

### Inteligencia Lingüística/Verbal

- 1.- **Escritura creativa:** escribir textos originales sin límites.
- 2.- **Hablar de manera formal:** presentaciones orales verbales delante de otro.
- 3.- **Humor-chistes:** crear juegos de palabras, pareados humorísticos, chistes sobre temas académicos...
- 4.- **Improvisaciones:** Hablar de forma improvisada sobre un tema escogido al azar.
- 5.- **Diario-Agenda:** recoger y anotar todos los pensamientos, ideas...
- 6.- **Poesía:** crear tu propia poesía y apreciar a los demás.
- 7.- **Lectura:** estudio de material escrito sobre un concepto-idea o proceso.
- 8.- **Crear-narrar historias:** Inventar y contar historias sobre un tema.
- 9.- **Debate verbal:** presentar ambos lados de un tema de un modo convincente.
- 10.- **Vocabulario:** aprender nuevas palabras y practicarlas en una comunicación cotidiana.

### Inteligencia Lógico/Matemática

- 1.- **Símbolos abstractos-Fórmulas:** designar sistemas de notación esquemática (fórmula) para un proceso o contenido temático.
- 2.- **Cálculo:** emplear pasos específicos, operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas.
- 3.- **Descifrar códigos:** comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos.
- 4.- **Forzar relaciones:** crear conexiones significativas entre ideas incoherentes.
- 5.- **Organizadores Gráficos Cognitivos:** trabajar con redes, diagramas de Venn, matrices, escalas, mapas conceptuales...
- 6.- **Juegos de lógica- patrones:** crear puzzles que contienen un reto para encontrar un patrón escondido.
- 7.- **Secuencias o Patrones numéricos:** investigar hechos numéricos y analizar estadísticas sobre un tema.
- 8.- **Esquemas:** Inventar una explicación lógica punto por punto.
- 9.- **Resolución de problemas:** buscar los procedimientos apropiados para situaciones que implican resolución de problemas.
- 10.- **Silogismos:** Crear hipótesis y deducciones lógicas sobre un tópico (si...entonces)

### Inteligencia Visual/Espacial

- 1.- **Imaginación activa:** encontrar conexiones entre diseños visuales y experiencias (o conocimientos) ya vividas.
- 2.- **Esquemas de color o textura:** asociar colores y texturas con conceptos, ideas o procesos.
- 3.- **Dibujar:** Crear gráficos representativos de conceptos, ideas o procesos que se estén estudiando (diagrama de flujo, ilustraciones...)
- 4.- **Visualización guiada:** crear imágenes mentales o imágenes de un concepto, idea o proceso (personajes de historia, un proceso científico...)
- 5.- **Mapas mentales:** crear mapas visuales (conceptuales) con la información.
- 6.- **Collage:** diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos o dimensiones de una idea, concepto o proceso.
- 7.- **Pintar:** Utilizar pinturas o marcadores de color para expresar la comprensión de ideas, conceptos o procesos (p.e. creación mural)
- 8.- **Esquemas- Diseños:** crear patrones abstractos para representar relaciones entre diferentes conceptos, ideas o procesos.
- 9.- **Simular-fantasear:** crear escenarios divertidos e la mente en base a una información o unos datos.
- 10.- **Esculpir:** crear modelos de barro para demostrar la comprensión de conceptos, ideas o procesos.

### Inteligencia cinética/Corporal

- 1.- **Lenguaje del cuerpo-gestos físicos:** representar el significado con el cuerpo, interpretaciones o comprensiones de una idea con el movimiento físico.
- 2.- **Escultura corporal/tabla:** ordenar (como una escultura) un grupo de personas para expresar una idea, concepto o proceso.
- 3.- **Representación dramática:** crear un mini-drama que muestre la relación dinámica entre diferentes conceptos, ideas o procesos.
- 4.- **Folk-Danza creativa:** crear la coreografía de un baile que demuestre la comprensión de un concepto, idea o proceso.
- 5.- **Rutinas gimnásticas:** diseñar un flujo orquestado de movimientos físicos que incorpore relaciones con un tema.
- 6.- **Gráficos humano:** crear una línea continua; a un lado los que están de acuerdo y el otro los que no, para expresar la comprensión de un concepto, idea o proceso.
- 7.- **Inventar:** fabricar algo que demuestre un concepto, idea o proceso( un modelo para demostrar cómo funciona algo)
- 8.- **Ejercicio físico-gimnasia:** crear rutinas físicas que otros realizan para aprender conceptos, ideas o procesos.
- 9.- **Role play-mimo:** representar "rol play" o relatos cortos para expresar la comprensión de una idea, concepto o proceso.
- 10.- **Juegos deportivos:** crear juegos de competición o concursos basados en el conocimiento específico sobre un concepto, idea o proceso.

### Inteligencia Musical

- 1.- **Sonidos medioambientales:** emplear los sonidos naturales que estén relacionados con un objeto, concepto o proceso anteriormente estudiado.
- 2.- **Sonidos instrumentales:** utilizar instrumentos musicales que produzcan sonidos para una lección (ej: acompañamiento)
- 3.- **Composición-Creación musical:** crear música para comunicar la comprensión de un concepto, idea o proceso.
- 4.- **Actuación musical:** crear presentaciones o informes en los que la música y el ritmo tienen un papel importante.
- 5.- **Vibraciones-persecución:** emplear vibraciones o ritmos para comunicar un concepto, idea o proceso para otros y para uno mismo.
- 6.- **Rap:** utilizar raps para facilitar la comunicación o para recordar ciertos conceptos, ideas o procesos.
- 7.- **Patrones rítmicos:** producir ritmos y tiempos para mostrar los diferentes aspectos de un concepto, idea o proceso.
- 8.- **Cantar-tararear:** crear canciones sobre un tema académico o buscar canciones para complementar ese tema.
- 9.- **Esquemas tonales:** los tonos asociados a un tema.
- 10.- **Sonidos o tonos vocales:** producir sonidos con las cuerdas vocales para ilustrar un concepto, idea o proceso determinado.

### Inteligencia Interpersonal

- 1.- **Enseñar habilidades de colaboración:** reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para entablar una relación afectiva entre dos personas.
- 2.- **Estrategias de aprendizaje cooperativo:** realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos.
- 3.- **Prácticas de empatía:** expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona.
- 4.- **Ofrecer Feedback:** dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de alguien.
- 5.- **Proyectos de grupo:** investigar un tema con otros trabajando en equipo.
- 6.- **Intuir los sentimientos de los demás:** adivinar lo que está sintiendo o experimentando otra persona en una situación determinada.
- 7.- **Rompecabezas:** Dividir el aprendizaje de un tema en diferentes partes de manera que los alumnos puedan aprender unos de otros y enseñar unos a otros.
- 8.- **Comunicación persona a persona:** fijarse en cómo las personas se relacionan y cómo se podría mejorar esa relación.
- 9.- **Recibir la reacción (feedback) de otro:** aceptar la reacción, opinión...de otra sobre lo que uno está haciendo.
- 10.- **Ser sensible a las motivaciones de los demás:** explorar un tema para descubrir por qué actuaron los otros de un modo concreto para tomar ciertas decisiones.

### Inteligencia intrapersonal

- 1.- **Práctica de estados alterados de conciencia:** aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para llegar a un estado óptimo.
- 2.- **Procesamiento emocional:** reconocer las dimensiones afectivas sobre algo que se estudie.
- 3.- **Habilidades de concentración:** aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea.
- 4.- **Razonamiento de orden superior:** progresar de la memorización a la síntesis, integración y aplicación.
- 5.- **Trabajos-Proyectos Independientes:** trabajar solo para expresar sentimientos y pensamientos sobre un tema.
- 6.- **Procedimientos de Autoconocimiento:** encontrar las implicaciones o aplicaciones personales de los temas aprendidos en el aula para la vida personal del cada uno.
- 7.- **Técnicas de metacognición:** reflexionar sobre el propio pensamiento.
- 8.- **Prácticas de conciencia:** prestar atención a la experiencia propia vivida.
- 9.- **Métodos de reflexión silenciosa:** trabajar con instrumentos de reflexión como diarios de pensamientos, diarios personales.
- 10.- **Estrategias de pensamiento:** aprender qué pautas de pensamiento utilizar para realizar cada una de las tareas.

### Inteligencia Naturalista

- 1.- **Reconocimiento de patrones arquetípicos:** descubrir las repeticiones, patrones estandarizados y diseños de la naturaleza de todo el universo.
- 2.- **Cuidado de las plantas y los animales:** realizar proyectos que incluyan el cuidado, tratamiento de la animales, insectos, plantas u otros organismos.
- 3.- **Prácticas de conservación:** participar en proyectos de cuidado y preservación del medio ambiente.
- 4.- **Reacciones (feedback) del medio ambiente:** comprender y adaptarse al medio y sus reacciones naturales.
- 5.- **Laboratorios naturales:** crear experimentos o actividades en los cuales se empleen objetos del mundo natural.
- 6.- **Encuentros con la naturaleza-trabajos de campo:** ir fuera para poder experimentar con la naturaleza o traer la naturaleza al aula a través de videos, objetos, animales, plantas...
- 7.- **Observación de la naturaleza:** participar en actividades de observación como por ejemplo actividades geológicas, exploraciones, guardar diarios de naturaleza...
- 8.- **Simulaciones del mundo natural:** recrear o representar la naturaleza con formas (dioramas, montajes, fotografías, dibujos...)
- 9.- **Clasificación de las especies:** trabajar con matrices de clasificación para comprender las características de los objetos naturales.
- 10.- **Ejercicios de estimulación sensorial:** exponer los sentidos a los sonidos de la naturaleza, olores, gustos, texturas y cosas visibles.