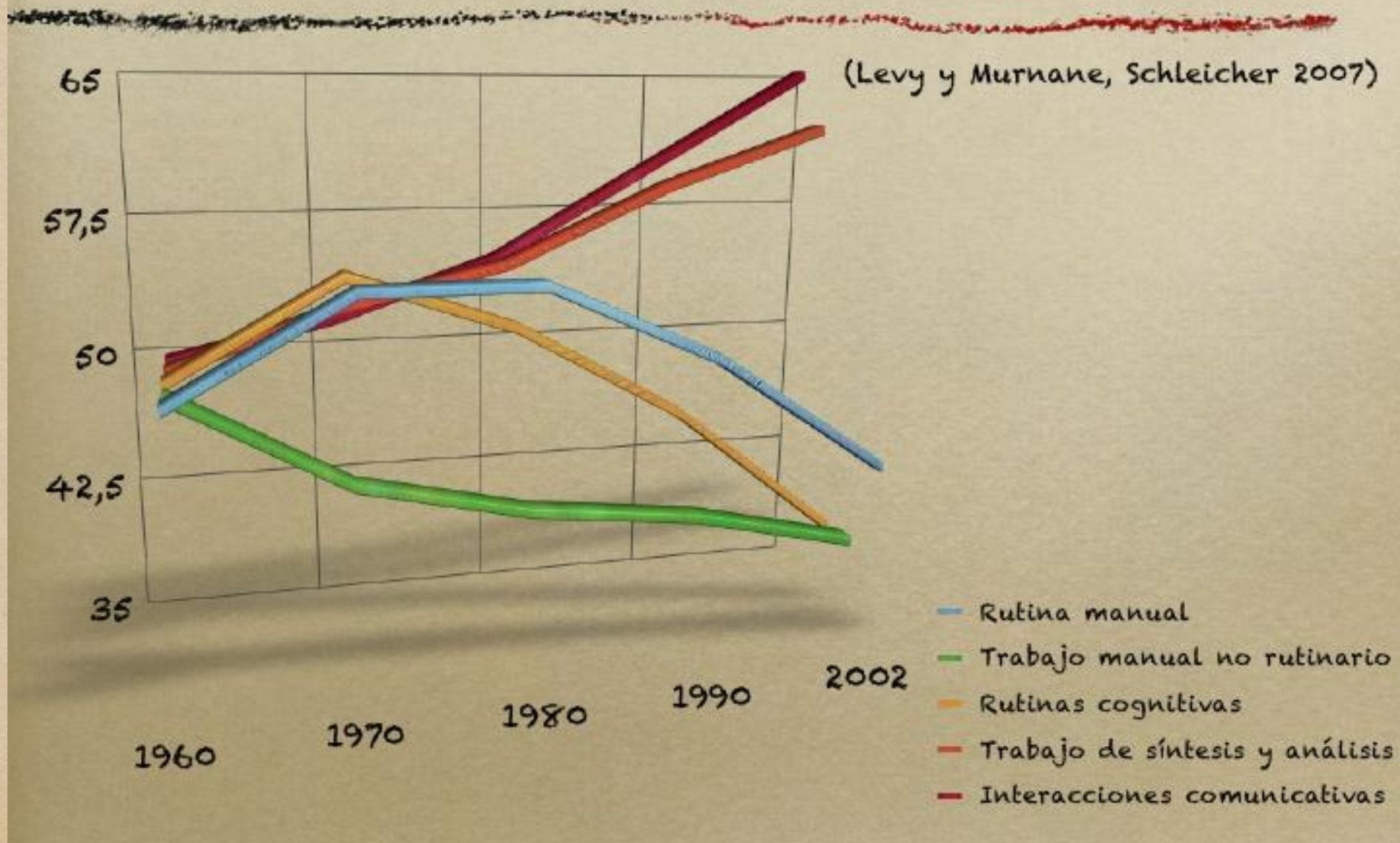
## Las 10 habilidades que más valoran las empresas según la revista Forbes

1. Capacidad para trabajar en equipo.
2. Capacidad para tomar decisiones y resolver problemas.
3. Capacidad para planificar, organizar y priorizar el trabajo.
4. Capacidad de comunicación oral con la gente involucrada con la organización.
5. Capacidad para obtener y procesar la información.
6. Capacidad para analizar datos cuantitativos.
7. Conocimiento técnico relacionado con el trabajo.
8. Dominio de programas de software.
9. Capacidad para crear y/o editar los informes escritos.
10. Posibilidad de vender e influir en los demás.



# Consecuencias del cambio de modelo. ¿Cómo está cambiando la demanda de competencias?

## Demandas laborales de la sociedad





Perfeccionamiento de capacidad

Titulación e Inserción laboral

Integración social y ciudadana

Desarrollo pleno y armónico

¿Para qué vienen nuestros alumnos a la escuela?





¿Empleamos Los  
patrones adecuados?

## EDUCATIVE INNOVÉISION



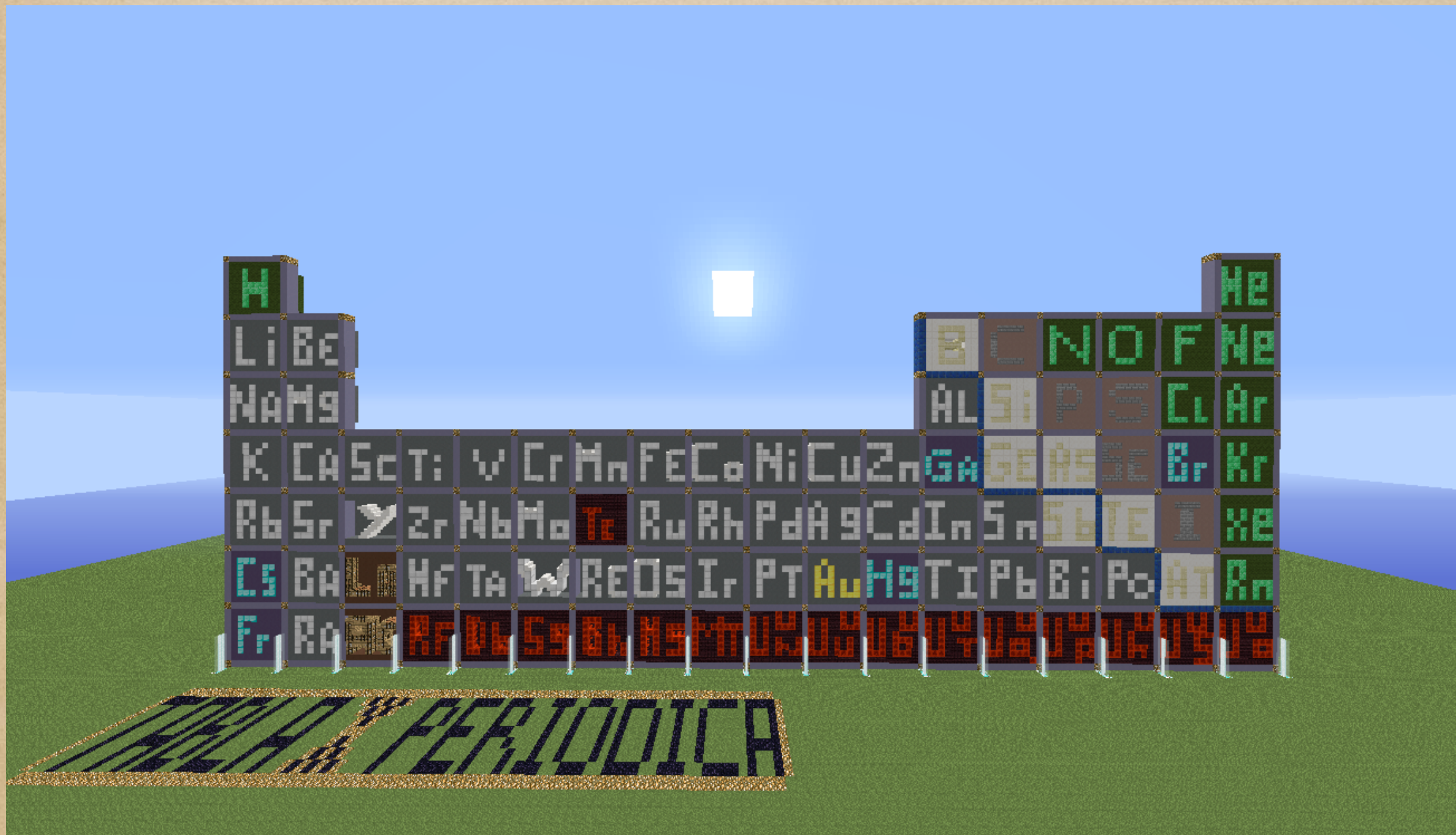


# ¿Empleamos Los patrones adecuados?





# La motivación fomenta la creatividad



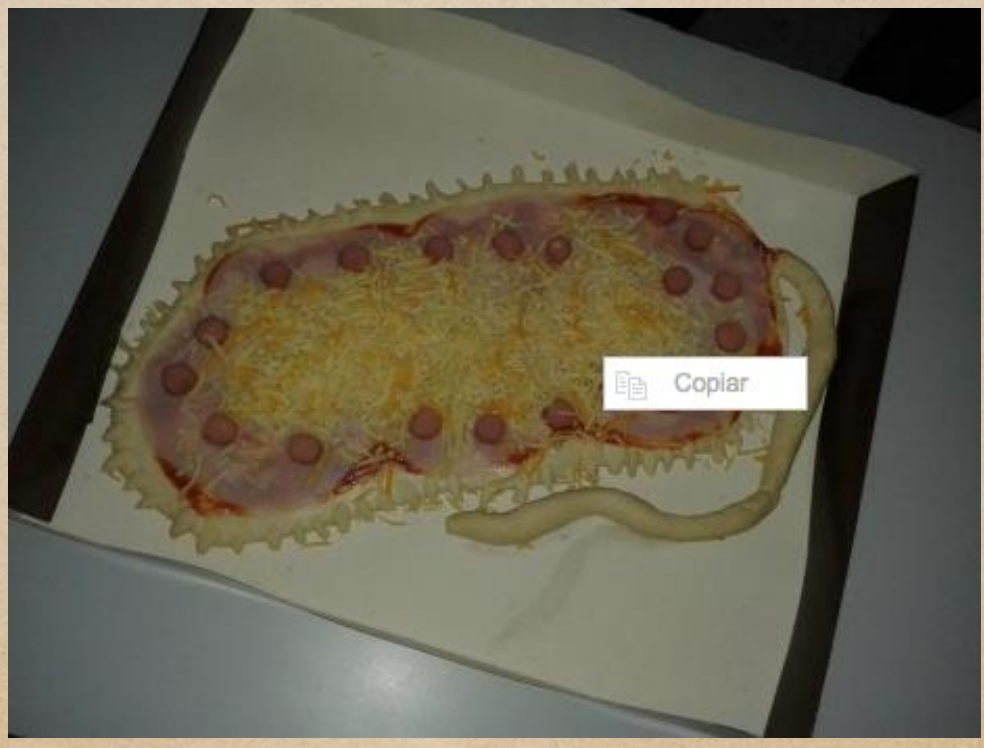


# Minecraft



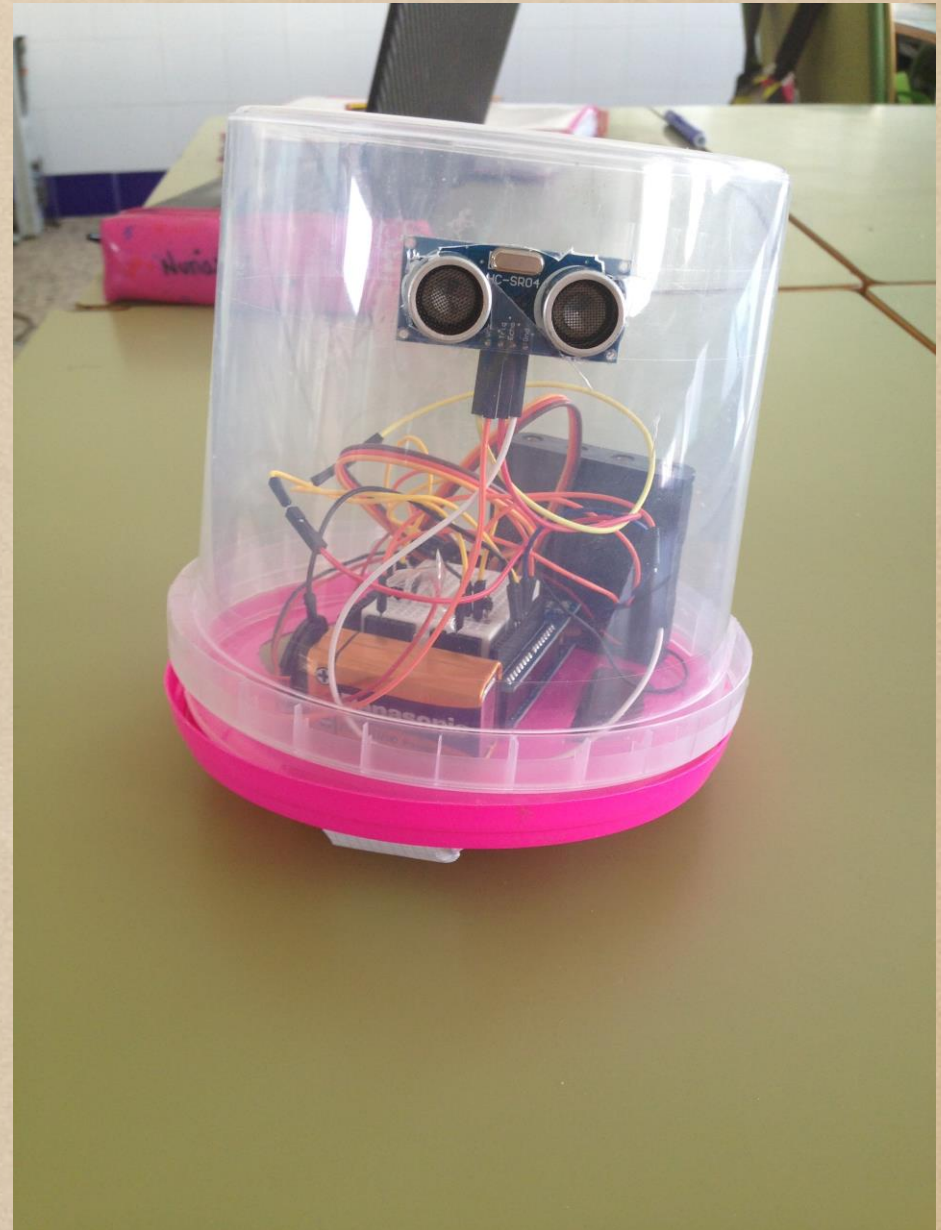
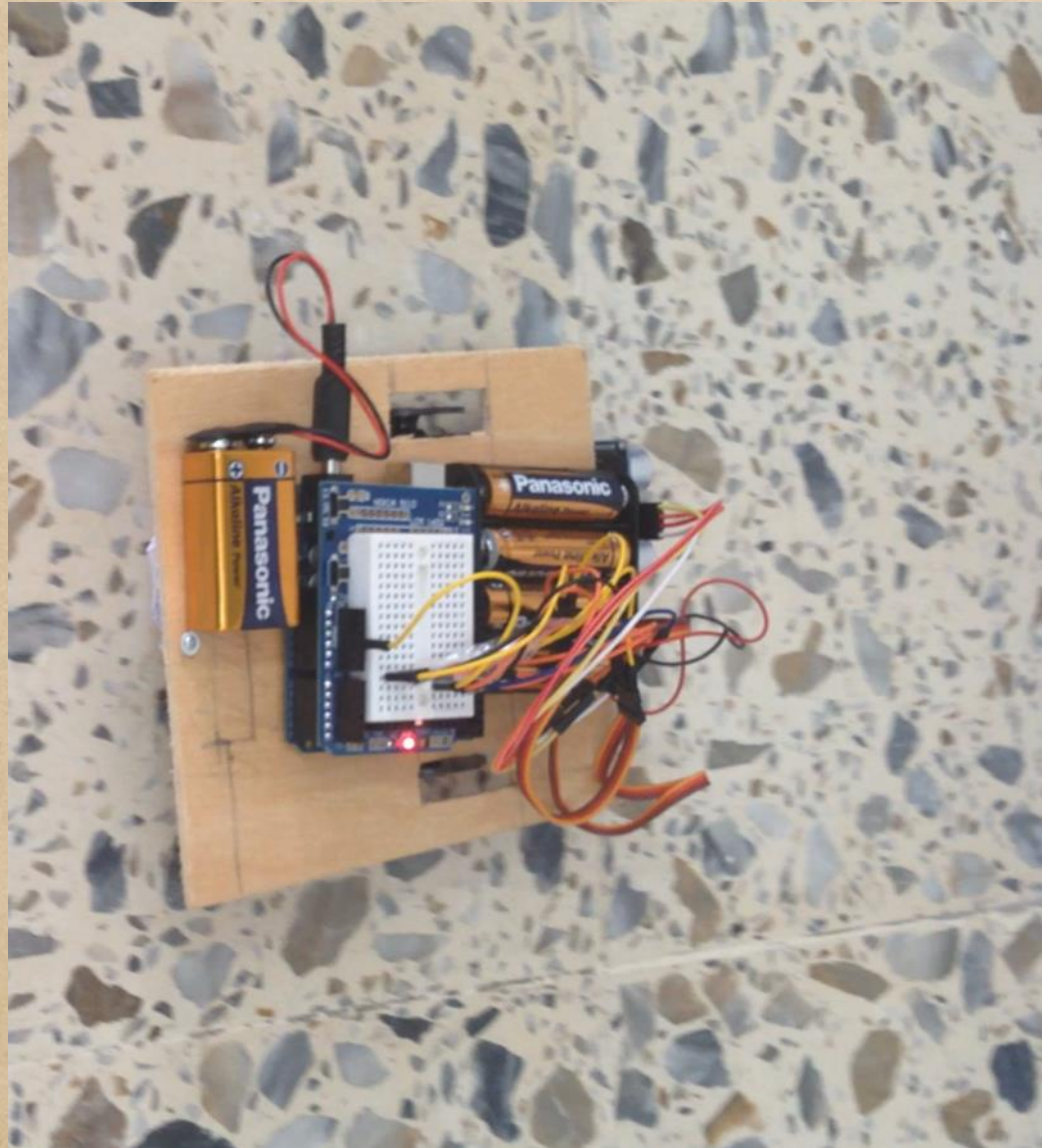


# La motivación fomenta la creatividad





# Robótica educativa





## Las 10 habilidades que más valoran las empresas según la revista Forbes

1. Capacidad para trabajar en equipo.
2. Capacidad para tomar decisiones y resolver problemas.
3. Capacidad para planificar, organizar y priorizar el trabajo.
4. Capacidad de comunicación oral con la gente involucrada con la organización.
5. Capacidad para obtener y procesar la información.
6. Capacidad para analizar datos cuantitativos.
7. Conocimiento técnico relacionado con el trabajo.
8. Dominio de programas de software.
9. Capacidad para crear y/o editar los informes escritos.
10. Posibilidad de vender e influir en los demás.



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?





# Google

## La Inteligencia: Definiciones

Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.



1. F. Capacidad de entender o comprender.
2. F. Capacidad de resolver problemas.
3. F. Conocimiento, comprensión, acto de entender.
4. F. Sentido en que se puede tomar una proposición, un dicho o una expresión.
5. F. Habilidad, destreza y experiencia.
6. F. Trato y correspondencia secreta de dos o más personas o naciones entre sí.
7. F. Sustancia puramente espiritual.



## Nos quedamos con esta:

La inteligencia de una persona está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente.





"La capacidad de Resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en una o más culturas"

Howard Gardner





# ¿Qué hacemos?





# LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.





# EL PERFIL DE IIMM DE NOSOTROS

## Las inteligencias en 10 preguntas





# 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, tweets, whatsapp, etc...
- 3.- Lengua e historia me resultan más fáciles que Matemáticas, 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 agusto 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 teléfono,...).
- 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.

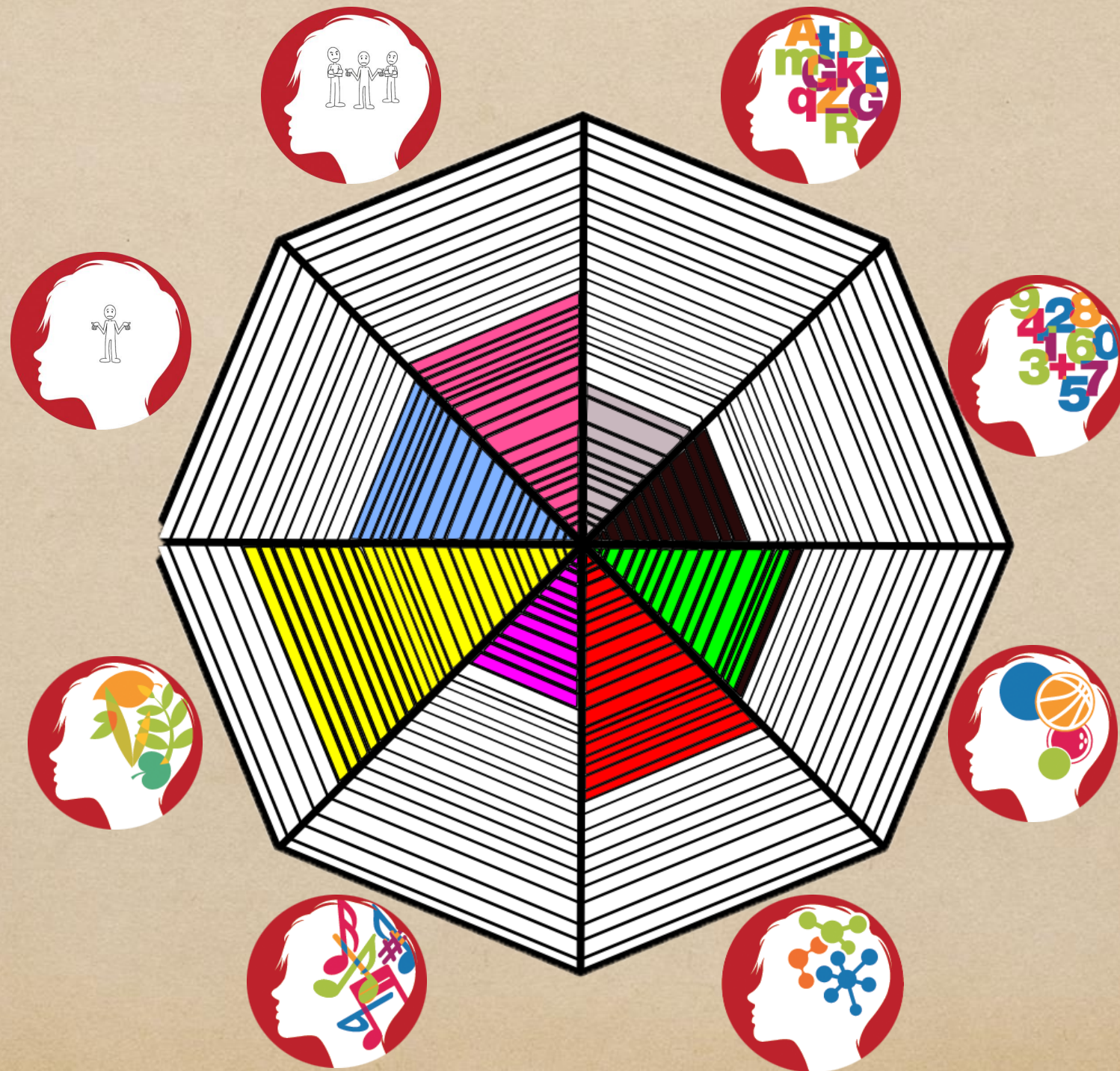


# Perfil de IIMM





# Perfil de IIMM





# Fortalezas y Debilidades





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 videos ...
- 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: lluvia..
- 9.- Pone atención cuando comienza a sonar música
- 10.- Conoce de memoria bastantes canciones



# Inteligencia naturalista



- 1- Disfruta con temas de Naturales, 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 Natu: animales, ríos,...

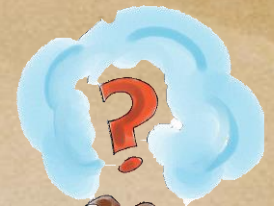


# LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.





# 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.



# Recursos



-Autoevaluación.

-Destrezas de concentración.

-ESCRIBIR autobiografías.

-Establecer objetivos personales, Llevar diarios,...

-Técnicas de metacognición.

-PORTFOLIOS.

-Reconocimiento de sentimientos.

-Práctica de estados alterados de conciencia.

-...



# Recursos para casa



1. Establecer objetivos personales.
2. Dar y recibir cumplidos entre el entorno más cercano.
3. Escribir autobiografías.
4. Describir cualidades que tienen nuestros hijos.
5. Describir cómo se encuentran en lo referente a algo.
6. Reflexionar en silencio.
7. Jugar individualmente.
8. Usar la concentración para resolver un problema determinado.
9. Describir valores personales.
10. Analizar cómo se identifican con respecto a otras personas, situaciones,...



# Actividad. Dominó de los sentimientos

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

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





# 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 vida es un mundo de colores y de alegría.	Despreocupado	Tienen que aprender a ser felices y a disfrutar de la vida.	Alegria
Creo que nadie me conoce y yo tampoco conozco a nadie.	Miedo	Yo no sé cómo hacer las cosas y me da miedo equivocarme.	Desconfianza
De nuevo estoy solo y nadie me quiere.	Vergüenza	Algunos se burlan de mí porque soy diferente y no puedo hacer las cosas como ellos.	Celos
Quiero jugar con todos pero no me dejan.	Envidia	Tengo un juguete nuevo y todos quieren jugar con él pero no me dejan.	Enojo
Creo que nadie me quiere y yo tampoco conozco a nadie.	Falta	Me siento triste y solo porque nadie me quiere.	Tristeza
Quiero jugar con todos pero no me dejan.	Asustado	Hay un monstruo en mi habitación y me da miedo.	Sorprendido
De día la vida es un mundo de colores y de alegría.	Esperanza	Tengo un sueño y quiero hacerlo realidad pero no sé cómo.	Esperanza
De noche sueño con cosas buenas y me da alegría.	Esperanza	Quiero jugar con todos pero no me dejan.	Odio
De día la vida es un mundo de colores y de alegría.	Esperanza	Quiero jugar con todos pero no me dejan.	Asustado
De día la vida es un mundo de colores y de alegría.	Esperanza	Quiero jugar con todos pero no me dejan.	Orgullo
De día la vida es un mundo de colores y de alegría.	Esperanza	Quiero jugar con todos pero no me dejan.	Envidia



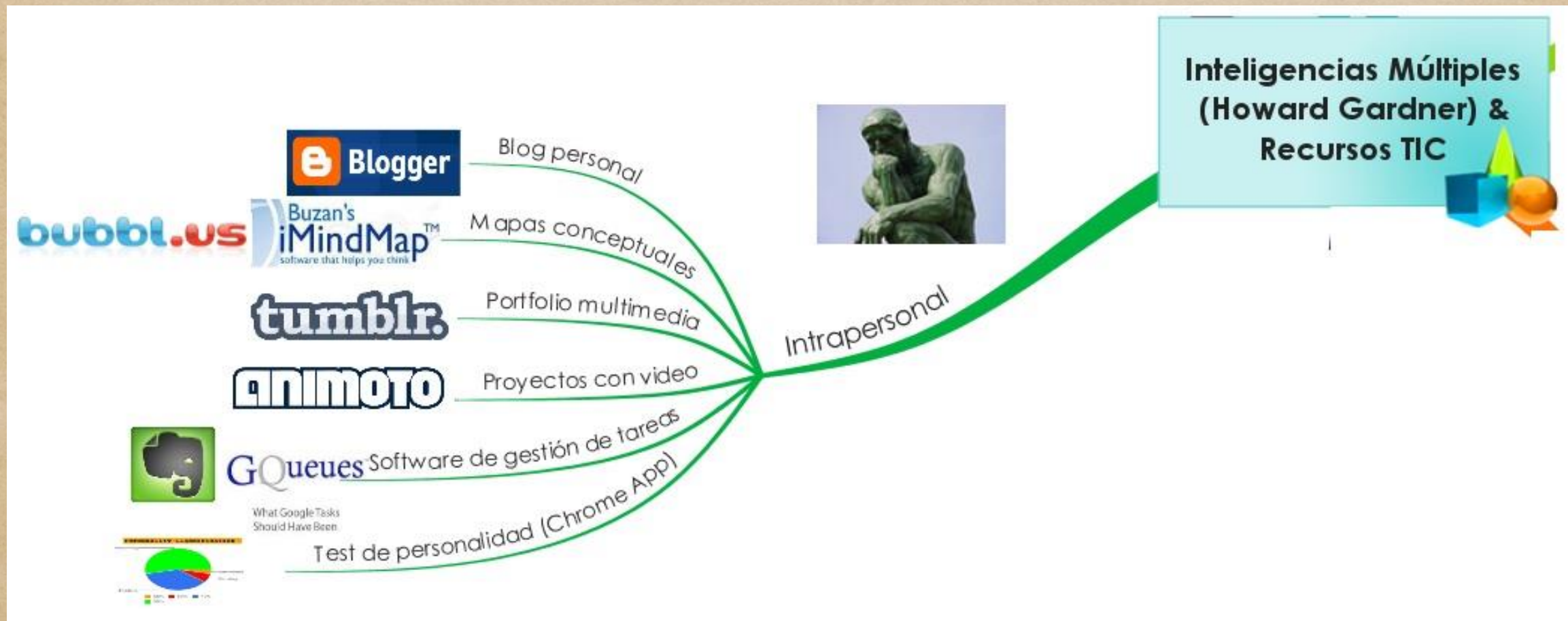
# Actividad. Dominó de los sentimientos



<p><b>Oidio</b></p> <p>Un blanco rico y fuerte mira con mucha superioridad a un negro pobre, afectado por el sida</p>	<p>En un pueblo, dos familias están enemistadas a muerte por un conflicto de límites de sus parcelas</p>	<p><b>Sorpresa</b></p>	<p>Vas a entrar en tu calle con el coche y ves inesperadamente que hay un zanja</p>	<p><b>Aburrimiento</b></p>	<p>No me gusta el fútbol y mi padre se empeña en que estemos todos con él viendo el partido</p>	<p><b>Angustia</b></p>	<p>Tengo un examen mañana y todavía me queda por estudiar la mitad de la materia</p>	<p><b>Ira</b></p>	<p>Jugando golpeo sin querer a un compañero y éste me insulta con la palabra que más hiere</p>	<p><b>Envidia</b></p>	<p>Una chica muy guapa de mi clase es admirada por los compañeros, pero a mí no me tiene en cuenta</p>	<p><b>Entusiasmo</b></p>	<p>Quieres ir a Inglaterra y empiezas a estudiar inglés con mucha energía</p>				
<p><b>Desprecio</b></p> <p>Te dan la nota de un examen difícil y estás aprobado</p>	<h1>Actividad. Dominó de los sentimientos</h1>											<p><b>Capricho</b></p> <p>Tengo un calzado nuevo y cómodo pero me compro otro porque es de una marca más famosa</p>					
<p><b>Alegría</b></p> <p>Tienes que operarte y te dicen que hay riesgos graves</p>												<p><b>Esperanza</b></p> <p>Te han hecho una entrevista de trabajo y te dicen que hay muchas posibilidades de contratarte</p>					
<p><b>Miedo</b></p> <p>Confiabas mucho en una persona y de pronto te das cuenta de que te ha engañado</p>												<p><b>Enamora- miento</b></p> <p>Existe una persona única, con que me gustaría compartir toda mi vida</p>					
<p><b>Desengaño</b></p> <p>Veo a la chica con la que salgo bailando cariñosamente con otro</p>												<p><b>Asco</b></p> <p>Voy por la calle y veo que alguien ha vomitado en la acera</p>					
<p><b>Celos</b></p> <p>Alguien te demuestra en público que diste una mentira muy grande por presumir</p>												<p><b>Vergüenza</b></p> <p>Te dicen que a tu perro lo ha matado un camión</p>	<p><b>Tristeza</b></p> <p>Me molesta encerrarme en un ascensor</p>	<p><b>Fobia</b></p> <p>Llevas 2 meses en el extranjero y te acuerdas de una persona a quien echas mucho de menos</p>	<p><b>Nostalgia</b></p> <p>Hay una persona especial con quien puedo compartir mis alegrías y tristezas</p>	<p><b>Amistad</b></p> <p>Saco muy buenas notas y me río de una compañera suspendida</p>	<p><b>Orgullo</b></p> <p>Voy por la calle y veo que alguien ha vomitado en la acera</p>



# Intrapersonal y TIC





Intrapersonal y  
TIC

mentalpage





# NECESITAMOS

## Caja de Herramientas de IIMM

Inteligencia Lingüística / Verbal	Inteligencia Lógico/Matemática	Inteligencia Visual/Espacial	Inteligencia cinética/Corporal
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Escritura creativa: escribir textos originales sin límites.</li> <li>2.- Hablar de manera formal: presentaciones orales verbales delante de otro.</li> <li>3.- Humor-chistes: crear juegos de palabras, pareados humorísticos, chistes sobre temas académicos...</li> <li>4.- Improvisaciones: Hablar de forma improvisada sobre un tema escogido al azar.</li> <li>5.- Diario-Agenda: recoger y anotar todos los pensamientos, ideas...</li> <li>6.- Poesía: crear tu propia poesía y apreciar a los demás.</li> <li>7.- Lectura: estudio de material escrito sobre un concepto-idea o proceso.</li> <li>8.- Crear-narrar historias: Inventar y contar historias sobre un tema.</li> <li>9.- Debate verbal: presentar ambos lados de un tema de un modo convincente.</li> <li>10.- Vocabulario: aprender nuevas palabras y practicarlas en una comunicación cotidiana.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Símbolos abstractos-Fórmulas: designar sistemas de notación esquemática (fórmula) para un proceso o contenido temático.</li> <li>2.- Cálculo: emplear pasos específicos, operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas.</li> <li>3.- Descifrar códigos: comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos.</li> <li>4.- Forzar relaciones: crear conexiones significativas entre ideas incoherentes.</li> <li>5.- Organizadores Gráficos Cognitivos: trabajar con redes, diagramas de <b>Venn</b>, matrices, escalas, mapas conceptuales...</li> <li>6.- Juegos de lógica- patrones: crear <b>puzzles</b> que contienen un reto para encontrar un patrón escondido.</li> <li>7.- Secuencias o Patrones numéricos: investigar hechos numéricos y analizar estadísticas sobre un tema.</li> <li>8.- Esquemas: Inventar una explicación lógica punto por punto.</li> <li>9.- Resolución de problemas: buscar los procedimientos apropiados para situaciones que implican resolución de problemas.</li> <li>10.- Silogismos: Crear hipótesis y deducciones lógicas sobre un tópico (si...entonces)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Imaginación activa: encontrar conexiones entre diseños visuales y experiencias (o conocimientos) ya vividas.</li> <li>2.- Esquemas de color o textura: asociar colores y texturas con conceptos, ideas o procesos.</li> <li>3.- Dibujar: Crear gráficos representativos de conceptos, ideas o procesos que se estén estudiando (diagrama de flujo, ilustraciones...)</li> <li>4.- Visualización guiada: crear imágenes mentales o imágenes de un concepto, idea o proceso (personajes de historia, un proceso científico...)</li> <li>5.- Mapas mentales: crear mapas visuales (conceptuales) con la información.</li> <li>6.- Collage: diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos o dimensiones de una idea, concepto o proceso.</li> <li>7.- Pintar: Utilizar pinturas o marcadores de color para expresar la comprensión de ideas, conceptos o procesos (p.e. creación mural)</li> <li>8.- Esquemas- Diseños: crear patrones abstractos para representar relaciones entre diferentes conceptos, ideas o procesos.</li> <li>9.- Simular-fantasear: crear escenarios divertidos e la mente en base a una información o unos datos.</li> <li>10.- Esculpir: crear modelos de barro para demostrar la comprensión de conceptos, ideas o procesos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Lenguaje del cuerpo-gestos físicos: representar el significado con el cuerpo, interpretaciones o comprensiones de una idea con el movimiento físico.</li> <li>2.- Escultura corporal/tabla: ordenar (como una escultura) un grupo de personas para expresar una idea, concepto o proceso.</li> <li>3.- Representación dramática: crear un mini-drama que muestre la relación dinámica entre diferentes conceptos, ideas o procesos.</li> <li>4.- Folk-Danza creativa: crear la coreografía de un baile que demuestre la comprensión de un concepto, idea o proceso.</li> <li>5.- Rutinas gimnásticas: diseñar un flujo orquestado de movimientos físicos que incorpore relaciones con un tema.</li> <li>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.</li> <li>7.- Inventar: fabricar algo que demuestre un concepto, idea o proceso (un modelo para demostrar cómo funciona algo)</li> <li>8.- Ejercicio físico-gimnasia: crear rutinas físicas que otros realizan para aprender conceptos, ideas o procesos.</li> <li>9.- Role <b>play</b>-mimo: representar "rol <b>play</b>" o relatos cortos para expresar la comprensión de una idea, concepto o proceso.</li> <li>10.- Juegos deportivos: crear juegos de competición o concursos basados en el conocimiento específico sobre un concepto, idea o proceso.</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>Inteligencia Musical</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Sonidos medioambientales: emplear los sonidos naturales que estén relacionados con un objeto, concepto o proceso anteriormente estudiado.</li> <li>2.- Sonidos instrumentales: utilizar instrumentos musicales que produzcan sonidos para una lección (ej: acompañamiento)</li> <li>3.- Composición-Creación musical: crear música para comunicar la comprensión de un concepto, idea o proceso.</li> <li>4.- Actuación musical: crear presentaciones o informes en los que la música y el ritmo tienen un papel importante.</li> <li>5.- Vibraciones-persecución: emplear vibraciones o ritmos para comunicar un concepto, idea o proceso para otros y para uno mismo.</li> <li>6.- Rap: utilizar raps para facilitar la comunicación o para recordar ciertos conceptos, ideas o procesos.</li> <li>7.- Patrones rítmicos: producir ritmos y tiempos para mostrar los diferentes aspectos de un concepto, idea o proceso.</li> <li>8.- Cantar-tararear: crear canciones sobre un tema académico o buscar canciones para complementar ese tema.</li> <li>9.- Esquemas tonales: los tonos asociados a un tema.</li> <li>10.- Sonidos o tonos vocales: producir sonidos con las cuerdas vocales para ilustrar un concepto, idea o proceso determinado.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Inteligencia Naturalista</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Reconocimiento de patrones arquetípicos: descubrir las repeticiones, patrones estandarizados y diseños de la naturaleza de todo el universo.</li> <li>2.- Cuidado de las plantas y los animales: realizar proyectos que incluyan el cuidado, tratamiento de la animales, insectos, plantas u otros organismos.</li> <li>3.- Prácticas de conservación: participar en proyectos de cuidado y preservación del medio ambiente.</li> <li>4.- Reacciones (<b>feedback</b>) del medio ambiente: comprender y adaptarse al medio y sus reacciones naturales.</li> <li>5.- Laboratorios naturales: crear experimentos o actividades en los cuales se empleen objetos del mundo natural.</li> <li>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...</li> <li>7.- Observación de la naturaleza: participar en actividades de observación como por ejemplo actividades geológicas, exploraciones, guardar diarios de naturaleza...</li> <li>8.- Simulaciones del mundo natural: recrear o representar la naturaleza con formas (dioramas, montajes, fotografías, dibujos...)</li> <li>9.- Clasificación de las especies: trabajar con matrices de clasificación para comprender las características de los</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Inteligencia Interpersonal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Enseñar habilidades de colaboración: reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para entablar una relación afectiva entre dos personas.</li> <li>2.- Estrategias de aprendizaje cooperativo: realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos.</li> <li>3.- Prácticas de empatía: expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona.</li> <li>4.- Ofrecer <b>Feedback</b>: dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de alguien.</li> <li>5.- Proyectos de grupo: investigar un tema con otros trabajando en equipo.</li> <li>6.- Intuir los sentimientos de los demás: adivinar lo que está sintiendo o experimentando otra persona en una situación determinada.</li> <li>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.</li> <li>8.- Comunicación persona a persona: fijarse en cómo las personas se relacionan y cómo se podría mejorar esa relación.</li> <li>9.- Recibir la reacción (<b>feedback</b>) de otro: aceptar la reacción, opinión...de otra sobre lo que uno está haciendo.</li> <li>10.- Ser sensible a las motivaciones de los demás:</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Inteligencia intrapersonal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Práctica de estados alterados de conciencia: aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para llegar a un estado óptimo.</li> <li>2.- Procesamiento emocional: reconocer las dimensiones afectivas sobre algo que se estudie.</li> <li>3.- Habilidades de concentración: aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea.</li> <li>4.- Razonamiento de orden superior: progresar de la memorización a la síntesis, integración y aplicación.</li> <li>5.- Trabajos-Proyectos Independientes: trabajar solo para expresar sentimientos y pensamientos sobre un tema.</li> <li>6.- Procedimientos de Autoconocimiento: encontrar las implicaciones o aplicaciones personales de los temas aprendidos en el aula para la vida personal del cada uno.</li> <li>7.- Técnicas de <b>metacognición</b>: reflexionar sobre el propio pensamiento.</li> <li>8.- Prácticas de conciencia: prestar atención a la experiencia propia vivida.</li> <li>9.- Métodos de reflexión silenciosa: trabajar con instrumentos de reflexión como diarios de pensamientos, diarios personales.</li> <li>10.- Estrategias de pensamiento: aprender qué pautas de pensamiento utilizar para realizar cada una de las tareas.</li> </ol>



# Intrapersonal y TIC

Inicio Archivo RSS

*iDibujos*



10 Jul 2010  
@larita20

(vía [Una fraternal coincidencia](#))

About Me  
Mis dibujos digitales - iPad



# 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



- Establece y mantiene relaciones.
- Reconoce utilizar diversas maneras de relacionarse.
- Percibe los sentimientos, motivaciones, y conductas de los demás.
- Participa en proyectos cooperativos.
- Influye sobre acciones u opiniones de los demás
- Desarrolla habilidades de mediación.
- Percibe diversas perspectivas en las cuestiones sociales o políticas.



# Recursos



- Enseñar habilidades de colaboración.
- Estrategias de aprendizaje cooperativo.
- Proyectos de trabajo social.
- Prácticas de empatía.
- Valoración de las diferencias.
- Educación multicultural.
- Rompecabezas: Dividir el aprendizaje en partes.
- ...



# Recursos en casa



1. Enseñarse mutuamente, trabajando en modo cooperativo, con hermanos o amigos.
2. Practicar técnicas de resolución de conflictos, simulando o actuando algunos problemas.
3. Críticar mutuamente, para aprender a dar y recibir Feedbacks.
4. Trabajar juntos en proyectos en casa.
5. Comprometerse en servicios para el hogar que puedan desarrollar valores: orden, limpieza,...
6. Estudiar distintas culturas, incluyendo su forma de vestir, sus creencias, valores,...
7. Enseñar a alguien de casa algo sobre...
8. Jugar a juegos de mesa.
9. Intuir los sentimientos de los demás en una situación determinada.
10. Participar en juegos cooperativos.



# CASO: TRIBU DE CANÍBALES

- Una expedición de 8 turistas disfruta de un viaje por la selva cuando de repente son capturados por la Tribu caníbal. Matan al guía y encierran a los ocho turistas. Con la carne del guía tienen para una semana, por tanto, tienen que ir matando cada semana a una persona. El resto será alimentado y cuidado para las siguientes semanas.
- Los ocho deben debatir y llegar a un acuerdo para establecer el orden en el que irán a la “olla” y además tienen que buscar una forma para escapar con vida y llegar a la civilización.
- Los participantes tienen que adoptar uno de estos personajes (ver el número que les tocó en la tarjeta) y, desde la perspectiva del personaje, defender su vida, negociando para ser los últimos en ser comidos:





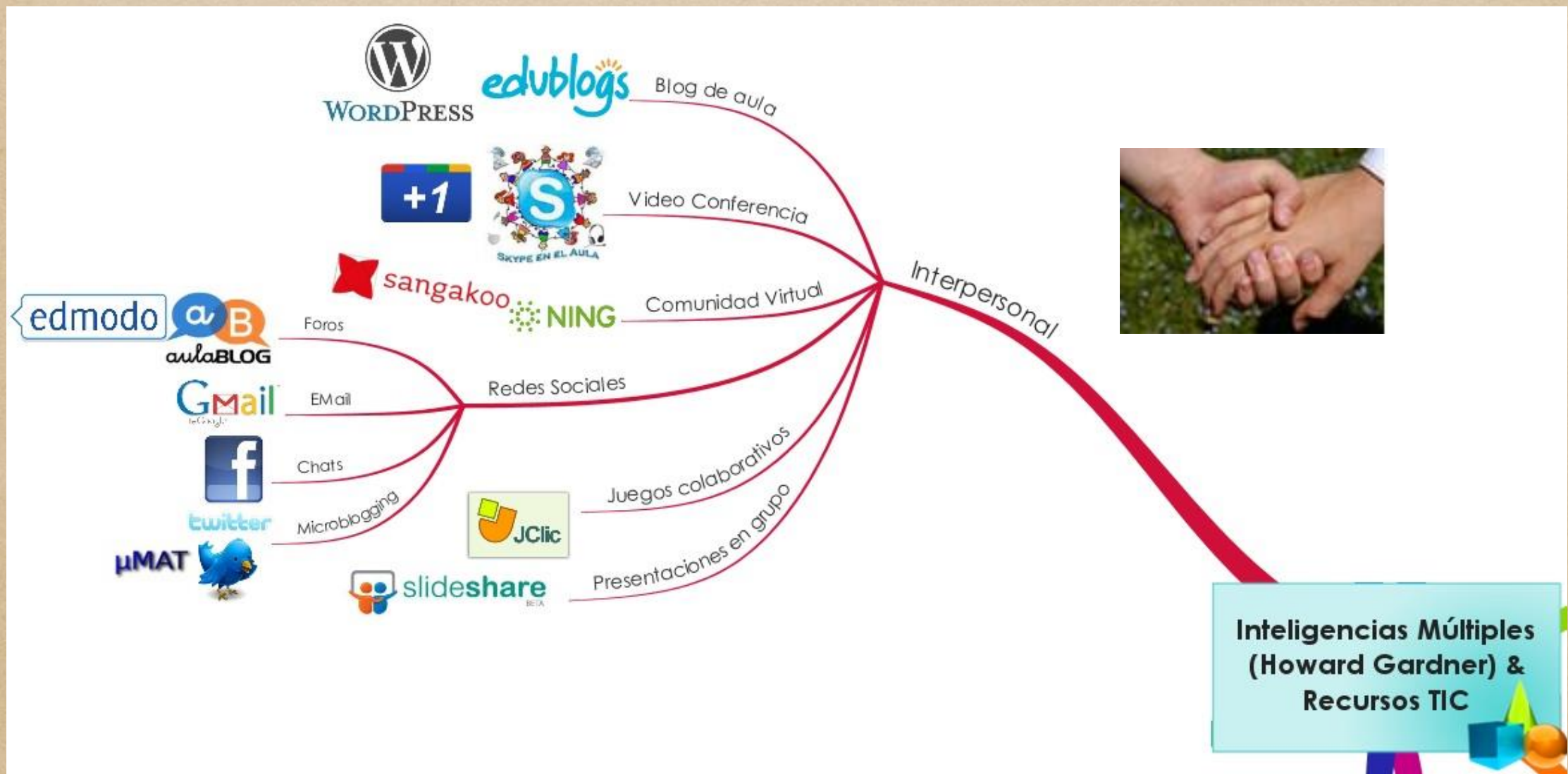
# PERSONAJES

- Una cantante de ópera obesa que sabe medicina.
- Un asesino joven y fuerte.
- Una prostituta coja que sabe técnicas de caza.
- Un anciano que conoce la zona.
- Un cerrajero ciego.
- Un biólogo enfermo.
- Un domador de leones sordo.
- Una intérprete que conoce el idioma de la tribu.





# Interpersonal y TIC





# Interpersonal y TIC



edmodo

edmodo





# Interpersonal y TIC

Projecto colaborativo idDigital & Redes

Buscar en este sitio

Inicio Presentación Módulo 1 Módulo 2 Módulo 3 Módulo 4 Evaluación de los alumnos Difusión Contacto

Finalista Premio Internacional Educared 2011

*¡Finalista!*  
Premio Internacional Educared 2011  
Fundación Telefónica Telefónica  
Docente con alumnos Categoría IV

Ganador Premio TIC de la Fundación Impuls al proyecto más innovador de 2011

fundacióimpuls VI premi TIC

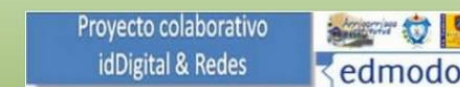
Este es el site del proyecto colaborativo en Edmodo "idDigital y Redes"

Finalista Premio Internacional Educared 2011  
Ganador Premio TIC de la Fundación Impuls al proyecto más innovador 2011

fundacióimpuls VI premi TIC

## El Proyecto

Identidad Digital y Redes: Un trabajo de cooperación con estudiantes de 3º de ESO



Tres colegios una idea



Ginés Ciudad-Real Núñez



# 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.



# Recursos



- Escritura creativa.
- Estrategias de comprensión lectora.
- Entrevistas.
- Programas de radio.
- Debates verbales.
- Proyectos creativos sobre la lectura.
- Lecturas dramatizadas.
- Conferencias, exposiciones orales,...
- Diario-agenda.
- Publicidad.
- Periodismo.
- ...



# Recursos en casa



- 1. Realizar "escrituras rápidas" como reacción a una pregunta, una situación, visualización...
- 2. Contar historias.
- 3. Escuchar las explicaciones de un hermano o de los padres.
- 4. Aprender vocabulario sobre rutinas en casa, lugares, situaciones,...
- 5. Preparar un mini discurso para contarlo a la familia.
- 6. Escribir un diario o redacción de un acontecimiento familiar o personal.
- 7. Inventar un lema para unas vacaciones, una celebración,...
- 8. Usar el humor a través de chistes.
- 9. Hacer listas de palabras de cosas cotidianas.
- 10. Leer en voz alta un discurso, una presentación,...



# Actividad: Generador de cuentos

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2	Ginés Ciudad-Real					Escritura creativa de Cuentos	
3							
4			EL CALDERO MÁGICO GENERADOR DE CUENTOS				
5							
6			Los protagonistas				
7							
8			Una familia				
9							
10							
11							
12			Deseos o carencias				
13							
14							
15			Un gran sueño				
16							
17							
18			La búsqueda				
19							
20							
21			A pie				
22							
23							
24			Objetos mágicos				
25							
26							
27			Llaves				
28							
29							
30			La prueba				
31							
32							
33			Tesmpestades				
34							
35							
36			El regreso				
37							
38							
39			Vuelta al hogar				



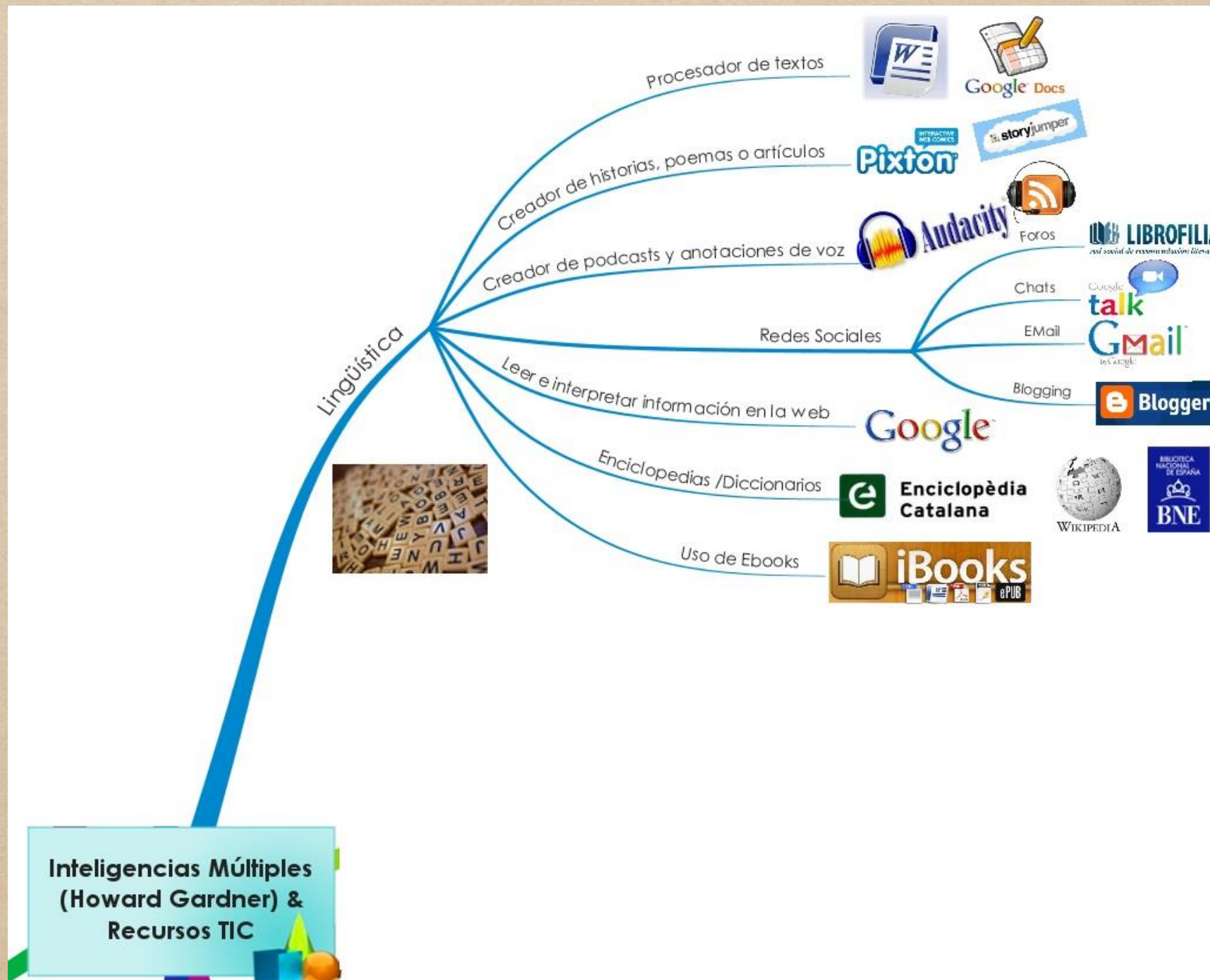


# Actividad: Libro móvil de los cuentos





# Lingüística y TIC









Política  
Amo  
Individuo  
Siglo  
Gobierno  
Sociedad  
Social  
Autoridad  
Anarquismo  
Individuo  
Abolición  
Estado  
Política  
Filosofía  
Anarquistas  
Soberano  
Xix  
Siglo  
Amo  
Control  
Filosofía  
Siglo  
Amo  
Gobierno  
Sociedad  
Social  
Colectivismo  
Social  
Gobierno  
Social  
Abolición  
Social  
Anarquismo  
Xix  
Estado  
Política  
Libertarias  
Cambio  
Filosofía  
Jerarquía  
Anarquistas  
Soberano  
Xix  
Siglo  
Amo  
Control  
Filosofía  
Siglo  
Amo  
Gobierno  
Estado  
Cambio  
Individuo  
Filosofía

Historia  
Alemán  
Filósofo  
Utópico  
Estado  
Historia  
Económicos  
Trabajadores  
Marxismo  
Producción  
Medios  
Socialismo  
Movimientos  
De  
Para  
Judío  
Propiedad  
Los  
De  
Alemán  
Para  
Historia  
Filosofía  
Económicos  
Trabajadores  
Filosóficos  
De Producción  
Economista  
Revolucionario  
Políticos  
Sociales  
Periodista  
Los  
Que  
Propiedad  
Burguesía  
Que  
Reúne  
Estado  
La  
Reúne  
Obtengan



# Lingüística



Proyecto Colaborativo  
**Poesía, eres tú**

**Maneras de Leer**  
Encuentro de buenas prácticas lectoras

Madrid 20-21 de septiembre de 2011

leer.es

José Hernández Ortega  
Silvia González Goñi



# 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, economistas, 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



# Recursos



- Organizadores gráficos: diagramas de Venn, Matrices, Redes, escalas,...
- Juegos de Lógica-patrones.
- Secuencias o patrones numéricos.
- Esquemas
- Resolución de problemas.
- Método científico.
- Proyectos de investigación.
- Planificación de estrategias.
- ...



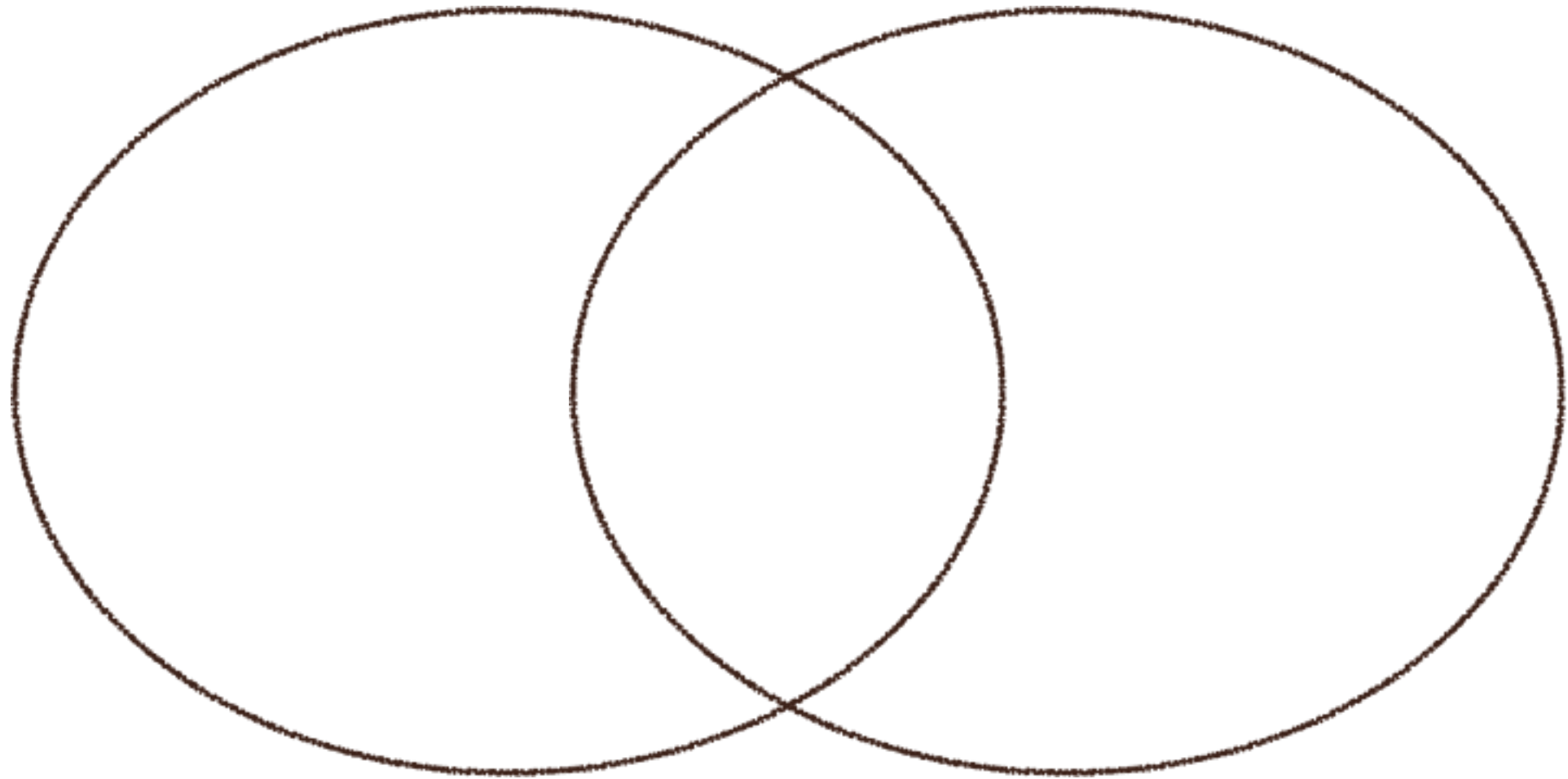
# Recursos en casa



1. CREAR o IDENTIFICAR categorías para clasificar: muebles de la casa, electrodomésticos,...
2. Inventar cuentos con problemas lógicos.
3. CREAR una línea de tiempo: nacimientos en la familia, fiestas importantes,...
4. Diseñar claves o códigos secretos basados en operaciones básicas.
5. TRABAJAR series lógicas divertidas.
6. Diseñar experimentos en casa: plastilina casera, pintura con yogures, terrario reciclado,...
7. DESCIFRAR códigos secretos de forma lógica.
8. Resolver problemas sencillos y cotidianos: precio de las cosas, recibos, bancos,...
9. Plantear una estrategia para resolver un problema.
10. Usar organizadores gráficos variados: diagramas de Venn, mapas mentales,...



# Actividad: Diagrama de Venn





# Actividad: Diagrama de Venn

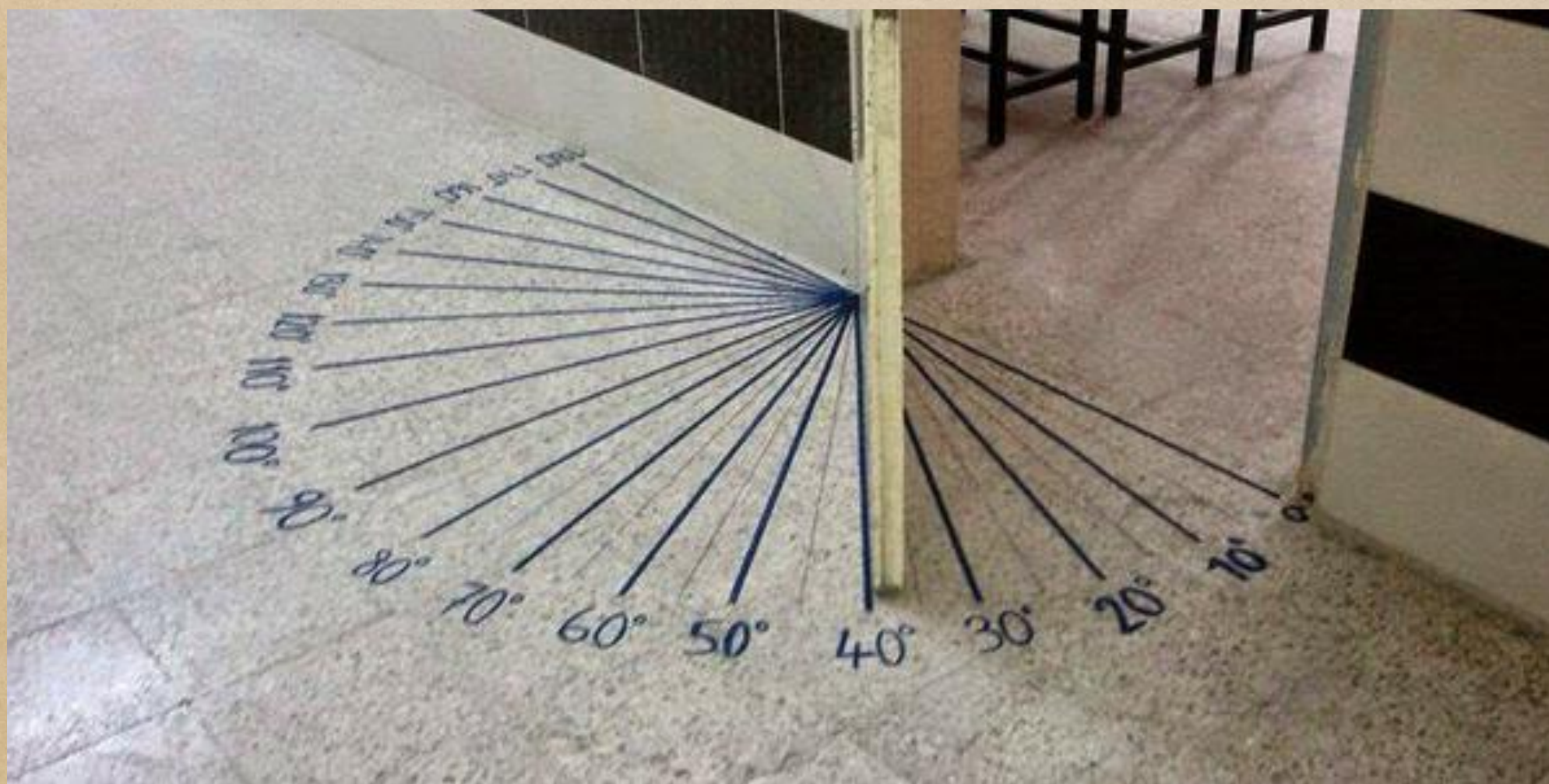
INFANTIL: MANZANA-NARANJA

PRIMARIA: PERRO-GATO

SECUNDARIA Y BCH:  
PERIÓDICO-LIBRO



# Inteligencia Matemática



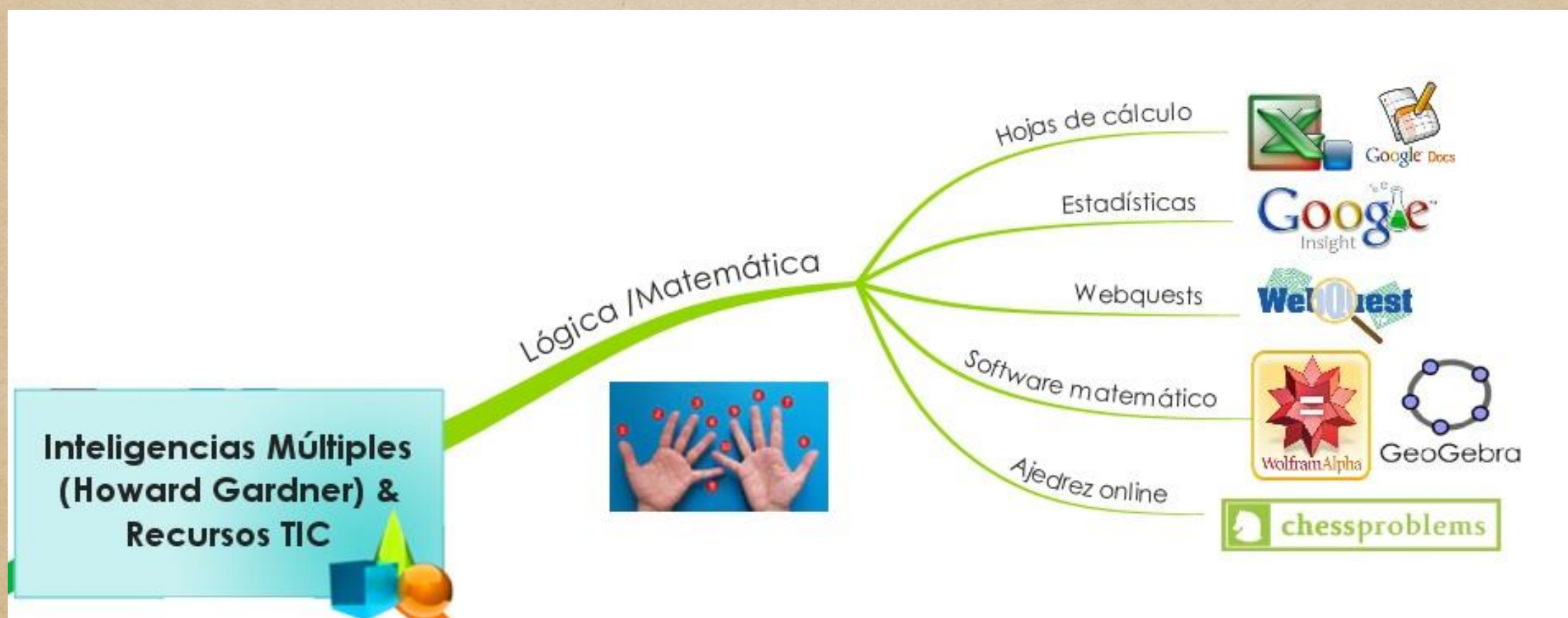


# Actividad: Mapas mentales



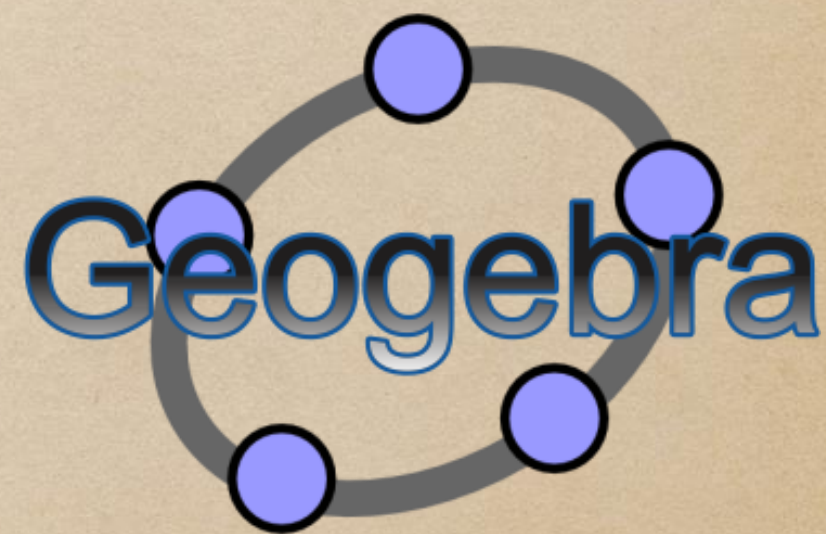


# Matemática y TIC





# Matemática y TIC





# Las matemáticas del hambre

