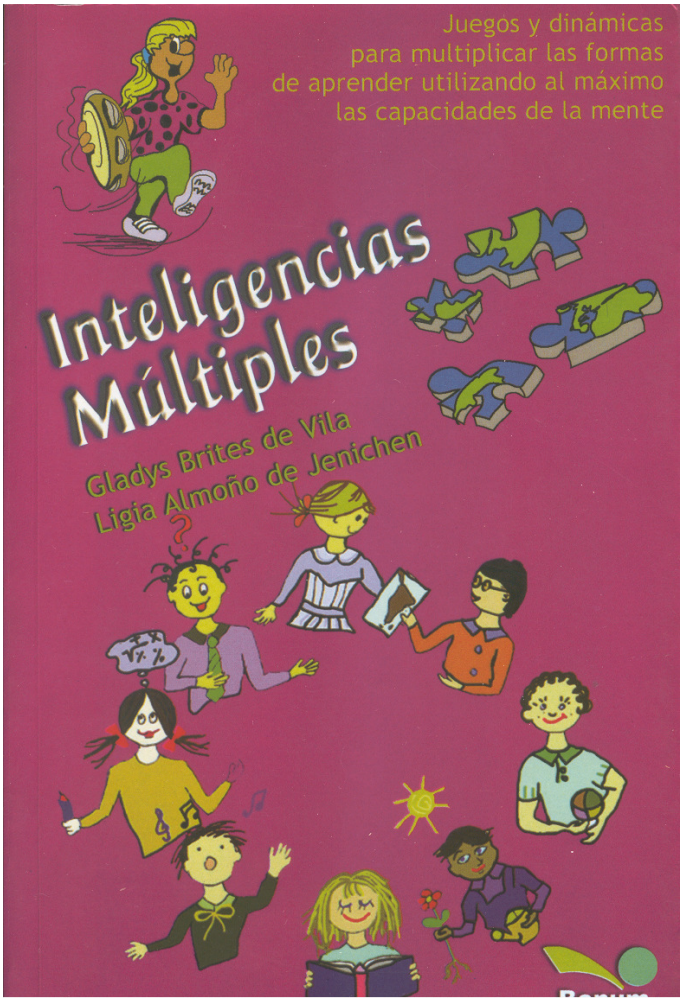
Inteligencias Múltiples

Por
Gladis Brites de Vila y Ligia Almoño de Jenichen.



Editorial Bonum.

Buenos Aires.

Primera edición:
2002.

Este material
es de uso
exclusivamente
didáctico.

ÍNDICE

Introducción. Inteligencias Múltiples…….3
Por qué inteligencias y no simplemente talentos……8
Evaluar el proceso y el resultado del aprendizaje……12
Neurociencia……14
¿Cómo opera el cerebro cuando aprendemos?.....16
Interpretación gráfica del aprendizaje significativo……17
El cognitivismo……18
Implicancias emocionales……19
Las inteligencias múltiples pueden trabajar en equipo……20
Acerca de los juegos y dinámicas……20
Descripción de *cada* una de las inteligencias……...22
Inteligencia interpersonal Características……25
Algunas formas de reconocerla……26
Los alumnos con predominio en esta inteligencia aprenden mejor……..27

Juegos y dinámicas
1. Concierto de inteligencias.....29
2. Código de convivencia……31
3. Un buzón para encontrar respuestas……33
4. De la discordia a la concordia……..34
5. ¿Cómo estudian los que aprenden?.....36
6. Celebrar la diversidad de las formas de aprender……38
7. Del yo al nosotros……40
8. Encontrar acuerdos donde nadie pierda……42
9. Simpatías y antipatías……...44

Inteligencia intrapersonal
Características……...49
Algunas formas de reconocerla……50
Los alumnos con predominio en esta inteligencia aprenden mejor……50

Juegos y dinámicas
1. Del caos al cosmos. Del desorden al orden……..51
2. Porque me va como me va……53
3. Creer para querer……..54
4. ¿Plantear preguntas... O buscar respuestas?.....56
5. Gratitud y convivencia……58
6. Observando qué te sobra, descubrirás qué te falta……...59
7. Busco el equilibrio……60
8. Aprecio de ti……61
9. Regalos personalizados……62
10. Necesito que me reconozcan……..63
11. Autobiografía……64

Inteligencia musical Características……67
Algunas formas de reconocerla……69
Los alumnos con predominio de esta inteligencia aprenden mejor……69

Juegos y dinámicas
1. Soy todo oídos……..70
2. Escuchar para saber……..71
3. Está cantado……..72

4. Cuentos onomatopéyicos……..73
5. Cambio de música según la ocasión……74
6. Clasificación de instrumentos musicales……..76
7. El carnaval de los animales……..77
8. Silencio de radio……...80

Inteligencia lógico-matemática Características……83
Algunas formas de reconocerla……85
Recursos didácticos para llegar a niños de este estilo de inteligencia predominante……..86

Juegos y dinámicas
1. Problemas sin cifras……87
2. Relaciones de parentesco……88
3. Un menú extraño……..89
4. ¿Cuál es la ubicación de cada uno?.....90
5. Descubrir alternativas……...91
6. Los pasos del bien pensar……92
7. Calcular cuántos cubos hay……..93
8. El tonel lleno……95

Inteligencia verbal-lingüística Características……..99
Algunas formas de reconocerla……..101
Los alumnos *con* predominio en *esta* inteligencia aprenden mejor……...101

Juegos y dinámicas
1. La niñita que alumbraba la noche.....102
Juego A……...107
Juego B……...108
Juego C……...109
Juego D……...111
2. Biblioteca parlante……..112
3. Composición creadora……113
4. Mapas ortográficos……115
5. Relajarse... imaginar...y... escribir……..117
6. Distintas formas de definir……119
7. Cada cual cuenta su historia……...120
8. Letras corporales……121

Inteligencia visual-espacial Características……125
Algunas formas de reconocerla……..128
Los alumnos con predominio en esta inteligencia aprenden mejor……129

Juegos y dinámicas
1. Collages de estilos cognitivos……130
2. Diestros y zurdos……131
3. Visualizar...y...dibujar.....133
4. Fotos inopsis conceptual……135
5. Representación gráfica de cada inteligencia……..136
6. Congreso internacional de inteligencias……137
7. Cambio de código……..138
8. Búsqueda de alternativas……139

Inteligencia corporal-kinestésica
Características……143
Algunas formas de reconocerla……..144

Los alumnos con predominio en esta inteligencia aprenden mejor……145

Juegos y dinámicas
1. Mis manos……..146
2. En el cuerpo está el modelo……149
3. Con los cinco sentidos……150
4. El cuerpo sabe……151
5. Gratitud y belleza……...152
6. Los medios y remedios……...153
7. Cuerpos en movimiento……154
8. Esquema vocal……155
9. Ayuda memoria corporal……....156
10. Todos los miembros forman un solo cuerpo……157
11. Para estudiar: relajación con visualización, espacios internos……158

Inteligencia naturalista Características……..163
Algunas formas de reconocerla……..164
Los alumnos con predominio en esta inteligencia aprenden mejor……165

Juegos y dinámicas
1. En la naturaleza está el modelo……..166
2. La generosidad de las plantas……168
3. Nada *se* pierde todo se transforma……..169
4. Descubrir absurdos y proponer razones.....170
5. Cuidado del medio……172
6. Cuidados del cuerpo. ¿Cómo como?.....174
7. La respiración……176
8. Relajación……..178
9. Estructura corporal……181
10. Marcha cruzada……183
11. Abrazos neuronales……..184
12. Igual que una flor……..185
Aportes a la comunidad desde las distintas Inteligencias……...186
Guía para conocer el propio estilo cognitivo……..191
Inteligencias múltiples y orientación vocacional-ocupacional…….……..197
Bibliografía……201
Índice analítico del objetivo de los juegos……205

Brites de Vila, Gladis y Almoño de Jenichen, Ligia. Editorial Bonum. Buenos Aires, 2002.

Inteligencia Interpersonal

- Es la habilidad para establecer contacto con otras personas, relacionarse, e interactuar con ellas.
- La sensibilidad especial para comprender sentimientos, pensamientos e interpretar la conducta de los demás, captar estados de ánimo, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar.
- La flexibilidad para entender otros puntos de vista.
- La capacidad para asumir diversos roles dentro de un grupo.
- La aptitud para llegar a los demás, asesorar, persuadir, liderar, negociar, actuar como mediador.
- Es la curiosidad e interés por distintos estilos de vida.
- Es comunicarse en forma efectiva, expresándose con claridad e interpretando adecuadamente los mensajes.

Relacionarse es sintonizar, con tiempo, sin apuros, relajados para sentir, receptivos para escuchar, acoger y acompañar, dejando al otro en el centro, sin quitar protagonismo.

La empatía es la sensibilidad especial para comprender los sentimientos, pensamientos e interpretar la conducta de los demás, para captar estados de ánimo, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar.

Es la actitud de extender las fronteras de uno mismo para dar espacio al otro, a su forma de percibir, pensar y sentir.

Si queremos comunicarnos, descubramos el estilo de los demás, y el propio. Si coincidimos, hay armonía; si no sintonizamos, en lugar de imponernos, es mejor entrar primero al mundo del otro, percibirlo a su modo, para que la otra persona pueda luego entrar al nuestro.

Los primeros contactos se establecen acompasando los gestos, espejando la postura, reflejando la respiración, imitando el ritmo y las palabras que usa el interlocutor.

El mundo es visto a través de los cristales personales; cada cual ve la realidad en forma subjetiva de acuerdo ala experiencia vivida y al propio marco de referencia. Lo que vemos depende del lugar desde donde lo miremos y de lo que ponemos desde nuestra interioridad.

Así, muchos malos entendidos en la comunicación se producen por las diferentes maneras de percibir e interpretar los mismos hechos; cuando cada uno, centrado en sí mismo, tiene su propia visión, es incapaz de incluir en la relación la perspectiva ajena.

Empatizar es entrar en el marco de referencia del otro, ver el mundo como él lo ve, y para ver con los ojos de quien mira es preciso primero "sacarse los propios lentes", liberarse de prejuicios y creencias.

Comprender los pensamientos es entender lo que piensa quien se expresa, interpretar sus palabras, su punto de vista. Suspender por un momento el propio juicio, para dar lugar al otro, interpretando adecuadamente su mensaje. Es aprender a escuchar lo que realmente dice la otra persona.

Muchas veces no se escucha con la intención de comprender sino para contestar y decir lo que se piensa; o se puede estar con "cuerpo presente y mente ausente"; escuchar ciertas partes de la conversación que nos interesan y otras no. También se puede escuchar sólo las palabras literales y no lo que realmente quiso decir quien las emitió, el verdadero significado que quiso darle, y más allá de las palabras, es posible escuchar con el corazón, sentir las emociones en el cuerpo, vibrar con ellas, conmoverse. Comprender los sentimientos, para sentir su mundo como si fuera propio.

- Lo que está en juego es la **apertura de corazones** y la resonancia de las mismas **sintonías.**
- **Compartirlas,** sin dejar de ser uno, sin fusionarse ni confundirlas *con* las propias.

- Y **comunicar** esa comprensión íntima es contener, sostener para dar seguridad.

Algunas formas de reconocer la inteligencia interpersonal

Los niños con esta habilidad suelen ser populares, se llevan bien con la mayoría, pueden adaptarse a distintos estilos.

Son sociables y disfrutan compartiendo con otros. Les agrada organizar eventos, dirigir equipos.

Saben escuchar, se comprometen con los problemas de los demás y les interesa ayudarlos.

Su opinión es tenida en cuenta en el grupo de pares.

Suelen ser simpáticos y tener buen sentido del humor.

LOS ALUMNOS CON PREDOMINIO EN LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL APRENDEN MEJOR

-Estudiando *con otros* y trabajando en equipo.
-Intercambiando experiencias.
-Dialogando.
-En un clima de armonía.

Sugerencias para quienes deseen comunicarse mejor y armonizar las relaciones

Comparación -**C**ompetencia versus **C**ooperación -**C**ocreación:

Crear un clima agradable, distendido, respetuoso, genera confianza y seguridad en las relaciones. Quien se siente amado, aceptado, afirmado, es capaz de amar y aceptar a los demás.

Si todas las ideas y roles son valorados, con igualdad, sin dominaciones, sometimientos, ni exclusiones, es posible formar un grupo cooperativo donde cada quien sienta que es una parte necesaria para la totalidad. Y así puedan colaborar entre sí, sumando esfuerzos para alcanzar objetivos, como socios que cooperan y no como oponentes que compiten (equivale a decir: 1+1=2).

Cooperar es decir: ¡Tu éxito me beneficia, mi éxito te beneficia! Cuando lo que está en juego es la comparación personal y la competencia, la energía está puesta al servicio de la defensa o el ataque, y así es posible que los esfuerzos se neutralicen dando un resultado nulo (1-1=0).

Y un nivel más alto de vinculación entre dos o más personas es cuando los esfuerzos se potencian, dando lugar aun producto nuevo, donde el todo es más que la suma de sus partes, Esto es cocreación, sinergia (1+1=3).

¿Qué hacer cuando en vez de armonía hay conflicto de necesidades o desacuerdo en las formas de pensar'? ¿Quién gana'?

Puede ser que ambos ganen y que nadie pierda, sin vencedores ni vencidos, si cada cual con cuidado del otro y de sí tiene en cuenta la parte de cada uno, para conservar la relación.

Ambos pueden participar ofreciendo posibles alternativas, y después de ser evaluadas, llegar aun acuerdo eligiendo una solución aceptable para ambos.

Para que el acuerdo sea posible es importante reparar en algunas actitudes que favorecen el encuentro:

- Centrarse en la tarea a resolver y no en las personas involucradas, entremezclando las emociones, lo que equivale a decir: enojarse con "el pecado y no con el pecador"
- Tener flexibilidad para percibir otros puntos de vista, y contemplar posibilidades de cambio y transformación.
- Tolerar y enriquecerse *con* las diferencias.
- Escuchar activamente.
- Entender lo que dice y vivenciar lo que siente el otro.
- Registrar lo que siente cuando dice.

- Hablar en primera persona y describir los propios sentimientos, en lugar de criticar.

JUEGOS Y DINAMICAS 1

Concierto de Inteligencias

El aprendizaje es efectivo cuando la tarea es fértil y fecunda, mejora la autovaloración de los alumnos y del maestro como líder capaz de llegar a todos.

Para qué:

-Conjugar los distintos estilos de aprendizaje de cada alumno más el del maestro.
-Que todos se sientan favorecidos, aprendiendo de acuerdo con su modalidad.
-Enriquecerse a través de distintos aportes.
-Sentirse valorado, tenido en cuenta como ser individual.
-Favorecer el clima de armonía, de respeto y colaboración.

Qué:

Se trata de abordar un tema curricular o una situación específica, desde distintos enfoques cognitivos.

La consigna podría ser: "Así como en un concierto hay distintos Instrumentos musicales para expresar una única música con orden y armonía, nosotros vamos a estudiar ahora un tema desde distintos instrumentos cognitivos". Se explicita el tema a tratar.

"Se van a reunir de manera tal que en cada grupo haya distintas formas de pensar: con números, palabras, dibujos, con todo el cuerpo, con ritmos, observando la naturaleza, la conducta de los demás, autobservándose. Como en toda orquesta hay un director, ustedes van a elegir un coordinador que cuide que la tarea se lleve acabo, que todos participen desde su habilidad predominante: algunos preferirán investigar en libros y hacer síntesis, a otros consultar a distintas personas, o haciendo cálculos de superficie, densidad de población, gastos, costumbres y modos de vida, usos idiomáticos."

Luego se hace una puesta en común donde se muestran e integran los distintos aportes.

Se sacan conclusiones acerca de la forma de aprender.

Si se enriquecieron con las distintas maneras de abordar el tema, o cada uno se quedó en lo suyo.

Si todas las formas fueron consideradas con la misma jerarquía.

JUEGOS Y DINAMICAS 2

Código de convivencia

Para qué:

-Aprender a trabajar en un clima cooperativo.
-Responsabilizarse de las propias acciones y sus consecuencias.
-Tener en cuenta las necesidades propias y ajenas.
-Prevenir problemas de disciplina.
-Participar activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Qué:

Se trata de redactar un código de convivencia con la participación de todos los alumnos y el maestro como coordinador.

Se pide a los alumnos que se conecten con todas las necesidades que cada uno tiene para aprender mejor y tener una relación armónica con el grupo.

Con el método de mapas conceptuales*, pueden poner en el centro del círculo YO NECESITO... y desde allí sacar las ramificaciones con las necesidades que cada uno exprese en forma sintética, con colores o en forma de dibujos. Esta tarea es individual, se les da un tiempo breve para que la realicen.

También el maestro realiza su propio mapa.

En un segundo momento, se ubican en ronda y cada uno de los alumnos y el maestro leen sus necesidades. En esta etapa todos escuchan en silencio. Sin hacer juicios ni valoraciones.

Después, seleccionan y jerarquizan este material, discriminando las mejores opciones para aprender a aprender... y aprender a convivir.

Con el consenso de todos se redacta el código o reglamento de convivencia.

Se explicitan las reglas con claridad y precisión.

Se ponen de acuerdo acerca de las sanciones que se aplicarán en caso de que no se cumplan.

Tener presente que lo que se pena es la falta, no la persona. Es importante la comprensión del grupo, y ayudar a quien se equivocó a reconocer su falta, hacerse cargo, pedir disculpas, reparar el daño, y comprometerse a no volver a hacerlo. "La autorreflexión es una parte muy importante porque da cuenta de las razones de su conducta, para modificarlas y no reincidir en lo mismo.

Se puede adjudicar a dos o tres alumnos por vez, durante cada semana, que cuiden el cumplimiento del reglamento del que ellos mismos participaron. Se pueden hacer afiches recordatorios de algunos propósitos.

JUEGOS Y DINAMICAS 3

Un buzón para encontrar respuestas

Para qué:

-Registrar las necesidades propias y las ajenas.
-Cambiar la queja pasiva en proactiva.
-Saber plantear lo que se necesita y pedir la ayuda adecuada.
-Resolver situaciones llegando a acuerdos mutuos.
-Favorecer un clima de bienestar, propicio para el aprendizaje.

Qué:

-En el aula se pone una caja con una ranura, una suerte de urna.
-Cada uno de los alumnos que sienta algún malestar que le dificulte la convivencia o el aprendizaje, escribe en un papel cuál es el problema, sin poner su nombre. Puede ser algo personal, con alguno de los profesores, con los compañeros, con la escuela.
-Una vez por semana o cuando el maestro crea conveniente, se saca al azar y se lee en voz alta una situación planteada. Juntos tratan de descubrir las causas y encontrar la mejor solución para todos, donde nadie pierda.

* Ver técnica de mapas conceptuales en Inteligencia visual espacial.

De la discordia a la concordia*

Plantear y expresar una situación invita a resolverla, facilita la catarsis y libera, propicia la confianza en la posibilidad de solución.
A veces, aunque molesto, el desorden de conducta, es mejor que el silencio y la indiferencia.
Al mostrar el problema, es posible encontrar la solución.

Para qué:
-Buscar ayuda adecuada para resolver un problema de integración grupal.
-Usar metáforas para encontrar respuestas.

Qué:
Un grupo de alumnos presenta problemas de integración, desunión, subgrupos heterogéneos, cerrados, conflictos de liderazgos que dificultan la convivencia y por consiguiente el aprendizaje.

1. Se solicita la intervención del Gabinete.
La Psicopedagoga, las invita a describir cómo ven al grupo. He aquí algunas respuestas:
-separado, desunido, hay muchos grupos cerrados.
-todas queremos mandar.
-acá hay cuatro chicas que quieren destacarse.
-hay discriminación.
-algunas son peleadoras, critican, son falsas.
-hay un comportamiento de masa, poco personal.
-desleales.
-el grupo tiene mucha fuerza: unidas logramos resultados; separadas nos peleamos.

2. Se les solicita luego que, en forma personal, cada una escriba en una hoja la siguiente consigna: "Si tuvieran que representar al grupo a través de un animal, ¿qué animal elegirían?, ¿por qué?".
Las respuestas más significativas fueron las siguientes:
León, porque manda, ataca sin razón.
Tiburón, porque ataca.
Víbora, porque es zorra y astuta.
-Mosca, porque es independiente, no le importa nada.
-Zorro, porque es malo y astuto.
-Hiena, porque varias se ríen de las otras.
-Conejo, porque no expresa lo que siente.
-Perro y gato, porque somos diferentes.
-León, porque por dentro son buenas, pero demuestran ser unas fieras.

3. La siguiente consigna fue:
-"Ya ustedes, ¿qué animal les gustaría que fuesen?"
-Abejas, porque colaboran y se ayudan.
-Ovejas, porque son buenas y humildes.
-Conejo, porque es humilde.
-Perro, porque expresa lo que siente.

---

* Ejemplo de la vida real, coordinado por la psicopedagoga de la Institución.

-Pingüino, porque siempre están juntos.
-Perro, porque es amistoso y fiel compañero.
-Koala, por la suavidad y sencillez.
-Hormigas, porque trabajan en grupo.

4. La Psicopedagoga devuelve al grupo las expresiones de cada una. De esta manera pudieron darse cuenta, por sí mismas, de que detrás del malestar al que conduce el ataque, estaba la aceptación y el deseo de cooperar.

Ellas mismas, al poder simbolizar sus afectos, sus deseos, encontraron el camino, la forma de cambiar, sin que se les indicara desde afuera en forma autoritaria.

JUEGOS Y DINAMICAS 5

¿Cómo estudian los que aprenden?

Para qué:
-Sacar a la superficie sentimientos profundamente arraigados en que sólo los mejores alumnos son los más inteligentes.
-Revisar creencias sobre mitos "No soy bueno para, no me gusta..."
-Mirar al temor y al miedo al fracaso como hechos normales de la curva de aprendizaje.
-Hacer algo y reflexionar sobre ese hacer.
-Valorar el pedido de ayuda como ejercicio de la humildad.
-"No dar el pescado, enseñar a pescar".
-Reconocer y valorar la ayuda que promueva la autonomía.

Qué:

Se trata de que los alumnos que deseen aprender mejor y los que deseen enseñar formen dos grupos.

Los que "saben estudiar", en silencio, sin juicios ni prejuicios, sólo escuchan, no dan consejos, recetas, ni critican. Podemos llamar a este grupo **Z**.

Quienes "deseen aprender mejor", exponen con la mayor claridad y brevedad posible qué les pasa, sin quejas ni culpas, tratando de hacerse cargo de su deseo, de identificar cuál es la dificultad. A este grupo podríamos llamarlo grupo **Y.**

Una vez verbalizada la cuestión, los miembros del grupo **Z** pueden hacer algunas preguntas breves, para identificar con mayor precisión qué le sucede a cada uno.

Sólo preguntas, acerca de:

-los deseos de modificar algunos hábitos (cuánto).
-la disposición para ponerse en acción.
-el empleo del tiempo (dedicación).
-las actitudes y juicios a priori: "No sirvo, me dijeron que no puedo, es mucho, no voy a poder...me da fiaca... no me gusta ese tema... no quiero equivocarme... quiero sacarme un diez".
-Cómo estudiaron hasta ahora.
-y todas las que se les ocurran que puedan dar lugar a la toma de conciencia.
-Luego se ponen en ronda, y por turno los del grupo Y, antes de darse consejos reflexionan acerca de las formas de aprender... de las creencias... Se trata de que cada uno identifique dónde está el problema.

Cada uno del grupo **Z** puede dar una idea, desde su propia forma de aprender, desde su propia experiencia sobre qué le da resultado. Los demás podrán tomar estas sugerencias sí se muestran con deseos de ayudar y no de subestimar sin vanagloriarse.

Después de este intercambio, quien lo necesite puede pedir asesoramiento al compañero con quien le parece que podría aprender a estudiar mejor. El "elegido para enseñar" puede aceptar o no.

Formadas las parejas, de enseñante y estudiante, hacen un trato de cuándo y cómo lo harán (durante una vez, una semana, un mes).

Se evalúa el proceso que puede ser comunicado a los demás. Quien invirtió sus energías y su saber puede pedir a quien ayudó, algo a cambio: -"Me gustaría, necesito, quiero que vos me"... (algún producto, algún servicio, una palabra, una acción, un reconocimiento de lo recibido, una oración) para que también ejercite el don de recibir.

JUEGOS Y DINAMICAS 6

Celebrar la diversidad de las formas de aprender*

Para qué:
-Apreciar las diferencias en las formas de abordar una cuestión.
-Emplear recursos simbólicos para rever una actitud ante un tema de aprendizaje.
-Uso de metáforas en la expresión y cambio.
-Incentivar la colaboración.
-Valorar el empleo del pensamiento lateral (Ver explicación de pensamiento lateral en Inteligencia Lógico matemática).

Qué:
1. Con la coordinación de quien pueda ver un hecho más allá de las apariencias, de lo que dicen las palabras, se forman pequeños grupos, podrían ser de cuatro alumnos.
2. Se les pide que uno por vez exprese qué le pasa, cómo se siente ante algo y qué desea cambiar: dar una lección, un examen, escribir, estudiar, demostrar que sabe...
3. Que trate de representar esa situación a través de un dibujo, concreto o abstracto. Se pueden utilizar colores.
4. Cada uno de los miembros del grupo dibuja esa misma situación desde su óptica personal.
5. Cuando todos finalizan, se muestran los respectivos dibujos y explican las razones por las cuales lo hicieron de esa manera.
6. Entregan su dibujo a quien planteó la situación. El aporte de los otros puntos de vista puede ampliar su esquema referencial.
7. Enriquecido con las sugerencias del grupo, tratará de diseñar otra forma de "ver" la situación planteada, que lo lleve así a "la solución de su problema".

Un ejemplo:

-Yo en las clases de inglés, no entiendo nada, yo necesito saber; pero me siento así...

Un alumno podría dibujar una persona estática ante una pared. Cada uno del grupo, tomando los mismos elementos, lo podría dibujar de otra manera; es una forma de disponer lo mismo de manera más operativa.

* Esta dinámica requiere la intervención profesional del psicopedagogo o psicóloga.

Uno podría dar vuelta la imagen y dibujarla de frente. Otro con los ladrillos de la pared, hacer una escalera con la persona subiendo, otro abriendo una puerta en la pared y pasando a través de ella.

Quien planteó el problema puede transformar los ladrillos en forma de persona interactuando con él y así darse cuenta de que su problema podría ser su percepción del maestro: un obstáculo impenetrable, más que un vínculo de intercambio. Las metáforas ayudan a cambiar creencias.

JUEGOS Y DINAMICAS 7

Del yo a nosotros

El mapa mental actúa como una copia para la memoria del grupo, todos los miembros llegan a una comprensión parecida y más amplia de lo que se ha logrado.

Es un instrumento objetivo para verificar la evolución personal, un punto de referencia para explorar y poner a prueba las ideas.

Para qué:

-Resolver una situación en colaboración.
-Verificar aprendizajes y aplicarlos a situaciones nuevas.
-Combinar el conocimiento del propio mapa mental con el de los demás.
-Posibilitar la combinación y multiplicación de las capacidades creativas personales.
-Crear un consenso grupal que refuerce el espíritu de equipo concentrando la mente de todos los participantes en los objetivos y metas.

Qué:

Se trata de trazar un Mapa mental en grupo. Las técnicas están más desarrolladas en Inteligencia visual espacial.

1 -Se define con claridad el tema que se desea tratar, sus objetivos, fijando las metas,

2 -Cada miembro, en forma individual dedica un tiempo (se fija el tiempo) en dibujar un mapa mental (Ver explicación en Inteligencia visual espacial, los pasos 1 y 2 del pensamiento irradiante, creativo). Se hace una pausa, un recreo.

3 -La clase se divide en pequeños grupos de tres o cuatro personas, intercambian ideas, añaden a su propio mapa las ideas generadas por los otros miembros (se fija el tiempo de duración).

Durante este proceso lo esencial es mantener una actitud de aceptación positiva hacia todas las ideas de los demás. De esta manera el cerebro individual se sentirá estimulado a seguir explorando y asociando nuevas conexiones.

4 -Se crea un mapa multimental. Se necesita un papel del mayor tamaño posible, se pueden unir varios y pegarlos en la pared para que todos lo puedan ver.

Lo pueden hacer entre todos o un representante de cada grupo. Se ponen de acuerdo en formas y colores.

Se ordenan las ideas básicas como ramas principales y las demás se van incorporando mientras el grupo sigue mentalmente con actitud de aceptación. Esta etapa es semejante a los pasos 1 y 2 de pensamiento creativo.

5- Se incuban las ideas. En esta etapa se descansa, se cambia de actividad (algo que no sea intelectual), es el momento de calma y soledad, relajarse, dormir, caminar, etc. Es el tiempo en que el cerebro armoniza e integra todos los datos que ha recibido y toma las decisiones más acertadas y precisas. La pausa puede ser unas horas o días según la urgencia y el tipo de problema a resolver.

Muchos en esta etapa, haciendo otra cosa que aparentemente nada tiene que ver, encuentran ideas, soluciones ingeniosas. Incluso en el sueño suelen descubrir la respuesta adecuada.

6 -Segunda reconstrucción y análisis. Se repiten los pasos 2, 3 y 4. Cada uno hace su mapa individual con la técnica del pensamiento radiante, explosión de ideas. Lo comparte en grupos pequeños haciendo las modificaciones que crean y luego se hace un segundo mapa multimental, revisando, analizando, las nuevas ideas que han surgido. No se aconseja completar metódicamente rama por rama porque limita las operaciones del cerebro, es mejor que la mente vague libremente y que todas las nuevas ideas y emociones se incorporen asociándose a las anteriores.

7 -Es el momento de las decisiones, con una visión más clara, se evalúan ventajas y desventajas, acordes a las necesidades, prioridades y limitaciones.
Se usan colores y dibujos para Incorporar conceptos y sentimientos para diseñar el plan de acción, los pasos a seguir.

JUEGOS Y DINAMICAS 8

Encontrar acuerdos donde nadie pierda

Para qué:
-Plantear los conflictos y explicitarlos.
-Ser activo en la resolución de un conflicto.
-Evitar las quejas con lamentaciones pasivas.
-Exponer los reclamos en el lugar adecuado, con la intención de solucionarlos.
-Sin acusar, hablar a quien/quienes corresponda.
-Escuchar a la otra parte.
-Permitir a ambas partes la posibilidad de desplegar sus necesidades y razones.
-Encontrar soluciones viables de manera armónica.
-Sacarse “los guantes de boxeo” para estrecharse las manos.

Qué:
En un conflicto hay dos fuerzas opuestas, una especie de pugna, pulseada por vencer, desplazar a la otra parte.

1. Una de las partes expresa su necesidad, en general lo hace quien tiene deseos de cambio, y puede manifestar los motivos por los cuales la otra parte interfiere en su realización.
2. La otra parte también explicita sus necesidades y las razones.
3. Aquí es importante que un tercero, o alguna de las partes encuentre una alternativa comprensiva que permita llegar a un acuerdo.

Para aclarar esta dinámica, damos un ejemplo de la vida escolar.
Una maestra está tomando examen oral a sus alumnos y se siente invadida por el volumen de la obra musical en el aula vecina.
El siguiente diálogo ilustra cómo llegaron a un acuerdo:

Docente: -No puedo trabajar con esta música tan alta, y hoy tengo que entregar las notas.
Alumnos: -y nosotros tenemos que terminar el ensayo para la fiesta de mañana, y también decorar el escenario.
Docente: -Ustedes están presionados para terminar su tarea y yo por terminar la mía. ¿Se les ocurre alguna forma de resolver esta situación y que ambos hagamos lo que tenemos que hacer?

Alumnos: -Tal vez nuestro grupo podría ensayar en el salón de actos. A esta hora suele estar desocupado.
Docente: -Esto resolvería mi problema, así yo podría terminar antes y luego ayudarlos a ustedes en la decoración de la obra.
Alumnos: -¡Qué buena idea!

Cuando hay un conflicto de necesidades encontrar acuerdos posibles donde todos ganen.

JUEGOS Y DINAMICAS 9

Simpatías y antipatías

Esta dinámica puede ser usada en Inteligencia espacial e intrapersonal.

La flexibilidad perceptiva es una característica de quienes tienen predominio visual espacial. Les es fácil ver un objeto desde distintos puntos de vista, y pasar con rapidez de uno a otro.

Para qué:
-Darse cuenta de que la percepción es subjetiva, y a veces condiciona una lógica que es causa de malos entendidos.
-Apreciar la ambigüedad de la percepción.

Qué:
Se preparan las figuras del anexo (Figura ambigua joven-vieja).
Se las mantiene fuera de la vista hasta después de leer la consigna:

"Les voy a mostrar una figura, la van a mirar y en un papelito cada uno en secreto escribe la edad aproximada de la persona que les voy a mostrar. Después, doblan el papel, lo ponen en esta caja, sin el nombre de ustedes y luego los vemos juntos."

El coordinador lee en voz alta:
1. Esta es la imagen de una mujer.
2. Tiene una pluma en el pelo.
3. Lleva un pañuelo en la cabeza.
4. Lleva una piel alrededor del cuello.
5. La pluma del pelo está doblada.
6. El color de la piel es igual al del pelo.
7. El pañuelo de la cabeza tiene pliegues y no está liso.
8. El pañuelo de la cabeza no cubre la parte delantera del pelo.
9. El pelo parece que es muy oscuro.
10. La edad de esta mujer es aproximadamente...

Esta descripción coincide con ambas figuras posibles de ser vistas. Se les muestra la figura para que escriban la edad que piensan tiene esta dama.
Cuando hayan terminado, se abren los papelitos y en voz alta van leyendo las edades, es posible que aparezcan dos grupos, los que ven una mujer joven y quienes ven una vieja.
También pueden aparecer discusiones sobre quién tiene la razón acerca de lo visto; algunos se darán cuenta cómo el razonamiento fue condicionado por la percepción.

O que todos tienen razón, sólo que se está enfocando la atención en una sola parte de la totalidad, y que es posible darse cuenta aquí que el mundo entero es visto a través de los cristales personales.

Después de apreciarlas, se les pide que saquen todas las conclusiones posibles, pueden ser razonamientos, discusiones... y su relación con los contenidos curriculares y las relaciones interpersonales.

¿Podrán relacionarlas con situaciones de la vida cotidiana?

¿Alguna vez les pasó no encontrar la respuesta por causas similares?

Es posible que cuando en una persona, sólo se ven las cosas que cada cual aprecia, parece “divina”, “Joya”, “genial”.

Y cuando se ponen en la mira sólo los defectos, parece insoportable, es mejor "ni verla", sacarla de circulación.

Podría ocurrir que se rotule a compañeros o a profesores generalizando, por un detalle, se dice: -Es así... de talo cuál.

¿Pasará algo parecido en alguna situación de aprendizaje?