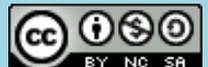




IIMM

GLOBAL CLASSROOM
PLAY
2017 - 2018

Sabina K. Redondo J.
Docente de la primera infancia



Lingüística

Musical

Lógico –
Matemática

Interpersonal

Intrapersonal



Naturalista

Corporal –
Kinestésica

Visual –
Espacial

Planteamiento

El aprendizaje escolar en educación primaria y bachillerato, muchas veces ha estado afectado por vacíos que les ha dejado el proceso de enseñanza u orientación inadecuada a los estudiantes en la escuela y por la aplicación de clases tradicionales, aunque estamos evolucionando y mejorando a través de las competencias, para ello debemos ser consciente que la primera infancia es la base y fuente de construir, orientar y fortalecer las inteligencias múltiples.

*Sabemos que los niños y niñas aprenden de la curiosidad y el juego, para ello vamos a desarrollar el proyecto **GLOBAL CLASSROOM PLAY** donde el alumnado de primer grado de primaria que finalizan la etapa de su primera infancia participará en el.*

Delimitación de la tarea

*Vamos a profundizar y aplicar la teoría de Howard Gardner “**las inteligencias múltiples**” a través del juego y la aplicación de rincones de aprendizajes y algunas asignaturas que fortalecen las competencias establecidas por el Ministerio de Educación de mi país.*

Este proyecto permite que el alumnado pueda aprender a gestionar sus inteligencias a medida que va avanzando en la etapa escolar.

Como docente propongo actividades para el desarrollo de cada una de ellas.

<i>Etapa</i>	<i>Alumnado de primaria</i>
<i>Curso</i>	<i>1° de primaria</i>
<i>Edad del alumnado</i>	<i>6 años</i>

Objetivo general

Desarrollar actividades en el aula que trabajen las inteligencias múltiples en el alumnado.

Objetivos específicos

- + Diseñar actividades que apliquen las IIMM en el alumnado de 1° de primaria.
- + Implementar el juego, los rincones de aprendizaje, las TIC como recurso de aplicación para las inteligencias múltiples.
- + Identificar cuales son las inteligencias mas fuertes en el aula y aplicar estrategias de trabajo cooperativo para fortalecer las que no prevalecen en el alumnado.
- + Seleccionar material adecuado para mejorar la inteligencia interpersonal e intrapersonal como base de implementación de las otras inteligencias.

Planificación

El alumnado va a aprender a fortalecer sus inteligencias utilizando el aprendizaje individual y cooperativo por medio de los rincones de aprendizajes, y asignaturas complementarias utilizando como herramienta el juego o las TIC.

Para el proyecto **GLOBAL CLASSROOM PLAY** necesitaremos:

Tiempo de ejecución: durante 10 meses.

Tiempo de aplicación en el aula: de acuerdo a las actividades planificadas será el tiempo de aplicación. Se pretende que se involucre en espacios de formación antes de iniciar el horario académico o si es el caso dentro de la asignatura del horario de clase.

Infraestructura: salón amplio para establecer 4 rincones (construcción, juego simbólico, lógico-matemática, expresión lingüística)

Asignaturas complementarias: música, educación física y ciencias naturales.

Personal de apoyo: dos auxiliares docentes para la ejecución y supervisión del proyecto junto con la titular de grupo.

Ejecución de la acción

Se realiza una planilla de programación de actividades que se debe ejecutar mensual (4 semanas). Cada mes se debe cambiar la planilla con nuevas actividades.

Rincones de aprendizaje	Actividad	IIMM
Construcción	Nos transportamos en... (juego de construcción mecano)	Interpersonal, intrapersonal, lógico – matemática, visual – espacial, corporal – kinestésica.
Juego simbólico	Cocineros en acción (habilidades sociales)	Interpersonal, lógico – matemática, lingüística
Lógico – matemática	El dado mágico	Lógico – matemática, corporal – kinestésica e interpersonal.
Expresión lingüística	¿A dónde va el mimo? (autoconocimiento) El baúl de la sorpresa (comunicación) El mensajero (escucha) Soles y nubes (pensamiento positivo) La fábula	Intrapersonal – lingüística. Interpersonal, intrapersonal, lingüística. Interpersonal, lingüística. Interpersonal, intrapersonal, lingüística. Lingüística, corporal – kinestésica, interpersonal e intrapersonal.
Asignaturas		
Música	Guantes presumidos	Musical, visual – espacial, corporal – kinestésica, intrapersonal e interpersonal.
Educación física	La zapatería	Visual – espacial, corporal – kinestésica, interpersonal e intrapersonal.
Ciencias naturales	Aire/mar/terra Metamorfosis	Naturalista, visual – espacial, interpersonal, corporal – kinestésica. Naturalista, visual – espacial, musical, interpersonal, corporal – kinestésica.
Espacio para orientación de grupo (trabajando la I. Intrapersonal e interpersonal)	En busca de la libertad (asertividad) Esperar si que vale (autonomía) Detrás del espejo (autoestima) Controlo mis emociones con ejercicios de relajación (solución de conflictos)	Interpersonal, intrapersonal, corporal – kinestésica. Intrapersonal, corporal – kinestésica. Intrapersonal, lingüística. Interpersonal, Intrapersonal, corporal – kinestésica.

Competencias claves

De modo transversal se propone las siguientes competencias a trabajar:

Competencias	Descriptorios
<i>Educación física</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Relaciona la dinámica de juego entre el movimiento corporal y un objeto.</i> • <i>Utiliza su entorno como lugar de realización de sus posibilidades corporales.</i>
<i>Educación artística: música</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Muestra sorpresa y apertura en actividades que manifiesta gestualidad corporal y seguimiento de una melodía.</i>
<i>Lenguaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utiliza de acuerdo con el contexto un vocabulario para expresar sus ideas.</i> • <i>Describe personas, objetos, lugares, etc., de forma detallada.</i> • <i>Identifica la silueta o el formato de los texto que lee.</i> • <i>Lee e interpreta fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas o cualquier texto literario.</i>
<i>Matemáticas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Realiza construcciones y diseños utilizando cuerpos y figuras geométricas tridimensionales o dibujos o figuras bidimensionales.</i> • <i>Desarrolla habilidad para relacionar dirección, distancia y posición en el espacio.</i> • <i>Reconoce significados del número en diferentes contextos (medición, conteo, operaciones numéricas entre otros).</i>
<i>Ciencias Naturales</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Describe y verifica ciclos de vida de seres vivos.</i> • <i>Describe y clasifica objetos según sus características que percibe con los cinco sentidos.</i> • <i>Escucha activamente a sus compañeros y compañeras, y reconoce punto de vista diferentes.</i>
<i>Ciudadana</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reconoce las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas.</i> • <i>Expresa sus sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, juego, etc.)</i> • <i>Comprende las normas que ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar.</i> • <i>Reconoce que las acciones se relacionan con</i>

las emociones y que puede aprender a manejar sus emociones para no hacer daño a otras personas.

- Se preocupa por los animales, las plantas y los recursos del medio ambiente para que reciban un buen trato.

Tareas de enseñanza - aprendizaje

Inteligencia intrapersonal e interpersonal asociada con la inteligencia emocional de Goleman. Propuesta para 9 módulos.

Autoconocimiento: ¿A Dónde Va El Mimo?

Objetivo: Aprender a identificar y expresar nuestras emociones.

Inteligencia a desarrollar: intrapersonal, lingüística.

Actividad: los estudiantes leen los sentimientos que el mimo expresa. Se realiza una secuencia de narración visual donde el mimo llega a ciertos lugares encontrando una situación representada por medio de cuatro imágenes. Se realiza un stop en cada lugar y el estudiante debe colocarle una cara al mimo de ¿cómo se siente?

Segunda parte: el estudiante en una hoja pegará la cara que exprese ¿Me siento _____ hoy? Luego dibuja el motivo de su emoción.

Temporización: 30 minutos.

Agrupación: participación por grupos de tres y trabajo individual.

Recursos: dibujo del mimo, 4 imágenes para las acciones, 4 caras por grupo, pegamento, papel bond, lápices o colores.

Autonomía: Esperar si vale

Objetivo: Ejercitar la capacidad de esperar para obtener algo que nos gusta.

Inteligencia a desarrollar: intrapersonal, corporal – kinestésica.

Actividad: formamos grupos de tres estudiantes en círculos, en el centro se pondrá dulces. Se le explica al estudiante que podrá coger uno si espera tres minutos y si cumple con el tiempo obtendrá tres. Si algún estudiante no llega al tiempo acordado, se sugiere no reprocharle. Lo importante es que los niños inseguros aprendan a controlarse y a esperar para obtener su recompensa.

Temporización: 3 minutos.

Agrupación: formación en círculo.

Recursos: dulces y reloj – cronómetro.

Autoestima: Detrás del espejo

Objetivo: Desarrollar sentimientos de aceptación de sí mismo.

Inteligencia a desarrollar: intrapersonal, lingüística.

Actividad: los estudiantes se observan frente al espejo por 30 segundos y luego pegarán su foto en una cartulina y encima le pondrán un marco de espejo en papel. Luego pegan un corazón en el lado de la foto que mas es de su agrado, y para finalizar a través del diálogo con sus compañeros explicaran por qué es de su agrado esa parte de su foto.

Temporización: 45 minutos.

Agrupación: se realiza individual.

Recursos: dos espejos con un tamaño aproximado del estudiante, foto de cuerpo completo por estudiante, marco de espejo en papel y cartulina, corazón pequeño en cartulina.

Comunicación: El baúl de la sorpresa

Objetivo: Aprender a dar información precisa de las cosas ejercitando el hablar en público.

Inteligencia a desarrollar: interpersonal – intrapersonal, lingüística.

Actividad: el estudiante debe sacar del baúl un objeto el cual tendrá que describir lo mas preciso posible. Inicia el profesor marcando una pauta de cómo hacerlo ¿para qué sirve? cómo es (color, tamaño, forma...)

Temporización: 45 minutos.

Agrupación: realizamos un círculo fuera del aula de clase.

Recursos: baúl o caja realizada por el docente, objetos en diferentes contextos (juguetes, cocina, alimento...)

Habilidades sociales: Cocineros en acción

Objetivo: Aprender a interpretar las normas de un juego y vivenciar el rol de un cocinero.

Inteligencia a desarrollar: interpersonal, lógico – matemática, lingüística.

Actividad: jugaremos hacer cocineros y el reto es aprender a crear una de las mejores receta para nuestros clientes. Se elige un líder que supervise la preparación del plato. Realizamos el montaje de un restaurante con la compañía de un mesero que tome las órdenes. Tres recetas a ofrecer emparedado hawaiano, ensalada dulce y arroz con pollo.

Temporización: 60 minutos.

Agrupación: organizamos el grupo en clientes, un mesero, los cocineros y el líder.

Recursos: ingredientes de los tres platos y tener cocinados los necesarios, gorro, tapabocas y delantal, mesas y sillas, música instrumental vestuario para clientes y mesero.

Escucha: El mensajero

Objetivo: Fomentar la importancia de la escucha entre compañeros.

Inteligencia a desarrollar: interpersonal, lingüística.

Actividad: llega el mensajero con un código secreto y cada participante debe descifrar el objeto, animal o cosa según las características (código) que se describe, el participante que adivine se lleva un punto representado con una mano (símbolo de muy bien). Para llevar orden en la actividad es importante pedir el turno para adivinar el código.

Temporización: 45 minutos.

Agrupación: organizamos el grupo en U.

Recursos: vestuario de mensajero, mochila, manos (símbolo muy bien) e imágenes de objetos, cosas y animal.

Solución de conflictos: controló mis emociones con ejercicios de relajación

Objetivo: Conocer a través de la espiración e inspiración que podemos relajarnos.

Inteligencia a desarrollar: interpersonal – intrapersonal, corporal – kinestésica.

Actividad: iniciamos el ejercicio con un globo conociendo el concepto de espirar e inspirar (inflamamos y desinflamamos), luego acostados realizamos la espiración e inspiración tomando conciencia del uso de la nariz y la boca, podemos implementar los brazos subiéndolos y bajándolos suavemente.

Temporización: 15 minutos.

Agrupación: se realiza grupalmente.

Recursos: globos y música de relajación.

Pensamiento positivo: Soles y nubes

Objetivo: Diferenciar con claridad entre pensamiento positivo y negativo.

Inteligencia a desarrollar: interpersonal – intrapersonal, lingüística, corporal – kinestésica.

Actividad: se realiza una ruleta de imágenes donde se establezcan situaciones de pensamiento positivo y negativo, el estudiante al girar la ruleta deberá colocar una nube o un sol según sea el caso. Como cierre deben responder a dos preguntas de forma escrita ¿cómo se siente un compañero que es lastimado verbalmente por otro? Cuando hago las cosas bien ¿cómo me siento?

Temporización: 45 minutos.

Agrupación: se realizada es dos grupos e individualmente .

Recursos: dos ruletas, nubes y soles en cartulina, y hoja de preguntas.

Asertividad: En busca de la libertad

Objetivo: Comprender la asertividad a través de sus propias emociones y de las personas.

Inteligencia a desarrollar: interpersonal – intrapersonal, corporal – kinestésica.

Actividad: Dos personas se colocan de pie una detrás de otra mirando en la misma dirección. La persona de adelante estira sus brazos hacia atrás cruzándolos a la altura de las muñecas e impulsando su cuerpo hacia adelante intentando caminar en la dirección que le apetezca. La persona de atrás sujeta a la de adelante agarrando sus manos cruzadas e impidiéndola avanzar. Después de realizar la actividad durante un minuto se cambian los papeles y se repite. A continuación se evalúa lo sucedido y lo repite otra pareja.

Reflexión: ¿Cómo se ha sentido cada una de las personas en cada momento? ¿Cuál era exactamente el motivo de problema? ¿Cómo se ha solucionado? ¿Alguna vez te han impedido hacer lo que querías? ¿Alguna vez has impedido a alguien que vaya donde quiera ir?

Temporización: 30 minutos.

Agrupación: se realizada en pareja.

Recursos: dos ruletas, nubes y soles en cartulina, y hoja de preguntas.

Inteligencia Lingüística, lógico – matemática y corporal - kinestésica

Juego de ritmo: La fábula

Objetivo: Expresar el ritmo a través de la duración, el desplazamiento corporal y la velocidad. Desarrollar la creatividad dramática.

Inteligencia a desarrollar: lingüística, corporal kinestésica, interpersonal e intrapersonal.

Actividad: se forma un semicírculo con todos los estudiantes sentados en el suelo mirando al docente, que también está sentado adelante. El docente enseña las cuatro máscaras: un conejo, una pantera, la tortuga y el caracol. Los estudiantes y el docente inventan una fábula sencilla donde salgan estos animales y la van contando en voz alta. Después, cuatro estudiantes representarán la fábula colocándose las máscaras de los animales. Seguimos la dinámica con todo el grupo.

Temporización: ilimitado.

Agrupación: todo el grupo y el docente.

Recursos: cuatro máscaras de papel : el caracol, el conejo, la tortuga y la pantera.

El dado mágico

Objetivo: desarrollar el concepto de la suma y la agilidad mental a través del juego y el trabajo en equipo.

Inteligencia a desarrollar: lógico – matemática, corporal – kinestésica e interpersonal.

Actividad: se realiza algunas operaciones de la suma sobre el dado 3+5 y un tablero de respuesta, el integrante del grupo al lanzar el dado colocará un círculo en el tablero indicando la respuesta correcta puede ser ayudado por su equipo. Gana el que haya llenado el tablero primero.

Temporización: 20 minutos.

Agrupación: 2 grupos.

Recursos: tablero de respuesta, dos dados grandes de cartón, círculos para los puntos y pito para parar el tiempo de respuesta.

Nos transportamos en...(juego de construcción mecano)

Objetivo: Crear medios de transportes utilizando patrones de construcción o de imaginación.

Inteligencia a desarrollar: lógico – matemática, visual – espacial, corporal – kinestésica, interpersonal e intrapersonal.

Actividad: el alumnado estará en el rincón de construcción donde iniciara construyendo el medio de transporte de su agrado utilizando su imaginación y compartirá con sus compañeros ¿Por qué es de su agrado?
En una siguiente ronda lo realizan siguiente el patrón seleccionado por la docente.

Temporización: 30 minutos.

Agrupación: todo el grupo y el docente.

Recursos: juego de construcción mecano.

Inteligencia naturalista, musical y la visual - espacial

Aire/mar/tierra

Objetivo: Trabajar el concepto "centro espacial" dentro de una limitación, a partir de la organización espacial y la percepción auditiva.

Inteligencia a desarrollar: naturalista, visual - espacial e interpersonal y corporal - kinestésica

Actividad: el docente con la cinta adhesiva divide el espacio de juego en tres partes. Un extremo corresponderá al aire, el centro, al mar y el otro a la tierra. El alumnado sentado en el suelo escuchan las tres grabaciones, cada una corresponde a una de las divisiones: aire, mar y tierra. A una orden del responsable, los participantes se colocan en la parte central, que corresponde el mar. Entonces suenan las olas del mar y simulan que nadan al compás de la música. Si suena el galope de animales rápidamente pasan al espacio de la tierra e inician una carrera. Cuando escuchan el sonido del viento, pasan al otro espacio y simulan que vuelan. El juego finaliza cuando se haya realizado el gran número de cambios.

Temporalización: 30 minutos

Agrupación: todos el alumnado de la clase

Recursos: Cinta adhesiva y tres tipos de sonido grabados: viento fuerte, olas del mar y galope de animales, grabadora.

Metamorfosis

Objetivo: Ejercitar la observación. Trabajar el concepto de duración del tiempo y de movimiento del cuerpo.

Conocer el proceso de crecimiento de las mariposas.

Inteligencia a trabajar: naturalista, visual - espacial, musical, interpersonal, corporal - kinestésica.

Actividad: todos sentados en semicírculo deben observar atentamente el pase de diapositivas sobre la metamorfosis del gusano de seda, para después poder imitar el proceso. Estirados en el suelo, imaginando que son un gusano, el alumnado se mueve serpenteando el cuerpo. Se quedan inmóviles y muy lentamente van encogiéndose el cuerpo, escondiendo la cabeza y los brazos, para convertirse en una crisálida. Lentamente, los brazos escondidos van saliendo al exterior hasta quedar dispuestos en cruz. Después, todos se levantan del suelo. Al ritmo de la música, simulan que vuelan como preciosas mariposas, agitando los brazos de arriba abajo.

Temporalización: 45 minutos.

Agrupación: grupal e individual.

Recursos: Diapositivas sobre la metamorfosis del gusano de seda y música.

La zapatería

Objetivo: Favorecer la lateralidad con una actividad motriz que relacione el cuerpo con un objeto.

Inteligencia a trabajar: visual - espacial, corporal - kinestésica e interpersonal e intrapersonal.

Actividad: el alumnado participante se sienta en el suelo del espacio del juego. A una orden del docente, se quitan los zapatos. El responsable con el pañuelo venda los ojos del alumnado uno por uno. Con los ojos vendados deben tratar de calzarse los zapatos. Después, con los ojos descubiertos, se forman en parejas y se sienta uno enfrente del otro. El docente vuelve a taparles los ojos, a continuación los estudiantes intentan primero sacar los zapatos a su compañero y luego ponérselos.

Temporalización: 45 minutos

Agrupación: individual y en parejas.

Recursos: zapatos del alumno y pañuelos para cada participante.

Producto final

*En el proyecto **GLOBAL CLASSROOM PLAY** espera que el alumnado de primer grado de educación primaria potencialicen sus inteligencias múltiples a través del juego y los rincones de aprendizaje fortaleciendo el desarrollo individual y grupal.*

Al finalizar este proyecto, se pretende que el docente descubra que inteligencias son más predominantes en el aula de clase y cuáles no para poder buscar acciones de mejora que permita aplicar mecanismos de estimulación a las no predominante y que la enseñanza – aprendizaje en el alumno sea mas divertida.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>