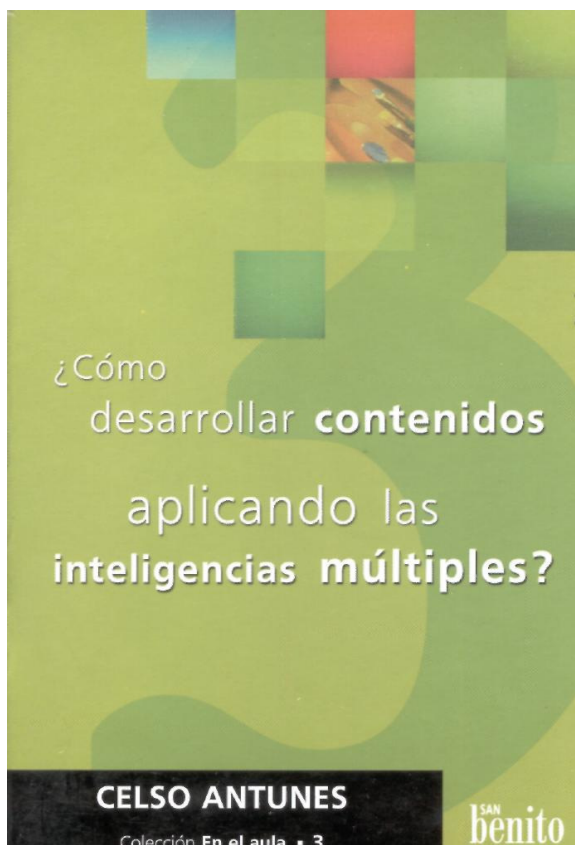


# ¿Cómo desarrollar contenidos aplicados a las inteligencias múltiples?

**Por  
Celso Antunes**



**Editorial San Benito**

**Primer edición:  
enero de 2003**

**Segunda edición:  
julio de 2003**

**Este material es de uso  
exclusivamente  
didáctico.**

---

## Sumario

---

<b>Presentación</b> .....	5
<b>Introducción.</b> Pensando en voz alta acerca de cómo desarrollar contenidos aplicando las inteligencias múltiples.....	7
1. Gardner y las Inteligencias Múltiples.....	10
2. Las Inteligencias Múltiples y sus manifestaciones.....	13
3. Los contenidos escolares y la Inteligencia Lógico-matemáticos.....	19
4. Los contenidos escolares y la Inteligencia Sonora o Musical.....	22
5. Los contenidos escolares y la Inteligencia Cinestésico-Corporal.....	25
6. Los contenidos escolares y la Inteligencia Visual-Espacial.....	28
7. Los contenidos escolares y la Inteligencia Naturalista.....	31
8. Los contenidos escolares y la Inteligencia Lingüística o Verbal.....	34
9. Los contenidos escolares y las Inteligencias Personales.....	39
10. Contenidos escolares y modelos de planeamiento estratégico.....	43
<b>Bibliografía</b> .....	48

### 3 ■ Los contenidos escolares y la Inteligencia Lógico-Matemática

La *inteligencia lógico-matemática* se manifiesta por la facilidad en la elaboración de cuestiones que involucren cálculos, por la capacidad de percibir la geometría en los espacios recorridos y por la satisfacción expresa en la solución de problemas lógicos. Se percibe también en la sensibilidad y capacidad para discernir patrones numéricos o lógicos y para manipular largas cadenas de raciocinio. Alcanza su mayor potencia en la adolescencia y el inicio de la edad adulta, pero puede estimularse desde la infancia *en cualquier disciplina del currículo escolar*. Abajo se presentan algunas prácticas y propuestas válidas como estímulos de esta inteligencia:

- Inventar **problemas** en relación con los temas que se analizan y en los contenidos propuestos.
- Desarrollar **fórmulas** diversas, explorándolas en el lenguaje verbal y en otros lenguajes.
- Proponer la confección de diferentes **líneas de tiempo**, desde las que involucren la vida personal del alumno hasta la proyección de teorías, hechos e hipótesis en su desarrollo temporal.
- Aplicar en clase, siempre que sea posible, la estrategia de los **susurros<sup>1</sup>**, empleándola para la evaluación y el debate en el aprendizaje de las matemáticas.
- Confeccionar **mapas conceptuales**.
- Propiciar la investigación de los **sistemas de medidas** que están relacionados con los temas, asuntos, teorías o hipótesis que se estudien.
- Estimular a los alumnos de todas las edades para la exploración de temas que permitan la búsqueda de **promedios estadísticos** en el contexto de la materia que se enseñe.
- De la misma manera, trabajar la exploración de diversos lenguajes textuales que contengan datos o informaciones numéricas, y permitir la expresión de información a través de **gráficos** -tipo torta, sectores, barras, líneas y otros.
- Transformar textos de Ciencias, Geografía, Historia, Lengua Extranjera u otros en **poemas geométricos**, disponiendo las frases en el espacio de la hoja de modo que se adapten al contenido.
- Proponer la **transformación de textos en gráficos** y la realización inversa, **de gráficos en textos**, así como también la **transposición de un gráfico de determinado tipo a otro**.
- Estimular que el alumno observe, tanto en la naturaleza como en los temas estudiados, la presencia de **patrones de simetría y de formas geométricas**.

---

<sup>1</sup> El "susurro" es una estrategia pedagógica que puede reemplazar una clase expositiva. Por la plasticidad de adaptaciones que sus reglas permiten, es una interesante actividad estratégica en las clases de Matemáticas. Si bien se la puede utilizar para desarrollar alguna competencia, su estructura permite explorar ante todo la sociabilidad de los alumnos en los diferentes grupos formados. Para más detalles acerca de su empleo, consultar la bibliografía indicada.

- Siempre que sea posible o que lo permita el nivel del grupo de alumnos, realizar el desarrollo y el análisis de **silogismos**.
- Sugerir la búsqueda de resultados idénticos para operaciones matemáticas diferentes.
- Parece ser difícil que exista un tema, para cualquier nivel o en cualquier materia, que no permita la creación de problemas que abarquen **las probabilidades** o aun la **interpretación de datos**.

Para clases con alumnos del Nivel Inicial existe, en la bibliografía indicada, una cantidad enorme de actividades lúdicas (diferentes tipos de juegos con cuentas, *clips*, tarjetas, pelotitas y otros) que involucran experiencias con números y señales, explotando con intensidad este campo de la capacidad humana.

## 4 ■ Los contenidos escolares y la Inteligencia Sonora o Musical

La *inteligencia sonora o musical* puede ser percibida con claridad (y de modo aislado de las demás inteligencias) en algunos casos de disfunciones cerebrales o en la genialidad de los grandes compositores. Ligada a la comprensión, transformación y comunicación de sonidos y a la apreciación de diversas formas de la expresión musical, se revela por la capacidad de producir o valorar ritmos sonoros, así como también tonos y timbres, aun aquellos no generados mediante instrumentos musicales. Todo indica que es la inteligencia humana que más tempranamente se desarrolla. Por eso, debe ser estimulada en todos los niveles de la escolaridad y en todas las disciplinas curriculares. Abajo, se presentan algunas prácticas para su desarrollo:

- Una actividad interesante es la de estimular a los alumnos a transformar textos, mensajes o ideas en **parodias**, modificando las letras de canciones conocidas según los contenidos que fueron aprendidos.
- Del mismo modo, un tema, un evento, una ecuación o una descripción pueden propiciar formas diversificadas de presentaciones sonoras.
- La parodia implica el uso de la creatividad para realizar adaptaciones, lo que no impide la **creación de canciones adaptadas** al tema que se desarrolle en un determinado momento.
- Se puede invitar a los alumnos -sobre todo a los de más destacada inteligencia sonora- a que organicen **presentaciones con fondo musical**, en las que se representen escenas de obras literarias, o se expongan, de la misma manera, contenidos de Geografía, Física, Historia, Ciencias, etc.
- Un concurso de **canciones**, o incluso de **textos en "rap"**, puede estimular a la realización de investigaciones o proyectos que exploren lenguajes diferentes para un mismo tema.
- El profesor, así como colecciona textos o diapositivas, puede organizar un archivo de **efectos sonoros** que pueden ser posteriormente empleados en actividades y contextos diversos.
- Los alumnos pueden, poco a poco, descubrir los "idiomas" en los que hablan los diferentes instrumentos musicales, y agruparlos en "culturas" (percusión, metales y otras) para poder inventar "**diálogos entre instrumentos**."
- Buscar estímulos que permitan establecer **relaciones entre música y hechos**.
- Con niños, estimular la creatividad para transformar **materiales caseros en instrumentos musicales**, llevándolos a comparar, comprender, analizar y clasificar diferentes tonos y timbres.
- Los **sonidos de la naturaleza** pueden configurar **fondos musicales** que sugieran ambientes, actividad que puede ser válida para ilustrar contenidos de diferentes áreas.
- De la misma manera como se elabora un álbum o un panel de textos, se pueden organizar con el grupo de alumnos diferentes actividades, como un concurso o competición de "**collages**" musicales.

- **Audiovisuales** armados a partir de diferentes programas de televisión pueden servir de estímulo a la escritura.

## 5 ■ Los contenidos escolares y la Inteligencia Cinestésico-Corporal

Esta forma de inteligencia se manifiesta en la capacidad de solucionar problemas o elaborar productos empleando el cuerpo y su movimiento con el propósito de comunicarse expresivamente, y revelando en ello habilidad en su control y armonía en su utilización. Los factores de desarrollo asociados a esta inteligencia (fuerza, flexibilidad y otros) se notan desde el nacimiento, pero evolucionan hasta el inicio de la edad adulta, y dependen de la estimulación recibida. Quizá el mayor enemigo de esta inteligencia sea la actitud de dedicar demasiado tiempo a la televisión y los juegos electrónicos, lo que provoca que el niño y/o el adolescente se alejen del sol, la playa, las montañas, las caminatas, los deportes y los eventos o ambientes que son esenciales a la armonía corporal.

Las actividades son muchas; sin embargo, casi nada se hace en clase, y así se persiste en el error de separar la mente del cuerpo. Abajo, algunas propuestas para el uso de esta inteligencia en disciplinas curriculares comunes:

- Todos los temas desarrollados en clase pueden generar interesantes actividades que permitan un sinnúmero de **simulaciones** que ofrezcan a los alumnos la oportunidad de emplear el lenguaje corporal para ilustrar los saberes que están elaborando.
- Actividades que empleen el **mimo** constituyen formas de despertar el interés hacia los contenidos tradicionales, a través del empleo del cuerpo. El profesor debe estar atento a la posibilidad de estimular en clase el uso de signos gestuales como vehículo de mensajes y de información.
- La **puesta en escena** o las **representaciones gestuales** se constituyen en importantes recursos que permiten que se convierta información extraída del lenguaje escrito al lenguaje corporal. En este sentido, es importante que el profesor no permita la improvisación libre, sino que oriente a los alumnos a representar una **secuencia de movimientos** que estén asociados a los contenidos que se estudian.
- El aula siempre es un magnífico espacio para experiencias con **danzas contextualizadas** en diversos temas curriculares.
- Actividades como **concursos**, o aun como **búsqueda del tesoro**, pueden ser útiles para que los alumnos revelen etapas del aprendizaje que no se superaron debido a la ausencia de conocimiento de conceptos fundamentales.
- El pizarrón es una importante "herramienta" para el profesor, pero el piso también puede serlo. Por ejemplo, los **mapas, la rosa-de-los-vientos**, o aun ciertos juegos matemáticos, lingüísticos u otros (**juegos de tablero para el piso**) ligados a los diferentes contenidos de la clase, pueden ser alternativas originales.
- También juegos del tipo "**alfabeto vivo**", "**paseo en carruaje**" y muchos otros que, con idéntico estilo, asocian la atención al gesto, el saber al movimiento.
- Se pueden asociar muchos hechos científicos a **jugadas deportivas**, o éstas pueden ser empleadas para explicar estos hechos.

- Contenidos de diferentes materias pueden estimular la creación de un **museo vivo**, empleando un sinnúmero de materiales manipulables.



## 6 ■ Los contenidos escolares y la Inteligencia Visual-Espacial

Podemos definir la *inteligencia Visual-Espacial* como la capacidad con la que alguien identifica la forma de los objetos visualizados desde diferentes ángulos, percibe con precisión el mundo visual, imagina cuerpos geométricos en el espacio y sus probables modificaciones, movimientos o desplazamientos, y también se desplaza en el espacio y crea o recrea aspectos de esa experiencia visual.

Es una inteligencia muy desarrollada en arquitectos, diseñadores gráficos, marinos, geógrafos, cartógrafos, especialistas en gráficos y diagramas, y muchos otros profesionales. Todas las personas con una acentuada inteligencia visual-espacial presentan capacidad y sensibilidad para percibir con exactitud el mundo visual-espacial y en él realizar transformaciones.

El pensamiento topológico se presenta de manera incipiente en el niño: empieza a desarrollarse de los dos a los cinco años; parece alcanzar su máximo desarrollo cerca de los nueve o diez años, y continúa extremadamente vigoroso hasta la vejez.

Presentamos, abajo, algunas propuestas de actividades para esa área que, como todas las demás, debe recibir atención de todas las materias enseñadas en la escuela, desde el Nivel Inicial hasta la Enseñanza Superior:

- Una excelente iniciación a la capacidad visual-espacial consiste en hacer que el alumno descubra, en toda su intensidad y dimensión, la existencia de **diferentes lenguajes** estimulando la transposición de textos al lenguaje musical, escénico, cartográfico, pictórico y muchos otros, así como también transponiendo dibujos, pinturas, poesías, imágenes y músicas hacia textos.
- Otra interesante iniciativa es la construcción de textos o ecuaciones numéricas como verdaderos **dibujos arquitectónicos**, usando, en la elección de las palabras o números, formas, tipos de letras y colores diferentes.
- Todo profesor puede proponer, para cualquier ilustración o aun para un texto, su recreación en **nuevos tamaños y nuevas formas**.
- La cartografía trae al aula una serie muy expresiva de **señales convencionales**. Su descubrimiento y exploración es importante para el alumno, y también la creación de otras, no sólo para mapas y textos sino también para otros lenguajes.
- Es siempre muy rico el descubrimiento por parte del alumno de los sistemas de **escalas gráficas y numéricas** y su uso en diferentes situaciones; casi toda fotografía o paisaje dibujado es siempre una representación en escala, a la que se hace necesario descubrir y explorar.
- El profesor puede alternar el uso de diversos "**mensajes cifrados**", impulsando a los alumnos a su investigación y descubrimiento; esos mensajes pueden traducir informaciones artísticas o científicas de los contenidos que estén siendo dictados.
- Se pueden adaptar algunas estrategias pedagógicas para permitir investigaciones y descubrimientos en lenguajes diferentes. Siempre

- es interesante el desarrollo de "**murmillos**" **visual-espaciales**.
- Para la Inteligencia Espacial es muy interesante la utilización de **mapas conceptuales** en la exposición y síntesis de contenidos, y es necesario crearlos en diferentes **colores y formas**.
  - Ampliar la contextualización de lo que se enseña con la realización de competencias en las que los alumnos deben asociar el tema estudiado a **pinturas, dibujos, gráficos y esculturas**.
  - La estrategia conocida como "**Cliber's**", en la que se construye un texto o mensaje observándose la prohibición del uso de una o más palabras, estimula la creatividad y orienta el pensamiento visual-espacial.
  - Es siempre interesante proponer que el alumno, delante de un tema que aprende, transforme **pensamientos divergentes en pensamientos convergentes**.
  - La construcción de **sellos**, empleando goma u otro material, representa un valioso estímulo espacial. Es innecesario decir que estos sellos tienen que retratar temas debatidos en clase.

## 7 ■ Los contenidos escolares y la Inteligencia Naturalista

La *inteligencia naturalista*, también conocida como *biológica* o *ecológica*, es hasta el momento de la redacción del presente trabajo<sup>2</sup> la *última* inteligencia agregada por Howard Gardner a su lista. Está ligada a la competencia de percibir la naturaleza de manera integral, sentir procesos de acentuada empatía con animales y plantas y comprender ampliamente *hábitats* de especies y ecosistemas, aunque no se dominen científicamente estos conceptos. Inteligencia acentuada en Darwin, Burle Marx, Humboldt y muchos otros naturalistas, es notoria en personas que se sienten "presas" de la tierra, envueltas por sus aromas, su poesía y sus lenguajes y, por eso mismo, hábiles en distinguir miembros de una especie, reconocer la existencia de especies cercanas y organizar un mapa de las relaciones entre seres diferentes.

Se manifiesta con gran intensidad alrededor de los dos o tres años de edad, cuando el niño literalmente "se encanta" con el mundo animal o vegetal, pero puede acentuarse en edades posteriores con experiencias, prácticas y proyectos de una "alfabetización" naturalista. Se conserva intensa y activa por toda la vida.

Abajo se presentan algunas propuestas para su desarrollo interdisciplinario u opcionalmente integrando la transversalidad de ejes temáticos curriculares:

- Un paseo por el campo o una excursión representan excelentes oportunidades de **observación** y de **recreación** del paisaje. Entonces es interesante percibir cómo el pensamiento imaginario viaja hacia el pasado o el futuro en la reconstrucción de esas referencias.
- Este mismo paseo constituye una oportunidad para la elección de temas y la investigación y **descubrimiento de pistas relevantes**, al sugerirse la relación entre el lenguaje de la naturaleza y el contenido que se dicta.
- La creación de hábitos naturalistas puede empezar con **observaciones** registradas progresivamente en **diarios de campo**.
- Incluso en ausencia del profesor, el alumno puede ser estimulado a hacer observaciones y anotaciones en su "**diario**", muchas veces ampliándolo al agregar fotos, hojas, raíces u otros elementos extraídos de esa investigación.
- Una "aventura" de **descubrimiento de la noche** -o del mar, la tempestad, las nubes, los ríos, la cordillera, etc.- puede ser determinante para las experiencias de vida de todo alumno.
- La exploración de un espacio y de sus transformaciones -causadas o no por el hombre- puede tener inicio con el juego llamado "**Como**

---

<sup>2</sup> Como se describió anteriormente, Gardner admite la posibilidad de que exista una nueva inteligencia, a la que denomina *existencial*, y que estaría ligada a la capacidad de situarse en relación con la comprensión del infinito, del macro y del microcosmos, y de las características existenciales de la condición humana. Esta novena inteligencia es todavía objeto de estudios que validen su integración a los ocho elementos o procedimientos en los que el autor separa el conjunto ordenado de conocimientos de una inteligencia autónoma.

**manda el maestro"**, en el que éste va recogiendo elementos de la naturaleza que después serán estudiados, contextualizados y analizados a la luz de otros temas.

- Una exploración naturalista no puede desechar el uso de una **lupa** para observaciones y anotaciones de progresiva profundidad. En verdad, toda experiencia naturalista se basa en buscar transformar el hábito de **mirar** en una más profunda y elaborada sensibilidad, que es el **ver**.
- El uso de un **grabador** estimula la búsqueda de los sonidos ambientales y permite su recopilación; su registro en cintas puede constituir un tipo diferente de "cuaderno".

## 8 ■ Los contenidos escolares y la Inteligencia Lingüística o Verbal

La *inteligencia lingüística* es acentuada en escritores, dramaturgos, oradores y comunicadores, generalmente propietarios de una gran facilidad de palabra, un encadenamiento de ideas muy coherente y lógico y una selectividad específica en la elección de las palabras. Acentuada en personas que revelan sensibilidad a los sonidos, estructura, significados y funciones de la palabra y del lenguaje, esta inteligencia parece tener como símbolos indiscutibles de su expresión a personalidades como las de Shakespeare, Dante, Cervantes, Dostoyevski y muchas otras. Todo indica que su base neurológica se ubica en los lóbulos frontales y temporal izquierdo -áreas de Broca y Wernicke-. Alcanza gran apogeo en la infancia y, si no se resiente por problemas de disfunción, se mantiene vigorosa hasta la vejez.

Abajo presentamos algunas sugerencias para su empleo en cualquier tema de cualquier disciplina, siempre adaptadas al vocabulario y a la edad de los alumnos:

- Existe expresiva riqueza en el contar historias, sobre todo las que involucren a los oyentes en una participación interactiva que exija su creatividad y expresión verbal.
- Una frase dicha con las **palabras fuera de orden** y con un estímulo para su estructuración léxica constituye un valioso recurso de uso en clase. La estrategia de aprendizaje que se conoce como **juego de palabras** emplea los recursos de ese procedimiento.
- Todo tema escolar debe prestarse a activos **debates** con la segura intervención del profesor, quien controlará el uso de la palabra (dándola y quitándola), sugerirá mayor claridad en las ideas y ayudará a los alumnos a que disciplinen el pensamiento a través de la expresión verbal.
- Actividades como las del **panel abierto** -que invita a los alumnos a que expongan en grupos ideas favorables y contrarias respecto de un tema- también representan estrategias de importante estimulación verbal, sobre todo cuando son interrogativas y desafiantes.
- Sin importar qué tema se presente, éste debe permitir desafíos que impongan la **interpretación de textos**, el desarrollo de **analogías**, su exploración a través de canciones o incluso la creación de un concurso de **titulares contextualizados**.
- Un tema de Geografía, Historia, Literatura o Ciencias puede disparar la fantasía para la producción de textos ficcionales.
- Los alumnos pueden ser estimulados a inventar **poemas** o a construir **parodias** sobre los hechos, hipótesis o teorías que investigan.
- El **Juego del teléfono descompuesto**, además de constituirse en estrategia para el desarrollo del pensamiento creativo y en estímulo para la realización de contextualizaciones, también representa valiosa herramienta para el desarrollo de la *Inteligencia Lingüística o Verbal*.
- Un **reportaje** publicado en los diarios o destacado en programas de televisión puede estimular intentos de *analogía* con temas curriculares que se desarrollan.

- Es muy importante que los alumnos realicen **representaciones teatrales**, contextualizando temas desarrollados a través de exposiciones verbales y/o textos literarios o científicos.
- **Diarios hablados**, de corta duración pero frecuentes, ayudan a "dar vida" a los temas y a transponer al lenguaje oral contenidos de aprendizajes que se realizaron mediante la escritura.
- Es siempre muy importante que los alumnos aprendan a realizar **entrevistas**, que enriquezcan sus informaciones recogiendo **impresiones, ideas y sugerencias** y escuchando **comentarios, críticas, opiniones** y, naturalmente, que se muestren capaces de diferenciar y nombrar todas esas formas de comunicación.
- Es siempre importante que los alumnos usen **diccionarios**, jueguen a descubrir nuevas palabras y puedan, de forma específica para cada disciplina que estudian, **crear diccionarios** de términos específicos.
- Un tema, una idea, un hecho o una poesía pueden y deben estimular **síntesis, críticas, análisis** y también otras habilidades.
- Una actividad estimuladora de la *Inteligencia-Verbal* es el juego "No digas *no*", que puede ser perfectamente adaptado al tema que se estudia.
- Textos, frases, sentencias, ideas, hipótesis y teorías pueden estimular un interesante y creativo concurso de "slogans" o "jingles" que sinteticen la esencia de lo que se estudia.
- Un importante hábito que los profesores pueden rescatar es el de llevar a los alumnos a **escribir cartas, preparar manifiestos**, y otras formas más de comunicación. Este material, preparado por un grupo con un **estilo**, puede ser organizado por otros grupos en otro estilo.
- Juegos del tipo "**Una palabra pide otra**" o, en niveles más adelantados, actividades estilo **brainstorming** ayudan el pensar y organizan la expresión verbal.
- Toda respuesta presentada, por escrito o de modo verbal, puede ser pedida con un nuevo estilo lingüístico (coloquial, comercial, protocolar, etc.).
- Los Dominós de palabras o el uso de tarjetas-tarea facilitan el aprendizaje y la organización del pensamiento.
- Un interesante y gracioso ejercicio lingüístico ocurre mediante el empleo de las escrituras cooperativas, cuando un tema exige una redacción con diferentes participaciones secuenciales.
- Diarios de campo, Agendas dirigidas, Informes de observación o experiencias, aunque objetivos, educan para el hábito de la escritura y su profundización.

## 9 ■ Los contenidos escolares y las Inteligencias Personales

Las *inteligencias personales -intra e interpersonales-* se alternan, ya que mientras la primera es la *inteligencia del yo* (y, por lo tanto, del auto-conocimiento, auto-motivación y auto-estima, es decir, una *inteligencia interior*), la *interpersonal* es la inteligencia del reconocimiento del otro, de la empatía, de la comunicación y de las relaciones interpersonales (es una *inteligencia externa*, vuelta hacia la comunidad).

Una persona puede, por ejemplo, presentar una extraordinaria *inteligencia interpersonal* y una mediocre o baja *inteligencia intrapersonal*, o viceversa. Mientras la *intrapersonal* nos da acceso a nuestra propia vida de sentimientos y permite la distinción de las emociones propias, la *interpersonal* nos confiere la capacidad de discernir y responder de forma adecuada a los estados de humor, temperamento, deseos y motivaciones de otras personas.

Aunque se manifiesten, como todo parece indicar, a partir de la vida intra-uterina, la formación de las fronteras del *yo* y del *otro* se muestra bastante crítica en los tres primeros años de vida; es alrededor de los diez años que el niño alcanza relativa autonomía sobre valores y moralidad<sup>3</sup>.

La importancia de desarrollar el aprendizaje también a través de la emoción constituye, hoy, una verdad irrefutable. Nuestras experiencias, cuando están asociadas a situaciones emocionales críticas, se convierten en recuerdos que permanecen. Además, se define como misión de todo profesor ser un agente de relaciones interpersonales. Aunque reconocemos que una amplia capacitación emocional necesita el apoyo de un proyecto específico y, quizá, de la introducción de una clase semanal para trabajar estos valores, sugerimos abajo algunas estrategias para su uso en clase y en todas las disciplinas del currículo:

- Es importante que algunos temas puedan estimular y promover **mesa de debates**, con la imprescindible acción mediatizadora por parte del profesor.
- Otra actividad destacada son los debates en los cuales los alumnos ejecutan alternadamente la labor de expositores y observadores.
- Actividades del tipo "**berlinda**" son interesantes cuando el grupo revela madurez para la auto y la heterocrítica.
- Un profesor estimulador de las inteligencias personales necesita siempre disponer de "**casos**" para su **estudio y discusión** en clase.
- Es siempre interesante que el profesor establezca **nuevas perspectivas para temas** debatidos y aprendidos, o que los alumnos sean los creadores de esas nuevas perspectivas.
- Si el estudio de caso es interesante, su **dramatización** todavía lo es más, ya que después de la misma pueden crearse grupos de debate para el análisis de los temas trabajados, sumado al análisis de las relaciones entre los roles interpretados y los roles vividos.

---

<sup>3</sup> Para Piaget, hasta los seis años de edad el niño atraviesa la fase genética denominada "anomia" y, por lo tanto, no sigue reglas colectivas y su interés en participar de juegos no existe en función de la competencia sino por los intereses motores o por sus sueños simbólicos.

- Otra actividad expresiva es la creación de paneles y *collages* sobre emociones vivenciadas.
- **Contextualizar los temas cotidianos con noticias transmitidas en la televisión o divulgadas en diarios** puede promover interesantes aperturas sobre sentimientos y emociones.
- Los alumnos pueden ser estimulados a crear sus **diarios emocionales** y, aunque los mantengan "en secreto", su validez como medio de autoconocimiento es indiscutible.
- La escuela y la clase son espacios extraordinarios para el crecimiento de los alumnos a partir de diversas **campañas filantrópicas o cívicas**. La ayuda a necesitados o la participación en proyectos ambientales integra a los alumnos y les despierta su sociabilidad, sobre todo cuando son estimulados por sus profesores.
- Puede enriquecerse un tema trabajado analizándolo y debatiéndolo desde el punto de vista de **valores** o **virtudes** que se vinculen con él.
- Los alumnos deben aprender **a valorar buenos ejemplos, desarrollando investigaciones y debates sobre personas cuya participación es relevante en la historia de la comunidad**, o también brindando ayuda a otros.
- Debates acerca de problemas comunitarios, y la elección de proyectos para su solución, amplían los sentimientos de solidaridad, civismo y empatía.
- Toda escuela y toda clase necesitan elegir libremente su **misión**, sea de naturaleza solidaria, ecológica u otra; es importante detener la acción de tiempo en tiempo para que se discuta conjuntamente el alcance de las metas trazadas.
- En muchas oportunidades, los alumnos necesitan recibir la invitación para la elaboración **de su auto y hetero-retrato emocional**, y esto puede realizarse con el apoyo en principios y valores que se definieron como deseables.
- Los juegos de las **señales de tránsito**<sup>4</sup> y muchos otros ayudan al auto-conocimiento y pueden, poco a poco, ampliar la auto-estima del grupo por sus conquistas y objetivos.

---

<sup>4</sup> Estrategias, trabajos escolares y juegos para debate y legitimación de emociones son elementos presentados en la obra del autor *Alfabetização emocional - Novas estratégias* publicada por la Editora Vozes (de próxima publicación en la editorial San Benito).



## 10 ■ Contenidos escolares y modelos de planeamiento estratégico

Presentamos a continuación una síntesis de algunas de las ideas expuestas, a través de tablas con esquemas de planeamientos, sugerencias y propuestas. En esta circunstancia los alumnos ya se postularon para ciertas tareas, eligiendo las que creían más adecuadas al perfil de inteligencia que presentaban.

Algunos alumnos, voluntariamente, pueden decidir integrar más de un grupo, pero todos deben elegir al menos uno de ellos. Es valioso que, en la secuencia de actividades análogas, los alumnos se turnen, y los que se expresaron, por ejemplo, a través de ejercicios lingüísticos, busquen expresarse mediante otros ejercicios.

En principio, antes o después del desarrollo del tema, su investigación, revisión y profundización deben ser hechas mediante las actividades sugeridas. Los cuadros, como se ve, proponen síntesis que pueden poco a poco recibir una adecuada profundización.

Esta propuesta tiene validez solamente como un "modelo", y puede ajustarse a otras disciplinas y a muchos otros temas o ejes temáticos<sup>5</sup>.

### **GEOGRAFÍA- REGIÓN NORDESTE**

**Lingüística:** Textos / Metáforas / Anécdotas / Debates / Literatura de Payadores / Poesías regionalistas / Expresiones regionales.

**Lógico-Matemática:** Estadísticas / Gráficos de Barras / Gráficos de torta / Promedios / Conversión de textos en gráficos / La geometría en los paisajes de la región Nordeste.

**Visual-Espacial:** Colección de fotos / Cuadros / Pinturas / Juegos de sucesión / Subtítulos creativos / Selección de fotos / Estudio de mapas.

**Sonora o Musical:** Rescate de músicas regionales / Parodias / Cantos de aves del nordeste / Danzas regionales / Instrumentos regionales / Fondos musicales / Parodias / Raps / La música de Luiz Gonzaga<sup>6</sup> y el cuadro natural.

**Cinestésico-Corporal:** Juegos que estimulen el empleo del lenguaje del mimo / Dramatizaciones / Puesta en escena / Representación de temas relacionados con el Nordeste.

**Naturalista:** Colección de hojas de diferentes ecosistemas / Estudio del ganado y del ciclo del cuero / El medio ambiente y la ropa que se usa / Las plantas de la región / La caña de azúcar y su uso / Adaptación a la falta de agua<sup>7</sup>.

**Personales:** Acción Solidaria / Cartas a entidades locales / Sensibilización en contra de la segregación y estereotipos / Debates sobre problemas ambientales.

---

<sup>5</sup> Por el mismo criterio se ha mantenido la presentación original del autor con temas relacionados a la realidad de Brasil. Las indicaciones específicas son ilustrativas y fácilmente adaptables (N. del E.)

<sup>6</sup> Luiz Gonzaga, cantautor brasileño del nordeste del país, de larga trayectoria en la música regionalista (N. del T.).

<sup>7</sup> La región nordeste de Brasil se caracteriza por extensas sequías (N. del T.).

## **HISTORIA - LA REVOLUCIÓN FRANCESA**

**Lingüística:** Análisis comparativo de textos / Metáforas contextualizando el ayer y el ahora / Anécdotas de época / Debates / La Revolución en la literatura / Poesías de la época / La Revolución en los días de hoy.

**Lógico-Matemática:** Estadística / Gráficos de barras sobre el tema / Promedios / Transformación de textos en gráficos / La geometría en los paisajes de la época.

**Visual-Espacial:** Colección de Fotos / Cuadros / Línea del tiempo / Pinturas / Subtitulado creativo / Selección de dibujos / Estudio de mapas.

**Sonora o Musical:** Rescate de músicas de la época / Parodias / Indumentaria de época / La música en los tiempos de la Revolución Francesa / Danzas regionales / Instrumentos regionales / Fondos musicales / Parodias / Raps.

**Cinestésico-Corporal:** Juegos que empleen el lenguaje del mimo / Dramatizaciones / Puesta en escena / Representación de temas ligados a la Revolución Francesa.

**Naturalista o Ecológica:** Los cuidados con el ambiente en la época / Reconstrucción del paisaje natural de la época / El medio ambiente y la indumentaria utilizada / Las plantas y los alimentos utilizados / Los hábitos alimentarios / La caza y la pesca.

**Personales:** Debates acerca de la realidad actual de los temas de la libertad, igualdad y fraternidad / Cartas a entidades locales / Sensibilización en contra de la segregación y de los estereotipos / Entrevistas / Debates acerca de problemas / La presencia de los ideales de la revolución en nuestro país.

## **CIENCIAS - EL CUERPO HUMANO**

**Lingüística:** Textos / Juegos de Palabras / Anécdotas / Debates/Poesías regionalistas/ Expresiones regionales / Concurso de titulares de noticias.

**Lógico-Matemática:** Estadística / Gráficos en barras / Promedios / Transformaciones de textos en gráficos / Mapas conceptuales / Estudio de probabilidades que comprendan los órganos del cuerpo humano.

**Visual-Espacial:** Colección de fotos / Cuadros / Pinturas / Juegos de sucesión / Subtitulado creativo / Selección de fotos / Estudio de ilustraciones y diagrama.

**Sonora o Musical:** Presentaciones con fondo musical / Parodias / Raps temáticos/ Entrevistas con especialistas.

**Cinestésico-Corporal:** Juegos que empleen el lenguaje del mimo / Dramatizaciones / Puesta en escena / Los alumnos vivencian los órganos y sus funciones / Competiciones / Montaje de piezas en arcilla.

**Naturalista o Ecológica:** Comparación entre el cuerpo humano y el del animal / Funciones biológicas humanas y vegetales / Investigaciones de campo.

**Personales:** Campañas de recolección de medicamentos / Cartas a entidades locales / Visitas a asilos / Entrevistas / Debates acerca de problemas.

## LITERATURA - MACHADO DE ASSIS Y EL REALISMO

**Lingüística:** Análisis de una obra / Investigación de vocabulario / Examen del uso de sintaxis en la obra de Machado<sup>8</sup> / Identificación en textos de las características del período / Diversidad de producción literaria / Otros textos de la época / Debates.

**Lógico-Matemática:** Poemas triangulares y hexagonales / Estadística de la producción de Machado / Gráficos de barras contextualizando la obra / Promedios / Transformación de textos en gráficos / La geometría en la obra de Machado de Assis.

**Visual-Espacial:** Colección de fotos de la época / Cuadros Pinturas / Dibujos / Subtitulado creativo / Selección de fotos / Estudio de mapas / Creación de dibujos y pinturas inspirados en sus textos.

**Sonora o Musical:** Rescate de músicas de época / Parodias / Las veladas musicales / Danzas regionales / Instrumentos de la época de Machado / Fondos musicales para sus poesías.

**Cinestésico-Corporal:** Situaciones de juego en las que se emplea el mimo como forma de expresión / Dramatización / Puesta en escena / Reproducción de tipos humanos de la época / Desfile de indumentaria de la época.

**Naturalista:** La naturaleza en los tiempos de Machado / Los acontecimientos ecológicos de la época / Animales y plantas en las obras de Machado / Cuidados con la naturaleza en su tiempo / La Floresta de Tijuca<sup>9</sup> en la obra de Machado.

**Personales:** La pobreza, ayer y hoy / Acción Solidaria / Cartas a entidades locales / Los conflictos étnicos y su actualidad / Sensibilización en contra de la segregación y de los estereotipos / Entrevistas / Debates acerca de problemas.

---

<sup>8</sup> Machado de Assis, Joaquim María: escritor brasileño nacido en Río de Janeiro (1839 - 1908). Autor de poemas de inspiración parnasiana y de novelas realistas (*Iaiá García*, *Brás Cubas* y *Dom Casmurro*) (N. del T.).

<sup>9</sup> La Floresta de Tijuca es una importante formación boscosa de Río de Janeiro, hoy preservada como un parque en plena ciudad (N. del T.).