

TODOS/AS SOMOS XENIOS

“A REVISTA DESTINADA A EXPLICAR E APLICAR AS INTELIXENCIAS MÚLTIPLES NA AULA”

inteligenciasmultiples1234@gmail.com

Martín Camiña Padín, Lorena Carracedo Rodríguez, Joseba Delgado Parada

Informe final do proxecto da materia de Novas Tecnoloxías Aplicadas á Educación del curso académico 2016/2017.

1. XUSTIFICACIÓN

O proxecto escollido foi unha revista dixital elaborada a través da páxina web Calameo, que irá dirixida ós/ás docentes, pois trata o tema das Intelixencias Múltiples de Howard Gardner e a súa aplicación na aula.

Howard Gardner e os seus colaboradores da Universidade de Harvard advertiron que o rendemento académico non era un factor decisivo para coñecer a intelixencia dunha persoa, demostrando a existencia destes 8 tipos de intelixencia, chegando á conclusión de que unha persoa pode posuír un ou varios talentos educables. (González, 2015)

A Teoría das Intelixencias Múltiples é, polo tanto, unha alternativa de enriquecemento para que o alumnado desenvolva as súas capacidades. É unha proposta individualizada, flexible e dinámica, capaz de adaptarse e responder ás características e necesidades do alumnado, polo que se considera como unha posibilidade factible de aplicación na aula. (Cabezas, Carpintero & Pérez, 2009)

Esta teoría está vinculada a unha visión da educación diferente á do sistema educativo actual, pois esta última trata de priorizar unicamente a intelixencia lingüístico-verbal e a lóxico-matemática, ó centrarse principalmente na adquisición de contidos teóricos. A realidade, dacordo co que Gardner, nós e moitos outros/as docentes pensan, é que resulta totalmente absurdo que o sistema educativo actual siga insistindo en que todos/as os alumnos/as aprendan da mesma maneira e os mesmos contidos.

Levar a cabo esta temática a través dunha revista dixital sería polo tanto, ideal para o/a docente, que podería empregala e mostrala na aula a través dun proxector, podendo acceder ás actividades online que se presentan.

A secuencia a seguir na aula podería ser a seguinte: en primeiro lugar, explicar as Intelixencias Múltiples axudándose de recursos complementarios como mapas conceptuais ou vídeos para que despois o alumnado poida reforzar os coñecementos sobre o tema e desenvolver as diversas intelixencias a través de actividades multimedia.

2. CONTEXTO

O centro no que poderíamos levar a cabo a nosa proposta atópase nun espazo urbano da comunidade autónoma de Galicia, na que predominan familias xoves de clase media.

É un centro público de tamaño medio no que se imparte Educación Infantil e Primaria, aínda que esta proposta adicariase ó alumnado de Primaria para o 4º, 5º e 6º curso. A lingua materna da meirande parte dos nenos/as é o galego, polo que a proposta elaborouse e executarase en galego, colaborando así tamén co Equipo de Normalización Lingüística.

Por último, atendendo ás características dos nenos/as dos cursos mencionados anteriormente, a meirande parte do alumnado presenta un rendemento en torno á media ou incluso por enriba. Con todo, atópanse 4 casos de nenos/as con Necesidades Educativas Especiais, dous en 4º, un en 5º e outro en 6º, polo que podería presentárselle o contido a tratar dunha maneira máis pausada ou empregando recursos gráficos.

3. CONTEXTO CURRICULAR

O contexto curricular, atendendo ó Decreto 105/2014 (DOG, 2014) dividirase en tres apartados: obxectivos xerais, competencias clave e área.

3.1 Obxectivos xerais

Os obxectivos xerais máis adecuados para o noso proxecto son os seguintes:

- Iniciarse na utilización, para a aprendizaxe, das tecnoloxías da información e da comunicación, desenvolvendo un espírito crítico ante as mensaxes que reciben e elaboran.
- Desenvolver hábitos de traballo individual e de equipo, de esforzo e de responsabilidade no estudo, así como actitudes de confianza en si mesmo/a, sentido crítico, iniciativa persoal, curiosidade, interese e creatividade na aprendizaxe, e espírito emprendedor

3.2 Competencias clave

Dentro das 7 competencias clave que presenta o Decreto, as tres máis destacadas na nosa proposta son:

- Competencia dixital (CD).
- Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT).
- Comunicación lingüística (CCL).

A Competencia dixital é fundamental á hora de executar o noso proxecto, pois a actividade xira en torno a unha revista dixital, polo que será fundamental que os nenos/as teñan manexo nas Novas Tecnoloxías para poder levala a cabo.

En canto ás dúas últimas competencias, son clave debido a que gardan relación con dúas das oito Intelixencias Múltiples que se traballarán na aula, que son a Intelixencia lóxico-matemática e a Intelixencia lingüística.

3.3 Área

Debido a que o proxecto non se adecúa concretamente a unha materia, senón que trata todas ó mesmo tempo, poderíamos falar dun tema transversal, xa que non se podería adaptar o proxecto a unha área concreta do Decreto. Polo tanto, estas sesións poderían asociarse coa sesión de Titoría ou impartirse en calquera das materias.

4. ACTIVIDADES A REALIZAR

Dentro da revista dixital atópanse seis actividades e tres recursos empregados para a explicación dos contidos, creados con distintas ferramentas TIC coas que facilitar a explicación ó/a docente e desenvolver as Intelixencias Múltiples no alumnado.

Evaluaranse a través das seguintes táboas:

Actividade 1: Mapa conceptual	
Breve descripción: Recurso que permite explicar os contidos teóricos dunha forma esquemática e clara que fará que o alumnado poida quedarse cos conceptos fundamentais.	
Recursos empregados: O recurso empregado para elaboralo é a páxina web mindmeister.	
Lugar de realización	☒ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☐ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:
Personal	☒ Maestro titor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☒ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☐ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	A explicación teórica a través do mapa conceptual terá unha duración duns 25 minutos dentro dunha sesión.

Actividade 2: Comic dixital	
Breve descripción: Trátase dun cómic que define e explica as intelixencias múltiples a través de personaxes de debuxos interactivos.	
Recursos empregados: A páxina web empregada para a súa realización é Powtoon	
Lugar de realización	☒ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☐ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:
Personal	☒ Maestro titor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar

Agrupamento do alumnado	☒ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☐ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	A exposición do cómic terá unha duración de aproximadamente 30 minutos dentro dunha sesión.

Actividade 3: Vídeo interactivo	
Breve descripción: Un vídeo interactivo axudará ó/á docente a apoiar a explicación dos contidos teóricos dunha maneira visual, interactiva e entretida para os nenos/as.	
Recursos empregados: O vídeo interactivo reproducirase a través de Youtube.	
Lugar de realización	☒ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☐ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:
Personal	☒ Maestro titor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☒ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☐ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	A proxección do vídeo terá unha duración de 2:45, e empregarase o resto do tempo ata chegar ós 5 minutos da sesión para comentalo.

Actividade 4: Hot potatoes (JMatch)	
Breve descripción: Ferramenta formada por varios esquemas predeterminados que serven para crear exercicios interactivos multimedia. Neste caso emprégase JMatch a cal serve para crear exercicios de emparellamento de palabras, desenvolvendo a Intelixencia Musical.	
Recursos empregados: Software para crear exercicios educativos que posteriormente se poden realizar a través da web.	
Lugar de realización	☐ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☒ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:

Personal	☒ Maestro tutor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☐ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☒ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	O tempo necesario para esta actividade é en torno a 10 minutos.

Actividade 5: Ardora	
Breve descripción: Ferramenta que permite crear actividades web de distinto tipo. A nosa trátase dun encrucillado de números donde os nenos deben completar unha cuadrícula de sumas e restas, traballando así a Intelixencia Lóxico-matemática	
Recursos empregados: Software para crear exercicios educativos que posteriormente se poden realizar a través da web.	
Lugar de realización	☐ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☒ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:
Personal	☒ Maestro tutor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☐ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parejas ☒ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	O tempo de duración para realizar a actividade será duns 10-15 minutos.

Actividade 6: Educaplay	
Breve descripción: Trátase dun portal para crear actividades interactivas multimedia de diversa tipoloxía. A nosa actividade consiste en ordenar unha serie de palabras para crear unha frase con coherencia e significado, desenvolvendo a Intelixencia Lingüística.	
Recursos empregados: Plataforma multimedia.	
Lugar de realización	☐ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☒ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:

Personal	☒ Maestro titor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☐ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☒ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	A duración da actividade dependerá da cantidade de frases e palabras que teñan para ordear. Neste caso cada frase non levará mais de 5 minutos.

Actividade 7: Flashcards generator	
Breve descripción: Xerador de tarxetas personalizables de vocabulario sobre un tema determinado. Os tema escollido foi o dos animais, polo que se traballará a Intelixencia Naturalista.	
Recursos empregados: A actividade créase a través da páxina web esl-kids.	
Lugar de realización	☐ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☐ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:
Personal	☐ Maestro titor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☐ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☐ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	Os exercicios que se poden realizar con estas tarxetas terán unha duración duns 10-15 minutos.

Actividade 8: Myoats	
Breve descripción: Trátase dun portal mediante o cal podemos crear e deseñar figuras sobre o tema a tratar. Na nosa actividade crearanse debuxos para traballar a intelixencia espacial, en concreto mandalas.	

Recursos empregados: O recurso é unha páxina web denominada Myoats.	
Lugar de realización	☐ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☐ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:
Personal	☐ Maestro titor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☐ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☐ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	A duración desta actividade é de aproximadamente 20 minutos.

Actividade 9: Webquest	
Breve descripción: Trátase dun recurso mediante o cal se pode crear unha actividade cunha estrutura común sobre as Intelixencias Múltiples para que os/as nenos/as poidan profundizar coñecementos acerca destas.	
Recursos empregados: Recurso elaborado a través da páxina web Aula21 que permite crear webquest, caza de tesouros, etc.	
Lugar de realización	☐ Aula ordinaria ☐ Biblioteca ☐ Aula de usos múltiples ☐ Rincón TIC ☐ Outro: especificar:
Personal	☐ Maestro titor ☐ Maestro de apoio (PT o AL) ☐ Especialista ☐ Personal de asociación ☐ Familias ☐ Outro: especificar
Agrupamento do alumnado	☐ Gran grupo ☐ Pequeno grupo ☐ Parellas ☐ Individual ☐ Outro: especificar
Duración da actividade	O tempo necesario para elaborar toda a actividade é de unha sesión de 60 minutos.

5. CONCLUSIONES

Para concluir este proxecto, é importante dicir que a Teoría das Intelixencias Múltiples resúltanos moi interesante para aplicar na aula, destacando así que a nosa proposta poderíase levar á práctica perfectamente, pois propón unha forma diferente pero viable de impartir as clases a través dunha actividade que posiblemente resulte moi entretida e interactiva para os/as nenos/as, pois dáselle unha duración mínima ós contidos teóricos, centrándose na explicación das Intelixencias Múltiples a través de materiais interactivos (un vídeo, un cómic...) e o reforzamento destes a través de actividades interactivas TIC.

As dificultades presentadas durante a creación do proxecto producíronse no blog a partir do cal creamos a revista dixital, pois tivemos problemas en pegar os enlaces de actividades coma a webquest e hot potatoes, que resolvemos pegando as capturas das mesmas.

Xa para rematar, cómpre dicir que a realización da actividade foi satisfactoria, repartindo o traballo en partes iguais e cooperando entre os membros.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E ELECTRÓNICAS

Cabezas, D. , Carpintero, E. & Pérez, L. (2009). Inteligencias múltiples y altas capacidades. Una propuesta de enriquecimiento basada en el modelo de Howard Gardner. Faísca, Vol. 14 (nº16) , págs 4-13.

González, R. (2015). Múltiple Kids. Recuperado de: <http://www.multipleskids.com/>

Decreto 105/2014, del 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. No. 171, Anexo I. DOG (2014).

7. ANEXOS

Este apartado incluirá a revista dixital elaborada a través de Calameo na que esta baseada o proxecto: <https://es.calameo.com/read/005171248911ff3e0f9f3>