

Guía didáctica



**Proyecto de Activación
de las Inteligencias**

6



Series que trabajan la percepción

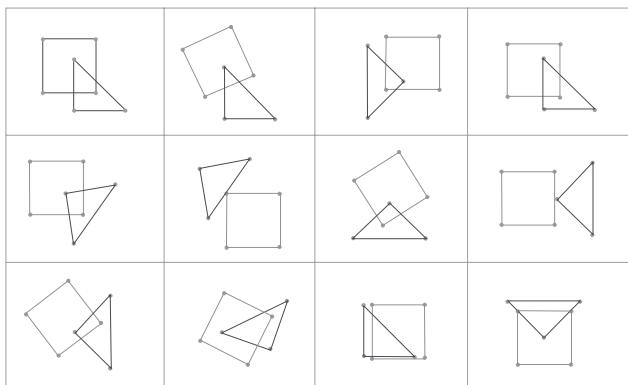
Percepción 19 (páginas 9, 37, 62 y 90)

Esta serie trabaja especialmente la percepción en el aspecto de cierre visual.

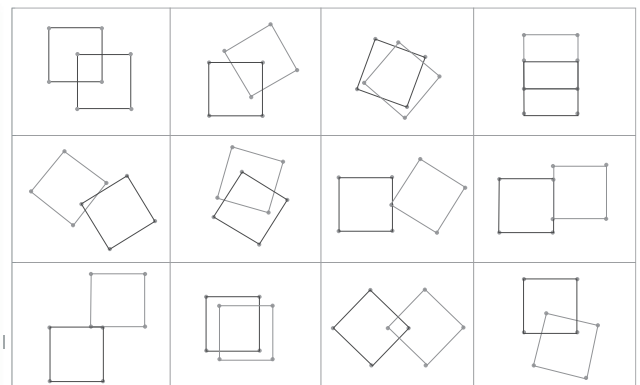
La percepción en su aspecto de cierre visual consiste en la capacidad que completa visualmente las fases omitidas de un todo, como si se encajara una pieza en un rompecabezas. Al analizar el campo visual, se identifica la ausencia de un elemento; sin embargo, esto no altera la visión global; la persona que lo ve lo identifica como tal. Este principio permite que el alumno complete las palabras, frases, oraciones o imágenes.

Para trabajar esta habilidad en clase:

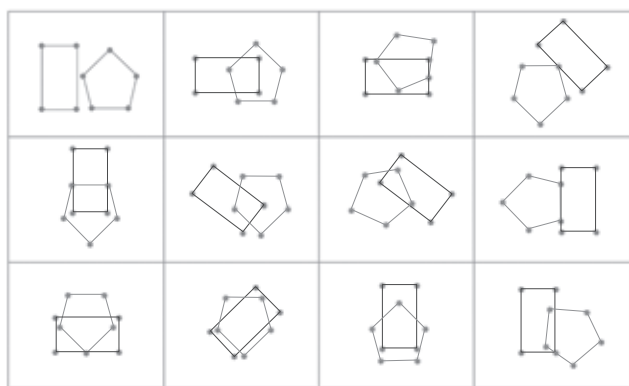
- El docente puede explicar la importancia de las actividades relacionadas con la percepción visual en sus diferentes variantes y aclarar las desventajas del uso excesivo de los videojuegos. Los alumnos pueden intentar incorporar la lectura dentro de sus intereses recreativos como un medio de entretenimiento sano y divertido.
- El docente pondrá en el pizarrón las siluetas de diferentes figuras incompletas: animales, transportes, objetos; todas ellas en tamaño grande, de tal forma que los alumnos, al observar las figuras, las identifiquen diciendo el nombre, el sonido que emiten, en caso de que así sea, y las completen en el pizarrón.
- Solicitar que varios alumnos se acuesten en el piso y adopten diversas posiciones; marcar con tiza el contorno de sus cuerpos; dejar las siluetas sin completar. Los alumnos, por equipos, las terminarán.
- Hacer un mural de tipo *collage* con recortes de revistas: palabras, fotografías de personas u objetos. Los alumnos terminarán cada imagen a la que le falte alguna parte.



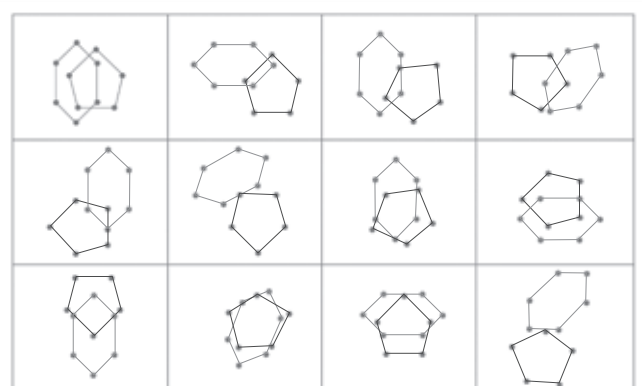
9



37



62



90

Continúa con la evaluación en la p. 119.

Percepción 20 (páginas 29, 40, 64, 81)

Esta serie trabaja especialmente la percepción en el aspecto de cierre visual.

El proceso fisiológico de la visión es muy conocido: la luz que emiten los objetos llega a la retina, que envía las señales al cerebro. Pero este, en vez de comportarse como una cámara fotográfica, explora la imagen de manera activa. Ver es captar la esencia de los objetos. Por otra parte, la percepción tiene una relación intrínseca con el pensamiento; el conocimiento en su etapa inicial pasa por una fase perceptiva de exploración activa, de selección de estímulos y de aprehensión de las notas estructurantes: el análisis y la síntesis de los valores esenciales. Gracias a la percepción y la atención, el niño elabora imágenes mentales que le permiten construir la función nominativa, los conceptos o las ideas.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Trabajar con textos lipograma (el texto al que deliberadamente le falta una vocal) o monovocálico (que tiene una sola vocal). Tararear una tonada para el tipo de texto trabajado (con la vocal que no tiene).
- Exponer en clase un utensilio de casa y pedir a los alumnos que intenten dibujarlo tan exactamente como se pueda.
- Salir al patio a buscar objetos de la naturaleza. Cada alumno aportará a la clase su objeto elegido y lo observará en textura, color, tamaño, líneas, etc. Se dibujará con crayón; después, se pintará la hoja con pintura digital. Combinar colores, manchas, etcétera.
- Formar dos equipos con el mismo número de jugadores, dividiendo el campo en dos. En el extremo de cada campo se hará un arco. Cada equipo debe anotar el mayor número de goles. Cuando un jugador entre en el arco contrario y sea tocado por una persona del otro equipo, deberá quedarse quieto en ese lugar y no podrá correr hasta que uno de sus compañeros lo toque y lo rescate.



Series que trabajan la atención

Atención 11 (páginas 16, 39, 61, 88)

Esta serie trabaja especialmente la atención.

La direccionalidad, la selectividad de los procesos mentales y la base sobre la cual se organizan se denominan (en psicología) normalmente con el término de atención (Luria, 1974: 254). La atención presenta tres características. La primera es la filtración (selección) de datos que llegan a los sentidos: no todo lo que llega se procesa. La segunda es la distribución de recursos: me fijo en eso y no en aquello, es la direccionalidad. Y la tercera, la capacidad de mantenimiento del tono, es un aspecto más fisiológico; es la capacidad para estar en estado de vigilia. La atención es una habilidad y un proceso psicológico superior; gracias a él, el alumno procesa la información para llevar a cabo operaciones de diversa índole, repetir con detalle una historia escuchada o realizar juegos de destreza.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Observar, describir y dibujar diversos objetos.
- Encontrar la simetría en dibujos con varios personajes o cosas.
- Seguir instrucciones cruzadas: "tocá con tu mano derecha tu oreja izquierda", "tocá con tu mano izquierda tu pierna derecha", etcétera.
- Jugar con las manos: la docente o el docente hace secuencias de señales con las manos, y los alumnos deberán repetirlas: puño, dorso de la mano, palma de la mano. El que se equivoque va saliendo del juego. Asociar cada elemento con un sonido: puño - golpe fuerte, dorso - silbido, palma - sonido de un chistido. Cambiar las indicaciones: hacer el sonido y los estudiantes pondrán la posición de la mano.

Atención 12 (páginas 20, 65, 78, 99)

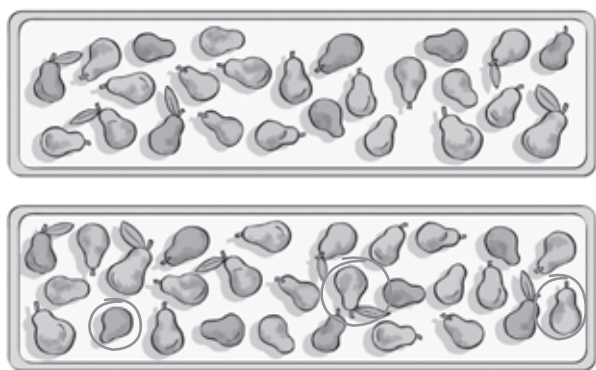
Esta serie trabaja especialmente la atención.

Ya se ha comentado que la atención es un proceso selectivo hacia estímulos u objetos, que podemos hacer consciente con especial claridad y precisión. La atención requiere una base orientadora de la acción para poder ejecutar las actividades. En el PAI se busca que los alumnos realicen un planeamiento

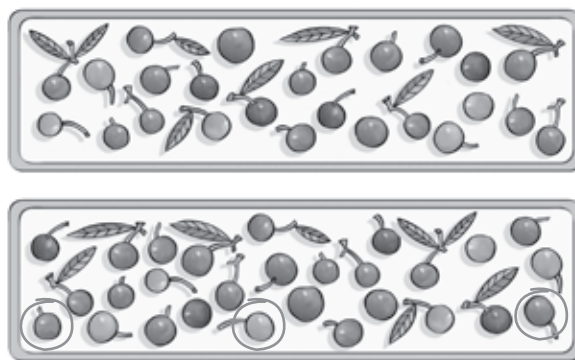
y apliquen una estrategia para trabajar cada actividad. Con lo anterior, se pretende que aprendan a regular su conducta, su habilidad de atención y que la mantengan hasta la culminación de la tarea. Si hay regulación, no hay respuestas impulsivas. La atención está presente cuando los alumnos leen las instrucciones, al contestar su evaluación, al desarrollar una actividad, al responder preguntas o al hacer resúmenes.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Trabajar palabras por medio de tarjetas: escribir en ellas palabras difíciles, utilizar letras grandes y que los alumnos las contextualicen en frases.
- Colocar un despertador en medio del salón. A un alumno se le tapan los ojos y se le da una tiza con la cual deberá dibujar un círculo alrededor del despertador, sin tocarlo. Después, lo hacen otros jugadores. Gana el que consiga trazar el círculo más pequeño alrededor del despertador.
- Realizar una sesión de relajación por medio de una fantasía guiada. Los alumnos se acuestan en el suelo en una posición cómoda; alternar la inhalación por la nariz y la exhalación por la boca. A través de la técnica de “llevarlos” a un lugar tranquilo, atractivo para ellos, propiciar que se relajen al experimentar las sensaciones y pensamientos agradables durante la narración. Poner música relajante para la actividad.



78



➔ Continúa con la evaluación en la p. 125.

99



Series que trabajan la memoria

Memoria 11 (páginas 8, 28, 55, 73)

Esta serie trabaja especialmente la memoria inmediata.

La función de la memoria tiende a localizarse en el lóbulo frontal del cerebro. Ahí se encuentran las funciones ejecutivas. Es decir, la memoria nos ayuda a ordenar nuestras acciones hacia un fin: estructura el comportamiento y establece un plan hacia las consecuencias de fines y objetivos. La usamos en nuestra vida diaria para relacionar hechos. Es un proceso central para el aprendizaje. Gracias a ella el alumno establece sus hábitos de trabajo; la organización para hacer diferentes actividades de la vida diaria, para anotar la tarea, para seguir instrucciones y en la comprensión de información.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Pedirles a los alumnos que imaginen que están dentro de un barco, una granja, una carpintería... ¿Qué encuentran en ese lugar?, ¿qué objetos les gustan más? Construir una historia a partir de estos objetos. Como parte de la recreación del lugar imaginado, hacer los sonidos correspondientes.
- Formar equipos de seis integrantes que se sientan alrededor de una mesa. A un miembro de cada equipo le dan un papel y le piden que, sin que lo vea nadie, escriba el nombre de una chica; al terminar, pasa el papel doblado a un compañero. Deben escribir otro nombre cuando reciban el papel. Todos los miembros del equipo deben escribir un nombre. Se lee el papelito formando una historia.

- Los alumnos en círculo: uno dice una palabra, el de al lado la repite y agrega otra; el tercero repite las anteriores y una más... Cuando alguien no puede seguir la cadena, queda fuera del juego.
- Se forman tantos grupos como frases rítmicas. Puede comenzar uno solo y los otros se van integrando. Pueden hacer diferentes ritmos.



- ☐ F En las imágenes de esta secuencia se ve cómo se practica un deporte acuático.
- ☒ V En las tres fotografías el pescador lleva la cabeza cubierta.
- ☒ V Un elemento de las fotografías es el agua, que parece que está muy quieta.
- ☐ F En las tres fotografías se ve claramente una caña de pescar.
- ☒ V En las tres fotografías se observan dos remos.
- ☒ V Para sentarse en la barca hay unos tabloncitos.
- ☒ V En la primera fotografía el pescador arroja una red.
- ☒ V En la fotografía de en medio la red está llena de peces.
- ☐ F En la última fotografía el pescador se va remando.
- ☒ V En las fotografías el pescador está de pie.

55



- ☐ F En las tres fotografías se ve claramente un pozo.
- ☒ V El pozo está hecho con bloques de cemento.
- ☒ V Una de las muchachas lleva una blusa de color rosa.
- ☒ V En la primera fotografía se ve una polea.
- ☒ V Una de las muchachas de la primera fotografía toma la cuerda con las dos manos.
- ☐ F En la segunda fotografía no se ve una cubeta dentro del pozo.
- ☐ F En el primer plano de la segunda fotografía se ven tres muchachas.
- ☐ F En el último plano de la segunda fotografía se ve una construcción enorme.
- ☒ V En la tercera fotografía una muchacha riega unas plantas.
- ☐ F En la tercera fotografía sólo hay una muchacha.

► Continúa con la evaluación en la p. 114.

73

Memoria 12 (páginas 12, 47, 70, 111)

Esta serie trabaja especialmente la memoria.

Se distinguen dos tipos de memoria: la de corto plazo (inmediata) y la de largo plazo (remota). No hay que olvidar que, por un lado, está el tipo de memoria que decide el siguiente paso, es decir, la memoria inmediata, y, por otro, la memoria que recupera información del pasado. Pero, a su vez, hay una memoria del futuro que prepara lo que vendrá, "mirar hacia adelante en el tiempo". Al docente le corresponde ayudar a los alumnos a que integren el pasado y el futuro.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Utilizar ritmos de melodías para trabajar. Poner fragmentos de una melodía, los alumnos reproducirán el ritmo principal. Hacerlo con la melodía completa.
- Jugar al teléfono descompuesto. Pedir a tres voluntarios que salgan del salón, mientras que el resto del grupo será observador de lo que sus compañeros dirán. Pedirle al primer alumno que escuche con atención la información y la transmita al segundo compañero; este, a su vez, se la dará al tercero. Cualquiera de los observadores verificará si fueron narrados los hechos, si hubo errores o sustitución de información.
- Inventar una canción con frases conocidas, por ejemplo, utilizando "las palabras se las lleva el viento", "más vale pájaro en mano que cien volando", o con palabras empleadas durante la semana en la clase de Lengua. Cantarla entre todos, de acuerdo con un ritmo sugerido por el grupo.
- El docente realizará diferentes movimientos con el cuerpo y los estudiantes los reproducirán después. No deben hablar ni contar al hacerlos.



Serie que trabajan el pensamiento

Pensamiento 25 (páginas 22, 56, 69, 93)

Esta serie trabaja especialmente el pensamiento lógico.

En el pensamiento hay dos tipos de procesos intelectuales. El primero sería un tanteo experimental, exploratorio, que busca intuiciones. El segundo, un razonamiento lógico riguroso. A veces, la solución se presenta súbitamente, como cuando uno dice "me hizo click". Después será necesario comprobar la teoría, la hipótesis, a través del razonamiento; hará falta generalizar y analizar. ¿Qué parece más común: construir las teorías o provocarlas? ¿Detectar problemas o solucionarlos? En esta serie se mezclan

los dos tipos de procesos. En algunos ejercicios será necesario analizar la información poco a poco, pacientemente, hasta llegar a la solución. En cambio, en otros, la respuesta llega por sí sola.

- Para trabajar esta habilidad en clase:
- Construir frases con las expresiones “tanto como”, “más que”, “menos que”.
 - Formar a cuatro alumnos por estaturas frente a todos y pedirles que adivinen de cuál de ellos se está hablando; por ejemplo: “¿Quién es más alto que Lucía y menos alto que Manuel?”.
 - Formar a los estudiantes en cuatro filas. Pedirles que los primeros de cada una realicen una carrera en un pie hasta cierto punto del patio. Finalizada la carrera, solicitar que los segundos de cada fila expliquen con las frases anteriormente mencionadas cómo estuvo la carrera. Al terminar, los primeros se van hasta el final de cada una de sus filas y los segundos juegan otra carrera, saltando en un pie, mientras que los que quedan al frente narran la carrera y así sucesivamente, hasta que todos participen.

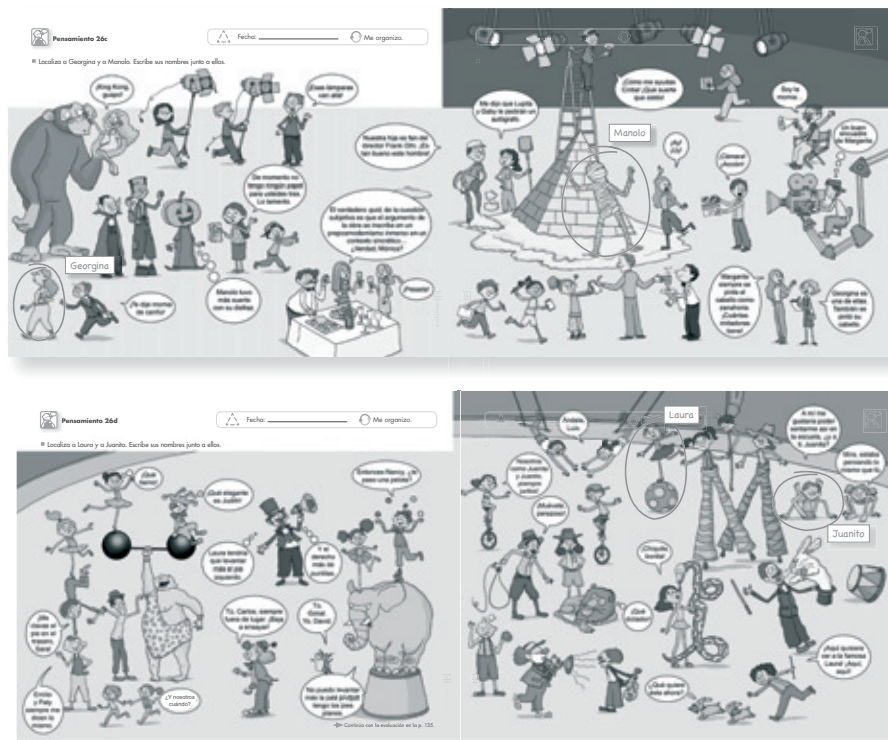
Pensamiento 26 (páginas 18-19, 50-51, 84-85, 108-109)

Esta serie trabaja especialmente el pensamiento inductivo.

Es preciso entender el concepto de variable o característica. Es esencial para actuar con un mínimo de rigor en cualquier disciplina, desde la lingüística hasta la tecnología, desde la medicina hasta la pedagogía, desde el combate diario por la vida hasta la reflexión más teórica. Se trata de detectar elementos comunes de especificidad y saberlos describir. Una comprensión clara del concepto de variable es esencial para un entendimiento analítico de tópicos que van desde las ligeras diferencias en el significado de las palabras hasta la toma de decisiones. El conocimiento nace de la observación. Una observación atenta hará que el pensamiento relacione, se extienda. Aislar para agrupar. Clasificar para domesticar. Y, en este proceso, está el lenguaje. Todo esto constituye un milagro. Observar característica por característica y especificar sus semejanzas y sus diferencias, después generar una hipótesis, formularla y comprobarla, rehacerla, si es preciso. El conocimiento es básicamente el resultado de observaciones. Presentamos una serie que exige saber observar, interpretar, inferir, analizar y sintetizar. Una buena meta en el arte del razonamiento.

- Para trabajar esta habilidad en clase:
- Preguntar: “¿A qué sustantivo se pueden aplicar los adjetivos liso y brillante?” (a un metal...). Otros ejemplos: tranquilo, rabioso, profundo (mar...); alto, bajo, ancho, angosto (edificio); blanca, húmeda, helada, blanda (nieve...); redondo, ojival, romano, hindú (arco); alta, nevada, rocosa, imponente (montaña).
 - Dividir el grupo en equipos de tres o cuatro alumnos. Tienen que buscar tres características comunes a los componentes del equipo. Luego, pueden buscar un aspecto en el que difieran. Se puede hacer algo parecido con objetos.





Pensamiento 27 (páginas 10, 45, 75, 100)

Esta serie trabaja especialmente el pensamiento deductivo.

El arquitecto que sabe sacar provecho estético de un pasillo y convertirlo en una habitación; el pintor que une formas y colores y crea algo bello; el cocinero que con pocos elementos prepara una comida exquisita... ¿no son formas de inteligencia? Razonar, relacionar, encontrar formas comunes.

También estamos capacitados para captar elementos distintos o iguales de figuras geométricas. ¿Lo intentamos? El primer paso es observar cada una de las figuras de la fila. A continuación, las compararemos: ¿en qué se parecen y en qué se diferencian?, ¿qué tienen de común y de específico? Después, haremos una hipótesis sobre cuál es el atributo común que las une, buscaremos la figura que no tiene este atributo común y reharemos el proceso para comprobar si nuestro razonamiento es correcto.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Describir verbalmente dos o tres figuras geométricas o edificios. Observar las semejanzas y las diferencias. O las diferencias entre dos personas, entre un metro y un kilo, entre el yogur y la leche, entre un plato y una cuchara, entre un gato y un conejo...
- Solicitar a los alumnos que dibujen en una hoja de papel cómo se sienten. Al terminar, todos mostrarán lo que han hecho. Luego, harán un cucurucho con la hoja, de manera que el dibujo quede en la parte exterior. A continuación, cada uno escribe en un papelito lo que para él representa el dibujo de un compañero, y lo coloca, doblado, dentro del cucurucho de este. Se debe hacer lo mismo con todos los cucuruchos. Al final, cada uno mira los comentarios escritos que le han dejado los demás. Si se quiere, se puede comentar.

Pensamiento 28 (páginas 33, 58, 86, 105)

Esta serie trabaja especialmente el pensamiento inductivo.

Solo se llega a aclarar un malentendido o un problema después de un buen rato de discusión, después de seguir pistas falsas o luego de hipótesis que conducen imperceptible y pacientemente, paso a paso, hacia la solución. En este caso, cada dato nos ayudará a avanzar en el razonamiento de la persona de quien se está hablando. No iremos de lo concreto a lo general: a partir de muchos casos se establece una ley. Progresaremos como los detectives: de un dato concreto a otro dato concreto, hasta llegar a la solución. Es un caso especial del pensamiento inductivo. En el razonamiento inductivo, se progresa a

partir de datos sensoriales, empíricos, hasta llegar a una conclusión, a una ley. Es la manera de proceder de las ciencias empíricas: la historia, la biología, la física, la psicología...

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Hacer que los alumnos formen una cadena unida por un elemento común a los que estén contiguos; por ejemplo: "Facundo tiene a Sofía a su derecha, ya que los dos tienen anteojos; Sofía tiene a Milena a su derecha porque las dos viven en la misma calle; Milena tiene a Santi a su derecha porque a los dos les gustan los kiwis...".
- Formar equipos para fabricar un dragón; cada miembro de los equipos aporta ideas. Cuando llegan a un acuerdo en lo que harán, ponen manos a la obra.
- Un alumno o un grupo recoge un sobre que dice, por ejemplo: "En el bolsillo de Manu vas a encontrar lo que tenés que hacer". Se busca la orden escrita que se encuentra en el bolsillo de Pedro. La indicación dice así: "Dentro de tal libro hay un papel que dice lo que tenés que hacer". Y así hasta que, después de unos cuantos pasos, se llega al punto que interesa, en el que puede haber un mensaje que sea del agrado de los chicos.

Pensamiento 29 (páginas 36, 67, 95, 112)

Esta serie trabaja especialmente el pensamiento inductivo.

Cuando a partir de una información dada se establece una regla, cuando a partir de la observación de hechos particulares se saca un concepto, se están haciendo inferencias inductivas. A medida que se encuentran otros ejemplos, la regla inferida puede ser modificada. Esta no será quizás universal en un primer momento, pero llegará a serlo si el número de ejemplos es suficiente. Cuando a partir de una verdad dada se saca una conclusión, se hace una inferencia deductiva. Si una cosa es verdadera, otra que esté contenida en ella también lo es. El silogismo es un ejemplo clásico de inferencia deductiva. Se dan las pruebas en las premisas y, si las controlamos bien, obtendremos una buena conclusión. La inferencia se aplica tanto en los razonamientos inductivos como en los deductivos. En el razonamiento lógico hay un continuo ir y venir entre la inducción y la deducción. Hay una combinación de los dos razonamientos. Por eso es mejor hablar de inferencias inductivas e inferencias deductivas.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Pedirles a los alumnos que circulen libremente por el aula. Cada uno se dirige a un compañero y le dice que le compra una de sus cualidades, la que más valora; por ejemplo: la inteligencia, la buena onda, la agilidad... El que "pierde" la cualidad, a cambio, puede pedir al que se la ha comprado una cualidad que también valore mucho.
- Poner música de un *allegro* o de un *andante*. Se solicita a los alumnos que se muevan libremente siguiendo el ritmo que la música sugiere. Luego, se reproducen estos movimientos en una hoja de papel tamaño doble carta, utilizando crayones, acuarelas diluidas en agua, pintura digital, etcétera.



Series que trabajan el lenguaje

Lenguaje 13 (páginas 7, 26, 49, 92)

Esta serie trabaja especialmente el lenguaje descriptivo.

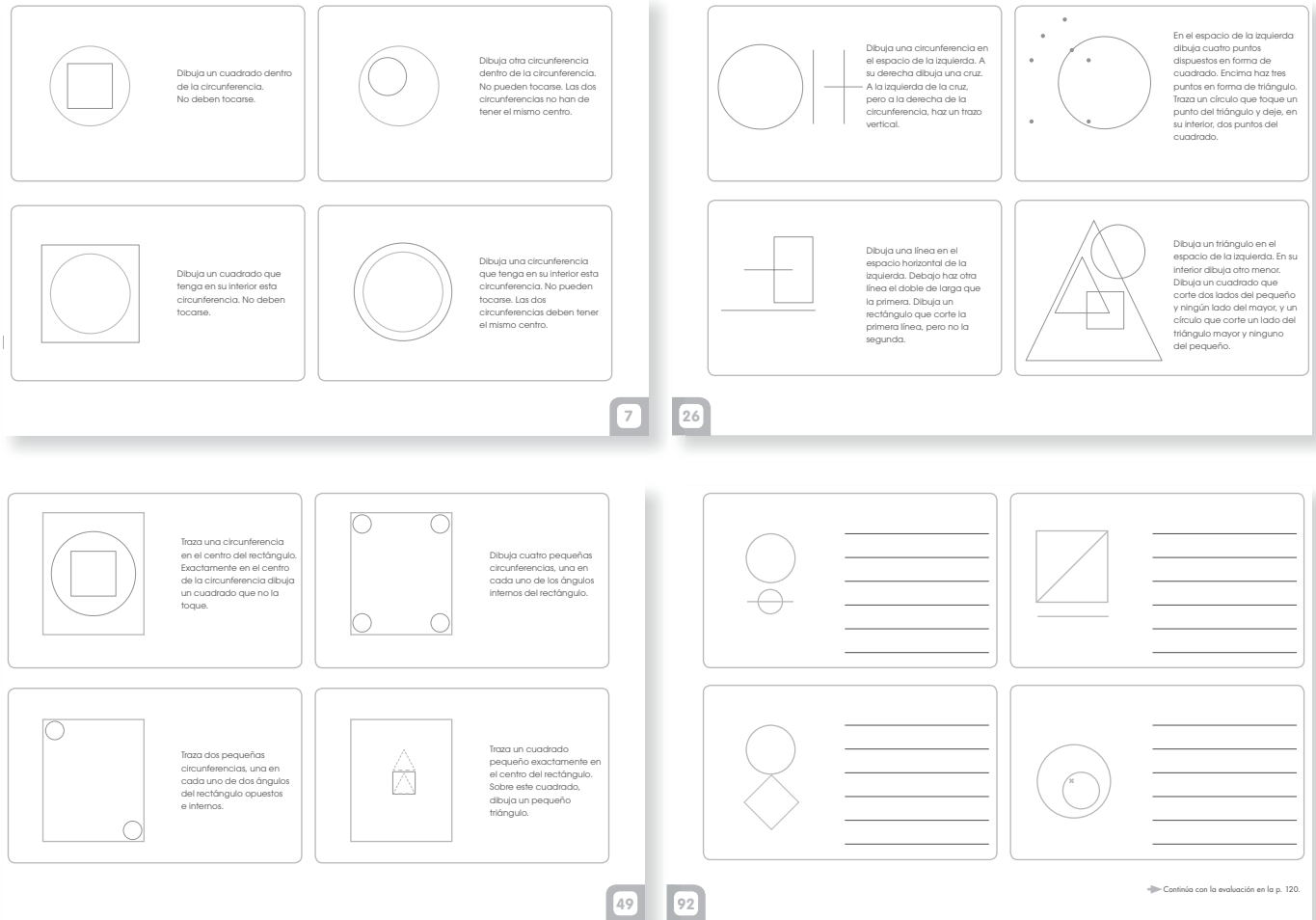
¡Qué difícil es describir algo con precisión! Este ejercicio pretende ayudar a hacer consciente esta dificultad. Cuando intentamos describir con objetividad, a menudo utilizamos nuestros conocimientos previos o la impulsividad. Con frecuencia, también, se constata la falta de conceptos verbales para discriminar, codificar y almacenar la información. Por medio de estos ejercicios, los alumnos dominarán los conceptos temporales, espaciales y relacionales. La escuela es un campo adecuado para que se practiquen estos aspectos.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Darle indicaciones verbales a un alumno; por ejemplo: "Pasá al pizarrón. Elegí una tiza. Dibujá una circunferencia y dentro de ella, un punto. Trazá una línea horizontal. Debajo, hacé una línea paralela

que sea el doble de larga que la primera. Debajo de esta segunda, otra línea paralela que sea cuatro veces más larga que la primera”.

- Con material de gimnasio –aros, bloques, barras...– dar indicaciones como: “Poner dos aros que se toquen en un punto. Colocar un pie dentro de cada aro. Colocar un triángulo dentro de un aro...”. Este ejercicio se puede realizar con música de fondo.
- Un alumno dibuja en el suelo del patio una figura que contenga algunas otras en su interior o figuras que se intersecten; los demás tratarán de describirla verbalmente por turnos.



Lenguaje 14 (páginas 17, 38, 63, 82)

Esta serie trabaja especialmente el diálogo sobre situaciones emocionales.

Si andando por la calle pateamos un tacho, este tendrá un comportamiento en cadena lineal de causa-efecto. Newton podría describir la mecánica de la trayectoria. Si pisamos un insecto sin darnos cuenta, este responderá con los patrones organizativos de su propia naturaleza. Cuando un organismo vivo responde al medio, aprende. Hay un acoplamiento constante. “Sus continuos cambios estructurales en respuesta al medio –y en consecuencia, su continua adaptación, su continuo aprendizaje y desarrollo– son las características clave del comportamiento de los seres vivos” (Capra, 1996: 231). Un ser vivo se acomodará al medio o lo transformará. Es una forma de la inteligencia. En cambio, no consideramos inteligente al tacho que se desplaza por el puntapié que le dieron. Aprender a “leer” las reacciones que comportan las múltiples situaciones emocionales de la vida puede ser de gran ayuda para el crecimiento de cada individuo.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Pedirles a los alumnos que digan dos frases distintas, una que sea consecuencia de la primera: “Siempre saca al perro a pasear...”, “Lee con mucha atención”, “Es muy posible que...”, “Esta mañana el campo está mojado. Seguro que...”, “¿Viste cuánto humo? Probablemente...”, “Encontré una herradura...”, “¿Por qué ponés mala cara? A lo mejor...”.

- Solicitarles a los alumnos que expliquen una historia a partir de las fotografías de esta serie de su libro o de fotografías extraídas de revistas y que se han colocado en las paredes del aula. Se sugiere ambientar con música de fondo.

Lenguaje 15 (páginas 23, 46, 68, 89)

Esta serie trabaja especialmente la propia conciencia como aprendiz.

Se pretende hacer reflexionar a los alumnos sobre la manera de abordar el aprendizaje, especialmente el escolar. Parece claro que no podemos pretender que los niños lleguen a ser metacognitivos –es decir, capaces de decidir el camino que seguirán para llegar a adquirir un determinado aprendizaje– si no conocen las clásicas técnicas de estudio. No se pretende presentarlas todas de una manera exhaustiva, pero se consignan algunas. En el libro del alumno, la serie consta de cuatro páginas con ocho preguntas cada una. Cada pregunta ofrece tres opciones: una es la respuesta acertada; otra, ni buena ni mala; la tercera es la respuesta negativa. Se solicita a los chicos que respondan según lo que hacen normalmente. En las páginas se presentan una escala para evaluar y algunos consejos. Ya sabemos que los alumnos saben lo que deben contestar. Una vez más, decimos que saber optimizar esta situación depende del docente. Quizá sea recomendable trabajar la idea de sinceridad.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Elegir un texto literario que puede ser descriptivo. Luego, tomando este texto como base, se les solicita a los estudiantes que redacten uno nuevo. Después de haber dejado decantar este texto y de haberlo revisado posteriormente, se les pide que sobre este modelo escriban otro. Y así hasta que se considere suficiente.
- Pedirles a los chicos que se coloquen de espaldas en el suelo y decirles que imaginen que su cuerpo es el de una marioneta: “Tienen el cuerpo lleno de hilos que los ayudan a moverse, a andar, a jugar...”. “Ahora, se aflojarán poco a poco los hilos de las articulaciones. Cuando se afloja el hilo de una articulación, esta se queda en el suelo, inmóvil. Aflojamos los hilos de los cinco dedos de cada pie”. Poner música de relajación.

Lenguaje 16 (páginas 14, 57, 87, 106)

Esta serie trabaja especialmente la lógica.

“La emoción es parte integral de los procesos de razonamiento y de la toma de decisiones, para bien y para mal” (Damasio, 2001: 50). Conviene que a menudo renunciemos a nuestro propio pensamiento –en cierto sentido podemos llamarlo conocimientos previos– y entremos en el punto de vista del que habla para intentar captar el patrimonio de genialidad que brilla en cada ser humano. Hay quien percibe y cree que forman parte del mundo real ciertas parcelas que solo existen en su pensamiento. Es una conducta que puede implicar paranoia. Esta serie, generosa en fantasía, puede ayudar a trabajar la diferencia entre el mundo de las alucinaciones y el mundo real. A veces nos creemos la manera en que la televisión presenta tal noticia, el comentario del vecino, la micronoticia de la revista que leemos. Lo creemos tanto, que se nos anula buena parte de la capacidad de análisis lógico, de evaluación. Hacemos un llamado a los docentes, forjadores del mundo que se acerca y que tenemos en puerta: educar en la inestabilidad –de hecho convivimos con ella día a día– y educar en la responsabilidad es un hecho esperanzador de la existencia.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Buscar palabras que contengan las cinco vocales; por ejemplo: euforia, agricultores, murciélago, precaución, supersónica, quitaremos...
- Decir una palabra para que un alumno forme una frase con ella. Otro deberá construir una segunda frase cambiando la palabra inicial por un sinónimo. Si el docente lo cree conveniente, puede pedir otros sinónimos. Solicitarles que la frase se adapte con un antónimo. Por ejemplo: “Grito. El jugador de fútbol dio gritos de alegría después de hacer el gol”. Otro alumno dice: “El jugador de fútbol dio alaridos de alegría después de convertir el gol”.
- En equipos, dramatizar un chiste.



Series que trabajan la estructuración espacial

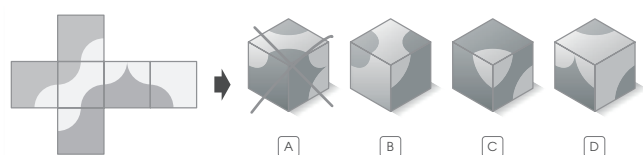
Estructuración espacial 17 (páginas 15, 41, 76, 102)

Esta serie relaciona el dado con su desplegamiento.

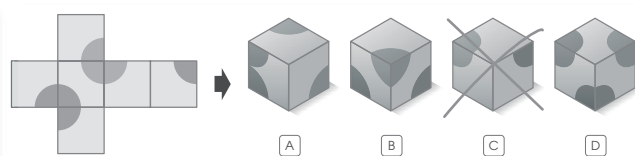
El animal marca su territorio. Aquel es "su" espacio. Lo conoce, vive de él, lo defiende. La persona (bebé, niño, adulto) también se relaciona constantemente con el espacio. Quiere dominarlo. Establece marcas en este, su mundo. Él se sabe orientado en referencia con unos logros, unas metas. Pero, ¿qué pasa cuando lo que tiene que hacer es relacionar dos objetos entre sí? ¡Qué red más potente puede establecerse!

Para trabajar esta habilidad en clase:

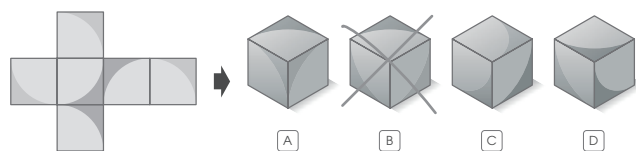
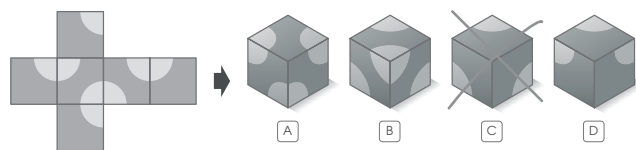
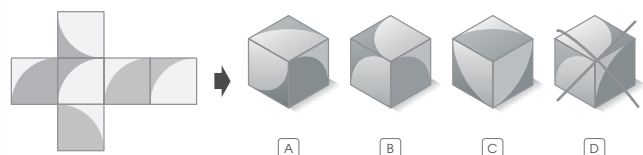
- Utilizar 15 de estos dados de 4 centímetros de lado. Una vez contruidos, se agrupan formando un rectángulo de 3 x 5 dados. Por lo tanto, en este caso, el rectángulo medirá 12 x 20 cm. Buscar 6 fotografías o dibujos de estas medidas. Cortar cada fotografía o dibujo en cuadrados de 4 x 4 cm. Pegar los diferentes pedazos de cada fotografía en cada una de las caras de los dados. Así, los alumnos obtendrán un rompecabezas.
- Jugar juegos de azar con dados.
- Elaborar circuitos deportivos. En las carreras al aire libre, los alumnos deberán subir y bajar obstáculos que serán elaborados por ellos mismos.
- Construir dados con diferentes materiales, de distintas medidas. Decorar el aula con ellos, tal vez haciendo torres, utilizándolos como cajas, móviles, etcétera.



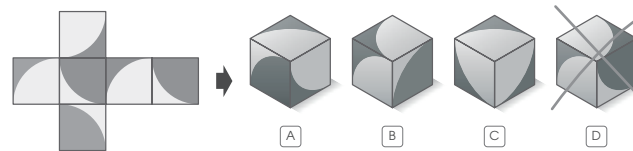
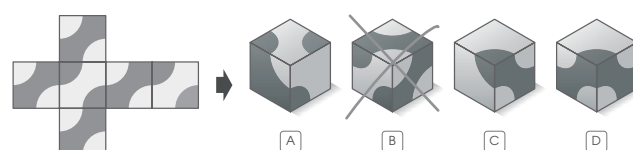
15



41



76



102

Continúa con la evaluación en la p. 129

Estructuración espacial 18 (páginas 31, 48, 66, 97)

Esta serie trabaja especialmente la orientación espacial.

¿Alguna vez les pasó que tuvieron que ubicarse en una salida de subte? ¿Qué hicieron? Claro, explorar visualmente el espacio, tomar puntos de referencia y confrontarlos con los patrones espaciales que ya tenían. Cuando dicen: “Ah, ya sé dónde estoy”, se pueden considerar orientados; conocen el “oriente”, dominan el punto que los sitúa. Ahora pueden deducir otros puntos. Tendremos la oportunidad de ejercitar las relaciones espaciales desde una perspectiva diferente. Se puede pasar de objetos tridimensionales a una representación plana. Se juega con el detalle de la fotografía y la simplicidad del dibujo. Una estrategia eficaz para resolver esta serie consiste en imaginarse que se camina por el dibujo, mirando la figura o el paisaje interior. Cuando en el “paseo” se “vea” una de las imágenes de las fotografías, ya se puede colocar la letra correspondiente en su lugar.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Armar rompecabezas de paisajes. Cuando se arme el primero, intentarlo con figuras más complicadas y con un mayor número de piezas.
- Calcular “a ojo” la distancia entre dos puntos; por ejemplo, desde la puerta del aula hasta el baño, desde la dirección hasta la salida de la escuela, etc. Después, se compara con la distancia real (puede ser en pasos, en metros, etc.). O bien, hacer preguntas, como: “¿Cuántas mesas del salón cabrían en tal lugar?”, “¿Qué es más grande: el patio de la escuela o la plaza X?”.



Series que trabajan la vivencia del tiempo

Vivencia del tiempo 11 (páginas 11, 34, 79, 98)

Esta serie trabaja especialmente la lógica temporal.

“Hay una cosa misteriosa, pero muy cotidiana. Todos participan, todo el mundo la conoce, pero muy pocos se detienen a pensar. Más bien se limitan a tomarlo como viene, sin hacer preguntas. Esta cosa es el tiempo” (Michael Ende, 1995: 57). Conocemos la dificultad que para algunos alumnos con sintomatología disléxica significa la noción del tiempo. Los vemos mezclando días de la semana y confundiendo meses del año. El mismo uso del diccionario es un embrollo, ya que alteran las letras del abecedario. Se les hace muy difícil recordar hechos cronológicos. Más allá del tiempo psicológico, conviene que la escuela proporcione algunas bases lógicas para la organización de las relaciones temporales. Ellas muy bien pueden empezar por organizar el lenguaje temporal. Se trata de aprender a vivir el tiempo, de tener objetivos a futuro para asumirlos a corto, mediano y largo plazo, para no quedarnos en el ahora más inmediato, sobreviviendo el minuto presente, sin ningún horizonte de futuro.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Buscar otras formas de decir diversas horas del día; por ejemplo, las primeras horas: el alba, la alborada, la madrugada; las horas del mediodía: el punto más alto del día; después de mediodía: la hora de la siesta, a media tarde; las últimas horas del día: el ocaso, al caer la tarde...
- Hacer un “banco de tiempo”: un alumno ofrece una hora por semana y dice lo que podría hacer; por ejemplo, hacerle compañía a un adulto mayor. Otro: “Ofrezco dos horas por semana para ayudarlo a hacer la tarea a un compañero o a un alumno más chico”. La persona que ofrece el tiempo tiene derecho a la misma cantidad de tiempo que ofreció. No es necesario que se lo pague la misma a la que se lo ofreció; por ejemplo: “Creo que me deben dos horas. Necesito a alguien que me ayude a recoger las hojas de mi jardín”.

Vivencia del tiempo 12 (páginas 6, 43, 77, 104)

Esta serie trabaja el entendimiento de la edad como elemento esencial de los seres humanos y hará reflexionar a los alumnos acerca de que, ante las mismas preguntas, cada cual responde de manera diferente, entre otras cosas, por su edad. Esta influirá en sus capacidades, gustos, conocimientos, relaciones sociales, contexto tecnológico, etc. En sexto grado, el tema de la edad es de suma importancia, debido

al inicio de la adolescencia y el próximo tránsito a la escuela secundaria. Ayudar a tomar decisiones para el futuro es una tarea gradual que la escuela realiza desde el primer día. La orientación hacia la vida es un proyecto transversal que tendría que contemplarse como un proceso gradual y continuo del proyecto educativo de la escuela.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Dictarles a los alumnos las siguientes preguntas: "¿Cómo me veo de aquí a: tres meses, un año, tres años, diez años, veinte años?".
- Cada estudiante responderá individualmente. Luego, se abrirá un debate sobre la primera pregunta, ya sea con todo el grupo o en equipos. Al concluir, de nuevo, de manera individual, contestarán la segunda pregunta. Se puede presentar la misma actividad indicando que imaginen cómo serán en el tiempo señalado o cómo les gustaría ser.
- Se colocan en círculo tantas sillas como jugadores. El docente indica a los alumnos que se paren sobre las sillas y que, a continuación, se ordenen de acuerdo con el día en que nacieron, no con el mes ni con el año. No pueden intercambiar palabras, pero sí gestos; tampoco poner los pies en el piso. Al terminar, se comenta cómo funcionó la actividad.



Series que trabajan la matemática

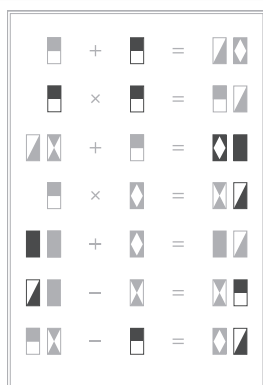
Matemática 11 (páginas 25, 52, 83, 110)

Esta serie sustituye símbolos por cifras.

Pensar, razonar, sustituir, esta vez con nombres y signos. De hecho, ¿qué es pensar sino analizar y sintetizar, codificar, decodificar? Percepción, atención, memoria, movimiento, lenguaje, el mismo pensamiento, funcionan con herramientas de análisis y de síntesis, de codificación y de decodificación. Es una serie que pone a prueba las habilidades de la inteligencia.

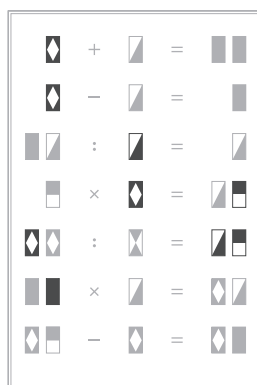
Para trabajar esta habilidad en clase:

- Dar a cada letra un valor; por ejemplo: A=10, B=12, C=14. Escribir palabras y oraciones utilizando este código.
- Jugar a la búsqueda del tesoro. El mapa deberá estar lleno de códigos que habrá que descifrar.
- En papel afiche, cada alumno pintará un grafiti en forma de jeroglífico. Los otros tendrán que interpretarlo.



Clave	
	= 5
	= 2
	= 7
	= 6
	= 1
	= 9
	= 8
	= 3
	= 4

83



Clave	
	= 2
	= 6
	= 8
	= 3
	= 5
	= 4
	= 9
	= 7
	= 1

110

► Continúa con la evaluación en la p. 136.

Matemática 12 (páginas 32, 59, 74, 103)

Esta serie se propone encontrar el número faltante.

Se rescata un ejercicio común, conocido como “número perdido”. Lo interesante en esta búsqueda de cantidades es utilizar la operación inversa. Por ejemplo, si las columnas son el resultado de una suma, la búsqueda del número faltante tendrá que hacerse a través de una resta. Además, implica relacionar los resultados de una columna con la siguiente, las columnas se entrelazan, el trabajo se complica.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Leer alguna historia de detectives y tratar de resolver el misterio antes que el protagonista.
- Elegir una narración interesante y borrarle algunas palabras importantes. Fotocopiarla. Repartir las copias a los alumnos para que ellos rellenen los huecos a partir de sus inferencias.
- Después de alguna práctica resolviendo sudokus, se pueden elaborar algunos, pegarlos en el rincón de anuncios escolares e invitar a todos los integrantes de la escuela a resolverlos. Puede hacerse a manera de concurso o de desafío personal.



Series que trabajan la creatividad

Creatividad 11 (páginas 13, 35, 60, 96)

Esta serie trabaja especialmente la toma de decisiones.

“Un viaje no necesita motivos. No tarda en demostrar que se basta a sí mismo. Crees que vas a hacer un viaje, pero enseguida es el viaje quien te hace a ti. O te deshace” (Bouvier, 2001: 14). Ulises, sentado en la playa de Troya, toma una decisión: “¡Volveré a Ítaca!”. ¡Tomar una decisión! Una tarea no siempre fácil. En cada vida siempre hay una opción. O diversas opciones. La mirada, al horizonte; las manos, al timón. Porque el objetivo se hace muy valioso. Valioso, de valor. El futuro comienza ahora, ya; aquí. De Ítaca, lo más importante es el camino. El camino de la persona que se orienta hacia un punto lejano. Su utopía. Un camino que se anda con deseo, con ansia. En la esperanza, no todo son resultados inmediatos. A cada paso se va madurando. Aprender es lento: es el riesgo de equivocarse. Y se vislumbra la meta, donde se confunden el cielo y la tierra. Se crece en el camino. Y se va deshaciendo de lo que distrae y frena, de lo que ocupa y adormece. Cada vez más livianos, cada vez más libres. Más humanos. Porque somos cuando nos hacemos. Tomar decisiones. Más importante que la meta es el camino. Ulises, ¿nos ayudarás a aprender a emprender? Se trata de tomar la decisión más creativa...



35



96

Continúa con la evaluación en la p. 128.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- El docente pronuncia esta frase: “Finalmente decidieron hacerlo como lo habían planeado”. Los alumnos, individualmente o en grupo, imaginarán una situación que pueda tener este final. Luego, la comentarán entre todos.

- Se hace una dramatización en clase sobre el trato con desconocidos. Se sugiere poner música de fondo para ambientar la escena.

Creatividad 12 (páginas 27, 54, 71, 94)

Esta serie trabaja especialmente la creación de alternativas.

Tratamos con alimentos, cocinamos, comemos. La mesa es un punto de encuentro en la escuela y en la familia. ¿Lo tenemos en cuenta? Cocinar implica mil destrezas de todo tipo, desde las manuales hasta las de medir. Las civilizaciones se han forjado alrededor del fuego del hogar... Crecemos en el marco de una cocina, de un comedor, de una mesa. La cocina es creatividad, es ejercer la combinatoria con intuición... ¿Por qué la escuela no lo aprovecha? Cocinar es pensar en lo que le gustará al otro; ¿no es, por tanto, un taller de empatía? En la cocina convergen la física, la química, el lenguaje, los afectos... Más allá del desorden que puede comportar esta serie en el aula, está la intención de contribuir a dar alternativas a la diversión.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Visitar con los alumnos algún local de comida rápida. Observar la manera en que se prepara la comida. ¿Qué clase de alimentos se presentan? ¿Les parecen saludables? ¿Son variados y nutritivos? Elaborar un cuadro comparativo basándose en la pirámide nutricional.
- Organizar una "feria del plato". Se formarán equipos y cada uno deberá explicar el origen del plato, a qué cultura pertenece, qué ingredientes lleva y el modo de preparación. También se pueden proponer talleres participativos en los que los chicos elaboren los platos e inviten a los asistentes a sumarse a la actividad.



Series que trabajan el conocimiento personal

Conocimiento personal 11 (páginas 21, 42, 72, 113)

Esta serie trabaja especialmente la resolución de conflictos. Los adultos tienen conflictos.

¿Cómo los perciben los chicos? A veces esta percepción ayuda más a guardárselos que a solucionarlos o a pedir ayuda para entenderlos. Quizá vale la pena recordar que los conflictos de los adultos surgen de cuestiones personales que se manifiestan en el hogar, en las relaciones personales, o bien, en el ámbito laboral o social, o tal vez, preguntarnos qué problemas tienen los adultos, por qué motivos, qué hacen cuando los tienen... Es importante analizar las distintas maneras en que cada género resuelve sus diferencias: las respuestas que cada sexo da, roles del hombre y de la mujer... Los adultos han tenido, tienen y tendrán conflictos, y los chicos serán testigos de algunos de ellos. De lo que sí tenemos que ser capaces es de sentar las bases para una actitud reflexiva, con espíritu de diálogo.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- El docente presenta un conflicto y un grupo lo representa. El conflicto puede ser cualquiera de la vida cotidiana; por ejemplo, dos chicos discuten por el turno para usar la computadora. Uno de los alumnos tomará el papel de un personaje mediador.
- Se solicitan dos voluntarios. Uno, acostado en el piso, representa un pedazo de hierro; el otro, de pie, representa un imán. El imán, con las manos extendidas sobre una parte del cuerpo del "hierro", intenta levantarlo. El "imán" puede decir la parte del cuerpo que intenta levantar: un dedo, otro, la mano, el brazo... En un momento determinado, también puede suspender el contacto y el hierro cae al piso. Conviene alternar los momentos de relajación y tensión, de equilibrio y desequilibrio. Esta actividad se puede acompañar con una música adecuada.

Conocimiento personal 12 (páginas 24, 53, 80, 101)

Esta serie trabaja especialmente los conceptos de bueno y saludable.

La tendencia es vivir al día, sin considerar el mañana. La inmediatez acostumbra tener la última palabra. Sin embargo, la vida llevará pronto a los alumnos de sexto a tomar decisiones que van más allá

de lo inmediato. Otro tema análogo es la distinción de aquello que es interesante y lo que es importante. Así, un programa de televisión puede ser interesante para la gente, pero no importante, como puede ser importante, pero no interesante. Vale la pena que vayamos dando sentido a la vida. Esta, en sí, no tiene sentido. Lo que se le otorga son los valores que vamos creando para enfrentarla. Valores que se fundamentan en lo que hay de bueno en cada persona. El mediador es quien debe ayudar a hacer posible que un grupo vaya personalizándose. Y, como siempre, la palabra sirve como herramienta de construcción. El diálogo enseñará a resolver los problemas, más que a ser un solucionador; enseñará a pensar, no lo que se debe pensar. El PAI, sin palabra, no es PAI.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Los alumnos dirán si se sienten como una hormiga o como un león ante cada una de las situaciones planteadas. Se puede continuar el diálogo preguntando qué harían en el lugar del protagonista: "Vas por la calle y un señor le grita a un chiquito que viene con él; vos no te atrevés a decirle nada. ¿Cómo te sentís?". "Tus amigos deciden hacer algo que no te parece bien o no te gusta; ¿cómo te sentís?". "Se te perdió un objeto que querías mucho; ¿cómo te sentís?".
- Armar un negocio que tenga varios productos, con carteles de promoción, con ofertas y descuentos. Todos irán a comprar. Después, promover el siguiente debate: "Cuando adquieren cierto producto, ¿qué criterio siguen para comprar esa marca y no otra?", "¿aprovechan las promociones?". Se puede pensar en una alternativa.

Conocimiento personal 13 (páginas 30, 44, 91, 107)

Esta serie trabaja especialmente la jerarquización de los valores morales.

"La vida humana se realiza en una evolución, una y múltiple, en la cual y por la cual ser hombre significa abrir amorosamente el espíritu a todas las fuerzas de la vida y dirigirlas a la plenitud de su nobleza original. Formar una conciencia, formar un hombre, será, una vez más, capacitarlo, robustecerlo, alimentarlo, alimentar todas las fuentes de su vitalidad primaria para que llegue a ser aquello que es por esencia, aquello que se encuentra implícito en el sentido del propio genio personal, desde la belleza de la forma y el cuerpo hasta el intelecto puro y la grandeza de corazón" (Xirau, 1986: 120). Hablamos de construir una sociedad de personas: "empatía es la capacidad de captar las emociones de los otros y responder de modo que el otro se sienta acompañado en su vivencia emocional" (Güell, 2002: 84); "la empatía es la capacidad de escuchar con el cuerpo y con el corazón además de hacerlo con las orejas" (Alguacil, 2002: 175). Hay que poner manos a la obra, la humanización del hombre es imprescindible.

Para trabajar esta habilidad en clase:

- Poner en práctica el siguiente juego: "Si yo hubiera sido un árbol, habría sido...". "Si yo hubiera sido una estación, habría sido...".
- Pedirles a los alumnos que digan lo que sienten cuando una persona habla bien de uno.
- Pedirles a los alumnos que digan cómo se siente cada uno después de hablar mal de alguien. ¿Y después de hablar bien de alguien?



Autor: Marian Baqués

© ediciones sm, 2009

Av. Belgrano 552

[C1092AAS] Ciudad de Buenos Aires

ISBN 978-987-573-405-0

Hecho el depósito que establece la ley 11.723

Impreso en la Argentina / Printed in Argentina

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier otro medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.



Guía didáctica proyecto de activación de las inteligencias 6 / Marian Baqués ;
dirigido por Lidia Mazzalomo. - 1a ed. - Buenos Aires : Ediciones SM, 2009.

16 p. : il. ; 28,5x21 cm.

ISBN 978-987-573-405-0

1. Proyectos Educativos. 2. Educación Inicial. I. Mazzalomo, Lidia, dir. II. Título
CDD 370.1