

Prácticas innovadoras inclusivas

retos y oportunidades



Alejandro Rodríguez-Martín
(Compilador)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

Prácticas innovadoras inclusivas retos y oportunidades

Alejandro Rodríguez-Martín

(Comp.)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

© 2017 Universidad de Oviedo

© Los/as autores/as

Edita:

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)

Tel. 985 10 95 03 Fax 985 10 95 07

Http: www.uniovi.es/publicaciones

servipub@uniovi.es

I.S.B.N.: 978-84-16664-50-4

D. Legal: AS 682-2017

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo y soporte, sin la preceptiva autorización.

¿Cómo citar esta obra?

Rodríguez-Martín, A. (Comp.) (2017). *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades*. Oviedo: Universidad de Oviedo.



ÍNDICE

Presentación	9
<i>Eje Temático 1.</i>	
<hr/>	
Políticas socioeducativas inclusivas y formación del profesorado	13
<i>Eje Temático 2.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en Educación Infantil y Primaria	503
<i>Eje Temático 3.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en E.S.O., Bachillerato, Formación Profesional y otras enseñanzas	1399
<i>Eje Temático 4.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en la universidad	1807
<i>Eje Temático 5</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito social	2325
<i>Eje Temático 6.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito laboral	2611

INTELIGENCIAS Y MÚLTIPLES Y ALTAS CAPACIDADES. UNA PROPUESTA TEÓRICA II

Jiménez Rodríguez, Carmen María¹

¹e-mail: carmenjimeroedri@gmail.com

Resumen. El presente trabajo se presenta como continuación al trabajo “*Inteligencias múltiples y altas capacidades. Una propuesta teórica P*” en el que se describe, de forma teórica, un programa para la detección, evaluación e intervención de alumnos de 2º ciclo de educación preescolar con posibles altas capacidades y, que está basado en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner. En concreto, en este trabajo tiene como objetivo exponer una muestra de las actividades que se pueden trabajar en el programa de intervención, para cada inteligencia. Dichas actividades se desarrollan de manera propia y son un ejemplo de cómo se pueden utilizar las Inteligencias Múltiples en el aula tanto para potenciar las diferentes habilidades del alumno, así como para detectar las posibles altas capacidades de los niños. Este trabajo posee, igualmente, un carácter teórico pues las actividades descritas no se han aplicado.

Palabras clave: inteligencias, múltiples, altas, capacidades, Gardner.



INTRODUCCIÓN

El trabajo que se expone a continuación se realiza para complementar el trabajo titulado “*Inteligencias múltiples y altas capacidades. Una propuesta teórica*” I Tal y como se expone en dicho trabajo, el programa de detección, evaluación e intervención de alumnos con posibles altas capacidades nace de la necesidad de proporcionar un apoyo a las intervenciones que se realizan actualmente en los centros con alumnos de altas capacidades. Se estima necesario cubrir necesidades tales como la integración de la familia en las intervenciones y en la potenciación de las altas capacidades, dotar al alumno de un papel más relevante en su educación haciendo que se implique y, por tanto, mejore su aprendizaje. Además, este programa subraya la importancia de estudiar y observar al alumno de forma individual para conocer cómo aprende y qué se le da mejor o peor, permitiendo así un desarrollo optimizado.

El programa consta de tres fases: La fase 1 en la que se estudian los patrones y perfiles de los alumnos en base a su interacción con determinados objetos; la fase 2 o de entrenamiento en la que, por medio de actividades de desarrollo sobre las inteligencias múltiples se potencian las diferentes capacidades de los alumnos; y la fase 3 en la que se vuelven a observar los patrones y perfiles de los alumnos para compararlos con los obtenidos en primer lugar.

En este trabajo se expone una muestra de actividades que se pueden utilizar en las diferentes inteligencias para su potenciación. Dichas actividades son de elaboración propia.

OBJETIVOS

El objetivo principal del presente trabajo es mostrar una serie de actividades que trabajan las distintas inteligencias múltiples como ejemplo para el programa de detección, evaluación e intervención de alumnos con altas capacidades basado en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Inteligencia lingüística – “Catálogo de profesiones”

Objetivos:

- Reforzar el aprendizaje de las letras y su posición en el abecedario.
- Aumentar el vocabulario a través de la investigación en diccionarios y libros temáticos.
- Aprender a buscar en el diccionario.
- Repasar y consolidar el conocimiento sobre la grafía y su ejecución.
- Desarrollar la creatividad.

- Potenciar la capacidad de relatar historias y relacionar información.
- Fomentar la escucha eficaz.
- Favorecer la expresión de opiniones.
- Mejorar la capacidad para memorizar datos e historias.
- Enseñar a hablar en público y exponer contenido de forma efectiva.

Sesión 1:

En la primera sesión se va a comenzar haciendo un repaso al abecedario. El objetivo de esta primera actividad es identificar profesiones a través de una letra determinada por lo que se utilizará ese repaso como hilo conductor. Previamente se les explicará que cuando vayan oyendo las letras, tendrán que estar atentos por si conocen alguna profesión que empiece por esa letra. Se trata pues, de a lo largo del dictado, alentarles a que propongan profesiones y animarlos cuando se queden callados, así como también el docente aportar algún dato en caso de no sepan relacionar alguna letra. Al finalizar esta parte, se hará una recopilación entre todos de las profesiones dichas y se escogerán tantas como alumnos haya y serán las seleccionadas para trabajar en el resto de actividades. Se anotarán las profesiones en un folio y se les pasará a los alumnos para que puedan fijarse en su grafía e identificar las letras.

La segunda parte de esta sesión va a consistir en buscar en el diccionario las profesiones que se han seleccionado, leer su significado y comentarlo en voz alta con los alumnos para asegurarse de que han comprendido lo que significa. Por último, una vez conocida lo que es cada profesión, se anotarán de una en una en un papel que se doblará y guardará en una bolsa de la que posteriormente, los alumnos sacarán un papel y esa será la profesión que les tocará desarrollar. Al final de la actividad se anotará en la agenda de los alumnos la profesión que les ha sido asignada para que puedan ir trabajando en casa la historia que tienen que desarrollar.

Sesión 2:

En esta segunda se les dará la oportunidad a los alumnos de que desarrollen las historias que han creado. Cada alumno relatará las características que han querido darle a su personaje así como los detalles extra que hayan querido añadir. Es una actividad ideada para conocer la capacidad de expresión que tienen los alumnos. Es un buen momento para observar y evaluar si los alumnos elaboran historias más o menos largas, si dotan a sus personajes de características que no están relacionadas con las propias de la profesión en concreto, y además, comprobar el dominio que tienen de la sintaxis y el léxico que poseen. Es muy importante animarles durante el desarrollo de la actividad a que se expresen de forma espontánea para que puedan dar rienda suelta a su imaginación y no limitarles a los datos que puedan traer de casa. Una vez escuchadas todas las historias, se hará un pequeño coloquio donde cada niño dará su



opinión sobre la historia que han contado sus compañeros. De este modo, se refuerza la comprensión de lo contado por los demás.

Sesiones 3 y 4:

Durante la duración de estas dos sesiones se va a elaborar el material por el que va a estar compuesto el “catálogo”.

Sesión 5:

En primer lugar, se creará un puzzle de letras con cada profesión. La tarea de los niños consistirá en escribir cada letra, de forma independiente, colorearla y ordenar las letras de forma que se pueda leer la palabra. Para poder ordenar las letras necesitarán un apoyo visual de cómo se escribe correctamente la palabra. Una vez finalizados los puzzles, se les mostrará a los alumnos unas revistas o catálogos de productos para que puedan ver las partes que los conforman y se les explicará. Habrá que diferenciar entre la portada, el contenido interior con entrevistas, fotos, información del producto, artículos... Y la contraportada. En esta sesión, se les informará que deben redactar la historia que han creado sobre el personaje, así como una foto de los alumnos “disfrazados” de su profesión, para incluirla en el catálogo.

Sesión 6:

En la siguiente sesión, se creará el catálogo en sí. Se diseñará la portada con goma eva y se rellenarán las páginas interiores con las historias de los alumnos y las fotos. Al final, en la contraportada, se pondrá la firma de todos los alumnos participantes de la actividad, a modo de sello editorial. Con esta actividad, se fomenta la creación de una identidad a través de la escritura con la firma inventada de los niños. En la creación de la revista, se estará en un continuo diálogo entre los alumnos y el docente sobre lo que se está haciendo y cómo, señalando cuando se elaboren cosas de erróneamente para que los alumnos sean conscientes en todo momento del procedimiento y que sean capaces de descubrir el error en caso de presentarse.

Sesión 7:

En esta sesión se ensayará el teatro mediante el que se representarán todas las profesiones y en el que se hará entrega del catálogo. Así pues, se dispondrá una colocación en círculo con los alumnos y se repasará la historia de cada uno. Es importante matizar cada historia para hacerla algo más breve y que pueda dar tiempo a exponerlas todas. Estos serán los aspectos a corregir en esta sesión. Una vez repasadas todas las historias y concretadas, se realizará un ensayo general del teatro, con la presentación por parte del docente de la actividad y la exposición de cada niño.

Sesión 8:

En esta última sesión, se llevará a cabo el teatro de presentación del catálogo con las familias en el aula donde se ha desarrollado la actividad. Esta actividad tiene como finalidad favorecer las habilidades relacionadas con hablar en público, la entonación e intencionalidad del lenguaje y el desarrollo de la memoria.

Inteligencia Corporal-Cinestésica – “Move your body!”

Objetivos:

- Fomentar el auto-conocimiento del cuerpo.
- Desarrollar la lateralidad corporal en los alumnos.
- Identificar y crear imágenes mentales de referencias reales.
- Potenciar la expresión corporal.
- Aprender a representar distintos componentes de la vida real.
- Promover la creatividad corporal.
- Ayudar a controlar los movimientos involuntarios del cuerpo.
- Incrementar la autonomía personal.
- Aprender las capacidades musculares y su control.
- Desarrollar la motricidad fina.
- Fomentar el trabajo en equipo y cooperativo.

Actividad 1 - *“Soy una yenka”* - Duración aproximada de 10 minutos.

Esta actividad se va a utilizar como de calentamiento para introducir a los alumnos a la mecánica de la sesión. Para ello, se empleará una canción conocida por todos los niños perteneciente al grupo “Cantajuegos” y que de forma clara potencia la representación de objetos con el cuerpo. Así, se reproducirá la canción y se representará con el cuerpo. A continuación, se hará lo mismo con la canción de la yenka y junto con los niños, se hará el baile que corresponde.

Actividad 2 - *“Soy todo lo que quiera”* - Duración aproximada de 10 minutos.

La metodología de esta actividad es igual a la que se ha realizado en la anterior, sólo que en este caso las representaciones que se hagan con el cuerpo van a ser libres. Se les explicará a los alumnos que tienen que, con su cuerpo, recrear la forma de otros objetos cotidianos para ellos. Por ejemplo, soy una mesa y representarla en el suelo, con el cuerpo colocado a gatas y la espalda recta. Cada alumno irá dando ideas sobre las representaciones a hacer y las realizarán todos. También se pueden hacer representaciones de letras.



Actividad 3 -“*Un cuento en 3D*” - Duración aproximada de 20 minutos.

Con esta actividad comienza la segunda parte de la sesión de estimulación. En este momento de la sesión, los alumnos ya se encuentran inmersos en la dinámica de la misma y manejan el leitmotiv que se está trabajando. En esta actividad, el docente deja de participar directamente con los alumnos y toma el papel de narrador. Se escogerá previamente un cuento relacionado con la naturaleza que contenga animales y elementos de la naturaleza, por ejemplo “El libro de la selva”. Los alumnos se dividirán en dos grupos que escenificarán los animales y la naturaleza respectivamente. Cada grupo se formará de forma aleatoria, sacando cada niño de una bolsa una letra; los alumnos que saquen un “A” representaran animales, mientras que los alumnos que obtengan una “N” tendrán que dar forma a elementos de la naturaleza.

El ciclo de la actividad será narración del cuento → aparición de animal/naturaleza → representación por su grupo.

Con esta actividad se trabaja con los alumnos los esquemas mentales que tienen de los elementos empleados. Cada alumno posee un esquema mental que contiene información sobre las características y datos más importantes de las cosas que conocen. Una de esas informaciones es una imagen sobre las características físicas del elemento en cuestión. Cuando el docente les pide que expresen corporalmente a un león, ellos tendrán que acceder a esa información, seleccionar los aspectos que mejor definen a un león y transformarlos en gestos en sus cuerpos. Por tanto, se les estará pidiendo que codifiquen esas imágenes en pensamiento que a su vez, transformarán en expresión corporal.

Actividad 4 - “*Alternativas creativas*” - Duración aproximada de 20 minutos.

El desarrollo principal de esta actividad consistirá en hacer determinadas actividades de manera diferente a como las hacemos habitualmente. Se elaborará una lista de acciones cotidianas que los alumnos tendrán que realizar. Para ello, la única premisa que se les dará será que realicen esa acción de forma diferente a como lo hacen habitualmente; bien utilizando otra parte del cuerpo o bien con la ayuda de sus compañeros. No pueden utilizar objetos como sustitutos ni tampoco dejar la tarea a medias. Un ejemplo sencillo de comando que se les puede lanzar sería que intentaran beber agua de sus botellas o de un vaso (de plástico) sin utilizar las manos. Con esta actividad se promueve la creatividad corporal e y se les incita a que formen soluciones alternativas a las que se utilizan normalmente para realizar algo, potenciando así la inteligencia corporal-cinestésica.

Actividad 5 -“*El mundo a través de mí*” - Duración aproximada de 20 minutos.

Con esta actividad se entra en la fase final de la sesión. En esta primera actividad, cada niño dispondrá de varios objetos a coger: aros, conos, pelotas de goma, cuerdas... La tarea a realizar por los alumnos será la siguiente: al escuchar las diferentes músicas que se les presenten, tendrán que representar con sus cuerpos y los objetos escogidos por ellos, los distintos componentes. Por ejemplo, se les pone un sonido de olas de mar, uno de bosque, un tren, etc. Ellos interpretarán ese sonido de

la forma que quieran; ni siquiera es necesario que sea un movimiento representativo, sino el que a ellos les salga. Podrán utilizar todos los objetos disponibles que deseen, a un compañero o hacerlo simplemente con su propio cuerpo. Con esta actividad se consigue una expresión libre y total por parte de los alumnos, que conecten con sus emociones, las que le producen esos sonidos, con las ideas o referencias que tienen sobre esos componentes y cómo lo expresan. Los últimos 5- 10 minutos de la actividad, simplemente se pondrá música animada y se les dejará que bailen a su ritmo. Es una actividad ideal para sentarse a observar a los alumnos.

Actividad 6 - "*Viaje en barco*" - Duración aproximada de 20 minutos.

Esta es la actividad final. El principal objetivo en ella va a ser conseguir la relajación por parte de los alumnos. Hay que tener en cuenta que es difícil controlar a los niños de esta edad y lograr que se queden quietos. Por ello, al principio habrá que utilizar órdenes verbales para guiarles y poco a poco se les irá dejando a ellos solos manejar la tarea.

Se sientan todos en círculo y se pone una música que simule la cubierta de un barco; el sonido del mar, las gaviotas, el ruido de motor del barco, los delfines, las olas... Y se les introduce a crear esa imagen mental. Se les sitúa en el contexto del día y donde se encuentran y hacia donde van. Una vez que se vayan inmiscuyendo en la situación, se separan a los alumnos en dos grupos (tendrán que ser mitad y mitad y en el caso de que sean impares, un alumno trabajará con el docente); un grupo se tumbará en la cubierta del barco a tomar el sol y el otro grupo irá a la cafetería a tomar un café (grupo 1 y grupo 2 respectivamente). El grupo 2 se llevará a una parte de la clase y, mientras se siguen dando órdenes para que el grupo 1 no salga del contexto, se explica al grupo 2 lo que deben hacer. Tendrán que realizar en el cuerpo de sus compañeros distintas acciones simulatorias de situaciones que se pueden encontrar al tomar el sol en la cubierta de un barco. Por ejemplo, una hormiga recorriendo el brazo, unas gotas de agua salpicando la cara, la brisa marina revolviendo el pelo o el vaivén del barco en nuestro cuerpo.

El objetivo es que un compañero reproduzca esas sensaciones en el cuerpo de otro, y que los integrantes del grupo 1 traten de no moverse y seguir concentrados en la música. El primer ciclo durará entorno a los 10 minutos y después se hace un cambio de grupos, en el que el grupo 1 pasará a ser el 2 y viceversa.

Evaluación

Las actividades que se realicen serán evaluadas en función de las características de ejecución de las mismas. Sin embargo, a continuación se exponen una serie de puntos en común que deben incluir todas las evaluaciones para ser características de la aplicación de las Inteligencias Múltiples. Se expone como ejemplo la evaluación utilizada para la actividad de la Inteligencia Lingüística:

- Evaluación inicial: Se repasará el abecedario para comprobar el nivel de



conocimiento de los alumnos de las letras. Además, con las aportaciones sobre las profesiones que conocen se medirá el léxico que poseen y la relación que establecen entre las letras y profesiones que comienzan por esas letras.

- **Evaluación procesual:** A través de las diferentes actividades, se anotarán los aspectos en los que sobresalen cada alumno y se señalarán cómo se desempeña en cada componente del lenguaje conforme se vaya trabajando. Para tomar anotaciones durante este trabajo es importante no tener una tabla de seguimiento diseñada previamente, sino que la elaborará el propio docente con los apartados que se crean convenientes. Esta misma tabla se les hará llegar a los padres para que la completen.
- **Evaluación final:** Se emitirá un informe de cada alumno que se basará en las observaciones recogidas en la tabla, las de los padres y las de los propios alumnos (que se han ido acopiando a lo largo del desarrollo del taller. También se tomará en cuenta el progreso de la última sesión y cómo ha tenido lugar, así como el resultado final del catálogo. Se reservarán los últimos 10 minutos de cada actividad a hablar con los alumnos, en los grupos formados, para que cuenten sus impresiones sobre el trabajo realizado ese día. Con la última sesión, los padres podrán valorar y hojear el catálogo de profesiones, comprobando los detalles para poder emitir una opinión sobre el mismo. Los alumnos también expondrán sus pensamientos sobre cómo ha sido la evolución del trabajo y lo que piensan acerca del producto final.

Como se puede observar, esta evaluación respeta el triplete formado por el docente-alumno-profesor como agentes informantes de la actividad, su desarrollo y sus resultados; y, además, se constata que la evaluación se realiza en tres momentos diferentes de la actividad para obtener una información más completa sobre cada proceso. Estas características evaluatorias fueron propuestas por Gardner al postular su Teoría sobre las Inteligencias Múltiples (Gardner, 1995).

CONCLUSIONES

Las actividades que se presentan en este trabajo pueden considerarse como un ejemplo de lo que un equipo docente puede desarrollar para trabajar con alumnos de educación preescolar. Dichas actividades quedan enmarcadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Teoría de las Inteligencias Múltiples; están adaptadas al trabajo directo de alumnos de edades entre 3 y 5 años; ahondan de manera exhaustiva en los componentes de cada inteligencia y los potencian; además, su implantación resulta flexible pudiendo programarse a principio de curso dentro del currículo escolar y ser compatibles con el aprendizaje de los diferentes contenidos de forma integradora. Por último, este tipo de actividades va a permitir observar a los alumnos y sus patrones de aprendizaje y trabajo pudiendo ya encontrar patrones que predigan

una habilidad especial o sobredotada en las distintas inteligencias, pudiendo ser la base para desarrollar una alta capacidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. New York: Basis Books.