



PROYECTO
PARA EL DESARROLLO
DE LAS COMPETENCIAS
BÁSICAS A PARTIR DE
ESTRUCTURAS DE
COOPERACIÓN

ÁREA DE TRABAJO

CUADERNO
DEL EQUIPO

NOMBRE DEL EQUIPO:

INTEGRANTES:

COMPETENCIAS BÁSICAS



UNA TAREA COMPLEJA...
¿SE PUEDE DIBUJAR UNA COMPETENCIA?



COMUNIDAD
DE ENSEÑANZA
JOSE RAMÓN OTERO

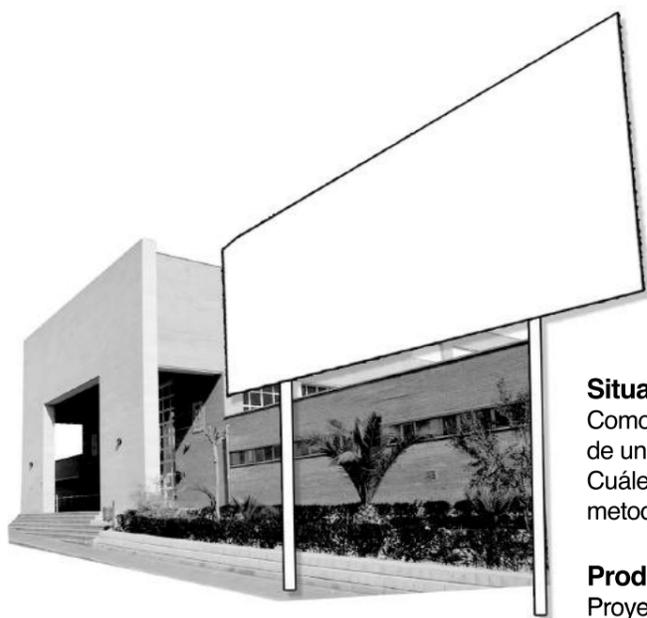
COLEGIO ARTICA
Calle de Santa Catalina, 10
36101 Sanxenxo (Pontevedra)



CENTRO DE I.P.
JOSE RAMÓN OTERO
Calle de Santa Catalina, 10
36101 Sanxenxo (Pontevedra)



11 de 12 de 12



Situación problema:

Como equipo se os brinda la oportunidad de iniciar el proyecto para la puesta en marcha de un centro educativo. Milagrosamente, tenéis total libertad para imprimirle “vuestro sello educativo”. Cuáles serían las bases pedagógicas sobre las que giraría la vida escolar a nivel de metodología, coordinación, espacios y tiempos, recursos.

Producto:

Proyecto educativo del centro.

¿CÓMO DEBE “ENSEÑAR” LA ESCUELA?

ASÍ SERÍA MI ESCUELA IDEAL



COOPERATIVA
DE ENSEÑANZA
JOSÉ RAMÓN OTERO

COLEGIO ÁRTICA
Calle de las Mercedes, 20
38010 LAS CAJAS
Teléfono: 91 51 28 11
Fax: 91 51 28 11



CENTRO DE F.P.
JOSÉ RAMÓN OTERO
Calle Pinarillos 50 grados, 1
38010 LAS CAJAS
Tel: 91 4 82 35 92
Fax: 91 4 82 42 78



Situación problema:

La crisis económica también ha llegado a nuestro centro. El director/a del colegio ha convocado a todos los docentes para que formen grupos de trabajo “anticrisis” con el objetivo de elaborar un plan que garantice la continuidad de vuestro proyecto educativo y dote al centro de nuevos recursos educativos a coste cero.

Producto:

Plan “anticrisis”.

IDEAS PARA POTENCIAR EL ACCESO AL CONOCIMIENTO A COSTE 0: EDUCAR SIN UN DURO

LA ESCUELA SEGÚN MERKEL



COOPERATIVA
DE ENSEÑANZA
JOSÉ RAMÓN OTERO



COLEGIO ARTICA
CALLE DEL MARQUEN, 10
36014 ARTICA (SV)
TELÉFONO: 915 11 28 15
FAX: 915 11 28 17



CENTRO DE F.P.
JOSÉ RAMÓN OTERO
CALLE MARQUEN, 10
36014 ARTICA (SV)
TEL: 915 11 28 15
FAX: 915 11 28 17

DECÁLOGO

competencias básicas

10 razones para educar por competencias básicas

I

II

III

IV

V

VI

VII

IX

VIII

X





www.jrotero.es

**COOPERATIVA
DE ENSEÑANZA
JOSÉ RAMÓN OTERO**

COLEGIO ÁRTICA

Calle de los Morales, 25
28054 MADRID
Teléfono: 915112615
Fax:914006071



**CENTRO DE F.P.
JOSÉ RAMÓN OTERO**

Calle Francisco Brizuela, 1
Madrid 28011
Tel: 914 63 55 93
Fax: 914 64 42 76

Guía para el análisis de unidades didácticas para trabajar competencias básicas

(Basada en las tres competencias clave que propone DeSeCo)

La unidad didáctica contribuye a que los alumnos mejoren su competencia para...

USAR HERRAMIENTAS INTERACTIVAMENTE

Utilizan los lenguajes, textos, contenidos, tecnología para resolver problemas, crear productos relevantes, comprender el mundo, buscar alternativas, mejorar una situación...

Porque...

INTERACTUAR EN GRUPOS HETEROGÉNEOS

Trabajan en equipo, comparten (dan y reciben) información, resuelven conflictos, adoptan posturas diversas, debates, gestionan sus emociones y sentimientos...

Porque...

ACTUAR DE FORMA AUTÓNOMA

Se desenvuelven en situaciones complejas, gestionan planes de trabajo, se autorregulan (asumen parcelas cada vez más amplias de su propio aprendizaje, defienden sus posturas, manifiestan sus necesidades...

Porque...



COOPERATIVA
DE ENSEÑANZA
JOSÉ RAMÓN OTERO

COLEGIO ÁRTICA
Calle de los Morales, 25
28054 MADRID
Teléfono: 915112615
Fax:914006071



CENTRO DE F.P.
JOSÉ RAMÓN OTERO
Calle Francisco Brizuela, 1
Madrid 28011
Tel: 914 63 55 93
Fax: 914 64 42 76



DECÁLOGO PARA DISEÑAR UNIDADES DIDÁCTICAS QUE PROMUEVAN LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Este decálogo recoge 10 indicadores a tener en cuenta a la hora de diseñar unidades didácticas que contribuyan a que el alumno desarrolle competencias.

La unidad didáctica...

1. Parte de los **conocimientos previos, experiencias e intereses** del alumnado..... ()
2. Promueve la **autonomía** del estudiante ()
3. Promueve la **interacción social** y la **cooperación** ()
4. Fomenta el **trabajo intelectual de orden superior** y las **destrezas cognitivas y metacognitivas**..... ()
5. Utiliza **estrategias de enseñanza/aprendizaje variadas**, que apuntan a la **autosocioconstrucción** del conocimiento. ()
6. Utiliza **recursos variados**, priorizando las **fuentes primarias** ()
7. Conecta el **aprendizaje** con la **vida real**..... ()
8. Diferencia la propuesta de cara a potenciar la **igualdad de oportunidades para el éxito** ()
9. Promueve la **participación del alumnado en la evaluación**..... ()
10. Ofrece al estudiante **información** sobre el **momento del proceso de aprendizaje** en que se encuentra. ()



QUÉ ES EL APRENDIZAJE COOPERATIVO...

LA CULTURA DE COOPERACIÓN

FOLIO GIRATORIO

APRENDIZAJE
COOPERATIVO

Rellenad este "MAPA MENTAL" en GRUPO, con las ideas que os sugiera el aprendizaje cooperativo.
Para ello, ir "GIRANDO" el folio para que TODOS los miembros del equipo ofrezcan su opinión.
Luego, debéis INTERCAMBIAR el mapa con otro grupo y realizar vuestras aportaciones.
Finalmente, con todas las ideas recogidas, tratad de construir una DEFINICIÓN de aprendizaje cooperativo

DEFINICIÓN



www.jrotero.es

COOPERATIVA DE ENSEÑANZA JOSÉ RAMÓN OTERO

COLEGIO ÁRTICA

Calle de los Morales, 25
28054 MADRID
Teléfono: 915112615
Fax: 914006071



CENTRO DE F.P. JOSÉ RAMÓN OTERO

Calle Francisco Brizuela, 1
Madrid 28011
Tel: 914 63 55 93
Fax: 914 64 42 76

UNA DE TUTORÍAS...

SITUACIÓN PROBLEMA

Tras unas semanas trabajando en equipo, recibes dos peticiones urgentes de tutoría para hablar del “aprendizaje corporativo” o como se diga eso tan raro que estáis haciendo.

PRODUCTO

Argumentación.



AYUDAR A SU COMPAÑERO PERJUDICA A MI HIJO. PODRÍA APRENDER MÁS SI TRABAJARA SOLO

SI SE ACOSTUMBRAN A RECIBIR AYUDA, CUANDO TRABAJEN SOLOS VAN A TENER PROBLEMAS



14:00 HORAS
TUTORÍA CON EL PADRE DE DAVID

Viene a quejarse porque el trabajo en equipo está perjudicando a su hijo.

14:30 HORAS
TUTORÍA CON EL PADRE DE ALEJANDRO

Está preocupado por si, a la larga, puede ser peor el remedio que la enfermedad



Material diseñado y elaborado por el Laboratorio de Innovación educativa de la cooperativa José Ramón Otero



PLACEMAT CONSENSUS


MINISTARSTVO
POSLOVANJA
POSREDOVANJE
POSREDOVANJE


MINISTARSTVO
POSLOVANJA
POSREDOVANJE
POSREDOVANJE


MINISTARSTVO
POSLOVANJA
POSREDOVANJE
POSREDOVANJE


MINISTARSTVO
POSLOVANJA
POSREDOVANJE
POSREDOVANJE

PLACEMAT CONSENSUS


CENTRO DE POLÍTICA FINANCIERA
UNIVERSIDAD DE TORONTO


CENTRO DE POLÍTICA FINANCIERA
UNIVERSIDAD DE TORONTO


CENTRO DE POLÍTICA FINANCIERA
UNIVERSIDAD DE TORONTO


CENTRO DE POLÍTICA FINANCIERA
UNIVERSIDAD DE TORONTO


CENTRO DE POLÍTICA FINANCIERA
UNIVERSIDAD DE TORONTO

PLACEMAT CONSENSUS

CIFOR
Center for International Forestry Research
1010 Central Expressway
Boulder, CO 80506 USA
Tel: +1 303 440 9400
Fax: +1 303 440 9401
www.cifor.org

CIFOR
Center for International Forestry Research
1010 Central Expressway
Boulder, CO 80506 USA
Tel: +1 303 440 9400
Fax: +1 303 440 9401
www.cifor.org

CIFOR
Center for International Forestry Research
1010 Central Expressway
Boulder, CO 80506 USA
Tel: +1 303 440 9400
Fax: +1 303 440 9401
www.cifor.org

CIFOR
Center for International Forestry Research
1010 Central Expressway
Boulder, CO 80506 USA
Tel: +1 303 440 9400
Fax: +1 303 440 9401
www.cifor.org

POR QUÉ Y PARA QUÉ HACEMOS APRENDIZAJE COOPERATIVO... LA CULTURA DE COOPERACIÓN

CHULETA

POR QUÉ HACEMOS APRENDIZAJE COOPERATIVO

Argumentos para justificar el aprendizaje cooperativo desde la perspectiva de diversas teorías e investigaciones.

Porque el aprendizaje cooperativo

rentabiliza las enormes potencialidades que ofrece el grupo-clase para el aprendizaje, a través del establecimiento de **canales multidireccionales de interacción social**.

al promover la realización conjunta de las actividades de aprendizaje, se generalizan las **situaciones de construcción de conocimientos compartidos**.

al estructurar sistemas de interacción social eficaces, se promueven las **situaciones de andamiaje entre alumnos**, en las que unos actúan sobre la ZDP de otros. Así, se maximizan las posibilidades de aprender del alumnado.

promueve un **mayor dominio del lenguaje como vehículo de comunicación y herramienta de pensamiento**. El habla es el instrumento básico para que los alumnos contrasten y modifiquen los esquemas de conocimiento que van construyendo.

al establecer una cultura basada en la ayuda y el apoyo mutuos, propicia un **entorno favorable** a la promoción del aprendizaje de todos los alumnos.

Al propiciar las dinámicas de trabajo en agrupamientos heterogéneos, **genera conflictos sociocognitivos** que conducen a la reestructuración de aprendizajes, a través de la búsqueda de nuevas soluciones y la asimilación de perspectivas diferentes a las propias. Todo ello se traduce en avances cognitivos importantes.

dota a los alumnos de las **habilidades sociales y comunicativas** para participar en discusiones y debates eficaces. De ese modo, se maximizan las potencialidades de aprendizaje que ofrecen los conflictos sociocognitivos.

contribuye a que las producciones de los alumnos sean más ricas, ya que se basan en propuestas y soluciones de sujetos con experiencias y conocimientos distintos.

contribuye a la implantación de una **dinámica cooperativa en el aula**, en la que existe una **correlación positiva entre las metas de los alumnos**. De este modo, los estudiantes trabajan juntos buscando un **objetivo común**: MAXIMIZAR EL APRENDIZAJE DE TODOS

La interdependencia positiva que se establece redundará en el aumento de los esfuerzos hacia el logro y la responsabilidad individual.

democratiza las oportunidades de éxito en el aula, ya que permite la **modificación de los contenidos hasta adecuarlos al nivel de comprensión de cada uno de los alumnos**, a través de la clarificación de dudas, la utilización de un vocabulario adecuado, la explicación más detenida de un concepto

ofrece un **entorno de trabajo relajado que fomenta la participación de los más inseguros**.

contribuye al **desarrollo de destrezas sociales** relacionadas con la comunicación, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos, la ayuda mutua

ofrece a los alumnos el **tiempo necesario para reflexionar, pensar y asociar sus ideas previas con las nuevas**.

pone en juego toda una serie de **destrezas metacognitivas relacionadas con la propia interacción cooperativa**: planificación y organización de la tarea, toma de decisiones, argumentación y defensa de posturas, negociación de puntos de vista, resolución de problemas..., muchas de las cuales antes eran monopolio del profesorado.

permite a los alumnos pueden **asimilar nuevas estrategias de aprendizaje a través de la observación y la imitación** de sus compañeros.

influye positivamente en cada una de las variables de las que depende la motivación: probabilidad subjetiva de éxito y atribución causal, expectativas de éxito futuro y nivel de aspiración, compromiso con el aprendizaje y persistencia en la tarea.

contribuye al desarrollo de un **autoconcepto y autoestima positivos**, en la medida que influye positivamente en dos de sus factores fundamentales: los **lazos afectivos** y el **éxito académico**.

contribuye al **desarrollo específico de la inteligencia interpersonal**, ya que dota a los alumnos de las destrezas necesarias para la interacción social: *ponerse en el lugar del otro, establecer y mantener relaciones positivas con los demás, trabajar en equipo, planificar actividades y organizar tareas, tomar decisiones y negociar acuerdos, ejercer un liderazgo compartido, comunicarse de manera clara y eficaz, resolver conflictos de forma constructiva, dar y pedir ayuda y apoyo...*

contribuye a **estimular el desarrollo de las distintas inteligencias**, ya que: (a) aumenta la **variedad y riqueza de las experiencias educativas**, lo que implica la utilización de habilidades relacionadas con las diferentes inteligencias; y (b) el grupo ofrece un **entorno relajado y seguro** que anima a los alumnos a participar en las actividades, lo que les permite poner en práctica sus habilidades.

favorece la **flexibilización de la intervención educativa**, adaptándola a las necesidades de alumnos con necesidades distintas. Dentro de los grupos la información puede ser procesada de formas diversas, lo que facilita la comprensión de los contenidos por parte de todos.

amplía el abanico de habilidades que son sujeto de evaluación, con lo que se multiplican las posibilidades de que alumnos con talentos distintos obtengan reconocimiento.

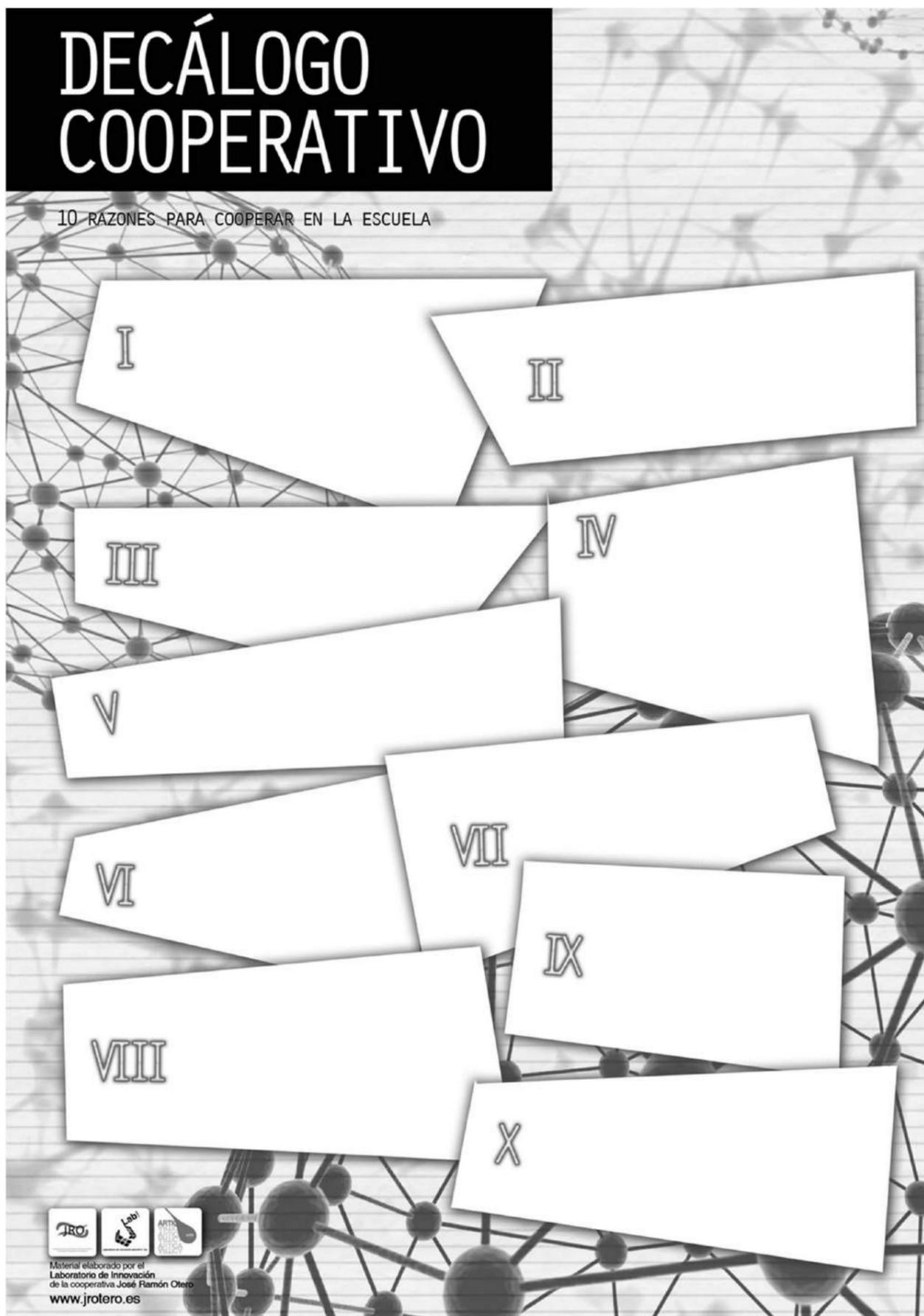
POR QUÉ Y PARA QUÉ HACEMOS APRENDIZAJE COOPERATIVO...
LA CULTURA DE COOPERACIÓN

ELABORAMOS UN DECÁLOGO COOPERATIVO

Partiendo de las ventajas del aprendizaje cooperativo, elaborad un decálogo que recoja 10 razones por las que los alumnos deberían cooperar en la escuela.

DECÁLOGO COOPERATIVO

10 RAZONES PARA COOPERAR EN LA ESCUELA

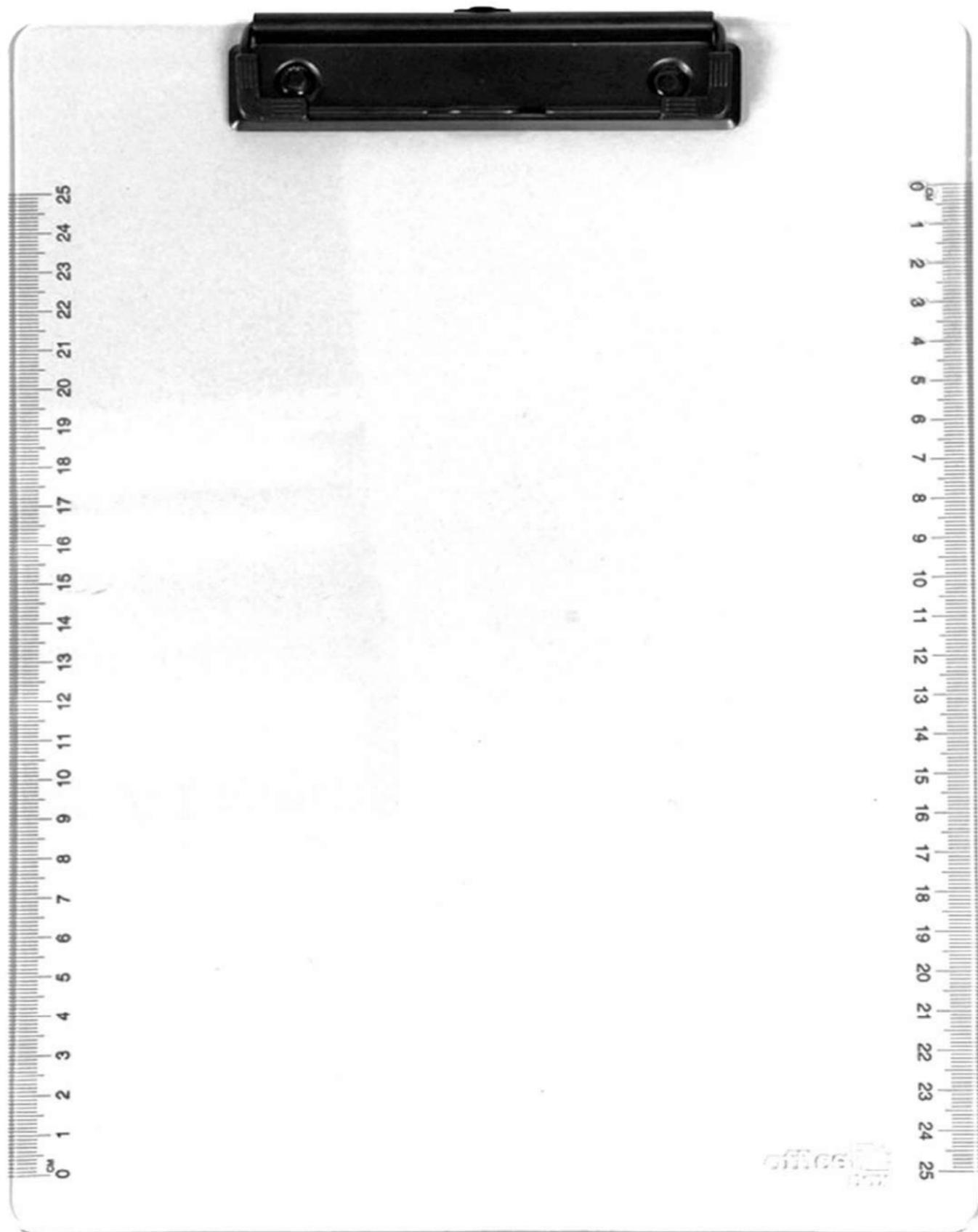


POR QUÉ Y PARA QUÉ HACEMOS APRENDIZAJE COOPERATIVO...

LA CULTURA DE COOPERACIÓN

ELABORAMOS UN DISCURSO

Utilizando las teorías que fundamentan las estructuras de cooperación, construid un discurso contextualizado para "vender" el aprendizaje cooperativo a alguno de los diversos miembros de la comunidad educativa: equipo directivo, docentes, familias o alumnos.

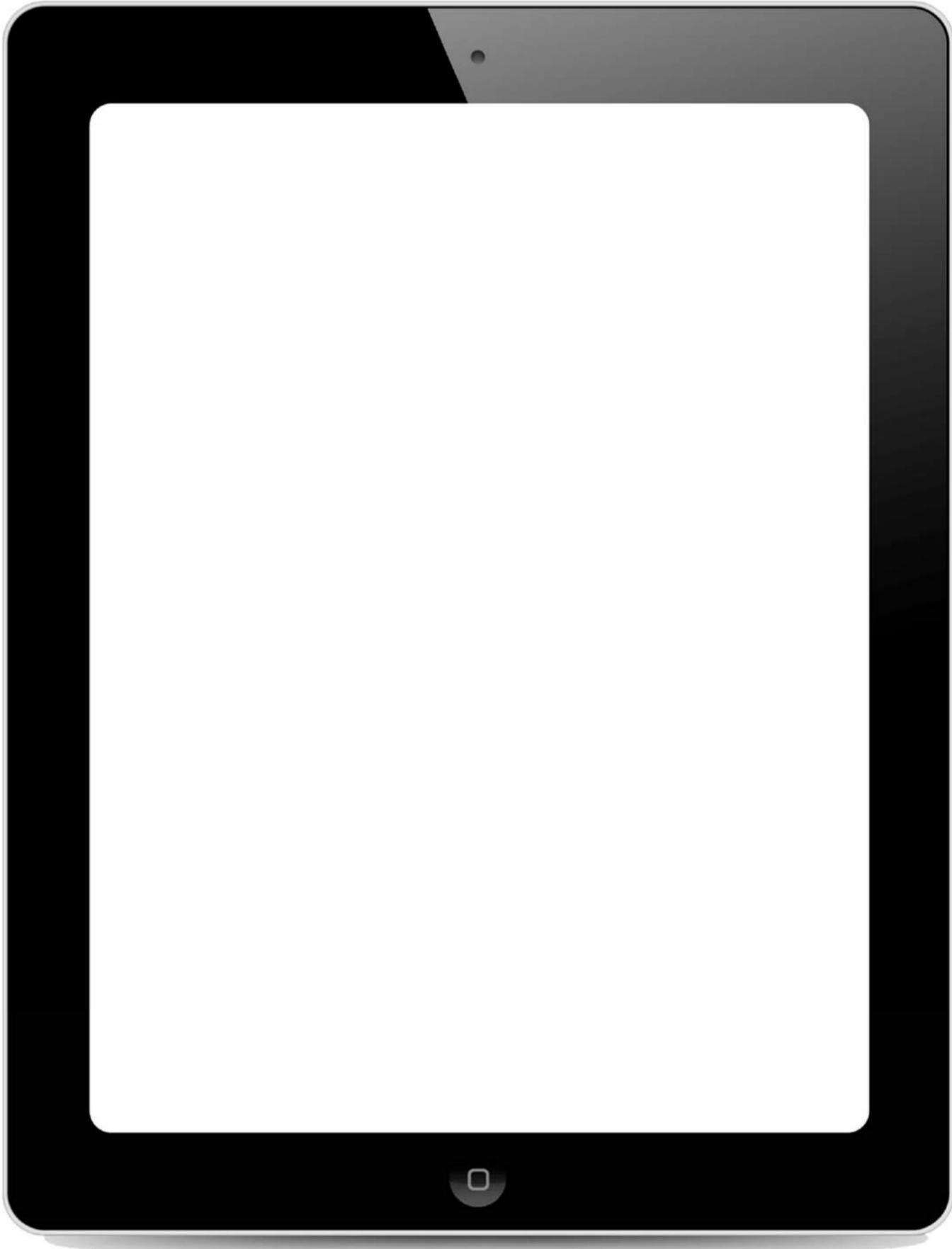


POR QUÉ Y PARA QUÉ HACEMOS APRENDIZAJE COOPERATIVO...

LA CULTURA DE COOPERACIÓN

DISEÑAMOS UN CARTEL

Partiendo de las ventajas del aprendizaje cooperativo, diseñad un cartel que pudiera servir para sensibilizar hacia la cooperación en vuestro centro. No olvidéis incluir algunos eslóganes que resulten atractivos.





LA ESCALERA

UNA METÁFORA SOBRE LA
POSIBILIDAD DE IR POCO A POCO



inteligencia verbal-lingüística

1. Escritura creativa. Escribir diversos tipos de textos .
2. Hablar de manera formal. Presentaciones y exposiciones orales delante de otros.
3. Humor-Chistes. Crear juegos de palabras, pareados humorísticos y chistes sobre temas académicos.
4. Improvisaciones. Hablar de forma improvisada sobre un tema tema escogido al azar.
5. Diario-Agenda. Recoger y anotar los pensamientos, ideas, vivencias...
6. Poesía. Crear poesías y apreciar las de los demás.
7. Lectura. Estudio de material escrito sobre un concepto, idea o proceso.
8. Crear y narrar historias. Inventar y contar historias relacionadas con el tema que se trabaja.
9. Debates y controversias. Defender diversas posturas de forma convincente en un debate.
10. Vocabulario. Aprender nuevas palabras y utilizarlas en situaciones cotidianas.

inteligencia lógico-matemática

1. Símbolos abstractos-Fórmulas. Designar sistemas de notación esquemática (fórmulas) para un proceso o contenido temático.
2. Cálculo. Emplear pasos específicos, operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas.
3. Descifrar códigos. Comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos.
4. Forzar relaciones. Crear conexiones significativas entre ideas incoherentes.
5. Organizadores gráficos cognitivos. Trabajar con redes, diagramas de Venn, matrices, escalas, mapas conceptuales...
6. Juegos de lógica-patrones. Crear puzles que contienen un reto para encontrar un patrón escondido.
7. Secuencias o patrones numéricos. Investigar hechos numéricos y analizar estadísticas sobre un tema.
8. Esquemas. Inventar una explicación lógica punto por punto.
9. Resolución de problemas. Buscar los procedimientos apropiados para situaciones que implican resolución de problemas.
10. Silogismos. Crear hipótesis y deducciones lógicas sobre un tema (si ... entonces ...).

inteligencia visual-espacial

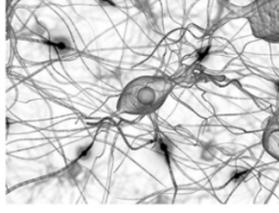
1. Imaginación activa. Encontrar conexiones entre diseños visuales, conocimientos y/o experiencias.
2. Esquema de color o textura. Asociar colores y texturas con conceptos, ideas o procesos.
3. Dibujar. Crear gráficos representativos de conceptos, ideas, o procesos (diagramas de flujo, ilustraciones...).
4. Visualización guiada. Crear imágenes mentales de un concepto, idea o proceso.
5. Mapas mentales. Crear mapas conceptuales en los que se organice la información trabajada.
6. Collage. Diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos de una idea, concepto o proceso.
7. Pintar. Utilizar pinturas para expresar la comprensión de ideas, conceptos o procesos.
8. Esquemas-Diseños. Crear patrones abstractos para representar relaciones entre conceptos, ideas o procesos.
9. Simular-Fantasear. Crear escenarios divertidos/sugerentes en la mente en base a unos datos determinados.
10. Esculpir. Crear modelos de barro/plastilina para demostrar la comprensión de conceptos, ideas o procesos.

inteligencia cinética-corporal

1. Lenguaje del cuerpo-gestos físicos. Representar conceptos, ideas o procesos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.
2. Escultura corporal-Habla. Ordenar (como una escultura) a un grupo de personas para expresar una idea, concepto o proceso.
3. Representación. Crear una representación que muestre la relación dinámica entre diferentes conceptos, ideas o procesos.
4. Danza creativa. Crear la coreografía de un baile que demuestre la comprensión de un concepto, idea o proceso.
5. Rutinas gimnásticas. Diseñar un flujo orquestrado de movimientos físicos que incorpore relaciones con un tema.
6. Gráfico humano. Representar gráficos a través del cuerpo, de forma individual o colectiva.
7. Ejercicio físico-Gimnasia. Crear rutinas físicas que otros utilicen para aprender conceptos, ideas o procesos.
9. Role playing-Mimo. Representar role-play o relatos cortos para expresar la comprensión de una idea, concepto o proceso.
10. Juegos deportivos. Crear juegos o concursos basados en el conocimiento específico de un concepto, idea o proceso.

inteligencia musical

1. Sonidos medioambientales. Emplear los sonidos naturales que estén relacionados con el objeto, concepto o proceso estudiado.
2. Sonidos instrumentales. Utilizar instrumentos musicales que ambientar o sonorizar una lección (ej. acompañamientos)
3. Composición/Creación musical. Componer y crear música para comunicar la comprensión de una idea, concepto o proceso.
4. Actuación musical. Crear presentaciones o informes en los que la música y el ritmo tienen un papel importante.
5. Vibraciones - Percusión. Emplear vibraciones o ritmos para comunicar un concepto, idea o proceso para otros o para uno mismo.
6. Rap. Utilizar raps para facilitar la comunicación o para recordar ciertos conceptos, ideas o procesos.
7. Patrones rítmicos. Producir ritmos y tiempos para mostrar los diferentes aspectos de un concepto, idea o proceso.
8. Cantar y tararear. Crear canciones sobre un tema académico o buscar canciones para complementar.
9. Esquemas tonales. Diseñar esquemas tonales asociándolos a un tema.
10. Sonidos o tonos vocales. Producir sonidos con las cuerdas vocales para ilustrar un concepto, idea o proceso determinado.



inteligencia interpersonal

1. Enseñar habilidades cooperativas. Reconocer y aprender las habilidades sociales necesarias para entablar una relación efectiva entre dos personas.
2. Estrategias de aprendizaje cooperativo. Realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos.
3. Prácticas de empatía. Expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona.
4. Ofrecer feedback. Dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de alguien.
5. Proyectos de grupo. Investigar un tema con otros trabajando en equipo.
6. Intuir los sentimientos de los demás. Advinar lo que está sintiendo o experimentando otra persona en una situación determinada.
7. Rompecebas. Dividir el aprendizaje de un tema en partes para que los alumnos puedan aprender unos de otros y enseñar unos a otros.
8. Comunicación persona a persona. Fijarse en la forma en que se relacionan las personas y cómo podría mejorarse dicha relación.
9. recibir la reacción (feedback) de otro. Aceptar la reacción/opinión de otra persona sobre lo que uno está haciendo.
10. Ser sensible a las motivaciones de los demás. Explorar un tema para descubrir por qué actuaron los otros de un modo concreto.

inteligencia intrapersonal

1. Prácticas de estados alterados de conciencia. Aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para llegar a un estado óptimo.
2. Procesamiento emocional. Reconocer las dimensiones afectivas del tema que se estudia.
3. Habilidades de concentración. Aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea.
4. Razonamiento de orden superior. Pasar de la memorización a la síntesis, integración y aplicación del conocimiento.
5. Trabajos/Proyectos independientes. Trabajar solo para expresar sentimientos y pensamientos sobre un tema.
6. Procedimientos de autoconocimiento. Encontrar las implicaciones o aplicaciones de los temas aprendidos para la vida personal de cada uno.
7. Técnicas de metacognición. Reflexionar sobre el propio pensamiento y el propio aprendizaje.
8. Prácticas de conciencia. Prestar atención a la experiencia propia vivida.
9. Modo de reflexión silenciosa. Trabajar con instrumentos de reflexión como diarios de pensamientos, diarios personales...
10. Estrategias de pensamiento. Aprender qué pautas de pensamiento utilizar para realizar cada tarea.

inteligencia naturalista

1. Reconocimiento de patrones arquetípicos. Descubrir las repeticiones, patrones estandarizados y diseños de la naturaleza.
2. Cuidado de plantas y animales. Realizar proyectos que incluyan el cuidado de animales, insectos, plantas u otros organismos.
3. Prácticas de conservación. Participar en proyectos de cuidado y preservación del medioambiente.
4. Reacciones (feedback) del medioambiente. Comprender y adaptarse al medio y sus reacciones naturales.
5. Laboratorios naturales. Crear experimentos o actividades en los que se empleen objetos del mundo natural.
6. Encuentros con la naturaleza-Trabajos de campo. Salir a experimentar con la naturaleza o traer la naturaleza al aula con vídeos, plantas, animales...
7. Observación de la naturaleza. Participar en actividades de observación de la naturaleza: actividades geológicas, exploraciones, diarios de naturaleza...
8. Simulaciones del mundo natural. Recrear o representar la naturaleza con formas: dioramas, montajes, fotografías, dibujos...
9. Clasificación de las especies. Trabajar con matrices de clasificación para comprender las características de los objetos naturales.
10. Ejercicios de estimulación sensorial. Exponer los sentidos a los sonidos, olores, texturas, sabores... de la naturaleza.

8 MANERAS DE APRENDER

8 FORMAS DE ENSEÑAR

UNA HERRAMIENTA PARA NAVEGAR EN EL MAR DE LA DIVERSIDAD

Adaptado de Thomas Armstrong (2006). Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores. Barcelona: Paidós



COOPERATIVA DE ENSEÑANZA JOSE RAMON OTERO

COLEGIO ÁRTICA
Calle de los Morales, 25
28054 MADRID
Teléfono: 915112815
Fax: 914006071



CENTRO DE F.P. JOSE RAMON OTERO
Calle Francisco Brzuzela, 1
Madrid 28011
Tel: 914 63 55 93
Fax: 914 64 42 76



8 MANERAS DE APRENDER

8 FORMAS DE ENSEÑAR

| Piensen... | Les gusta... | Necesitan... | Destacan... | Aprenden mejor... | Estrategias de enseñanza | Materiales y recursos | Instrucciones | Modelo educativo | Presentación de contenidos | Actividad para empezar |
|---|---|---|---|---|--|---|---|--------------------------------|---|---|
| Los niños y niñas muy verbales-lingüísticos | ... leer, escribir, explicar, contar historias, los juegos de palabras, memorizar... | ... libros, objetos para escribir, grabadoras de audio, periódicos, papel, diálogo, conversación, debates, historias... | ... leyendo, escribiendo, narrando historias, memorizando... | ... leyendo, escuchando, hablando, escribiendo, debatiendo... | → Conferencias, debates, juegos de palabras, narraciones, lectura individual y en grupo, diario personal, tormenta de ideas, actividades de escritura, utilizar un procesador de texto, publicar... | Libros, grabadoras, ordenadores, prensa, audiolibros, fichas de trabajo, manuales... | Lee... Escribe sobre... Habla sobre... Escucha... | Lenguaje completo. | Enseñar a través de la narración de historias. | Escribir palabras clave en la pizarra. |
| Los niños y niñas muy lógico-matemáticos | ... experimentar, preguntar, resolver enigmas lógicos, calcular, resolver problemas, cuestionar, trabajar con números... | ... materiales para experimentar, materiales científicos, materiales para manipular, visitas al planetario y al museo de la ciencia... | ... en matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas... | ... usando pautas y relaciones, clasificando, abstrayendo... | → Rompecabezas, resolución de problemas, demostraciones y experimentos científicos, clasificaciones y categorizaciones, lenguajes de programación, cálculo mental, juegos numéricos y de lógica, actividades pensamiento crítico, presentación lógico secuencial del tema, preguntas socráticas... | Calculadoras, manualidades matemáticas, equipo científico, juegos matemáticos... | Calcula... Piensa con sentido crítico... Ubica en marco lógico... Experimenta... | Pensamiento crítico. | Preguntas socráticas. | Plantear una paradoja lógica. |
| Los niños y niñas muy visoespaciales | ... diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despiertos, mirar fotos, visualizar, garabatear... | ... arte, piezas de construcción, video, películas, diapositivas, juegos de imaginación, laberintos, puzles, libros ilustrados, visitas a museos de arte... | ... leyendo mapas y gráficos, dibujando, imaginando y visualizando... | ... trabajando con dibujos y colores, visualizando, dibujando... | → Presentaciones visuales, actividades artísticas, juegos creativos, mapas mentales, metáforas gráficas, visualización, puzles visuales y laberintos, juegos de construcción en 3D, crítica de obras de arte, ejercicios de pensamiento visual, búsqueda de patrones visuales... | Gráficos, tablas, mapas, fotos, vídeos, piezas de lego, materiales artísticos, ilusiones ópticas, cámaras, pinacoteca, símbolos gráficos, software de diseño gráfico... | Mira... Dibuja... Visualiza... Colorea... Traza un mapa mental... | Formación artística integrada. | Dibujar mapas mentales, mapas conceptuales, organizadores previos | Foto mural. |
| Los niños y niñas muy cinético-corporales | ... bailar, correr, saltar, construir, tocar, gesticular, moverse... | ... juegos de rol, teatro, movimiento, juegos de construcción, deporte y juegos físicos, experiencias táctiles, aprendizaje manual... | ... en atletismo, danza, trabajos manuales, utilización de herramientas... | ... tocando, moviéndose, procesando información a través de sensaciones corporales... | → Movimiento creativo, pensamiento manual, aprendizaje directo, mimo, juegos cooperativos, drama, baile, actividades táctiles/manuales, artesanía, mapas corporales, utilización de imágenes cinéticas, ejercicios de relajación y conciencia física... | Herramientas de construcción, arcilla, equipo deportivo, objetos para manipular, recursos de aprendizaje táctil... | Construye... Representa... Toca... Siente... Baila... Dramatiza... | Aprendizaje manual. | Utilizar gestos/expresiones dramáticas. Lenguaje mimado. | Objeto misterioso que se va pasando por toda la clase. Maqueta para tocar. |
| Los niños y niñas muy musicales | ... cantar, silbar, tararear, cantarrear, tocar instrumentos, crear ritmos con los pies y las manos, escuchar música... | ... cantar acompañados, asistir a conciertos, tocar algún instrumento, ver vídeos musicales, oír música... | ... cantando, reconociendo sonidos, recordando melodías y ritmos... | ... a través del ritmo y melodía, cantando, escuchando música... | → Aprendizaje de ritmos, raps, utilizar canciones que enseñan, conceptos musicales, poner música, pequeñas orquestas, coros, crítica musical, sugestopedia... | Grabadora de audio, colección de CDs, instrumentos musicales, software musical... | Canta... Sigue el ritmo... Escucha... Compón... | Sugestopedia. | Utilizar voz rítmicamente. Música de ambiente. | Pieza musical que suena mientras los alumnos van entrando en clase. |
| Los niños y niñas muy inter-personales | ... liderar, organizar, relacionarse, manipular, mediar, asistir a fiestas, hablar con la gente, trabajar en equipo... | ... amigos, juegos en grupo, reuniones sociales, actos colectivos, equipos, clubes, mentores, discípulos... | ... liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos... | ... compartiendo, comparando, relacionando, cooperando... | → Aprendizaje en grupo, enseñar a compañeros, mediación en conflictos, negociación, tormenta de ideas, simulaciones, fiestas, esculturas humanas, implicación en la comunidad, simulación de reuniones sociales, clubes temáticos... | Juegos de mesa, suministros para fiestas, accesorios para juegos de rol, software interactivo... | Coopera... Tutoriza... Debate... Interactúa... | Aprendizaje cooperativo. | Interactuar con los estudiantes de forma dinámica. | "Dirígete a tu compañero y comparte..." |
| Los niños y niñas muy intra-personales | ... establecer objetivos, mediar, soñar, planificar, reflexionar... | ... lugares secretos, soledad, proyectos propios, decisiones... | ... en el autoconocimiento y estableciendo objetivos... | ... realizando proyectos propios, teniendo espacio, reflexionando... | → Enseñanza individualizada, estudio independiente, períodos de un minuto de reflexión, centros de interés, planes individuales de trabajo, opciones de estudio, desarrollo de la autoestima... | Materiales con autocorrección, diarios personales, materiales para proyectos... | Conecta con tu vida personal... Toma decisiones... Reflexiona... | Formación individualizada. | Poner sentimiento a la presentación. | "Cierra los ojos y piensa en un momento de tu vida en el que..." |
| Los niños y niñas muy naturalistas | ... jugar con sus mascotas, la jardinería, investigar la naturaleza, criar animales, trabajar en ambientes naturales, participar en proyectos medio-ambientales, clasificar animales y plantas... | ... tener acceso a la naturaleza, oportunidades para relacionarse con animales, herramientas para investigar la naturaleza (lupas, binoculares...)... | ... entendiendo la naturaleza, identificando y distinguiendo flora y fauna... | ... en el medio natural, explorando naturaleza y seres vivientes... | → Estudio de la naturaleza, ecoestudio, ventanas al aprendizaje, conciencia ecológica, cuidado de animales y plantas... | Plantas, animales, acuarios, terrarios, documentales de naturaleza, herramientas de naturalista (telescopio, microscopio, binoculares), herramientas de jardinería... | Relacionate con seres vivos y fenómenos naturales... | Estudios ecológicos. | Relacionar el tema con fenómenos naturales. | Llevar a clase una planta o un animal interesante para fomentar el debate. |