

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

MANEJO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL "ATAHUALPA" DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 - 2010.

Tesis previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Especialidad Inglés.

AUTORAS: VILLARRUEL CHIZA TERESA LILIANA
ZACARIAS PASTILLO NANCY VERONICA

DIRECTOR: Dr. Oswaldo Ponce

Ibarra, 2010

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, ha aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema: **“MANEJO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL “ATAHUALPA” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”**, trabajo realizado por las señoritas egresadas: **VILLARRUEL CHIZA TERESA LILIANA** y **ZACARÍAS PASTILLO NANCY VERÓNICA** previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, mención **Inglés**.

A ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y merito suficiente para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Dr. Oswaldo Donce
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Con todo el amor del mundo a mis padres, que supieron apoyarme hasta cumplir mis sueños, y que día a día me educaron con valores éticos y morales para ser una persona de éxito.

A mi pequeña Maylín, que fue, es y será mi más grande inspiración; es quién llenó mi vida de alegrías, fe y amor.

Con el más sincero amor a mi esposo, que sin su apoyo y comprensión

No hubiese sido posible este sueño.

LILIANA

Este trabajo de investigación está dedicado para todas las personas

que están motivadas a ser partícipes en la docencia, quienes

comparten y les dan la oportunidad de construir conocimientos

valiosos a un grupo de estudiantes.

NANCY

AGRADECIMIENTO

A DIOS, por cuidar de mis padres, hermanos y hermanas, a mi princesa Maylin y mi amado esposo.

A mis padres que con sus consejos, siempre encontraban la forma de levantarme, cuando ya tenía fuerza para seguir adelante.

A mis catedráticos que compartieron en las aulas sus enseñanzas y conocimientos necesarios para desenvolverme como excelente profesional.

LILIANA

Mi más profundo agradecimiento a Dios por darme la vida.

De todo corazón a mis padres, por el apoyo incondicional que me dieron durante mi etapa de estudios, ya que de esta manera me dieron fuerzas para alcanzar mi meta.

También a los catedráticos por que supieron construir una persona con conocimientos muy valiosos y sabré poner en práctica en la vida profesional.

NANCY

INDICE

Carátula	i
Aceptación del Tutor-	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Indice	v
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	xi
CAPITULO I	i
1. EL PROBLEMA	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del Problema	2
1.3 Formulación del Problema	3
1.4 Delimitación del Problema	4
1.4.1 Unidades de Observación	4
1.4.2 Espacial	4
1.4.3 Temporal:	4
1.5 Objetivos	4
1.5.1 Objetivo General	4
1.5.2 Objetivos Específicos	5
1.6 Justificación	5
CAPITULO II	6
2. MARCO TEORICO	6
2.1 Fundamentación Teórica	6
2.1.1 Fundamentación Psicológica	6
Definición de Inteligencia	6
La Inteligencia en el Aprendizaje	7
¿Qué es Inteligencia para Howard Gardner?	8
Inteligencias Múltiples de acuerdo a la Teoría de Gardner	9
Factores que Interfieren en las Inteligencias Múltiples	11
Desarrollo de las Inteligencias Múltiples	14

Activadores o desactivadores de las Inteligencias	15
2.1.2 Fundamentación Científica	16
Funciones Cerebrales.....	16
Desempeño Cerebral en cada Inteligencia	17
2.1.3 Fundamentación Pedagógica	19
El Aprendizaje dentro de la Educación	19
Aprendizaje Significativo de David Ausubel	19
Clases de Aprendizajes.....	20
2.2 Posicionamiento Teórico Personal.....	21
2.3 Glosario de términos	22
2.4 Subproblemas.....	27
2.5 Matriz Categorial.....	28
CAPITULO III	29
3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	29
3.1 Tipos de investigación.	29
3.1.1 Investigación de Campo	29
3.1.3 Investigación Documental	30
3.2 Métodos	30
3.2.1 Método Analítico – Sintético	30
3.2.2 Método Estadístico.....	31
3.3 Técnicas e Instrumentos	31
3.3.1 La Encuesta.....	31
3.3.2. La Entrevista	31
3.4 Población	32
3.5 Muestra	32
3.6 Esquema de la propuesta.....	34
CAPITULO IV	35
Analisis e interpretaciòn de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Nacional “Atahualpa”.....	35
CUADRO 1.....	35
CUADRO 2.....	36
CUADRO 3.....	37
CUADRO 4.....	38
CUADRO 5.....	39

CUADRO 6.....	40
CUADRO 7.....	41
CUADRO 8.....	42
CUADRO 9.....	43
CUADRO 10.....	44
Analisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los profesores del Colegio Nacional “Atahualpa”.....	45
CUADRO 1.....	45
CUADRO 2.....	46
CUADRO 3.....	47
CUADRO 4.....	48
CUADRO 5.....	49
CUADRO 6.....	50
CUADRO 7.....	51
CUADRO 8.....	52
CUADRO 9.....	53
CUADRO 10.....	54
CAPITULO V	55
5.1 Conclusiones.....	55
5.2 Recomendaciones.....	56
CAPITULO VI	57
6. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	57
6.1 Titulo de la Propuesta	57
6.2 Justificación e importancia.....	57
6.3 Fundamentación.....	58
¿Qué es Inteligencia?	58
Inteligencias Múltiples de Howard Gardner	59
6.4 Objetivos.....	64
6.4.1 Objetivo General	64
6.4.2 Objetivos Especificos.....	64
6.5 Ubicación Sectorial y Física.....	64
6.6 Desarrollo de la Propuesta	65
Actividades para la Inteligencia Lingüística	66
Actividades para la Inteligencia Lógico - Matemático	74

Actividades para la Inteligencia Musical	86
Actividades para la Inteligencia Intra-personal	92
Actividades para la Inteligencia Inter-personal	97
Actividades para la Inteligencia Naturalística	106
Actividades para la Inteligencia Corporal Kinestética.....	113
Actividades para la Inteligencia Espacial	119
CHAPTER VI	126
6. ALTERNATIVE PROPOSAL	126
6.1 Title of the Proposal	126
6.2 Justification and importance.....	126
6.3 Fundamental	127
The Education on the Multiple Intelligences	127
Multiple Intelligences of Howard Gardner.....	128
6.4 Objectives	133
6.4.1 General Objective.....	133
6.4.2 Specific Objectives	133
6.5 Sectorial and Physical Ubication	133
6.6 Kind of Multiple Intelligences	134
Activities to the Linguistic Intelligence	135
Activities to the Logical Intelligence	143
Activities to the Musical Intelligence.....	155
Activities to the Intra-personal Intelligence.....	161
Activities to the Inter-personal Intelligence.....	166
Activities to the Naturalist Intelligence	174
Activities to the Bodily Kinesthetic Intelligence.....	181
Activities to the Visual-Spatial Intelligence	188
6.7 Impacts.....	195
6.8 Diffusion	195
6.9 Bibliografía	196
ANEXOS	198

RESÚMEN

La siguiente investigación tiene la finalidad de Potenciar las Inteligencias Múltiples para motivar a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional "Atahualpa" ubicado en la Parroquia Caranqui. Para este trabajo se presenta como alternativa de solución la elaboración de una Guía Didáctica misma que contiene juegos y actividades de gran utilidad para los docentes y estudiantes de la Institución. El Marco Teórico se fundamenta en las diferentes clases de Inteligencias y en el Aprendizaje Significativo de Ausubel el cual se establece en los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes con los nuevos conocimientos, de esta manera el docente se convierte en un mediador. El trabajo de investigación se enmarca en un proyecto factible el cual es fácil de aplicar, a su vez se utilizó una investigación de campo y el método Analítico- Sintético para hacer un análisis sistemático del problema con la finalidad de interpretar sus causas y efectos. La recolección de datos, la observación y la utilización de bibliografía ha sustentado de mejor manera la ejecución de la misma. La realización de las encuestas y posteriormente su análisis han confirmado la falta de manejo de las Inteligencias Múltiples en el Aprendizaje del Idioma Inglés, especialmente al generalizar un mismo estilo de aprendizaje. Es por esta razón que se a echo necesaria la elaboración de una Guía Didáctica enfocadas en cada una de las Inteligencias Múltiples postuladas por el científico Howard Gardner. Dicha Guía consta de un listado de juegos y actividades didácticas, las cuales podrán ser aplicadas en las clases de Inglés con el propósito de que los estudiantes se sientan a gusto y puedan mejorar su aprendizaje.

ABSTRACT

The follow investigation has the aim of determinate the multiple intelligences in order to motivate the students of Third Year of Bachelor`s degree of the Atahualpa High School, it is located in Caranqui Parish, for this work the investigator group show like solution the elaboration of a Didactic Guide, which contain important games and activities to students and teachers of this institution. The Theoretical Frame is based in the kind of intelligences and in the Significant Learning of David Ausubel which relate the previous knowledge of each one with the new knowledge of the students, of this way of the teacher transformed in a mediator. The work of investigation is in focus in a feasible project because is easy to apply, also to used a field investigation and Analytical – Synthetic Method to make a systematic analysis of the problem, with the objective to interpret the causes and effects. The collecting of dates, the observation and the use of bibliography had supported of better way the execution of the same. The realization of the searches and before its analysis had confirmed the lack of management of the Multiple Intelligences in the Learning of English Language, especially at generalize a same learning style for this reason is necessary the elaboration of Didactic Guide in focus in each one of the Multiple Intelligence indicated for the scientific Howard Gardner. This Guide contain of a list of Didactic games and activities, which will can be apply oneself in the English class, with the aim of than the students feel apology and they can improve your learning.

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación se lo aplica al Tercer Año de Bachillerato del colegio Nacional “Atahualpa” de la Parroquia Caranqui, previamente haciendo un diagnóstico de la situación actual por el cual atraviesan los docentes y estudiantes en el manejo de las Inteligencias Múltiples para motivar el Aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes, lo cual se reflejara en el rendimiento de la asignatura.

La investigación se detalló en seis capítulos:

CAPITULO I se relaciona con el problema, su justificación y la formulación de objetivos; tanto el general como los específicos. En este capítulo se plantea el porqué y el para qué de esta investigación.

CAPITULO II trata del Marco Teórico en el cual se estudia la problemática con sus respectivos antecedentes y las bases teóricas relacionadas con este estudio. Además trata acerca del Aprendizaje Significativo de Ausubel.

CAPITULO III se plantea la metodología utilizada, en el diseño de la Investigación, se define la población los procedimientos e instrumentos para la recolección de datos, la validez y confiabilidad de los mismos, así también como su interpretación y análisis.

CAPITULO IV contiene los análisis de cada pregunta, realizadas después de aplicar las encuestas en la institución dónde se descubrió el problema.

CAPITULO V se encuentra las conclusiones y recomendaciones correspondientes al análisis de las encuestas.

CAPITULO VI se propone la Guía Didáctica que contiene juegos y actividades para aplicarlas en las clases de Inglés.

En la última parte se presenta la bibliografía consultada, los anexos y las respectivas matrices elaboradas para desarrollar la presente investigación.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

El proceso de aprendizaje que se desarrolla en el aula, seguramente que para muchos docentes que están inmersos en la actividad educativa, constituye realmente un reto, puesto que mantener un clima de interactividad durante la clase es una tarea complicada. Para ello es necesario recurrir al estudio de las Inteligencias Múltiples que permitan al estudiante predisponerse hacia el estudio para motivar y transformar una clase monótona y pasiva en una totalmente armónica y de completa actividad.

El escenario que se tomó en cuenta para desarrollar el trabajo investigativo es el Colegio Nacional “Atahualpa” de la ciudad de Ibarra; el cual se describe a continuación:

El Colegio Nacional “Atahualpa” fue creado el 2 de Octubre de 1978 mediante acuerdo Ministerial N° 3184 del 9 de Febrero de 1979 con la modalidad de Humanidades Modernas y con las Especialidades de: Físico-Matemático, Ciencias Sociales y Electro Mecánica vigentes hasta la fecha.

Se realizó una entrevista a los docentes del área de Inglés de esta institución acerca del estudio de las Inteligencias Múltiples, algunos manifestaron que en su preparación académica las conocieron y estudiaron teóricamente, pero en el salón de clase no las practican.

También se observó que para los educadores es difícil identificar las diferentes inteligencias de sus estudiantes por el gran número de matriculados y por los distintos estilos de inteligencia que ellos poseen, así: algunos prefieren un rumbo espacial o cuantitativo, otros estudiantes obtienen mejores resultados cuando se les pide que manejen símbolos de clases diversas, mientras que otros están mejor capacitados para desplegar su comprensión mediante demostraciones prácticas o a través de interacciones con otros individuos.

En esta institución existe estudiantes con talentos específicos, referente a la música, ellos desarrollan su inteligencia musical mejorando su inglés por que incrementan su vocabulario y perfeccionan la pronunciación, pero, no son capacitados profesionalmente, en cambio la inteligencia corporal Kinestética también existente en este colegio la cual es desarrollada por un docente preparado en esta materia.(la danza)

En cambio para los estudiantes, el promedio académico en la asignatura del idioma inglés es regular, por que definitivamente no les agrada, lo califican como “aburrido” y sin relevancia en su vida, esto se debe a que las clase se han vuelto repetitivas solo están restringidos a la memorización, están como oyentes ya que el profesor es el único que interviene en clase sin darles la oportunidad de manifestar su opinión.

1.2 Planteamiento del Problema

La formación educativa de los estudiantes es muy importante dentro de la sociedad, porque les permite desarrollar sus capacidades más elevadas en su profesión o vida diaria. Sin embargo en muchos casos esta formación se ve alterada por varias situaciones que ellos soportan al iniciar su instrucción académica, en este caso el aprendizaje del idioma

Inglés está limitado, ya que los mismos docentes desconocen la manera apropiada de motivar a sus alumnos para aprender el idioma Inglés.

En la práctica habitual se puede constatar en el aula de clase, que existe docentes que no han sido capacitados sobre las Inteligencias Múltiples, a este factor se atribuye la difícil identificación de las diferentes Inteligencias Múltiples en sus estudiantes.

La educación tradicional, es otro factor que afecta el aprendizaje, en este caso el idioma inglés por que los docentes emplean las mismas estrategias usadas durante muchos años atrás, lo cual hace que el estudiante se desmotive y pierda interés.

La aplicación de un solo estilo de aprendizaje por parte de los docentes no les permite a los estudiantes desarrollar sus capacidades individuales, como docentes debemos tener en claro que cada estudiante posee una manera distinta de aprendizaje.

Indudablemente la metodología utilizada por el docente en la clase conlleva al éxito o al fracaso en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, es por eso que la implementación de actividades didácticas, enfocadas en las Inteligencias Múltiples permite lograr en el estudiante mayor creatividad.

1.3 Formulación del Problema

De las consideraciones antes mencionadas se plantea el siguiente problema:

¿De qué manera el manejo de las Inteligencias Múltiples logrará motivar el aprendizaje del Idioma Inglés con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional Atahualpa durante el año lectivo 2009 - 2010?

1.4 Delimitación del Problema.

1.4.1 Unidades de Observación

El presente trabajo se lo realizó con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato, del Colegio Nacional “Atahualpa”

1.4.2 Espacial

El lugar donde se llevó a cabo la investigación es el Colegio Nacional “Atahualpa”.

1.4.3 Temporal:

El presente trabajo tuvo lugar en el segundo y tercer semestre del presente año lectivo 2009 - 2010.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar las Inteligencias Múltiples con el fin de motivar a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional “Atahualpa” mediante actividades inherentes para cada inteligencia.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Dialogar con los docentes sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples para establecer su nivel de conocimiento.
- Reconocer las Inteligencias Múltiples que resaltan en los estudiantes en el aprendizaje.
- Identificar que actividades de motivación utilizan los docentes con sus estudiantes.

1.6 Justificación

La realización del presente trabajo de investigación se justifica por las siguientes razones:

Por la falta de conocimiento de las Inteligencias Múltiples en los docentes de esta institución educativa, ya que mediante esta investigación se proveerá de una nueva gama de estrategias didácticas a fin de que se pueda aprovechar el potencial del estudiante de acuerdo al tipo de inteligencia que posee.

Igualmente la educación no debe ser estandarizada a los estudiantes, se debe respetar su individual talento, ritmo y estilo de aprendizaje como condición propia de cada ser humano.

Es justificable también porque en el Colegio Nacional “Atahualpa” donde se aplicó la investigación brindó todas las facilidades y aperturas del caso a través de sus autoridades, profesores y estudiantes para desarrollar este trabajo de investigación.

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

Para Gardner, Howard (2005) en su obra Estructuras de la Mente, dice:

“La Inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.” (p. 24)

Daniel Goleman (1996) en su obra Inteligencia Emocional, afirma:

“El Coeficiente intelectual no asegura el éxito en la vida.” (p. 281)

2.1 Fundamentación Teórica.

2.1.1 Fundamentación Psicológica

Definición de Inteligencia

www.wikipedia.com Gabriel Zaid en su artículo Antología General dice:

Etimológicamente inteligencia proviene del latín *intelligentsia* que es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla adecuadamente, también es la capacidad de procesar información y está íntimamente ligada a otras funciones mentales como la percepción, o capacidad de recibir dicha información, en la memoria, y almacenarla. (p.12)

El grupo investigador manifiesta que la inteligencia es la capacidad de ordenar los pensamientos y coordinarlos con las acciones, existen tipos

de inteligencia en un mismo individuo pero las cuales se complementan unas a otras en diversas labores diarias así como: educación, vida profesional, vida diaria entre otras.

Para los investigadores Domingo J. Gallego, Catalina M. Alonzo, Ana Cruz y Luis Lizama (2000) en su obra Inteligencia Emocional manifiestan que:

Todas las definiciones de Inteligencia llevan la marca de la época, el lugar y la cultura en las que se han desarrollado. Sin embargo hay una matriz de fuerza común que ayuda a entender las distintas definiciones: los campos de conocimiento necesarios para la supervivencia de la cultura, como la agricultura, la escritura y las artes, los valores propios de la cultura como el respeto por los mayores, las tradiciones académicas o las tendencias pragmáticas, el sistema educativo que instruye y nutre las diversas competencias de los individuos. (p. 11)

Luego de esta investigación, se afirma que los estudiantes poseen diferentes mentalidades y por ello aprenden, memorizan, realizan y comprenden de modos diferentes, por lo que estarían mejor servidos si las disciplinas fueran presentadas en diferentes modalidades y el aprendizaje fuera valorable a través de la variedad de los medios.

La Inteligencia en el Aprendizaje

Para Ponce Jorge Oswaldo en su obra English Teaching Methodology dice que: **“Los estudiantes son muy diferentes unos de otros, ellos aprenden en diferentes formas y tienen diferentes niveles de motivación, los estudiantes responden mejor en su propio estilo de aprendizaje”**. (p. 94)

El grupo investigador como docentes manifiesta que a la hora de programar una tarea para el alumnado, es importante conocer qué tipo de inteligencia predomina en ellos, con el objetivo de utilizar sus puntos fuertes, para optimizar la secuencia de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, atendiendo y entendiendo eficazmente a la diversidad.

Para Celso Antunes (2003) en su obra *Estimular las Inteligencias Múltiples*, manifiesta que:

El tema de las Inteligencias Múltiples se ha venido estudiando y desarrollando desde siempre. Por ejemplo: Rousseau opina que el niño debe aprender a través de la experiencia, allí se ponen en juego las relaciones inter e intra personal y las inclinaciones naturales, Pestalozzi apuesta a un currículo de integración intelectual basado también en las experiencias, Freobel (fundador de los jardines de Infantes) habla del aprendizaje a través de experiencias con objetos para manipular, juegos, canciones, trabajos y John Dewey ve al aula como un microcosmos de la sociedad donde el aprendizaje se da a través de las relaciones y experiencias de sus integrantes. (p.24)

Mediante estas investigaciones se manifiesta que: el juego es una actividad agradable en sí, pero un medio fundamental para impulsar el aprendizaje y desarrollo de su inteligencia.

¿Qué es Inteligencia para Howard Gardner?

Howard Gardner es conocido fundamentalmente por su teoría de las inteligencias múltiples, y señala que:

No existe una inteligencia única en el ser humano, sino una diversidad de inteligencias que marcan las potencialidades y

acentos significativos de cada individuo, trazados por las fortalezas y debilidades en toda una serie de escenarios de expansión de la inteligencia, las personas están acostumbradas a escuchar expresiones como: "no es muy inteligente, pero tiene una maravillosa aptitud para la música", pero para él en realidad son inteligencias. Estoy siendo un tanto provocativo intencionalmente, si hubiera dicho que habían ocho clases de competencias, la gente hubiera bostezado y dicho 'si, si'. Pero llamándolas "inteligencias" estoy diciendo que nos hemos inclinado a colocar un pedestal una variedad llamada inteligencia, y que en realidad hay una pluralidad de éstas, y algunas cosas en las que nunca hemos pensado como 'inteligencia' de manera alguna. (p.147)

Cada inteligencia parece tener su propia secuencia evolutiva, que emerge y alcanza su punto culminante en diferentes etapas de la vida.

Inteligencias Múltiples de acuerdo a la Teoría de Gardner

Según Gardner (1998) en su obra *Frames of Mind* dice que:

Cada persona tiene por lo menos ocho inteligencias o habilidades cognoscitivas, estas inteligencias trabajan juntas, aunque como entidades semi-autónomas, cada persona desarrolla unas más que otras; y en su estudio constan las siguientes: **Inteligencia Lingüístico-verbal:** Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la mnemónica, la explicación y el metalenguaje). Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros, además está en los alumnos a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas. **Inteligencia Lógico-matemática:** Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de

sistemas, entre otros. Los alumnos que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas y se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo, también las personas con una inteligencia lógica matemática bien desarrollada son capaces de utilizar el pensamiento abstracto utilizando la lógica y los números para establecer relaciones entre distintos datos. **La inteligencia musical:** Consiste en la habilidad para pensar en términos de sonidos, ritmos y melodías; la producción de tonos y el reconocimiento y creación de sonidos. También consiste en el uso de instrumentos musicales y el canto como medio de expresión. La persona alta en inteligencia musical tiene la habilidad de expresar emociones y sentimientos a través de la música, sensibilidad por la música, los ritmos y las tonadas musicales, habilidad tocando instrumentos musicales, uso efectivo de la voz para cantar solo, sola o acompañado, gusta escuchar música. **La inteligencia visual – espacial:** Consiste en la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Se piensa en imágenes tri-dimensionales y se transforma la experiencia visual a través de la imaginación. La persona con alta inteligencia visual puede transformar temas en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico, uso de las imágenes mentales, crear diseños, pinturas y dibujos, habilidad para construir diagramas y construir cosas. **La inteligencia corporal-Kinestética:** Consiste en la habilidad para usar los movimientos del cuerpo como medio de autoexpresión. Esto envuelve un gran sentido de coordinación y tiempo. Habilidad para controlar los movimientos de todo el cuerpo para la ejecución de actividades físicas, uso del cuerpo para actividades como balance, coordinación y deportes, destreza manual actividades detalladas y trabajo minúsculo, uso expresivo del cuerpo en forma rítmica e imitativa. **La inteligencia interpersonal:** Consiste en relacionarse y entender a otras personas. Armonizar y reconocer las diferencias entre las personas y apreciar sus perspectivas siendo sensitivo o sensitiva a sus motivos personales e intenciones. Sensibilidad y entendimiento con relación a los sentimientos, puntos de vista y estados emocionales de otras personas, habilidad para mantener buenas relaciones con la familia, amistades y con la gente en general, también para tomar liderazgo entre otras personas y velar por relaciones en grupos. **La inteligencia intra-personal:** Consiste en la habilidad para entenderse a uno mismo. La persona está consciente de sus puntos fuertes y de sus debilidades para alcanzar las metas de la vida. Ayuda a reflexionar y controlar nuestros pensamientos y sentimientos efectivamente.

Conocedor de las ideas propias, los dones y las destrezas personales, y las respuestas emocionales, habilidad para regular la actividad mental, el comportamiento y el estrés personal. **La inteligencia naturalista:** Consiste en el entendimiento del mundo natural incluyendo las plantas, los animales y la observación científica de la naturaleza. Se desarrolla la habilidad para reconocer y clasificar individuos, especies y relaciones ecológicas. También consiste en la interacción con las criaturas vivientes y el discernimiento de patrones de vida y fuerzas naturales. (p. 13 - 16)

Si bien la mayoría de las personas cuenta con la totalidad de las inteligencias, cada individuo revela características cognitivas particulares, todos poseemos diversos grados de las ocho inteligencias y las combinamos y utilizamos de manera profundamente personal. Las inteligencias son lenguajes que hablan todas las personas y se encuentran influenciadas, en parte, por la cultura a la que cada una pertenece.

Daniel Goleman en su obra Inteligencia Emocional dice que: **"Tenemos dos mentes, una que piensa y otra que siente"**. (p. 69)

Otra manera de entenderlo es que el pensamiento es un proceso con muchas caras. Las emociones son una de las facetas de ese proceso, una parte tan integral del mismo como el pensamiento lógico, lineal y verbal del hemisferio izquierdo. Por lo cual también tenemos la inteligencia emocional, que es el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas relacionados con las emociones.

Factores que Interfieren en las Inteligencias Múltiples

www.monografias.com/trabajos12/invcient/invcient/shtml#intel

Gardner estableció ciertas pruebas que cada una de las inteligencias debía cumplir, para ser consideradas una inteligencia en todo el sentido de la palabra y no simplemente un talento o una aptitud. Los criterios que usó incluyen los siguientes ocho factores; de acuerdo a los estudios de D`Leon Geomar, Montiel Yanesker, Velázquez Glendys, Araujo Mariangel, Zaguirre Dayana encontraron los siguientes:

Aislamiento potencial por daños cerebrales: Gracias a su trabajo Gardner tuvo la oportunidad de trabajar con individuos que habían sufrido accidentes o enfermedades que afectaron ciertas áreas específicas del cerebro. En muchos casos las lesiones cerebrales parecerían haber perjudicado una inteligencia mientras otras quedaron intactas. Gardner está defendiendo la existencia de ocho sistemas cerebrales relativamente autónomos. **La existencia de "idiotas sabios", prodigios y otros individuos excepcionales:** Gardner sostiene que ciertas personas pueden ver una inteligencia que opera en un nivel muy alto, como si fueran grandes montañas que se levantan en un horizonte llano. "Los idiotas sabios son individuos que muestra habilidades superiores en una parte de una de las inteligencias, mientras sus otras inteligencias funcionan en niveles bajos. Hay idiotas sabios que tienen memorias musicales, hay idiotas sabios que dibujan de una manera excepcional, hay idiotas sabios que son capaces de leer textos muy complejos pero no comprenden lo que están leyendo". **Una historia particular de desarrollo, con un conjunto definible de desempeños prácticos de "estado-final":** Gardner sostiene que las inteligencias son envueltas por la participación en alguna actividad culturalmente valorizada y que el crecimiento del individuo en esa actividad sigue un esquema desarrollo determinado. Cada actividad basada en una inteligencia tiene su propia trayectoria evolutiva: es decir, cada actividad tiene su propio tiempo para surgir en la infancia temprana, su propia forma de llegar a su pico durante la vida y su propia manera de declinar, de manera gradual o rápida al llegar a la vejez. No emerge tan temprano como la habilidad para componer música, pero llega a su cumbre a una edad temprana. Un repaso de la historia de las ideas matemáticas surge de personas después de los cuarenta años, cuando una persona llega a esta edad puede considerársele como un matemático genial, por otro lado uno puede convertirse en un novelista exitoso a las 40 años, a los

50 o aún después. Uno puede tener 70 años y decidir dedicarse a la pintura. **Una historia evolutiva y la integridad evolutiva:** Gardner concluye que cada una de las ocho inteligencias cumple la condición de tener raíces empapadas profundamente en la evolución de los seres humanos, y aún antes, en la evolución de otras especies. Así, por ejemplo, la inteligencia espacial puede estudiarse en las pinturas rupestres. De manera similar, la inteligencia musical puede encontrarse en la evidencia arqueológica de instrumentos musicales primitivos. La teoría de las Inteligencias Múltiples también tiene un contexto histórico, ciertas inteligencias parecerían haber sido más importantes en otras épocas de lo que son hoy. La inteligencia corporal-Kinestética, por ejemplo, era más valorizada hace 100 años en Estados Unidos, cuando la mayoría de la población vivía en medios rurales, y la habilidad para cosechar granos y construir silos recibía una fuerte aprobación social. **Apoyo de los descubrimientos de la psicometría:** Las mediciones estandarizadas de las habilidades humanas proveen la "prueba o test" que la mayoría de las teorías de la inteligencia usan para corroborar la validez de un modelo. Gardner a pesar de no estar de acuerdo con este tipo de test, sugiere que podemos encontrar apoyo a la teoría de las Inteligencias Múltiples en muchas pruebas estandarizadas existentes. **Apoyo proveniente de trabajos de sicología experimental:** Gardner sugiere que examinando estudios psicológicos específicos podemos ver cómo las inteligencias funcionan aisladas unas de otras. Por ejemplo: ciertos individuos pueden dominar la lectura pero no llegan a transferir esa habilidad a otras áreas como las matemáticas. De manera similar, en los estudios de habilidades cognitivas tales como la memoria, la percepción o la atención podemos ver evidencias de que los individuos poseen habilidades selectivas. **Una operación central o un conjunto de operaciones identificables:** Gardner dice que del mismo modo que una computadora requiere de un conjunto de operaciones para funcionar, cada inteligencia posee un conjunto de operaciones centrales que sirven para impulsar las distintas actividades que corresponden a esa inteligencia. **La susceptibilidad de codificación en un sistema simbólico:** Uno de los mejores indicadores del comportamiento inteligente es la capacidad de los seres humanos de utilizar símbolos. Gardner sugiere que la habilidad de simbolizar es uno de los factores más importantes que separan a los seres humanos de la mayoría de las otras especies. Señala que cada una de las ocho inteligencias en su teoría cumple con el criterio de poder ser

simbolizada. Cada inteligencia posee su propio sistema simbólico. Para la inteligencia lingüística hay una cantidad de lenguas habladas o escritas, para la Inteligencia espacial hay una gama de lenguajes gráficos que utilizan arquitectos, ingenieros, entre otros. (p. 13 - 15)

El estudio de las inteligencias múltiples constituye una herramienta que todos los seres humanos pueden utilizar para aprender, para resolver problemas y para crear. La tarea como educadores es tratar de presentar la enseñanza desde diversos ángulos, estimulando la mayoría de las inteligencias descubriendo las diferencias entre los estudiantes.

Desarrollo de las Inteligencias Múltiples

www.monografias.elaboracionguiasdidacticas.com Flores Raldine sobre

el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples manifiesta que:

La mayoría de las personas pueden desarrollar todas las inteligencias hasta poseer en cada una un nivel de competencia razonable. Que las inteligencias se desarrollen o no dependen de tres factores principales: **Dotación biológica:** incluyendo los factores genéticos o hereditarios y los daños o heridas que el cerebro haya podido recibir antes, durante o después del nacimiento. **Historia de vida personal:** incluyendo las experiencias con los padres, docentes, amigos y otras personas que ayudan a hacer crecer las inteligencias o las mantienen en un bajo nivel de desarrollo. **Antecedente cultural e histórico:** incluyendo la época y el lugar donde uno nació y se crió, la naturaleza y estado de los desarrollos culturales o históricos en diferentes dominios.

Se considera que las ocho inteligencias carecen de valor exclusivo, debido a que cada una de ellas puede ponerse al servicio de buenos o malos propósitos. La forma en que un individuo se mueve dentro de la

sociedad depende de distintos factores que cada ser humano posee, ya sea de origen genético, educativo o cultural.

Activadores o desactivadores de las Inteligencias

http://campus.usal.es/-teoriaeducacion/recensiones/n2_rec_jgc.htm

Valencia Luis dice:

Las experiencias cristalizantes o las experiencias paralizantes son dos procesos clave en el desarrollo de la inteligencia. Las cristalizantes son los "puntos clave" en el desarrollo de los talentos y las habilidades de una persona. A menudo, estos hechos se producen en la temprana infancia o presentarse en cualquier momento de la vida. Son las chispas que encienden una inteligencia e inician su desarrollo hacia la madurez. (p.12)

Celso Antunes (2006) en su obra Juego para Estimular las Inteligencias Múltiples, manifiesta que:

De manera inversa, el término experiencias paralizantes, cierran las puertas de las inteligencias. A menudo están llenas de vergüenza, culpa, temor, ira y otras emociones que impiden a nuestras inteligencias crecer y desarrollarse. Hay otras influencias del medio que también promueven o retardan el desarrollo de las inteligencias. Incluyen las siguientes: **Acceso a recursos o mentores:** Si su familia es muy pobre, tal vez nunca podrá acceder a la posesión de un violín, un piano u otro instrumento, es muy probable que la inteligencia musical no se desarrolle. **Factores históricos-culturales:** si es un estudiante que tiene una inclinación hacia las matemáticas y en esa época las casa de estudios recibían abundantes fondos, es muy probable que se desarrolle la inteligencia lógico-matemática. **Factores geográficos:** si creció en una granja es más probable que haya tenido oportunidades para desarrollar ciertos aspectos de su

inteligencia corporal-Kinestética. **Factores familiares:** si quería artista pero sus padres querían que fuera abogado, esta influencia puede haber promovido el desarrollo de su inteligencia lingüística, en disminución del desarrollo de su inteligencia espacial. **Factores situacionales:** si tuvo que ayudar a cuidar de una familia numerosa mientras crecía, y ahora tiene la propia familia numerosa, puede haber tenido poco tiempo para desarrollarse en áreas prometedoras, excepto que fueran de naturaleza interpersonal. (p. 35, 36)

Mediante este pensamiento se manifiesta que: cada inteligencia debe poseer una característica evolutiva, debe ser observable en grupos especiales de la población, debe proporcionar alguna evidencia de orientación en el cerebro y disponer de un sistema simbólico o representativo.

2.1.2 Fundamentación Científica

Funciones Cerebrales

Para Daniel Goleman (1996) en su obra Inteligencia Emocional manifiesta que:

El cerebro humano es una caja de pandora que se ha venido estudiando con certeza y que está constituido por células llamadas neuronas, las cuales se activan por medio de impulsos eléctricos que funcionan extra sensorialmente haciendo que el cerebro emita una respuesta. (p.112)

Howard Gardner en su libro “Frames of Mind”, nos orienta acerca de como la experiencia focaliza los conceptos y por ende el cerebro como tal realiza las conexiones pertinentes para hacer que dicha información sea recordada y bien aplicada durante toda la vida, en los diferentes talentos

de cada individuo; por esto el cerebro tiene un funcionamiento específico para cada inteligencia.

Desempeño Cerebral en cada Inteligencia

www.books.google.com

Para Fernando H. Lapalma – Psicólogo el

funcionamiento cerebral para cada inteligencia se manifiesta de diferente manera, y los detalla así:

En la **Inteligencia Lingüística-Verbal** un área específica del cerebro llamada "área de Broca" es la responsable de la producción de oraciones gramaticales. Una persona con esa área lesionada, puede comprender palabras y frases sin problemas, pero tiene dificultades para construir frases más sencillas. Al mismo tiempo, otros procesos mentales pueden quedar completamente ilesos. En la **Inteligencia Corporal-Kinestética** se refiere al control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora, y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto. En los diestros, el dominio de este movimiento se suele situar en el hemisferio izquierdo. La habilidad para realizar movimientos voluntarios puede resultar dañada, incluso en individuos que puedan ejecutar los mismos movimientos de forma refleja o involuntaria. La existencia de apraxia específica constituye una línea de evidencia a favor de una inteligencia cinética corporal. En la **Inteligencia Musical** ciertas áreas del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical. Estas, situadas por lo general en el hemisferio derecho, no están localizadas con claridad como sucede con el lenguaje. Sin embargo, pese a la falta de susceptibilidad concreta respecto a la habilidad musical en caso de lesiones cerebrales, existe evidencia de "amusia" (pérdida de habilidad musical). En la **Inteligencia Interpersonal** todos los indicios proporcionados por la investigación cerebral sugieren que los lóbulos frontales desempeñan un papel importante en el conocimiento interpersonal, los daños en esta área pueden causar cambios profundos en la personalidad aunque otras formas de la resolución de problemas puedan quedar inalteradas: una

persona no es la misma después de la lesión. La evidencia biológica de la inteligencia interpersonal abarca factores adicionales que a menudo se consideran excluyentes de la especie humana: 1. La prolongada infancia de los primates, que establece un vínculo estrecho con la madre, favorece el desarrollo intrapersonal. 2. La importancia de la interacción social entre los humanos que demandan participación y cooperación. La necesidad de cohesión al grupo, de liderazgo, de organización y solidaridad, surge como consecuencia de la necesidad de supervivencia. En la **Inteligencia Intrapersonal** los lóbulos frontales desempeñan un papel central en el cambio de la personalidad, los daños en el área inferior de los lóbulos frontales puede producir irritabilidad o euforia; en cambio, los daños en la parte superior tienden a producir indiferencia, languidez y apatía (personalidad depresiva). Finalmente en la **Inteligencia Espacial** el hemisferio derecho (en las personas diestras) demuestra ser la sede más importante del cálculo espacial. Las lesiones en la región posterior derecha provocan daños en la habilidad para orientarse en un lugar, para reconocer caras o escenas o para apreciar pequeños detalles. (p. 112 - 114)

Los pacientes con daño específico en las regiones del hemisferio derecho, intentarán compensar su déficit espacial con estrategias lingüísticas: razonarán en voz alta para intentar resolver una tarea o se inventarán respuestas. Pero las estrategias lingüísticas no parecen eficientes para resolver tales problemas.

Las personas ciegas proporcionan un claro ejemplo de la distinción entre inteligencia espacial y perspectiva visual. Un ciego puede reconocer ciertas formas a través de un método indirecto, pasar la mano a lo largo de un objeto, por ejemplo, construye una noción diferente a la visual de longitud, para el invidente, el sistema perceptivo de la modalidad táctil corre en paralelo a la modalidad visual de una persona visualmente normal.

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

El Aprendizaje dentro de la Educación

www.nlopézsolve.bligoo.com

Ing. M. Neil Mike López Monsalve expone en su página web que:

En la Educación actualmente las transformaciones de la sociedad hacen que los conocimientos que vamos adquiriendo estén permanentemente modificándose, por lo que estudiar algo hoy en día, no es definitivo para el futuro. En este sentido el rol que juega la Educación, en la actualidad está planteada en más que entregar una cantidad enorme de conocimientos a los alumnos, es facilitar herramientas necesarias para desenvolverse con seguridad y adquirir cualquier conocimiento que se presente. Los objetivos de la enseñanza van más allá de los contenidos curriculares y en todo caso deberían adquirirse y desarrollarse múltiples capacidades en distintos contextos, en las aulas, mediante el estudio autónomo o con la resolución de problemas de la vida cotidiana. Estas cuestiones impregnan todas las asignaturas y campos de estudio y forman parte integrante de las Inteligencias Múltiples. Se trata entonces, de entregar habilidades que permitan utilizar en la vida diaria lo aprendido, de distintos modos, y conocimientos fundamentales que sirvan de base para adquirir otros más complejos. (p. 5)

Mediante este estudio y teniendo experiencia dentro del aula se puede concluir que el aprendizaje del Idioma Inglés se mejora por medio del manejo de las Inteligencias Múltiples lo que conllevan a fortalecer el aprendizaje significativo.

Aprendizaje Significativo de David Ausubel

En la obra Modelos Pedagógicos de Julián de Zubìria (2006) dice que:

El Aprendizaje Significativo básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del estudiante para construir un nuevo aprendizaje, el docente se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los estudiantes, ya no es él que simplemente los imparte, más bien que los estudiantes participen en lo que aprenden, pero para lograr la participación del aprendiz se deben crear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el docente, el alumno almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria. (p. 153)

El grupo investigador manifiesta que el aprendizaje significativo cuando se relaciona intencionadamente el material objeto de estudio, que es potencialmente significativo, con las ideas establecidas y pertinentes de la estructura cognitiva, de esta manera se pueden utilizar con eficacia los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos que, a su vez, permiten nuevos aprendizajes.

Clases de Aprendizajes

En la Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta 2008-2009 Microsoft Corporation, existe los siguientes aprendizajes:

El Aprendizaje Significativo de Ausubel es importante, pero no se puede dejar de lado otros tipos de aprendizajes dentro de las Teorías Cognitivas tales como: **Aprendizaje Receptivo.**- El estudiante recibe el contenido que ha de interiorizarse, sobre todo por la explicación del profesor. **Aprendizaje por Descubrimiento.**- El estudiante debe descubrir el material por si mismo antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutelado por el profesor o ser autónomo. **Aprendizaje Repetitivo o Memorístico.**- Surge cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos, conceptos con escasa o nula interpelación entre ellos.

Estas clases de aprendizajes están encaminados con el aprendizaje Significativo de Ausubel; quien nos indica que es el resultado de la interacción entre los conocimientos del que aprende y la nueva información que va a aprenderse.

2.2 Posicionamiento Teórico Personal

Para Gardner, Howard (2005) en su obra Estructuras de la Mente, dice:

“La Inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.” (p. 24)

La presente investigación concuerda con este pensamiento por que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en esta vida no basta con tener un excelente nivel académico, hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto, no mejor ni peor, pero si distinto.

Además se creía que las inteligencias eran innatas e inamovibles. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho, pero mediante el estudio de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner se constato que la inteligencia se convierte en una destreza que se puede desarrollar, por ejemplo para un deportista, por buenas que sean sus cualidades debe explotar su inteligencia por medio del entrenamiento, de la misma manera para matemáticos, poetas o de gente emocionalmente inteligente.

2.3 Glosario de términos

Para la definición de los términos desconocidos se utilizó el Diccionario de la Real Academia de la lengua (2005)

Aprendizaje: Proceso de adquisición de determinados conocimientos, competencias, habilidades o aptitudes por medio del estudio o la experiencia.

Aptitud: Disposición natural o adquirida y es capaz de efectuar bien ciertas tareas o ejercer un arte, es una combinación de capacidad o destreza innata y destreza adquirida.

Abstracción: Es un proceso mental que se aplica al seleccionar algunas características y propiedades de un conjunto de cosas del mundo real, excluyendo otras no pertinentes. En otras palabras, es una representación mental de la realidad.

Amusia: Es la pérdida de memoria musical.

Competencia: Es una capacidad efectiva para llevar a cabo exitosamente una actividad laboral plenamente identificada. La competencia laboral no es una probabilidad de éxito en la ejecución de un trabajo; es una capacidad real y demostrada.

Corteza Motora: es el manto de tejido nervioso que cubre la superficie de los hemisferios cerebrales, alcanzando su máximo desarrollo en los primates. Tales redes neuronales en el córtex macroscópicamente (a simple vista) se observan como materia gris.

Criterios: Son pautas de evaluación definidas con el propósito de estratificar campos para facilitar el análisis.

Cerebro: es un órgano vivo que probablemente en su flexibilidad, se pone en funcionamiento de la mente y de todo ámbito social.

Discernimiento: Es la facultad de la mente que nos permite percibir y establecer las diferencias que existen entre dos o más cosas (entre bueno y malo, bello y feo.)

Dotación Biológica: Son factores genéticos que el cerebro puede haber recibido, antes o después del nacimiento.

Enseñanza: Esta basado en métodos donde el profesor se ocupa de cada alumno por orden, controlando a través de lecciones y trabajos escritos, además los alumnos se instruyen unos a otros.

Evolutivo: Es el proceso que nos hace ser como somos.

Entrevista: Son preguntas en forma oral que hace el entrevistador a un sujeto para obtener investigación.

Euforia: Es la capacidad para soportar el dolor, o la sensación de bienestar asociada a un gran optimismo.

Fonética: Es el estudio de los sonidos físicos del discurso humano. Es la rama de la lingüística que estudia la producción y percepción de los sonidos de una lengua en específico, con respecto a sus manifestaciones físicas.

Funciones cerebrales: Está constituido por células llamadas neuronas las cuales se activan por medio de impulsos eléctricos que funciona extra sensorialmente haciendo que el cerebro emita una respuesta.

Inteligencia Múltiple: Define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.

Innatas: Es una expresión referente al debate acerca de la importancia relativa de las facultades innatas de un individuo ver sus experiencias personales, en ser la causa determinante de sus rasgos físicos o de comportamiento.

Inteligencia Corporal-Kinestética: se refiere al control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora.

Inteligencia Lingüística: En los niños se aprecia en su facilidad para escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas.

Inteligencia Lógica-matemática: Se aprecia en los menores por su interés en patrones de medida, categorías y relaciones. Facilidad para la resolución de problemas aritméticos, juegos de estrategia y experimentos.

Inteligencia Visual y espacial: Los niños piensan en imágenes y dibujos. Tienen facilidad para resolver rompecabezas, dedican el tiempo libre a dibujar, prefieren juegos constructivos, etc.

Inteligencia Musical: Los menores se manifiestan frecuentemente con canciones y sonidos. Identifican con facilidad los sonidos.

Inteligencia Interpersonal: Se comunican bien y son líderes en sus grupos. Entienden bien los sentimientos de los demás y proyectan con facilidad las relaciones interpersonales.

Inteligencia Intrapersonal: Relacionada con la capacidad de un sujeto de conocerse a sí mismo: sus reacciones, emociones y vida interior.

Inteligencia Naturalista: Es la capacidad de hacer distinciones entre el mundo y la naturaleza.

Languidez: Falta de espíritu, valor o energía.

Lóbulos Frontales: Es un área de la corteza cerebral de los vertebrados. En los seres humanos está localizado en la parte anterior del cerebro. Los lóbulos temporales están localizados debajo y detrás de los lóbulos frontales.

Metalenguaje: Es un lenguaje que se usa para hablar acerca de otro lenguaje, al lenguaje acerca del cual se está hablando se lo llama el lenguaje objeto.

Microcosmos: Son términos filosóficos contrapuestos que explican la relación entre el ser humano y el universo.

Motivación: es la manera de buscar agrado en una circunstancia en el proceso cognitivo,

Objetivo: Es el dato de posible comprobación por parte del investigador, es el enunciado claro y preciso de las metas que se persiguen.

Pragmático: Se caracteriza por la insistencia en las consecuencias como manera de caracterizar la verdad o significado de las cosas. El pragmatismo se opone a la visión de que los conceptos humanos y el intelecto representan el significado real de las cosas.

Primates: Son el orden de mamíferos al que pertenecen el hombre y sus parientes más cercanos. Los primates tienen cinco dedos (pentadáctila), un patrón dental común, y un primitivo (no especializado) diseño corporal.

Prodigios: Se llama prodigio a todo suceso extraño que excede los límites regulares de la naturaleza.

Plausibilidad: Se aplica a la cosa que merece aprobación o recomendación. Se aplica a la cosa que merece ser aplaudida o elogiada.

Percepción: Los conceptos son construcciones o imágenes mentales, por medio de las cuales comprendemos las experiencias que emergen de la interacción con nuestro entorno, a través de su integración en clases o categorías relacionadas con nuestros conocimientos previos.

Psicométrica: Es una rama de la psicología dedicada a medir rasgos de personalidad, capacidades mentales, nivel de conocimientos y estados de opinión o actitud.

Retórica: Es la disciplina transversal a distintos campos de conocimiento (ciencia de la literatura, ciencias políticas, publicidad, periodismo, etc.) que se ocupa de estudiar y de sistematizar procedimientos y técnicas de utilización del lenguaje puesto al servicio de una finalidad persuasiva o estética del mismo, añadida a su finalidad comunicativa.

Sintaxis: Es la parte de la gramática que estudia las reglas que gobiernan la combinatoria de constituyentes sintácticos y la formación de unidades superiores a estos, como los sintagmas y oraciones gramaticales.

Semántica: Se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación del significado de un determinado elemento, símbolo, palabra, expresión o representación formal.

Susceptibilidad: Siempre se considera un síntoma de anormalidad y debilidad. Suele encontrarse en casi todos los sentimientos de inferioridad

Técnica: Es el conjunto de procedimientos para el aprovechamiento de los elementos que rodean los fenómenos sobre los cuales se investigan.

2.4 Subproblemas

Las consideraciones antes mencionadas han motivado señalar los subproblemas con relación a este tema de investigación:

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los docentes sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples?
- ¿Qué tipo de Inteligencias Múltiples se distinguen en sus estudiantes?
- ¿Qué actividades de motivación utilizan los docentes con sus estudiantes?

2.5 Matriz Categorial

PROBLEMA: ¿De qué manera el manejo de las Inteligencias Múltiples logrará motivar el aprendizaje del Idioma Inglés con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional Atahualpa durante el año lectivo 2009 - 2010?

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIONES	INDICADORES
Las inteligencias son lenguajes que hablan todas las personas y se encuentran influenciadas en parte, por la cultura a la que cada una pertenece.	Inteligencias Múltiples	1) Lingüístico-verbal 2) Lógico-matemática 3) Música 4) Espacial 5) Corporal-Kinestética 6) Interpersonal 7) Interpersonal 8) Naturalística	1. Limitado vocabulario Falta de formación Semántica 2. Insuficiente razonamiento lógico Incapacidad de pensamiento abstracto 3. Poca expresión Escasa habilidad instrumental 4. Falta de interpretación grafica Poca imaginación y creatividad 5. Falta de coordinación corporal Baja concentración 6. Poca interacción Personas egocéntricas 7. Baja autoestima Aislamiento 8. Desamor a la naturaleza Destrucción del ecosistema
Es un sistema de conocimientos científicos verdaderos inferidos en forma lógica a partir de determinados principios y describe un cierto dominio de objetos.	Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje significativo de David Ausubel ▪ Aprendizaje receptivo ▪ Aprendizaje por descubrimiento ▪ Aprendizaje repetitivo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posee conocimiento previo de las inteligencias múltiples. ▪ El sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo ▪ Acceso de nueva información ▪ Descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

CAPITULO III

3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1 Tipos de investigación.

El trabajo de investigación es factible por que reúne las características y las condiciones que así lo exigen.

Proyecto Factible

El Proyecto Factible constituye la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimiento o necesidades de organización o grupos sociales. El proyecto factible debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades.

El presente trabajo estuvo apoyado en las siguientes investigaciones:

3.1.1 Investigación de Campo

La investigación de campo “consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurre los hechos, sin manipular o controlar variable alguna”.

Este trabajo se basó en la investigación de campo, porque fue necesaria la visita al Colegio Nacional “Atahualpa” dónde acontecieron los hechos, los cuales fueron detallados por el grupo investigador.

3.1.3 Investigación Documental

La Investigación Documental es el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos, la originalidad del estudio se reflejará en el enfoque, criterios, en general en el pensamiento del estudiante.

En este trabajo se aplicó esta investigación, porque el tema demanda abundante información, la cual se obtuvo en libros, revistas, periódicos, folletos, de las bibliotecas de las universidades Técnica del Norte y Católica, además se recurrió al internet y sus respectivas páginas webs.

3.2 Métodos

Se empleó métodos considerando la experiencia personal y conocimiento del espacio en el que se desarrollara la investigación, así:

3.2.1 Método Analítico – Sintético

Se aplicó el Método Analítico, para la segmentación de un todo, descomponiendo en partes o elementos para observar las causas, el origen y los efectos que trae consigo la carencia de conocimientos de las Inteligencias Múltiples en el Aprendizaje, los cuales se sintetizan en las conclusiones y recomendaciones.

3.2.2 Método Estadístico

El grupo investigador aplicó este método basado en tablas de datos, procesos, descubrimiento de datos, comprobación y cálculos matemáticos se miden los resultados de informes recopilados por medio de los instrumentos aplicados como son: encuestas, entrevistas, conferencias, audiencias, indagaciones, reuniones a docentes del área de Inglés, estudiantes, autoridades, padres de familia de Colegio Nacional “Atahualpa.”

3.3 Técnicas e Instrumentos

Para la realización de esta investigación se citó las siguientes:

3.3.1 La Encuesta

Se diseñó encuestas que se aplicaron con los estudiantes y docentes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional “Atahualpa”, lo que permitió comparar resultados, si a caso el conocimiento de la Teoría de Las Inteligencias Múltiples expuesta por Gardner estimula o mejora el aprendizaje del idioma Inglés en el aula de clase, luego los resultado de esta encuesta fueron tabulados para sustentar el presente trabajo.

3.3.2. La Entrevista

Este instrumento es importante porque permitió entablar un diálogo entre dos personas, o una persona y un grupo; con el propósito de obtener datos que de otro modo serían muy difíciles conseguir.

3.4 Población

La población o universo de estudio fueron 118 estudiantes, 2 autoridades (rector y vicerrector), y 4 profesores de Inglés.

POBLACION DE ESTUDIANTES

COLEGIO NACIONAL "ATAHUALPA"		
ESPECIALIDADES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PROFESORES
Físico – Matemático	18	4
Ciencias – Sociales	47	
Mecánica Industrial	53	
TOTAL	118	4

FUENTE: Secretaría del Colegio

3.5 Muestra

El cálculo de la muestra se lo desarrolló de acuerdo a las explicaciones del tutor y documentos facilitados por la Universidad Técnica del Norte de la siguiente manera:

$$n = \frac{P.Q * N}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + P.Q}$$

n = Tamaño de la muestra

PQ = Variación de la población, valor constante 0.25

N = Población / Universo

N – 1 = Corrección Geométrica, para muestras grandes > 30

E = Margen de error estadísticamente aceptable

0.02 = 2 % (mínimo)

0.3 = 30% (máximo)

0.05 = 5% (Recomendado en la educación)

K = Coeficiente de corrección de error, valor constante = 2

Aplicación

PQ = 0.25

N = 118

(N -1) = 117

E = 0.05 = 5%

K = 2

$$n = \frac{0.25 * 118}{\frac{(117) 0.05^2}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{29.5}{(117) (0.000625) + 0.25}$$

$$n = \frac{29.5}{0.323125}$$

n = 91

NOTA: Para el presente trabajo se tomó únicamente la población total de alumnos de Tercer Año de Bachillerato, así como a sus docentes. No se la tomó como muestra ya que el grupo a utilizarse no es numeroso.

3.6 Esquema de la propuesta.

Titulo de la propuesta

Justificación e importancia

Fundamentación

Objetivos

Ubicación sectorial y física

Desarrollo de la propuesta

Impactos

Difusión

Bibliografía

CAPITULO IV

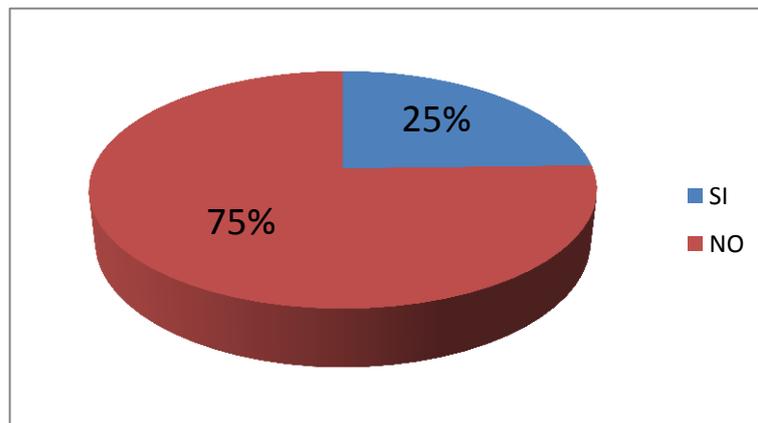
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO NACIONAL "ATAHUALPA"

1.- ¿Ha escuchado o conoce sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples?

CUADRO 1

OPCIÓN	f	%
SI	29	25%
NO	89	75%
TOTAL	118	100%

Gráfico 1



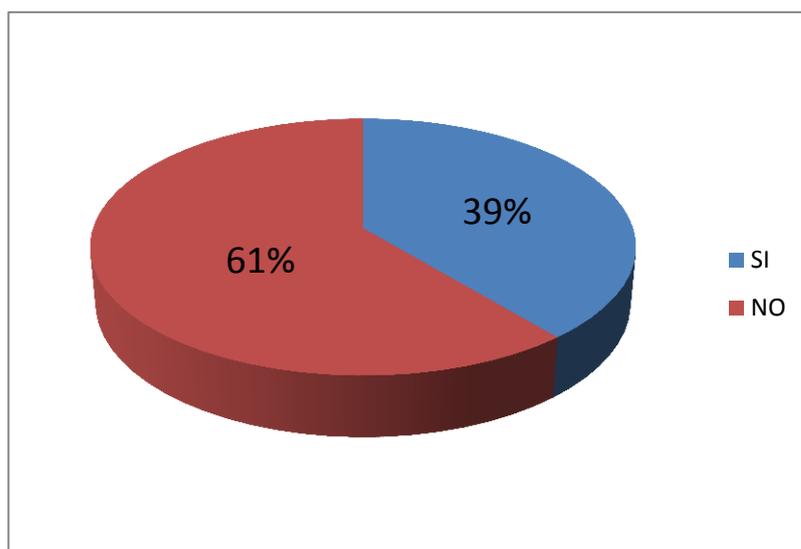
El 75% de los estudiantes de esta institución manifiestan que no conocen sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples, mientras que el 25% de los estudiantes dicen que si conocen sobre esta teoría. Concluimos que existe un gran desconocimiento sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

2.- ¿En el aula de clase le resulta sencillo resolver crucigramas o acertijos en Inglés?

CUADRO 2

OPCIÓN	f	%
SI	46	39%
NO	72	61%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 2



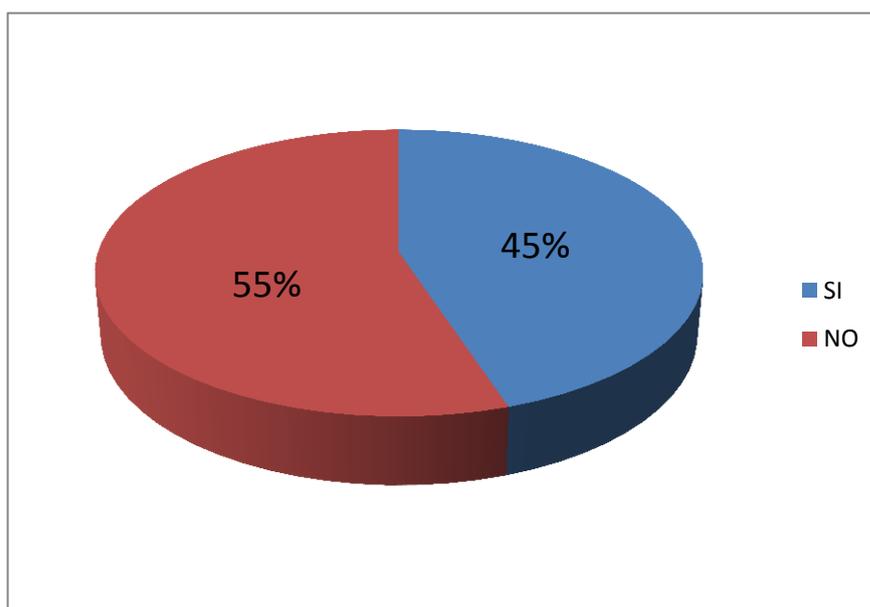
Se establece que el 61% de los estudiantes no les resulta fácil resolver crucigramas o acertijos en Inglés, y el 39% manifiestan que les agrada resolver crucigramas en esta asignatura. Podemos deducir que en el Tercer Año de Bachillerato no les agradan actividades de lógica.

3.- ¿Conoce el significado de muchas palabras en Inglés y las utiliza en su expresión oral y escrita con exactitud y claridad?

CUADRO 3

OPCIÓN	f	%
SI	53	45%
NO	65	55%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 3



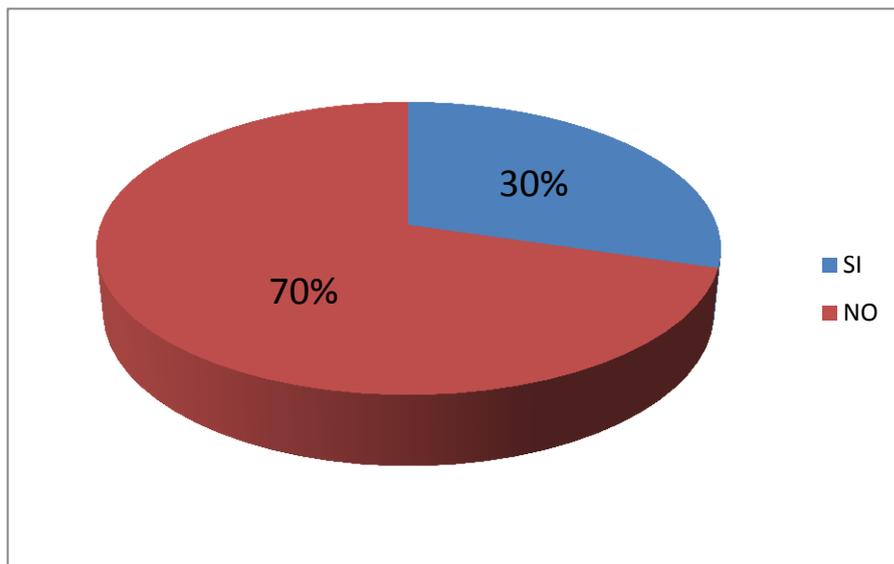
De acuerdo a los resultados obtenidos se observa que el 55% de los estudiantes no conocen el significado de palabras en Inglés y no las usan en diálogos, pero con un porcentaje de 45% un poco menor al anterior, los estudiantes si conocen y aplican las palabras en pequeños diálogos. Por lo cual opinamos que la aplicación de actividades sobre vocabulario es importante.

4.- ¿Comprende con facilidad la pronunciación y el significado de las palabras interpretadas musicalmente?

CUADRO 4

OPCIÓN	F	%
SI	35	30%
NO	83	70%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 4



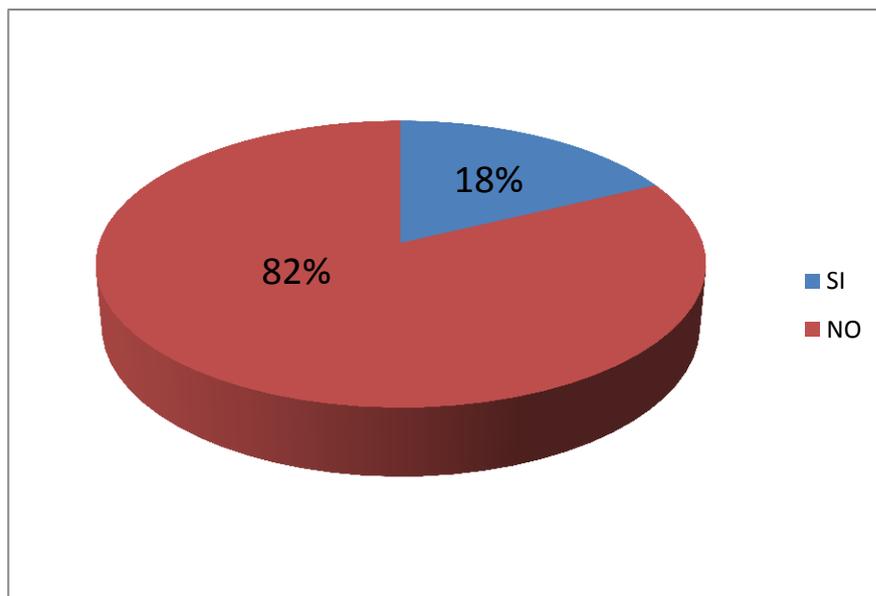
El 70% de los encuestados afirman que no pueden interpretar con facilidad y entender la pronunciación de las canciones en Inglés, pero en un pequeño porcentaje del 30% presentan una capacidad para interpretar musicalmente canciones, sonidos, y diálogos. Mediante estos resultados podemos decir que los estudiantes de esta institución no aprenden Inglés mediante la música por qué no emplean nuevas estrategias.

5.- ¿Su profesor, ha desarrollado sus clases al aire libre?

CUADRO 5

OPCIÓN	f	%
SI	21	18%
NO	97	82%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 5



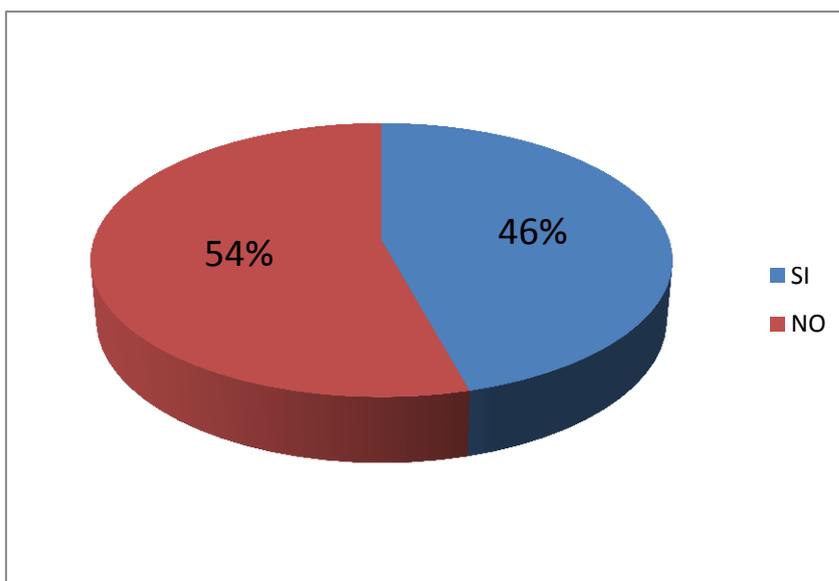
De acuerdo a los resultados se establece un alto porcentaje del 82% de los estudiantes que afirman que sus clases las reciben solo en su aula, y en un mínimo del 18% cambian de ambiente para salir de la rutina. Es decir la falta de cambio de ambiente por parte de los docentes hace que sus estudiantes caigan en la monotonía.

6.- ¿En el aprendizaje de las clases de Inglés su profesor le permite realizar juegos con mucho movimiento?

CUADRO 6

OPCIÓN	F	%
SI	54	46%
NO	64	54%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 6



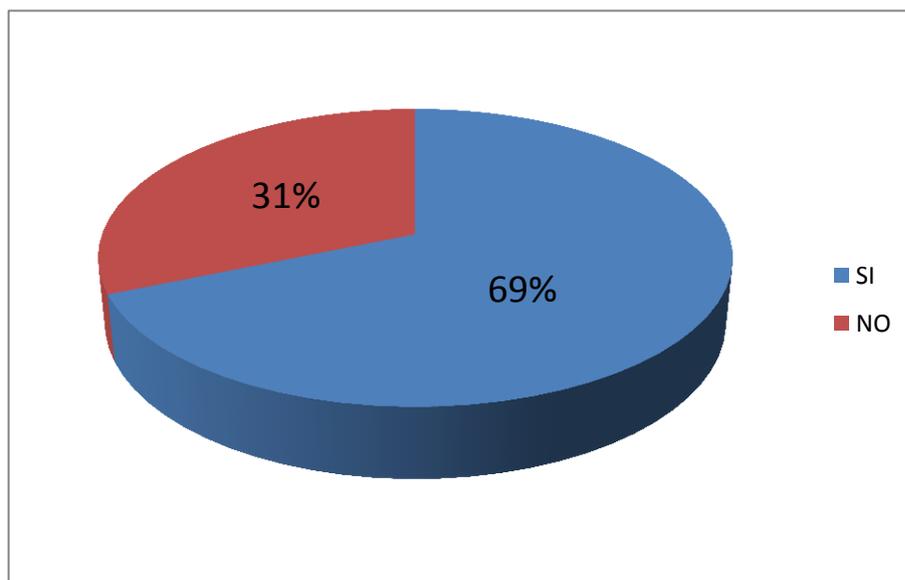
El 46% de los encuestados afirman que su profesor les permite realizar juegos con mucho movimiento, en cambio el 54% de los estudiantes manifiestan que rara vez realizan juegos de movimiento corporal, con estos resultados observamos que no existe una gran variación entre las dos opciones, es decir que los docentes emplean actividades físicas.

7.- ¿Le parece interesante intercambiar información sobre algún tema con sus compañeros durante la clase de Inglés?

CUADRO 7

OPCIÓN	f	%
SI	81	69%
NO	37	31%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 7



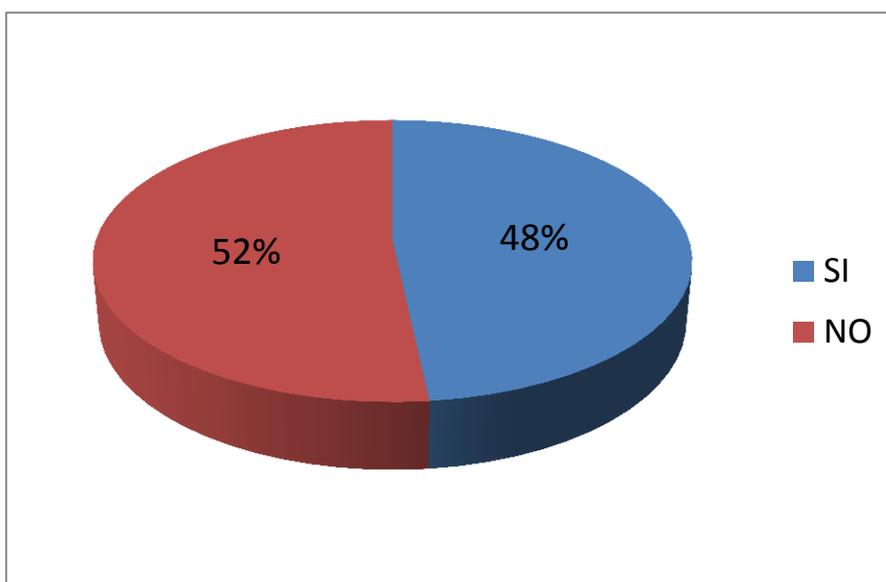
Se establece que el 69% de los estudiantes les agrada intercambiar información sobre algún tema con sus compañeros durante las clases de inglés, y el 31% de los encuestados no les interesa el interrelacionarse con sus compañeros. Por lo cual podemos afirmar que los estudiantes trabajan de mejor manera cuando lo hacen solos.

8.- ¿En el salón de clase le agrada trabajar solo y compartir sus triunfos con los demás?

CUADRO 8

OPCIÓN	F	%
SI	57	48%
NO	61	52%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 8



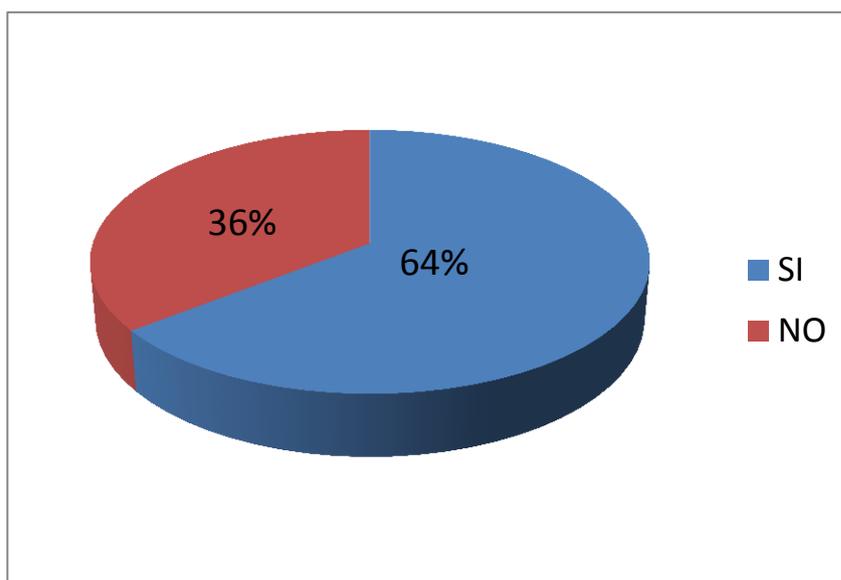
El 52% de los encuestados manifiestan que el trabajo individual no les agrada y no comparten sus triunfos con los demás, y con un 48% podemos decir que los estudiantes les facilita el aprendizaje del idioma Inglés. Estos porcentajes nos revelan que no existe una gran diferencia entre las dos opciones; es decir la mitad de los encuestados les agrada el trabajo individual y la otra mitad el trabajo colectivo.

9.- ¿Se le facilita el aprendizaje del idioma Inglés mediante el uso de videos, diapositivas, mapas, flash cards?

CUADRO 9

OPCIÓN	f	%
SI	76	64%
NO	42	36%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 9



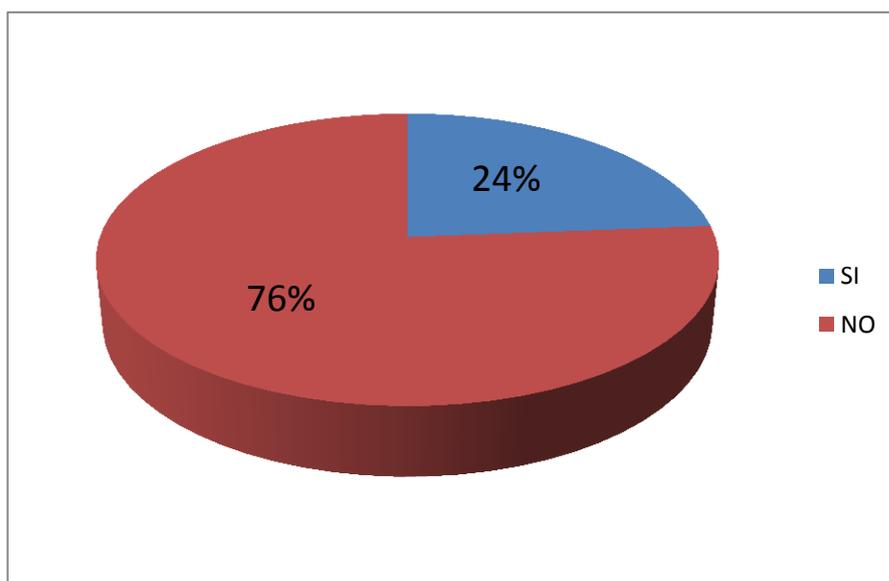
Según los datos obtenidos el 64% de los encuestados de esta institución mediante el uso de videos, diapositivas, mapas, flash cards no les ayuda al aprendizaje del idioma Inglés, en cambio el 36% dicen que se les facilita el aprendizaje. Mediante esta pregunta pudimos constatar que en esta institución no existe material didáctico para desarrollar la inteligencia espacial.

10.- ¿En el aprendizaje del idioma Inglés ha estudiado temas relacionados con la naturaleza?

CUADRO 10

OPCIÓN	F	%
SI	28	24%
NO	90	76%
TOTAL	118	100%

GRAFICO 10



Se establece que el 76% de los estudiantes no han estudiado temas relacionados con la naturaleza en el aprendizaje del idioma Inglés, en cambio el 24% de los encuestados supuestamente dice conocer temas relacionados con la naturaleza. Por lo cual podemos decir que el docente no usa estrategias didácticas solo se orientan a las actividades presentadas por el libro.

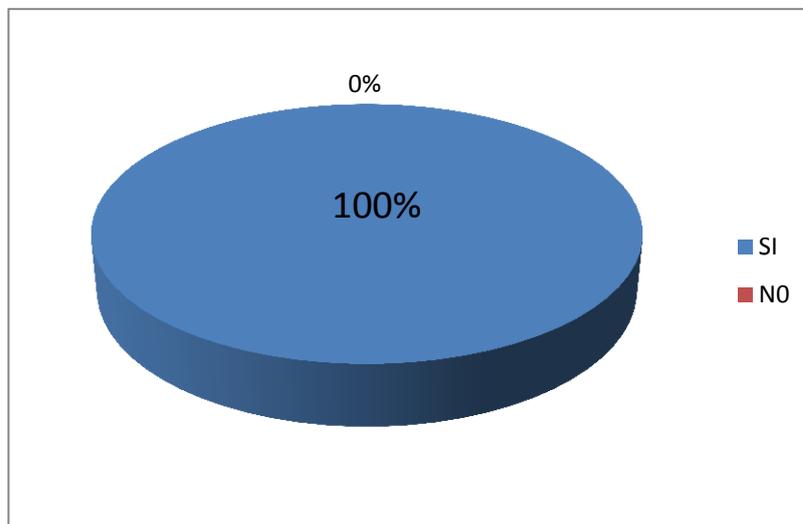
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES DEL COLEGIO NACIONAL “ATAHUALPA”

1.- ¿Conoce Ud.? La Teoría de las Inteligencias Múltiples y las aplica con sus estudiantes

CUADRO 1

OPCIÓN	f	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 1



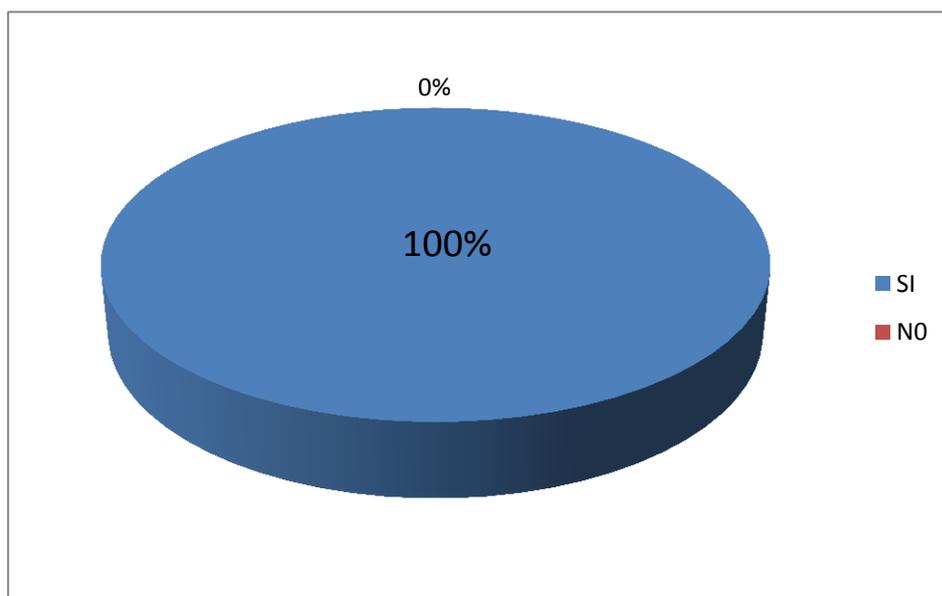
Los docentes del área de Inglés en un 100% manifiestan que conocen sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples, cabe recalcar que es un conocimiento teórico ya que en el aula con sus estudiantes no las aplican adecuadamente. Concluimos que el aprendizaje no está enfocado con las Inteligencias Múltiples.

2.- ¿Analiza con sus estudiantes las diferencias entre las inteligencias Múltiples?

CUADRO 2

OPCIÓN	F	%
SI	4	24%
NO	0	76%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 2



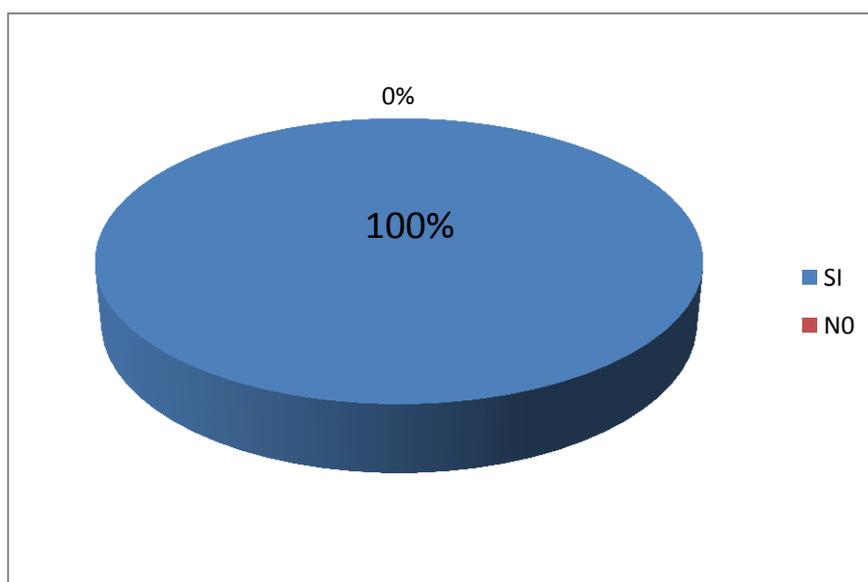
El 100% de los docentes afirman que comparten y analizan con sus estudiantes sobre las Inteligencias Múltiples en el área de Inglés, con esta pregunta obtuvimos resultados contradictorios ya que los estudiantes en su mayoría desconocen sobre esta teoría y mas sobre sus diferencias.

3.- ¿Ha realizado ejercicios o estrategias con sus estudiantes para desarrollar la inteligencia lingüística verbal?

CUADRO 3

OPCIÓN	f	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 3



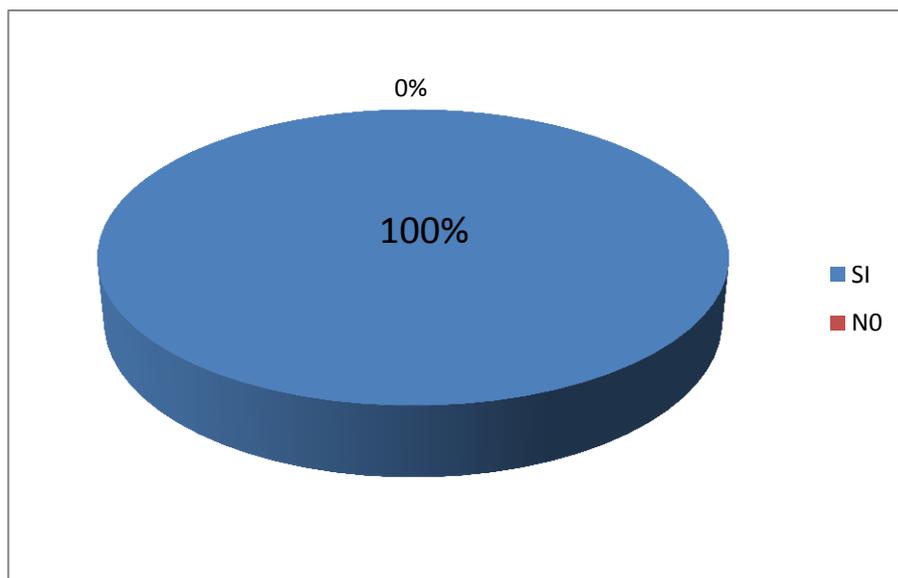
Se establece que el 100% de los encuestados aplican ejercicios y estrategias para desarrollar la inteligencia Lingüística Verbal, es decir en sus clases emplean estrategias como: diálogos, exposiciones, vocabulario. Afirmamos que mediante actividades Lingüísticas podemos motivar a los estudiantes para desarrollar su Inteligencia Lingüística Verbal.

4.- ¿Usted presenta actividades de razonamiento lógico, tales como: crucigramas, sopa de letras, llenar espacios en blanco?

CUADRO 4

OPCIÓN	F	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 4



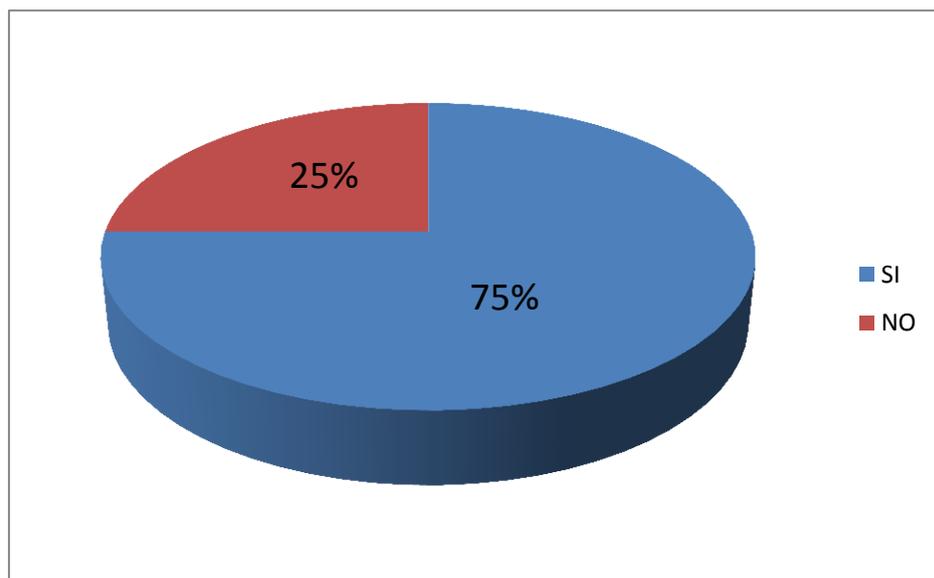
Se manifiesta que el 100% de los encuestados en el salón de clases presentan a sus estudiantes actividades de razonamiento lógico, tales como: crucigramas, sopa de letra, llenar espacios en blanco, con el objeto de despertar en sus estudiantes la creatividad y el razonamiento.

5.- ¿Utiliza canciones o música para motivar a sus estudiantes en el aprendizaje del idioma Inglés?

CUADRO 5

OPCIÓN	f	%
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 5



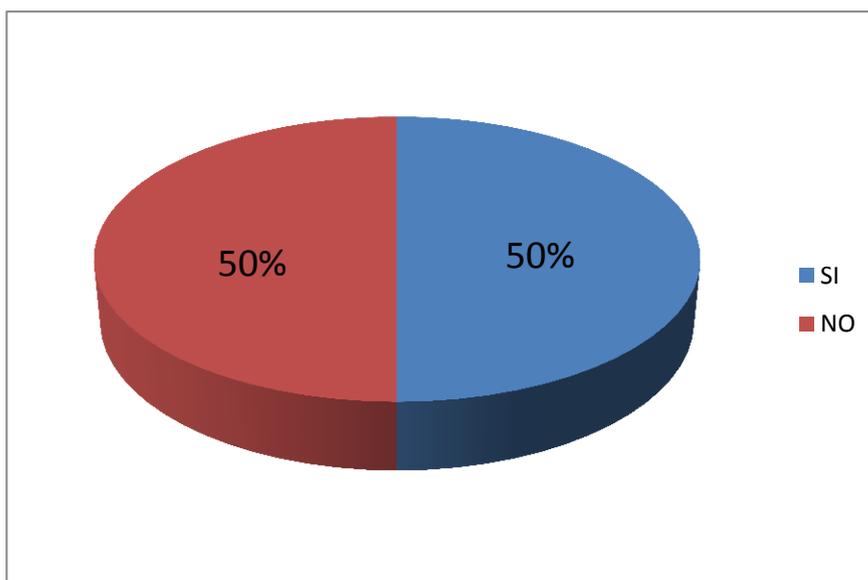
Con el 75% de encuestados manifiestan que utilizan canciones y música para motivar el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes, pero el 25% manifiesta que no tiene resultados con el uso de canciones.

6.- ¿Recurre usted a materiales didácticos como: proyector, videos, organizadores gráficos?

CUADRO 6

OPCIÓN	F	%
SI	2	50%
NO	2	50%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 6



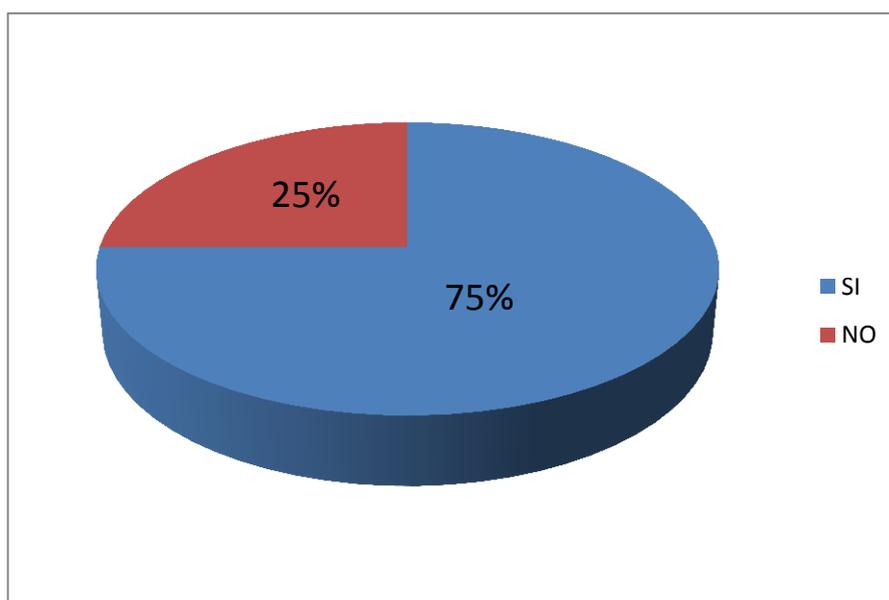
Se establece que el 50% de los encuestados utiliza material didáctico como proyector, videos, organizadores gráficos, con estas acuidades creativas manifiestan que logran en el estudiante mayor atención y comprensión del idioma Inglés.

7.- ¿En el aula de clase con sus estudiantes usted emplea el método del lenguaje corporal?

CUADRO 7

OPCIÓN	f	%
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 7



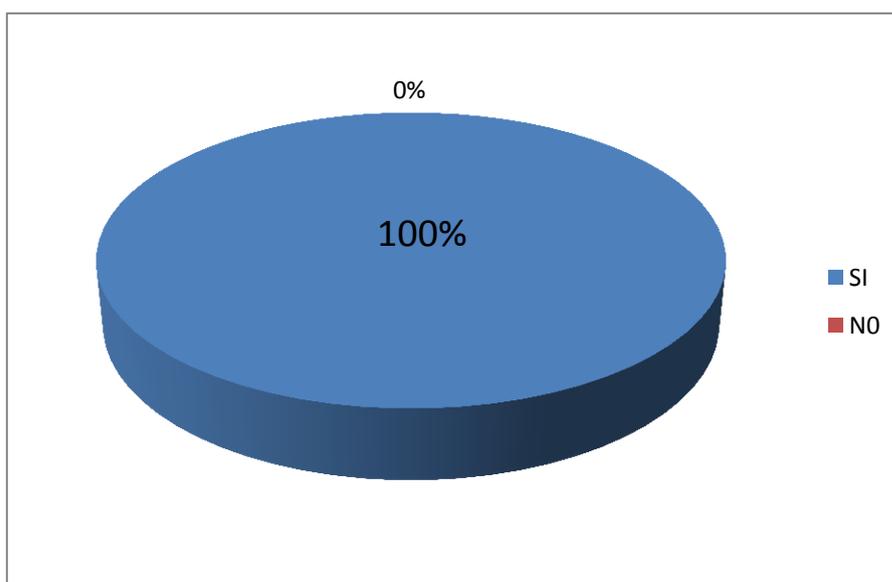
El 75% de los encuestados emplean lenguaje corporal es decir: gestos, ordenes, a demás sus actividades educativas para los estudiantes son: mímicas juegos interactivos, para involucrar al estudiante con el tema de clase, al contrario el 25% dice que no es importante el lenguaje corporal en el aprendizaje del idioma Inglés.

8.- ¿En sus trabajos de aula orienta a sus estudiantes para que realicen actividades de forma independiente?

CUADRO 8

OPCIÓN	F	%
SI	4	24%
NO	0	76%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 8



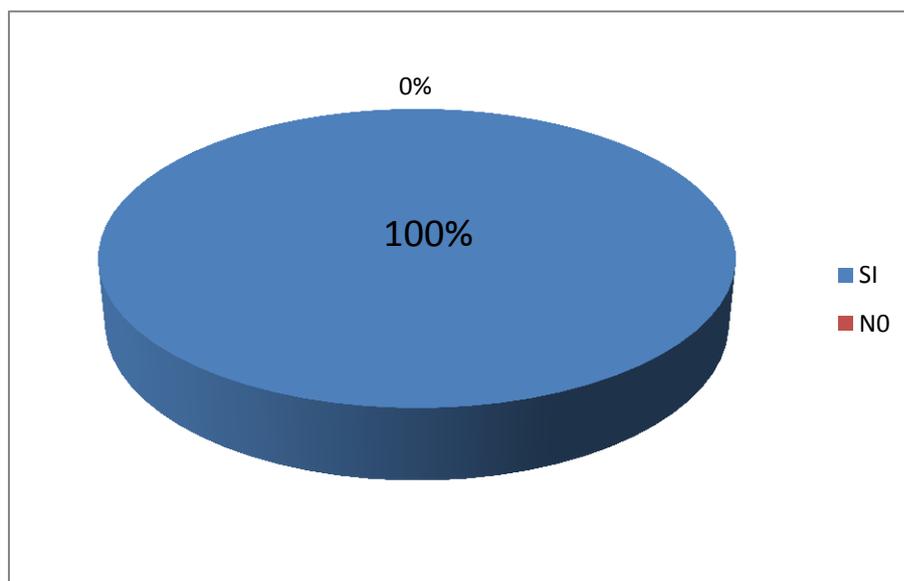
El 100% de encuestados manifiestan que ellos orientan a sus estudiantes para que realicen actividades de forma independiente, lo cual les permite obtener un mayor aprendizaje del idioma Inglés. Consideramos que la educación en nuestro país siempre es de forma individual.

9.- ¿Ud. Organiza tareas grupales en sus estudiantes y motiva el liderazgo en ellos?

CUADRO 9

OPCIÓN	f	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

GRAFICO 9



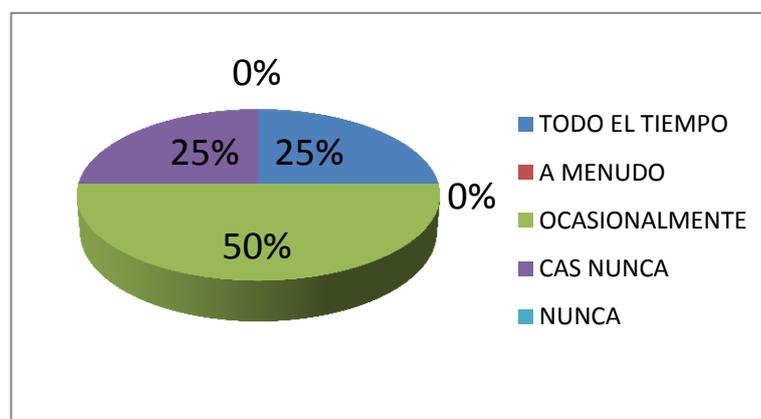
Se establece que el 100% de docentes utiliza actividades grupales en el aula de clase con sus estudiantes para que ellos mejoren su aprendizaje y desarrollen su inteligencia interpersonal para tener la capacidad de liderar grupos.

10.- ¿Ud. Imparte su asignatura en la misma aula de clase o cambia de ambiente?

CUADRO 10

OPCIONES	f	%
Todo el tiempo	1	25%
A menudo	0	0%
Ocasionalmente	2	50%
Casi nunca	1	25%
Nunca	0	0%
total	4	100%

GRAFICO 10



El 50% de encuestados cambian de lugar de estudio para impartir sus clases lo cual les permite en sus estudiantes mantener un ritmo de trabajo estable ya que se aburren con facilidad, pero el 25% manifiesta que casi nunca cambian de ambiente porque mal gastan el tiempo en la organización de los mismos, pero con una igualdad del 25% manifiesta que casi nunca cambia de lugar de trabajo porque sus estudiantes no despierta ningún interés.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 Conclusiones.

Después de haber analizado cada una de las respuestas a las preguntas planteadas en la encuesta realizada a los estudiantes y profesores del Tercer Año de Bachillerato se desprende las siguientes conclusiones:

- La mayoría de docentes del área de Inglés de esta Institución tienen conocimiento sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples, pero, su aplicación es mínima.
- Existe una marcada desinformación de la teoría de las Inteligencias Múltiples en los estudiantes; sin embargo en ellos resaltan la Inteligencia Espacial e Inteligencia Inter-personal.
- Los docentes de esta institución en un cincuenta por ciento utilizan actividades de motivación, en cambio el otro cincuenta por ciento utilizan el mismo material de trabajo del Proyecto CRADLE, lo cual impide la creatividad estudiantil.
- Las autoridades de esta institución no se preocupan por implementar material didáctico.
- El Tercer Año de Bachillerato del Colegio “Atahualpa” no le da la debida importancia al aprendizaje del idioma Inglés.

5.2 Recomendaciones.

De acuerdo a las conclusiones anteriormente nombradas, se recomienda:

1. Se recomienda a los docentes enfatizar con mayor profundidad sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples.
2. Es indispensable que los docentes amplíen el conocimiento de los estudiantes sobre las inteligencias Múltiples, de esta manera se dará la debida importancia a cada una de las inteligencias existentes en el ser humano.
3. Los docentes deberían preocuparse por utilizar actividades, estrategias que motiven a los estudiantes para despertar la creatividad en cada uno de ellos.
4. Las autoridades deberían proporcionarles a los docentes del área de Inglés el material didáctico necesario para que puedan mejorar su desempeño en el aprendizaje.
5. La falta de motivación por parte de los docentes hacen que los estudiantes no muestren atención e interés por aprender, por lo que se recomienda utilizar juegos didácticos basados en las Inteligencias Múltiples.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Titulo de la Propuesta

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

6.2 Justificación e importancia.

De acuerdo a las encuestas realizadas a estudiantes y profesores del Colegio Nacional “Atahualpa”, se determinó que existe bajo nivel de conocimiento sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples; por lo tanto el presente material didáctico está proyectado a potencializar el desarrollo de las mismas en el aprendizaje dentro del aula de clase a través de juegos didácticos.

Igualmente se constató que los docentes tratan a sus educandos de igual manera sin darse cuenta que los estudiantes son diferentes unos de otros, ellos aprenden mejor en diferentes formas y ellos tiene diferentes niveles de motivación.

Los estudiantes aprenderán mejor cuando sus diferencias individuales sean respetadas, esto demanda mayor flexibilidad del docente, pero el premio es bien merecido.

Esta investigación ayudará significativamente en los aspectos: educativo, social, psicológico en el Colegio Nacional “Atahualpa”, y mejorará la

educación en el aprendizaje del idioma Inglés para descubrir y desarrollar las habilidades y diferentes estilos de aprendizaje

El grupo investigador en el aspecto económico asumió los gastos que implicó esta investigación, además se apoyó en los recursos humanos los cuales fueron importantes dentro de esta investigación, además se halló suficiente recursos bibliográficos, por último no existió limitaciones de ninguna parte para interrumpir la investigación.

6.3 Fundamentación

La investigación está basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, de acuerdo a la página web:

<http://www.businessballs.com/howardgardnermultipleintelligences.htm> dice

que: “La teoría de la Inteligencias las Inteligencias Múltiples representa una definición de la naturaleza humana, de una perspectiva cognitiva, por ejemplo: Cómo nosotros la percibimos; como nosotros estamos conscientes de las cosas.”(p. 83)

Todos tenemos las ocho inteligencias en mayor o menor medida, todas estas formas no trabajan separadamente sino como una combinación. Esta combinación resulta en la forma única que tiene cada individuo de enfocar su conocimiento.

¿Qué es Inteligencia?

<http://edant.clarin.com./diario/2005/03/13/sociedad/s-937822.htm> Howard

Gardner define la inteligencia como: **“La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.”** (p. 41)

Inteligencia no está solo en la mente del sujeto sino que se desarrolla, enriquece con el intercambio que los sujetos mantienen con sus semejantes.

<http://www.oise.utoronto.ca/research/edu20/moments/2003gardner.html>

Gardner modifico la Inteligencia para sugerir que:

Es un potencial, que podría o no podría ser activado dependiendo de los valores de una particular cultura y las decisiones personales, las oportunidades disponibles en esta cultura, y las decisiones personales hecha por individuos, familias, profesores de escuela y otros. (p. 12)

Las inteligencias están física, social y simbólicamente distribuidas en cada una de las personas.

Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

<http://ilvem.com/shop/otraspaginas.asp?pagina=379> Gardner formula:

Una lista de siete clases de inteligencias, este listado fue provisional, las dos primeras están siendo evaluadas en escuelas, típicamente, las tres siguientes son asociadas generalmente con el arte, y las dos últimas que Howard Gardner las llamó inteligencias personales La posibilidad de ampliar el concepto de inteligencia e incluyó las siguientes inteligencias: inteligencia espiritual, inteligencia existencial, inteligencia moral e inteligencia Naturalística. Después de considerar un nuevo concepto de inteligencia, Gardner agregó como una octava inteligencia la Naturalística. (p. 34)

Es necesario reconocer las habilidades que poseen las personas, así pues cuando se dice que una persona tiene habilidad para los números se refiere a que posee una inteligencia matemática, algo importante para destacar es que cada persona posee todas las inteligencias, lo que debemos hacer es desarrollarlas.

De acuerdo a Celso Antunes en su obra Estimular las Inteligencias Múltiples existe la siguiente clasificación: (p. 26 – 28)

	TIPO DE INTELIGENCIA	DESCRIPCIÓN	ROLES TÍPICOS	TAREAS O ACTIVIDADES RELACIONADAS	PREFERRED LEARNING STYLE CLUES.
1	Lingüística	Palabras y Lenguaje , escritos y hablados; retención, interpretación y explicación de ideas e información lingüística, comprender las relaciones entre comunicación y significado.	Escritores, abogados, periodistas, oradores, secretarios, profesores de Inglés, poetas, editores, lingüísticos, traductores, presentadores de televisión y radio.	Escribir una lista de instrucciones, hablar sobre una materia, escribir letras o palabras, comentar sobre un evento, aplicar un comentario positivo o negativo a una historia.	Palabras y lenguaje.
2	Lógica-Matemática	Pensamiento lógico , detectando parámetros o patrones, razonamiento científico y deducción, analizar problemas, realizar cálculos matemáticos, entender la relación entre causa y efecto.	Científicos, ingenieros, expertos en computación, contadores, estadísticos, investigadores, analistas, banqueros, negociantes, directores, personas que hacen libros, agente de seguros, localizador de problemas.	Hacer un cálculo aritmético mental, crear un proceso para medir alguna dificultad, analizar cómo trabaja una máquina, crear un proceso, formular una estrategia para completar un objetivo.	Números y lógica.
3	Musical	Habilidad musical , apreciación y uso de sonidos, reconocimiento de tonadas y patrones de sonidos rítmicos, entender la relación entre sonidos y sentimientos.	Músicos, cantantes, compositores, Dj`s, productores de música, ingenieros de acústica, artistas, organizadores de fiestas, defensores del medio ambiente, directores de voces.	Hacer una pieza musical, cantar una canción, revisar un trabajo musical, dirigir a alguien para tocar un instrumento musical.	Música, sonidos, ritmos.

4	Corporal-Kinestética	Control de movimientos corporales , manual de ejercicios físicos, agilidad y balance corporal, coordinación de ojos y cuerpo.	Bailarines, modelos, actores, atletas, deportistas, soldados, bomberos, presentadores de artistas, pescadores, conductores, artesanos, jardineros, cocineros, acupunturistas, aventureros.	Demostrar una técnica deportiva, crear una mímica para explicar algo.	Experiencia física.
5	Espacial	Percepción visual y especial , interpretación y creación de imágenes visuales, imaginación y expresión pictórica, entender la imaginación entre imágenes y significado y entre espacio y efecto.	Artistas, diseñadores, caricaturistas, arquitectos, fotógrafos, escultores, visionarios, inventores, ingenieros, representantes de belleza y cosméticos.	Diseñar un ropa, interpretar una pintura, crear una propaganda comercial, diseñar una construcción,	Cuadros, formas, imágenes tri-dimensionales
6	Interpersonal	Percepción de los sentimientos de las personas , habilidad para relacionarse con otros, interpretación de conductas y comunicación, entender la relación entre personas y sus situaciones, incluyendo otras personas.	Terapistas, mediadores, líderes, cancilleres, políticos, educadores, psicólogos, doctores, comerciantes, organizadores, (existe una asociación clara entre este tipo de inteligencia con la inteligencia emocional)	Interpretar expresiones faciales, demostrar sentimientos a través del lenguaje corporal, afecta los sentimientos de otros en una forma planeada, aconsejar o instruir a otra persona.	Interrelación humana, comunicación , trabajo en equipo.

7	Intrapersonal	Apreciación de sí mismo, conocimiento personal, objetividad personal, la capacidad para entenderse uno mismo, capacidad personal, relación con el mundo y con sí mismo.	Puede ser alguien quien es consciente y envuelve el proceso de cambio personal, actitud y conducta en relación para su situación, otras personas, sus propósitos y objetivos, existe una clara relación entre esta relación y la inteligencia Emocional.	Considerar y decidir sus propios objetivos y cambios personales, (no necesariamente expuesto a otros. Considerar y decidir nuestra propia posición en relación al modelo de la inteligencia emocional.	Auto-reflexión y auto-descubrimiento
8	Naturalística	Entendiendo el mundo natural y la habilidad para usar productos naturales. Quienes poseen conocimientos de la inteligencia Natural pueden reconocer y clasificar elementos del mundo natural. (ex: agricultura y ciencia biológica)	Biólogos Agricultores Protectores de la naturaleza Jardineros	Creando observaciones en sus cuadernos, describiendo cambios del medio ambiente local o global que te afecten, cuidar mascotas, flores, a quien le guste la vida salvaje, dibujar o fotografiar objetos naturales,	Medio ambiente, animales, plantas.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

- ❖ Elaborar una guía didáctica con actividades lúdicas (juegos), para motivar el aprendizaje del idioma Inglés con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional “Atahualpa” para reforzar sus diversas inteligencias.

6.4.2 Objetivos Específicos

- ❖ Recolectar y seleccionar actividades, juegos, dinámicas enfocadas en las inteligencias Múltiples, para los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato
- ❖ Animar a los docentes a respetar las diferencias individuales y ritmos de aprendizaje que presente el estudiante en el aula.
- ❖ Difundir la información que contiene el presente trabajo en el área de Inglés del Colegio Nacional “Atahualpa”.

6.5 Ubicación Sectorial y Física.

El escenario en el cual se desarrolló la investigación fue el Colegio Nacional “Atahualpa” ubicado en la parroquia de Caranqui.

En esta prestigiosa institución estudian señores y señoritas, esta fue creada en la década de los setenta para enseñar y educar a la juventud de Ibarra, particularmente de la Parroquia de Caranqui.

6.6 Desarrollo de la Propuesta

Clases de Inteligencias Múltiples

Basado en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, tenemos las siguientes Inteligencias:

- 1) Inteligencia Lingüístico-verbal
- 2) Inteligencia Lógico-matemática
- 3) Inteligencia Musical
- 4) Inteligencia Espacial
- 5) Inteligencia Corporal-Kinestética
- 6) Inteligencia Interpersonal
- 7) Inteligencia Intrapersonal
- 8) Inteligencia Naturalística

Para cada clase de inteligencia se presenta las siguientes actividades y juegos los cuales permitirán despertar la creatividad del docente a la hora de encontrarse con un grupo determinado, lleno de infinitas habilidades por sus estudiantes que están esperando para ser explotadas al máximo.

Inteligencia

Actividades para la Inteligencia Lingüística

Lingüística

JUEGO UNO

Unir la acción del verbo



Objetivo: Aprender vocabulario

Materiales: papel, lápiz, regla, borrador

Time: 45 minutos

Pasos:

- 1) Dibujar una tabla en el papel, dividida con tres columnas.
- 2) Copiar los verbos en la segunda columna y las palabras en la tercera columna.

- 3) Unir las palabras de la primera columna con la respuesta correcta de la segunda columna.

	VERBOS	PALABRAS
7	patear	1 las plantas
	regar	2 bicicleta
	volar	3 a cometa
10	leer	4 la casa
	cantar	5 merienda
	comer	6 un hijo
	limpiar	7 el balón
	lavar	8 la televisión
	mirar	9 los platos
	cabalgar	10 el comercio

- 4) Escriba oraciones usando las palabras de la primera y segunda columna.

Ejemplo:

1. El niño ama patear el balón
2. Me gusta mirar la televisión
3. _____
4. _____

JUEGO DOS

Descripción de adjetivos

Objetivo: Recordar nuevos adjetivos.

Materiales: películas, papel, lápiz, borrador, regla.

Tiempo: 45 minutos

Pasos:

- 1) Dibujar una tabla en el papel.
- 2) Hacer un vocabulario largo.
- 3) Escribir sinónimos de los adjetivos, que le ayude a recordar.

absurdo.....	ridículo.....
torpe.....	necio.....
tremendo.....	extraño.....
disgustado.....	terrible.....
espantoso.....	fantástico.....
fabuloso.....	raro.....
maravilloso.....	hermoso.....

JUEGO TRES

Juego de sinónimos

Objetivo: Distinguir los sinónimos y su significado.

Materiales: profesor, estudiantes, papel, lápiz.

Tiempo: 20 – 25 minutos

Pasos:

- 1) Conocer y recordar los sinónimos.
- 2) El profesor divide la clase en grupos de cuatro.
- 3) Repartir al grupo la misma palabra y ellos deben pensar algunas palabras que tengan un significado similar.
- 4) Preguntar al grupo cuantas palabras tiene .Ponerlas en lista en el pizarrón.
- 5) Animar a los estudiantes a dar sus ejemplos y cuál es el significado de las palabras nuevas, explicar el significado con sus propios ejemplos.
- 6) Distinguir las diferencias con claros significados.

Ejemplo 1: frío

congelar, friolento, congelado; hielo; nieve; invierno

Ejemplo 2: flaco

flaco, delgado

JUEGO CUATRO

Esto es mío

Objetivo: Mejorar la destreza de hablar y escribir

Materiales: proyector, programa power point o marcador, profesor.

Tiempo: 40 – 45 minutos

Pasos:

- 1) El profesor puede escribir nuevas oraciones acerca de él mismo en el proyector.
- 2) Permitir que los estudiantes miren las oraciones, y decirles que lean en forma correcta. Luego de leer las oraciones claramente, añadir más detalles. La oración puede ser escrita al gusto del estudiante.

Yo nací en Colombia. Mi padre fue un doctor. Yo puedo hablar Inglés, Francés e Italiano. Yo conozco un poco Suiza .Yo tengo cuatro niños. Yo amo nadar. Yo puedo tocar la guitarra. Yo hablo Inglés por veinte años aproximadamente.

- 3) Decir a los estudiantes que algunas oraciones son verdaderas y otras falsas. Hacer preguntas hasta lograr encontrar cuales son verdaderas, cuales falsas.
- 4) El profesor debe decir a sus estudiantes cuales son las oraciones verdaderas y cuáles no lo son. Agregar algunas oraciones mas acerca de usted.

- 5) Decir a los estudiantes que escriban cuatro, cinco oraciones acerca de ellos. Alguna de estas deben ser verdaderas otras falsas.
- 6) Organizar un grupo de trabajo que realicen preguntas acerca de sus composiciones, la tarea es tratar de encontrar las oraciones verdaderas y falsas.
- 7) Cuando ellos han terminado, deben hacer un reporte de su compañero. Sin embargo cada estudiante debe tener varios reportes y descubrir cual es verdadero.
- 8) Cuando un estudiante termine de describir a su compañero, otro estudiante puede hacer alguna corrección si lo es necesario
Ejemplo: Yo no tengo 36, yo estoy realmente en.....
- 9) Cuando todos han terminado el profesor puede hacer preguntas en la clase.

Ejemplo: ¿Quién vivió en Colombia?

¿Su padre fue un pintor?

JUEGO CINCO

¿Cuál es el significado?

Objetivo: Permitir a los estudiantes desarrollar la creatividad y practicar la destreza de escribir.

Materiales: diccionario, lápiz, papel

Tiempo: 35 minutos

Pasos:

- 1) El profesor escoge una palabra larga, difícil, y desconocida para el estudiante, una buena palabra para empezar es: calentar.
- 2) Sin usar el diccionario, los estudiantes deben escribir el significado o definición. (Ellos pueden trabajar en grupos de tres). Dar a los estudiantes pocos minutos para pensar y escribir.
- 3) El profesor debe recolectar las definiciones y leerlas.
- 4) Cuando el profesor ha terminado de leer, los estudiantes tienen que votar por el significado que crean correcto.
- 5) Después que los estudiantes hayan votado y ninguno de los grupos adivina el significado, el profesor debe leer el verdadero significado en voz alta para todos sus estudiantes.

Inteligencia

Lógica

Actividades para la Inteligencia Lógico - Matemático

Matemática

JUEGO UNO

Haciendo palabras de otras

J U M B L E D W O R D S
U S E U E A O H V E E E
S E E Y M T G A E D A E
T T O T R R

Objetivo: Pensar con rapidez en palabras nuevas.

Materiales: papel, lápiz, borrador, regalos.

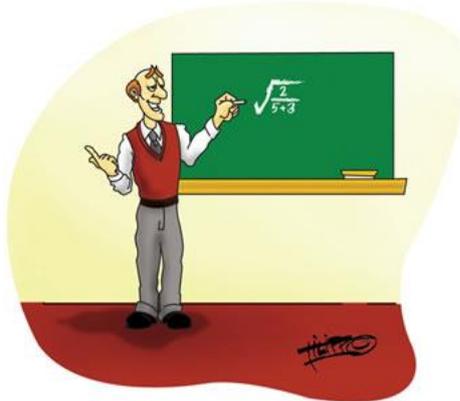
Tiempo: 15 – 20 minutos.

Pasos:

- 1) El profesor escribe una palabra larga en el pizarrón.
- 2) Los estudiantes tienen que hacer varias palabras de una letra.
- 3) El estudiante ganador es quien escribe todas las palabras con rapidez.

JUEGO DOS

Cadena del deletreo.



Objetivo: Desarrollar la mente y pensar con rapidez.

Materiales: estudiante, profesor, pizarrón, borrador.,

Tiempo: 15 – 20 minutos

Pasos:

- 1) El profesor escribe una palabra en el pizarrón y los estudiantes deletrean.
- 2) Luego el estudiante número dos, debe decir la palabra empezando con la última letra de la palabra dada.
- 3) El juego continúa hasta que alguien se equivoque, esto es en la pronunciación de la palabra, al deletrearla, y él o ella debe decir en alta voz.
- 4) El último que queda en el juego es el ganador.

Nota: Este juego puede ser difícil porque la palabra debe estar en una limitada categoría: alimentos, herramientas, palabras, verbos

JUEGO TRES

Construyendo palabras y oraciones.

Objetivo: Combinar las palabras y hacer nuevas oraciones.

Materiales: pizarrón, profesor, estudiante, marcador.

Tiempo: 15 – 20 minutos

Pasos:

- 1) El profesor escribe una frase en el pizarrón. Luego los estudiantes tienen que hacer esta actividad por turnos y deben añadir palabras extras, para construir una oración larga.
- 2) La habilidad es que siempre permanece la coherencia en la oración. Las palabras pueden moverse aunque ellos pueden mover o cambiar el orden. Esta actividad es interesante porque le permite practicar la construcción de oraciones de una palabra.

EJEMPLO:

El hombre viejo

Yo mire al hombre viejo.

Yo mire al hombre viejo ayer.

Yo estaba en el pueblo cuando yo mire al hombre viejo ayer.

Yo estaba trabajando en el pueblo cuando yo mire al viejo hombre ayer.

Yo estaba trabajando en el pueblo cuando yo mire solo al hombre viejo ayer.

Yo estaba trabajando en el pueblo cuando yo mire solo al hombre viejo en la tienda ayer.

Yo estaba trabajando en el pueblo donde mi hermana vive cuando yo mire la muerte del hombre viejo ayer.

JUEGO CUATRO

Cambio de orden

Objetivo: Combinar las palabras en un orden lógico.

Materiales: papel, lista pequeña de oraciones, lápiz.

Time: 20 – 30 minutos

Pasos:

- 1) Dar a los estudiantes una pequeña lista de oraciones.
- 2) La tarea es cambiar la palabras en la oración pero manteniendo una correcta gramática en la oración.

Ejemplo:

Me gusta nadar en verano.

Me gusta nadar en Esmeraldas.

Nosotros nos gusta nadar en Esmeraldas.

Nosotros odiamos nadar en Esmeraldas.

Nosotros odiamos nadar en el río.

Nosotros odiamos vivir en el río.

Nosotros adoramos vivir en el río.

JUEGO CINCO

Jugando con los Países Andinos

Objetivo: Ubicar los diferentes países de Sudamérica.

Materiales: el mapa de Sudamérica, papel, lápiz.

Tiempo: 20 – 25 minutos

Pasos:

- 1) El profesor entrega el mapa de Sudamérica con nombres a los estudiantes.
- 2) El profesor indica el mapa a sus estudiantes y escribe el nombre correcto sobre el mapa.
- 3) El profesor escribe en el pizarrón oraciones acerca del mapa con espacios para llenar.

1. Ecuador está entre _____y _____. Esta limitado _____al norte, _____al Sur, y al oriente _____ a occidente. Personas de Ecuador son Ecuatorianos.
2. Colombia está entre _____, Ecuador y _____. Esta limitado _____ al Norte, _____y Perú to the sur, Perú y _____ al norte y _____ al occidente. Personas de Colombia son Colombianos.

3. Perú está entre _____ Ecuador, Bolivia, Chile y _____ . este limitado _____ en Colombia al norte, _____ y Chile al sur _____ y Bolivia al oriente _____ a occidente. Personas de Peru son Peruanas.

- 4) El estudiante debe mirar el mapa, luego completar los espacios en blanco de la tabla.

JUEGO SEIS

Saltando Jacks Math



Objetivo: Escuchar y pensar con rapidez en una respuesta correcta.

Materiales: lista de problemas matemáticos, estudiantes, profesor.

Tiempo: 15 – 20 minutos

Pasos:

- 1) Combinar los movimientos y las matemáticas en un círculo saltando, para iniciar este juego, el profesor crea una lista de problemas matemáticos pero considerando el nivel de habilidad de los estudiantes.
- 2) Escribir o grabar una lista y guardarlas, el profesor puede apoyarse de esta información durante el juego.
- 3) Para empezar el juego, el profesor pide un estudiante voluntario y se dirija al frente de la clase. Pide a los estudiantes que presenten un

problema matemático a su compañero/a para resolverlo, mediante saltos que represente la respuesta al problema lógico.

Ejemplo: si usted dio un problema $2+2$, el necesita cuatro saltos que significa la respuesta es 4.

Si el estudiante obtiene la respuesta correcta, puede seguir con otro problema hasta que tenga equivocaciones. Permitir que intervengan algunos estudiantes, quien realice un buen registro de respuestas correctas el profesor resaltara su participación frente sus compañeros.

JUEGO SIETE

¿Quién quiere pizza?



Todos los estudiantes van a compartir pizza. Nosotros cortaremos suficiente piezas para que cada persona pueda tener una y todas las piezas deben ser del mismo tamaño.



En matemática, nosotros llamamos pieza a una fracción de toda la pieza.

Objetivo: Aprender fracciones usando las matemáticas.

Materiales: pizza, pastel, cuchillo, platos, estudiantes, profesor.

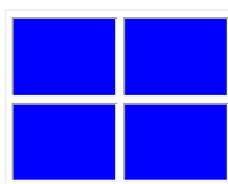
Tiempo: 40 – 45 minutos

Pasos:

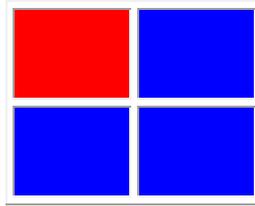
1) Tomar un cuadro de color azul.



2) Dividirlo en partes iguales.



3) Colorear una de las partes de color rojo.



4) Ahora nosotros podemos escribir la fracción del cuadro que esta de color rojo.

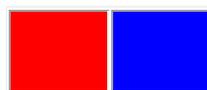
$$\frac{1}{4} = \frac{\text{Parte roja}}{\text{total de números en partes}}$$

EJEMPLO:

Direcciones: ¿Cuál es la fracción que se señala en los siguientes ejemplos?



1. (a.) 3/3 (b.) 2/3 (c.) 1/2 (d.) 1/3 (e.) 0/3



2. (a.) 3/3 (b.) 2/3 (c.) 1/2 (d.) 1/3 (e.) 0/3



3. (a. 3/3) (b. 2/3) (c. 1/2) (d. 1/3) (e. 0/3)



4. (a. 3/3) (b. 2/3) (c. 1/2) (d. 1/3) (e. 0/3)



5. (a. 3/3) (b. 2/3) (c. 1/2) (d. 1/3) (e. 0/3)

1. d

2. c

3. b

4. e

5. a

Inteligencia

Actividades para la Inteligencia Musical

Musical

JUEGO UNO

Canción circular



Objetivo: Pensar en una canción en Inglés en relación con ellos.

Materiales: estudiantes, canciones, profesor.

Tiempo: 15 – 20 minutos.

Pasos:

- 1) Todos los estudiantes deben formar un círculo
- 2) El profesor escoge un tema general. (amor, familia, animales)
- 3) Uno de los temas es escogido, el profesor le pide a un estudiante saltar al centro del círculo y empieza a cantar alguna canción relacionada al tema escogido.
- 4) Una vez que el participante termine su canción, otro estudiante salta al centro para seguir el juego con una nueva canción.
- 5) El estudiante que participa saldrá del círculo.
- 6) Esto continuará hasta que alguna canción empiece a repetirse.

JUEGO DOS

Escuchando la canción



Objetivo: Desarrollar la destreza de escuchar

Materiales: recorder, CD, flash cards, board, students.

Tiempo: 20 minutos.

Pasos:

- 1) El profesor forma grupos de cuatro estudiantes donde ellos deben participar por turnos.
- 2) El profesor coloca flash cards sobre el pizarrón en dos columnas: la primera tiene nombres de cantantes o grupo musicales por ejemplo: Celine Dionne, en la segunda columna esto tiene nombres de canciones de estos artistas por ejemplo: Mi corazón
- 3) El profesor usa grabados donde estas canciones o estos artistas están, y el profesor les hace escuchar a los participantes.

- 4) El participante que adivina quién es el artista y nombre de las canciones, el estudiante obtiene los dos flashes cards.
- 5) El grupo que reúna más flash cards será el ganador.

JUEGO TRES

Silla Musical



Objetivo: Enlazar la música y los movimientos con concentración.

Materiales: concentración, CD, silla, estudiantes, profesor

Tiempo: 20 – 30 minutos

Pasos:

- 1) El profesor usa diferentes canciones, donde la canción puede ser cantada por todos, como alternativa usa grabaciones /CD.
- 2) Una de las expresiones en la lista del coro o las líneas que viene regularmente en la canción, es usado como señal para sentarse en sus sillas.
- 3) En cada turno el profesor debe eliminar mínimo un estudiante y una silla al mismo tiempo.

4) El ganador es el ultimo estudiante quien se queda sentado.

JUEGO CUATRO

Introducción de tarjeta musical

Objetivo: Familiarizar a un nuevo estudiante con otros nombres y sus preferencias musicales.

Materiales: tarjetas, proyector, pizarrón, lápiz, papel.

Tiempo: 35 – 40 minutos

Pasos:

- 1) El profesor pide a los estudiantes llenen sus tarjeas y mostrarlas en el pizarrón, o en el proyector.
 - a) Primero ubicar el nombre en la mitad.
 - b) Un estilo favorito de música en la esquina superior derecha.
 - c) Una canción favorita en la esquina superior izquierda.
 - d) Un grupo favorito o cantante en la esquina inferior izquierda.
 - e) Una canción clásica, grupo o cantante que a ellos les gusta en la esquina inferior derecha.

More than word
baladas

English's

Extremo II

- 2) Colocar alguna música relajante (música que puede crear una buena atmosfera que anime a los estudiantes a moverse) y permitir a los estudiantes caminar alrededor, e introduzcan ellos mismos y lean cada uno sus tarjetas.
- 3) Cuando la música deja de sonar, ellos preguntan a las personas para obtener información acerca de sus tarjetas.
- 4) Cuando empiece la música nuevamente, ellos miran más parejas, tener suficiente tiempo hacen preguntas y obtener una respuesta.

Inteligencia

Actividades para la Inteligencia Intra-personal

Intra-personal

JUEGO UNO

Rompiendo el hielo



Objetivo: Conocerse entre compañeros, rompiendo el hielo en el primer día de clase.

Materiales: rollo de papel higiénico, estudiantes, profesores.

Tiempo: 45 minutos

Pasos:

- 1) El profesor tiene el rollo de papel y hace varios cuadros del papel higiénico, luego entregar a cada estudiante los pedazos de papel.
- 2) El profesor dice a los estudiantes que tomen algunos, más de tres papeles.

- 3) Después todos en la clase tiene algunos papeles, cada estudiante cuenta los cuadrados de papel que tiene y luego nosotros tenemos que decir algunas cosas acerca de nosotros mismos en Inglés.

JUEGO DOS

Escoger la respuesta correcta.

Objetivo: Mejorar la concentración propia.

Materiales: papel, lápiz, borrador, concentración mental.

Tiempo: 30 – 45 minutos

Pasos:

- 1) Leer las instrucciones.
- 2) Entender la pregunta.
- 3) Escoja las respuestas de acuerdo a su opinión.

1. How often do you play tennis?
 - a. On Tuesday.
 - b. For two hours.
 - c. Almost every day.
 - d. With John.

2. Where do you usually eat lunch?
 - a. Sandwich.
 - b. With Jane.
 - c. At 12:00.
 - d. In the cafeteria.

3. How long did you study last night?
 - a. With Bob.
 - b. In my room.
 - c. English.

d. For three hours.

4. What kind of novels do you like?

a. Yes, I do.

b. I like spy novels.

5. What kind of work do you do?

a. I work every day.

b. I'm a piano teacher.

c. I worked for two hours.

6. How many hours a day do you watch TV?

a. About two hours.

b. In my living room.

c. I watch the news.

d. On Tuesday.

7. What is your busiest day of the week?

a. In the morning.

b. Every day.

c. Tuesday.

d. Last week.

8. My mother is a good cook.

a. I agree with you.

b. I agree you.

c. I agree to you.

d. I agree for you.

9. What does "TV" mean?

a. For one hour.

b. Yes

c. Television.

d. For one hour.

e. On Friday.

10. How do you spell "dog"?

a. No

b. D-O-G

c. No

d. I don't

e. Cat.

f. I have one dog.

JUEGO TRES

Mi Corazón



Objetivo: Mejorar la amistad entre compañeros en clases.

Materiales: tijera, cartulina, goma, un lazo de colores.

Tiempo: 30 – 45 minutos

Pasos:

- 1) Los estudiantes deben tener sus materiales para empezar el trabajo.
- 2) Los estudiantes doblan la cartulina.
- 3) Después los estudiantes deben dibujar el corazón en la cartulina.
- 4) El profesor pide a los estudiantes cortar el corazón.

- 5) Después el profesor pide a sus estudiantes que peguen un lazo en su corazón.
- 6) Finalmente los estudiantes deben escribir algo bonito sobre su cartulina para decirle a su amigo o amiga.

Inteligencia

Actividades para la Inteligencia Inter-personal

Interpersonal

JUEGO UNO

Uso del Diccionario



Objetivo: Mantener una buena amistad en clase.

Materials: tarjetas, pizarrón, estudiantes, profesor, marcador

Tiempo: 25 minutos

Pasos:

- 1) El profesor escribe una serie de categorías como profesiones (doctor, chofer, entre otros.), animales, alimentos, acciones (pescador, peluquero, entre otros.)
- 2) Luego el profesor divide en grupos de dos estudiantes. Un estudiante dibuja y otro adivina. En el siguiente turno el adivinador dibuja y el otro adivina.
- 3) Este juego se realiza mejor con un tiempo arbitrario, deben mirar el reloj por 30 segundos. Esto es designado por el dirigente.

Nota: Para otro día coger algunas categorías (o crear una nueva)

JUEGO DOS

Compañero

Objetivo: Trabajar juntos compartiendo sus ideas o experiencias de sus viajes.

Materiales: tarjetas con imágenes, pizarrón, marcador, borrador

Tiempo: 40 – 45 minutos

Pasos:

- 1) El profesor empieza la clase colocando algunas fotografías en el pizarrón y dice a los estudiantes: que va a compartir acerca de su

viaje a un país extranjero. Estas fotos pueden incluir algunas cascadas, fotos de mis amigos, algunos lugares famosos de mi viaje.

- 2) El profesor pregunta a los estudiantes y pide que adivine cual es el país, que ha visitado; en una lluvia de ideas acerca de lo ellos sepan.
- 3) El profesor anota el vocabulario en el pizarrón que le ayuda para la siguiente tarea.
- 4) Los estudiantes leen la historia de su viaje en Great Britain juntos. El profesor señala que la historia está en tiempo pasado, que este dividida en tres partes y cada parte es un párrafo.
- 5) Existe muchos caminos para chequear la comprensión, el profesor hace algunas preguntas o pide a los estudiantes responder a las preguntas al final de la lectura.
- 6) Finalmente, usando la historia como modelo, el profesor pide al grupo escriban acerca de su propio viaje.

JUEGO TRES

Juegos de manos



Objetivo: Aprender y desarrollar nuestros sentidos.

Materiales: bolas, estudiantes,

Tiempo: 10 – 15 minutos

Pasos:

- 1) Hacer un círculo.
- 2) Lanzar la bola a un estudiante, usando el nombre de él o ella, y ellos en turno deben lanzar la bola, usando el nombre de la siguiente persona.
- 3) Seguir con el juego, hasta que introduzca más bolas, esto es divertido.
- 4) Es divertido empezando a jugar juntos.

JUEGO CUATRO

Multi-word verbs (phrasal verbs)

Multi-word verbs. – *La expresión multi-word verbs son usados más frecuentemente estos días, por ejemplo: frases verbales, para verbos que están formados con más de una palabra. Estos son un problema para los aprendices porque hay muchos de ellos y algunos de ellos tienden a ser algo informales. Conociendo el significado de cada una de las palabras por separado no necesariamente da el significado de la frase total, ejemplo: let in, let out, let on, let up, let down, let go, let fly.*

Objetivo: Practicar algunos multi-word verbs (frases verbales)

Materiales: diccionarios, estudiantes, profesor,

Time: 40 minutos

Pasos:

- 1) El profesor pide a sus estudiantes usar sus diccionarios.
- 2) El profesor pide a sus estudiantes busquen la palabra designada en el texto seleccionado y anotar algunos significados.
- 3) Les pide a los estudiantes trabajar en parejas, y que reemplacen las palabras subrayadas en el texto indicado con multi-word verb usando **get**. Ellos pueden usar sus diccionarios, caminar alrededor de la clase y sustentar su significado.

LECTURA

Yo me levante de la cama a las 7 de la mañana. ¡Era hora de ir al trabajo! Mi esposa no se movía. Yo estaba sorprendido, nosotros estábamos algo disgustados y no habíamos hablado mucho en estos días, no encuentro las palabras exactas para explicar lo que realmente sucede. De alguna forma ella se estaba recuperando de una mala temporada, yo no le atendí mucho. Yo estaba haciendo mi trabajo y creí que nosotros podríamos soportar este difícil periodo. Sin embargo, ella no sabía que yo estaba haciendo en el trabajo, ella no supo que estaba tratando de hacer una amistad con mi secretaria. Yo no quise que ella sepa, yo sabía que esto podía provocar una gran infelicidad. Mi mayor ambición fue ser triunfador, para

ser mejor que otros, yo trate de explicarle esto a mi esposa pero ella al parecer no me entendió.

- 4) El profesor anima a sus estudiantes a seguir completando la tarea. Enlistan todos los multi-verbs usados en el pizarrón. El profesor puede explicar el significado de algunas donde sea necesario.
- 5) Luego se divide a los estudiantes en dos grupos. Entrega a cada grupo ejemplos de of multi-word verbs, ellos deben buscarlos en su diccionario si ellos no saben el significado. (Nota: algunos tienen una variedad de significados)

Ejemplos:

•**put:** put up with / put off / put forward / put upon

•**make:** make up with / make out with / make away with / make up

•**turn:** turn in / turn over / turn up / turn down

- 6) Los estudiantes pueden llevar lecturas que contengan algunos ejemplos de multi-word verbs. El profesor les pide que enlisten estos verbos bajo la lectura. La lectura debe ser repartida más de una vez.

*When Tom rang last week, I could hardly **make out** what he was saying. I **hung on** for a while but it was impossible. I shouted to him that I would **ring back** but I'm not even sure if he heard me. I **rang off** and then **called up** his number. We had a number of important matters to talk about. We needed to **clear up** some disagreements. When we finally managed to talk, I **brought up** a number of important questions. I tried to **put across** my ideas but he didn't accept my ideas. I tried to **stand up** for my ideas but he **cut me off**. In the end I **ran out** of things to say and **hung up**. I was quite **fed up**!*

When Tom rang last week, I could hardly **make out** what he was saying. I **hung on** for a while but it was impossible. I shouted to him that I would **ring back** but I'm not even sure if he heard me. I **rang off** and then called him up. We had a number of important matters to talk about. We needed to **clear up** some disagreements. When we finally managed to talk, I **brought up** a number of important questions. I tried to **put across** my plans but he didn't accept my ideas. I tried to **stand up** for my ideas but he cut me off. In the end I **ran out** of things to say and **hung up**. I was quite **fed up!**

- 7) Los multi-word verbs que los estudiantes escuchen enlistarlos en el pizarrón. Preguntar acerca del significado si es necesario proveerles ejemplos u oraciones para demostrar claramente el significado. Si es necesario jugar el juego otra vez.
- 8) Repartir el texto a los estudiantes (cuando todas las actividades de escuchar hayan sido completadas) y revisar todos los multi-word verbs en la clase. Los estudiantes deben estar seguros del significado de cada uno.

JUEGO CINCO

Describiendo apariencias y características de las personas.



Objetivo: Motivar a los estudiantes hacer entrevistas, preguntas acerca de quienes están describiendo.

Materiales: pedazo de papel, lápiz, borrador, estudiantes, profesor.

Time: 40 – 45 minutos

Steps:

- 1) El profesor debe entregar a cada estudiante un pedazo de papel. Un estudiante debe sentarse frente al aula. Él o ella describe a una persona al resto de la clase y los demás deben dibujar a la persona que está siendo descrita.
- 2) Esto es más interesante si la persona que está siendo descrita es conocida por todos, una vez que el estudiante ha terminado de describir a esa persona luego el participante revela quien es la persona, y cada estudiante presenta su dibujo.
- 3) La risa forma parte importante de esta actividad, es muy divertido las preguntas que se presentan en el transcurso del juego.
- 4) Esto es una nueva idea para motivar a los estudiantes hacer preguntas para saber de quién están hablando.

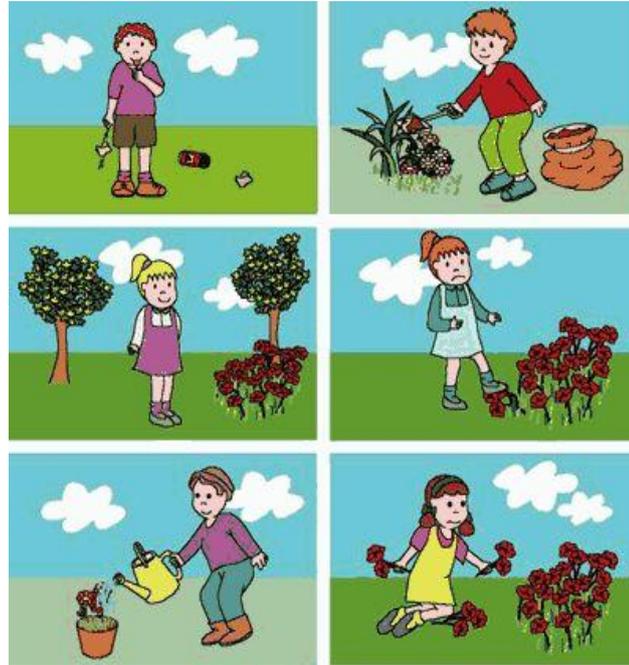
Inteligencia

Actividades para la Inteligencia Naturalística

Naturalística

JUEGO UNO

Semillas, flores; ensanchándose



Objetivo: Motivar a los estudiantes a cuidar la naturaleza.

Materiales: Un espacio abierto en la mañana es ideal, esta puede ser en el salón de clase.

Time: 10 -15 minutos

Pasos:

- 1) Formar un círculo, los jugadores deben aparentar ser semillas; deben estar inclinados y agachados lo más posible que se pueda.
- 2) Todos deben adoptar la posición de semillas.
- 3) Luego los jugadores deben imaginar que están creciendo paulatinamente para convertirse en una flor.
- 4) La idea es crecer lo más despacio posible, lo cual es muy desafiante. Ejemplo: las personas experimentaran nacer y usualmente tienen el deseo de hacerlo de una manera rápida. Esto es un juego mental, esto enfatiza acerca del crecimiento.

- 5) Sin embargo, el profesor debe asegurarte que el crecimiento debe ser lo más lento posible.
- 6) Luego motivar a las personas para ponerse en posición vertical, sobre las puntas de los pies, los brazos completamente abiertos, y con el rostro orientado al sol.
- 7) Después el profesor debe pedir que se relajen, luego empezaremos estos juegos otra vez, pero el profesor debe enfatizar que el crecimiento debe ser cada vez un poquito más rápido.
- 8) Para el final de esta simple actividad, los integrantes se sentirán relajados física y emocionalmente, además esto ayudara al profesor a interrelacionarse con sus estudiantes.

JUEGO DOS

Juego de animales



Objetivo: Para memorizar el nombre de animals.

Materiales: diez estudiantes, profesor, nombres de animals.

Tiempo: 30 – 45 minutos.

Pasos:

- 1) Todos los estudiantes primero deben formar una línea frente al profesor.
- 2) El profesor debe decir en secreto a cada estudiante el nombre de un animal el cual interpretara en el juego.
- 3) Una vez que todos los nombres estén repartidos, el profesor les dará unos segundos para que los estudiantes puedan correr alrededor del espacio escogido.
- 4) Después, el profesor empezara llamando a los animals. Cuando el profesor llame un animal, esa persona tiene que correrse de todos y todos los otros jugadores deben atraparlo.

- 5) El profesor no debe esperar hasta que el primer animal nombrado sea atrapado, el profesor puede llamar a otro animal.
- 6) El profesor puede llamar a otro animal antes o después que el anterior sea atrapado. El juego debe continuar hasta que exista solo dos jugadores.
- 7) Los jugadores atrapados deben ir a una área designada con límites para simular una muerte. Los demás animales deben hacer lo mismo y no permitir el acceso a su área. Si un animal es atrapado el gana todos los animales que él posee. El ganador será el animal que atrapa el mayor número de animales y será el próximo líder o guía del juego.

JUEGO TRES

Formando un círculo con el estómago.



Objetivo: Motivar a los estudiantes a participar en clase.

Materiales: estudiantes, profesor, patio.

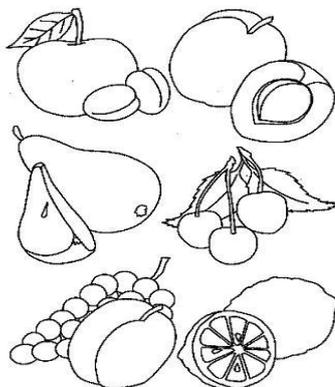
Tiempo: 30 – 45 minutos

Pasos:

- 1) El profesor debe escoger un jugador para que sea el corredor y otro jugador que debe ser quien atrapa.
- 2) Todos los demás jugadores deben dividirse en dos grupos y formar dos círculos.
- 3) Los jugadores se colocan lado a lado dejando un espacio con la próxima pareja con sus cabezas en dirección al centro del círculo y acostados sobre sus estómagos.
- 4) La persona que atrapa deberá topar al corredor. El corredor debe correr fuera del círculo y tratar de encontrar un espacio para acostarse cerca de una pareja.
- 5) El jugador del mismo grupo que se encuentre en el lado opuesto deberá levantarse y empezar a correr de la persona que atrapa.
- 6) Si el corredor es atrapado, entonces el otro grupo debe escoger una nueva persona que corra.
- 7) El nuevo corredor debe encontrar un espacio donde acostarse y el jugador en el lado opuesto empezará a correr por que será el nuevo cogedor.

JUEGO CUATRO

Una pesadilla de vendedores.



Objetivo: Para practicar vocabulario.

Materials: frutas artificiales, dinero falso, estudiantes, profesor

Tiempo: 45 minutos

Pasos:

- 1) El profesor debe dividir los estudiantes en vendedores y compradores.
- 2) Los vendedores se ponen de pie y permiten un acceso fácil a los compradores. (ejemplo: los estudiantes pueden caminar fuera del salón de clase con sus espaldas a la pared.)
- 3) Los vendedores dan una cantidad de dinero (ejemplo: dólares, euro, libras, etc.) y empiezan a promocionar sus productos en un espacio amplio.
- 4) Los estudiantes tratan de vender cuantos productos sean posibles.
- 5) Periódicamente, el profesor pedirá a sus estudiantes que se detengan (el profesor puede tocar una campana hacer una advertencia para atraer la atención de los estudiantes) llamar a los estudiante con un nombre de frutas.
- 6) Los estudiantes que terminen de vender todas las frutas son los ganadores.

Inteligencia

Corporal

Actividades para la Inteligencia Corporal Kinestética

Kinestética

JUEGO UNO

- 4) Después el profesor dibuja una tabla con dos columnas, en la primera escribe deportes individuales y en la segunda columna deportes en grupo.
- 5) Los estudiantes deben clasificar los deportes.

DEPORTES INDIVIDUALES	DEPORTES EN GRUPO

JUEGO DOS

Cuatro Esquinas



Objetivo: Para mejorar la habilidad de escuchar y responder.

Materiales: cinta adhesiva, un lugar amplio o salón de clase amplio, profesor, estudiantes.

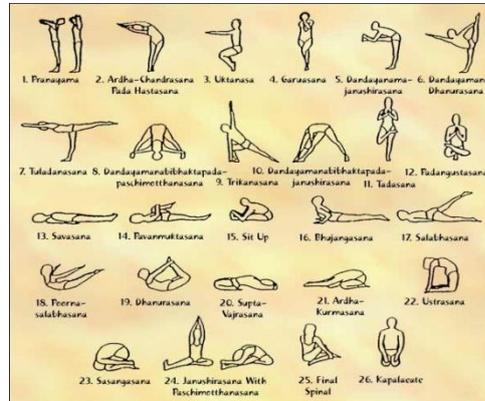
Tiempo: 30 – 35 minutos

Pasos:

- 1) Esta práctica es importante en pruebas regulares. Para preparar esta actividad, el profesor usa cinta adhesiva para marcar el piso en las esquinas de tu espacio.
- 2) El profesor coloca una cinta adhesiva A en una esquina, B en otra esquina, C en otra y D en la cuarta esquina. El profesor hace una lista de preguntas sobre un tema con diversas respuestas.
- 3) Cuando los estudiantes llegan a clase, el profesor les pide ponerse de pie en el centro del salón. Los estudiantes deben leer las preguntas una a la vez, y los estudiantes deben dirigirse a la esquina donde crean que esta la respuesta correcta.
- 4) El profesor otorga un punto al estudiante que encuentra la respuesta correcta en cada una de las esquinas. El estudiante con el mayor número de puntos gana el juego.

JUEGO TRES

Concentración.



Objetivo: Desarrollar y fortificar la concentración y percepción visual y la observación no verbal.

Materials: Un líder o profesor, estudiantes, aula con suficiente espacio, música.

Time: 40 – 45 minutos

Steps:

- 1) El profesor debe estar con sus estudiantes de pie frente con frente, él señala la dirección haciendo movimientos con sus manos o brazos, no puede dar instrucciones verbales durante el juego.
- 2) Todas las posibles direcciones: delante, atrás, a la izquierda, a la derecha, acostado, de espaldas. Puede haber altos o bajos niveles de movimiento.
- 3) El juego puede estar compuesto de cualquier movimiento que el estudiante pueda aprender. El profesor dice al inicio que clase de pasos se hará: los estudiante adolescentes pueden usar pasos caminando, y luego marchando o deslizándose.

JUEGO CUATRO

Diagrama de oraciones



Objetivo: Para prender nuevo vocabulario utilizando diferentes categorías.

Materials: aula, pizarrón, marcadores, papel, lápiz.

Tiempo: 30 – 40 minutos

Pasos:

1) El profesor escribe la oración en el pizarrón:

Yo camino a la puerta.

- 2) Los estudiantes están frente con el pizarrón, con alguna distancia de la puerta, repitiendo la oración en voz baja.
- 3) Los estudiantes permanecen con la Mirada al pizarrón, el sujeto de la oración es **yo**, el predicado es **camino a la puerta**, entonces los estudiantes caminan hacia la puerta completando el significado de la oración.
- 4) Una práctica adicional puede ser que, los estudiantes creen sus propias oraciones con un sujeto y predicado, luego se colocan frente al pizarrón y ejecutan su oración.

Inteligencia

Actividades para la Inteligencia Espacial

Espacial

JUEGO UNO

Colocando y componiendo.

Objetivo: Relacionar palabra por palabra.

Materials: papel, lápiz, borrador e imaginación.

Time: 20 – 25 minutos

Steps:

- 1) El profesor da a sus estudiantes un grupo de palabras.
- 2) Ellos necesitan hacer algunas palabras o expresiones nuevas (componer, separada por guiones o colocando en orden), como ello puedan desde la primera palabra.
- 3) Esto es mejor con los estudiantes de niveles intermedios o bajos.

Ejemplo 1: *tradición*

tradiciones, tradicional, tradicionales, tradicionalista, hecho o tradición.

Ejemplo 2: *muerte*

mortal, morir, difunto, mortuario,

JUEGO DOS

Usando fotografías en la clase.



Objetivo: Para tener la oportunidad de mejorar el uso del lenguaje.

Materials: estudiantes, profesor, cámara digital.

Time: 40 – 45 minutos

Steps:

- 1) Para empezar el trabajo se debe iniciar observando la vida de otras personas y se debe incluir fotografías, lecturas, puede ser grabaciones.
- 2) Los estudiantes deben usar la cámara por lo menos tomar seis fotografías (o con cualquier número) las cuales deben ilustrar áreas importantes de sus vidas.
- 3) Ellos deben regresar a clase, luego de cierto tiempo dado por el profesor y presentar las fotografías y hablar acerca de ellas.
- 4) Ellos pueden grabar o memorizarlas, para luego escribir sobre ellas.

JUEGO TRES

Historia de las pinturas



Objetivo: Para desarrollar las actividades creativas en clase.

Material: pinturas, profesor, estudiantes, pizarrón

Time: 40 – 45 minutos

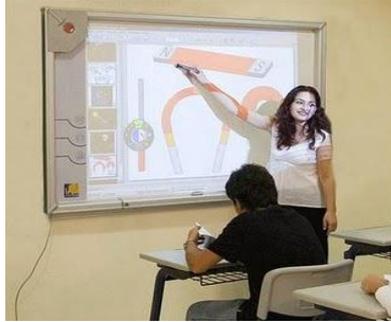
Steps:

- 1) El profesor les dice a sus estudiantes que van hacer una historia juntos.
- 2) El profesor puede decidir sea que exista o no un titulo o alguna situación.
- 3) Colocar un cuadro o una persona en el pizarrón y pedir a los estudiantes que empiecen la historia. (Ellos pueden necesitar ayuda para realizar la actividad por primera vez.)

- 4) Decidir un tiempo apropiado. (esto puede ser después de dos minutos, o ponerse de acuerdo con el número de oraciones, o puede ser decidido por el profesor.) colocar otro cuadro sobre el pizarrón. El cuadro debe ser nuevo para los estudiantes, un estudiante debe iniciar una historia espontánea.
- 5) Otro estudiante toma el cuadro y continúa la misma historia.
- 6) La historia tiene que continuar hasta que llegue a su final, la historia debe tener un final coherente en un tiempo limitado.
- 7) La historia puede ser grabada y luego presentada otra vez a los mismos estudiantes.
- 8) La historia puede ser grabada (incluyendo errores) por el profesor para una siguiente lección oral. Esto puede ser tomada en otra clase para que corrijan los errores de la historia, trabajando en parejas.
- 9) La historia puede ser grabada otra vez, puede ser una copia para cada pareja y ser reproducida luego.
- 10) Cualquier corrección necesita ser revisada por el profesor.

JUEGO CUATRO

Dibujar las palabras



Objetivo: Deducir las palabras e ideas con sus compañeros de clase.

Materials: pizarrón, marcadores, Palabras, profesor, estudiantes.

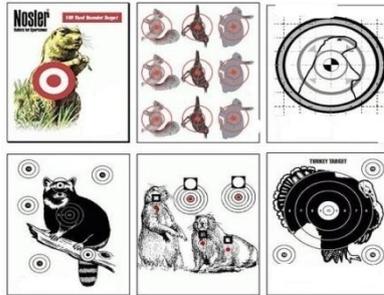
Time: 20 – 25 minutos

Steps:

- 1) El profesor da a sus estudiantes una palabra y los estudiantes tratan de dibujar en el pizarrón algo que les ayude a sus compañeros o su grupo para adivinar la palabra.
- 2) Él o ella puede acercarse al oído y hacer sonidos si es el caso, también puede hacer gestos pero no puede moldear el objeto o animal en el aire.
- 3) El profesor puede crear un tiempo límite de uno o dos minutos por cada intervención. Si un miembro del equipo adivina la palabra, el grupo gana un punto, y los estudiantes ganan otro turno.
- 4) Si el primer grupo no puede adivinar la palabra, y el otro grupo puede adivinar la palabra, ellos ganan el punto y continúan en el siguiente turno.

JUEGO CINCO

Caminando con las cartas



Objetivo: Disfrutar el aprendizaje de otro lenguaje mientras observas gráficos o cartas.

Materials: gráficos o cartas, cinta adhesiva, aula, estudiantes, profesor.

Time: 40 – 45 minutos

Steps:

- 1) El profesor toma cartas interactivas para atraer a los estudiantes con una actividad corporales. (caminar)
- 2) Para preparar esta actividad, el profesor escribe preguntas sobre las cartas guías. Y sobre otro grupo de cartas indicadoras, escribe la respuesta a la pregunta.
- 3) Pegar la pregunta en una pared del aula, y la respuesta en la pared opuesta.
- 4) Cuando los estudiantes llegan a clase, el profesor los divide en dos grupos. alinea los grupos frente las dos paredes pero separados.
- 5) Pide a los estudiantes que una persona de cada grupo, debe correr a la pared, ellos deben memorizar la pregunta, luego debe corre a la otra pared y encontrar la respuesta, si el estudiante puede unir la pregunta con la correcta respuesta gana un punto y continúa el mismo grupo.
- 6) El grupo con el mayor número de puntos es el ganador.

CHAPTER VI

6. ALTERNATIVE PROPOSAL

6.1 Title of the Proposal

DIDACTIC GUIDE OF GAMES TO DEVELOP THE MULTIPLE INTELLIGENCES IN THE LEARNING OF ENGLISH LANGUAGE.

6.2 Justification and importance

According to the investigations realized at students and teachers of the “Atahualpa” high school, we can determine that there is low level of knowledge about the theory of multiple intelligences; in fact the present didactic guide is projected to promote the develop of the intelligences in the learning of the English language inside of the classroom with didactic games.

In the other hands, the teachers try at students the same way, but the learners are very different from one another; they learn best in different way and they have different levels of motivation.

Learners will respond best when their individual differences are respected, this demand extra flexibility of the teacher, but the reward is well worth it.

This work will help significantly in the aspects: educative, social, sociological of the “Atahualpa” high school, and will improve the education quality in the English Learning, to discover and develop the abilities and different learning styles.

This investigation is possible because we have the economic resources needful to realize anything expense that involve this investigation, we have the human resources that are important aspects, and moreover we have with enough bibliographic resources.

Finally there are not limitations of anything part to interrupt our investigation.

6.3 Fundamental

Our investigation is based in the Theory of the Multiple Intelligences of Howard Gardner, according to the Web page:

<http://www.businessballs.com/howardgardnermultipleintelligences.htm>

Gardner said: **“Your aptitude or 'multiple intelligences' is different from your activities preference as it describes what you are really interested in, rather than how you may behave, and helps you define what you really want out of your personal life and career.”** (p. 6)

Challenge an educational system that assumes that everyone can learn the same materials in the same way and that a uniform, universal measure suffices to test student learning.

The Education on the Multiple Intelligences

http://www.thomasarmstrong.com/multiple_intelligences.php Thomas

Armstrong about the Multiple Intelligences in the education assumed that:

The theory validates educators' everyday experience: students think and learn in many different ways. It also provides educators with a conceptual framework for

organizing and reflecting on curriculum assessment and pedagogical practices. In turn, this reflection has led many educators to develop new approaches that might better meet the needs of the range of learners in their classrooms. (p. 5)

The good news is that the theory of multiple intelligences has grabbed the attention of many educators around the country, and hundreds of schools are currently using its philosophy to redesign the way it educates children.

Multiple Intelligences of Howard Gardner

<http://www.tecweb.org/styles/gardner.html> from "The Distance Learning Technology Resource Guide," by Carla Lane said that:

All people have all intelligences but in varying amounts, such that each person has a unique intellectual make-up. These intelligences are located in different areas of the brain and can either work independently or together, can be nurtured and strengthened, or ignored and weakened. (p. 14)

The investigator group like teachers thinks that the students are happiest and most successful when they learn, develop, and work in ways that make best use of their natural make-up. As such the 'multiple intelligences' indicator helps you to focus on the variety of learning and work that will be most fulfilling and rewarding for the.

<http://ilvem.com/shop/otraspaginas.asp?pagina=379> Gardner thinks that:

Howard Gardner initially formulated a list of seven intelligences. His listing was provisional. The first two have been typically valued in schools; the next three are usually

associated with the arts; and the final two are what Howard Gardner called 'personal intelligences. He also raised the possibility of broadening the concept of intelligence and of the existence of additional intelligences including a naturalistic, a spiritual, an existential and a moral intelligence. After considering his criteria for intelligence, Gardner added the naturalistic as an eighth intelligence. (p. 34)

If a teacher is having difficulty reaching a student in the more traditional linguistic or logical ways of instruction, the theory of multiple intelligences suggests several other ways in which the material might be presented to facilitate effective learning. Whether you are a kindergarten teacher, a graduate school instructor, or an adult learner seeking better ways of pursuing self-study on any subject of interest, the same basic guidelines apply.

To Celso Antunes in her book "Estimular las Inteligencias Múltiples there are next kind of intelligences: (p. 26 – 28)

	INTELLIGENCE TYPE	DESCRIPTION	TYPICAL ROLES	RELATED TASKS, ACTIVITIES OR TESTS	PREFERRED LEARNING STYLE CLUES.
1	Linguistic	Words and language , written and spoken; retention, interpretation and explanation of ideas and information via language, understands relationship between communication and meaning.	Writers, lawyers, journalists, speakers, trainers, copy-writers, English teachers, poets, editors, linguists, translators, PR consultants, media consultants, TV and radio presenters, voice-over artistes.	Write a set of instructions; speak on a subject; edit a written piece or work; write a speech; commentate on an event; apply positive or negative 'spin' to a story.	Words and language.
2	Logical-Mathematical	Logical thinking , detecting patterns, scientific reasoning and deduction; analyze problems, perform mathematical calculations, understands relationship between cause and effect towards a tangible outcome or result.	Scientists, engineers, computer experts, accountants, statisticians, researchers, analysts, traders, bankers, bookmakers, insurance brokers, negotiators, deal-makers, trouble-shooters, directors.	Perform a mental arithmetic calculation; create a process to measure something difficult; analyze how a machine works; create a process; devise a strategy to achieve an aim; assess the value of a business or a proposition.	Numbers and logic.

3	Musical	Musical ability , awareness, appreciation and use of sound; recognition of tonal and rhythmic patterns, understands relationship between sound and feeling.	Musicians, singers, composers, DJ's, music producers, piano tuners, acoustic engineers, entertainers, party-planners, environment and noise advisors, voice coaches.	Perform a musical piece; sing a song; review a musical work; coach someone to play a musical instrument; specify mood music for telephone systems and receptions.	Music, sounds, rhythm.
4	Bodily-Kinesthetic	Body movement control , manual dexterity, physical agility and balance; eye and body coordination.	Dancers, demonstrators, actors, athletes, divers, sports-people, soldiers, fire-fighters, PTI's, performance artistes; ergonomists, osteopaths, fishermen, drivers, crafts-people; gardeners, chefs, acupuncturists, healers, adventurers.	Juggle; demonstrate a sports technique; flip a beer-mat; create a mime to explain something; toss a pancake; fly a kite; coach workplace posture, assess work-station ergonomics.	Physical experience and movement, touch and feel
5	Spatial-Visual	Visual and spatial perception ; interpretation and creation of visual images; pictorial imagination and expression; understands relationship between images and meanings, and between space and effect	Artists, designers, cartoonists, story-boarders, architects, photographers, sculptors, town-planners, visionaries, inventors, engineers, cosmetics and beauty consultants.	Design a costume; interpret a painting; create a room layout; create a corporate logo; design a building; pack a suitcase or the boot of a car	Pictures, shapes, images, 3D space

6	Interpersonal	Perception of other people's feelings; ability to relate to others; interpretation of behavior and communications; understands the relationships between people and their situations, including other people.	Therapists, HR professionals, mediators, leaders, counselors, politicians, educators, sales-people, clergy, psychologists, teachers, doctors, healers, organizers, corers, advertising professionals, coaches and mentors; (there is clear association between this type of intelligence and what is now termed Emotional Intelligence.	Interpret moods from facial expressions; demonstrate feelings through body language; affect the feelings of others in a planned way; coach or counsel another person.	Human contact, communications, cooperation, teamwork.
7	Intrapersonal	Self-awareness, personal cognizance, personal objectivity, the capability to understand oneself, one's relationship to others and the world, and one's own need for, and reaction to change.	Maybe anyone who is self-aware and involved in the process of changing personal thoughts, attitude and behaviors in relation to their situation, other people, their purpose and aims - in this respect there is a similarity to Maslow's Self-Actualization level, and again there is clear association between this type of intelligence and what is now termed Emotional Intelligence.	Consider and decide one's own aims and personal changes required to achieve them (not necessarily expose this to others); consider one's own 'Johari Window', and decide options for development; consider and decide one's own position in relation to the Emotional Intelligence model.	Self reflection, - Self discovery. -

6.4 Objectives

6.4.1 General Objective

- ❖ To elaborate a didactic guide with to motivate the English Learning in the Third Year of bachelor's degree of the "Atahualpa" school, with the help of games to develop the Multiple Intelligences.

6.4.2 Specific Objectives

- ❖ To gather together and select activities, games, dynamics, focus in the Multiple Intelligences to the students of the Third Year of bachelor's degree.
- ❖ To motivate at teachers to respect the individuals and rhythms of learning that the students have in the class.
- ❖ To spread the information that contains the present work in the English area at "Atahualpa" high school.

6.5 Sectorial and Physical Ubication

This investigation was done in the "Atahualpa" high school located in the Caranqui Parish.

This is a big girl and boy`s school, it was created in the decade of 70`s to teach and educate at Ibarra`s young and in special of the Caranqui Parish.

6.6 Kind of Multiple Intelligences

Based on the theory of multiple Intelligences of Howard Gardner, we have the following:

1. Linguistic intelligence
2. Logical-Mathematical intelligence
3. Spatial intelligence
4. Bodily-Kinesthetic intelligence
5. Musical intelligence
6. Inter-personal intelligence
7. Intra-personal intelligence
8. Naturalist Intelligence

Each kind of Multiple Intelligence lets the students to learn in different way and the teacher should to apply them to makes the class very funny and creative.

Linguistic

Activities to the Linguistic Intelligence

Intelligence

GAME ONE

Action Verb Matching.



Objective: to learn vocabulary.

Materials: paper, pencil, ruler, eraser,

Time: 45 minutes

Steps:

- 1) Draw the table on the paper, divide in three columns.
- 2) Copy the verbs in the second column and the nouns in the third column.
- 3) Match the words in the first column to the best available answer in the second column.

	VERBS	NOUNS
7	kicking	1 the plants
	watering	2 bicycle
	flying	3 a kite
10	reading	4 the house
	singing	5 dinner
	eating	6 a son
	cleaning	7 the ball
	washing	8 the TV
	watching	9 the dishes
	riding	10 a newspaper

4) Write sentences using the words in the first and second column.

Examples:

5. Children love kicking the ball.

6. I like watching the T.V

7. _____

8. _____

GAME TWO

Descriptive Adjectives

Objective: to remember new adjectives.

Materials: films, paper, pencil, eraser, ruler

Time: 45 minutes

Steps:

- 1) Draw a table on the paper.
- 2) Make a vocabulary log.
- 3) Write synonymous of the adjectives to help your remember.

Absurd.....	Ridiculous.....
Dumb.....	Silly.....
Awful.....	Strange.....
Bizarre.....	Terrible.....
Disgusting.....	Fantastic.....
Dreadful.....	Odd.....
Fabulous.....	Silly.....
Marvelous.....	Wonderful.....

GAME THREE

Play the synonyms.

Objective: How to distinguish synonyms and their meaning.

Materials: teacher, students, paper, pencil,

Time: 20 – 25 minutes

Steps:

- 1) To know and remember the synonyms.
- 2) The teacher divides the class into groups of four.
- 3) Give each group the same word and ask them to think of as many words as they can that have the same or a very similar meaning.
- 4) Ask the groups to tell you the words they have thought of. List them on the board.
- 5) Encourage students to give you examples which make the meaning of the new words clear, or explain the meaning with your own examples.
- 6) Distinguish subtle differences of meaning as clearly as possible.

Example 1: *cold*

freezing; chilly; bitter; icy; frosty; arctic; snowy; wintry; frozen

Example 2: *thin*

skinny; slim; slender, bony; lean; lanky; emaciated; size zero; anorexic; underweight

GAME FOUR

This is me

Objective: to develop speaking and writing

Materials: visual project, power point or whiteboard, marker, teacher, students.

Time: 40 – 45 minutes

Steps:

- 1) The teacher will already have written a few sentences about themselves on a visual projection, PowerPoint or whiteboard.
- 2) Allow the students see these, and tell them to read them from first to last. Then read each sentence clearly, adding a little more detail in each case. The sentence might look something like this:

I was born in Tanzania. My father was a doctor there. I can speak Kiswahili, French and English. I know a little Chinese. I have four children. I love swimming. I can play the guitar and sing. I have taught English for 20 years.

- 3) Tell the students that some of these statements are true and some are not. Tell them to ask questions to try to find out what is true and what is not true.
- 4) Confess, and tell them which are true and which are not. Add a little more about yourself.

- 5) Tell the students to write down 4/5 short sentences about themselves. Some sentences will be true and some untrue.
- 6) Tell them to work in pairs and question each other about their statements. Their task is to try to find out what is true and what is false.
- 7) When they have finished, ask the pairs to report back. However, each student must report on each other. They should report what they believe to be true.
- 8) When a student has finished describing his/her partner, the other student can then make any realistic corrections that are needed.
Example: I am not 36, I am really 26.
- 9) When everyone has finished the teacher can bounce questions around the class.

Example: Who lived in Zanzibar?

Whose mother was a painter?

- 10) Tell the students to write a description of them.

GAME FIVE

What's the Meaning?

Objective: to let students be creative and practice writing skills.

Materials: dictionary, pencil.

Time:

Steps:

- 1) The teacher chooses a word which is long, difficult, and unknown to the students, a good word to begin with is: *warmonger*.
- 2) Without using a dictionary, your students write down a definition. (They can work out the definition in groups of three). Allow them a few minutes to think and write.
- 3) Collect the definitions and read them aloud.
- 4) When you have finished reading, they will have to vote which of those is the correct one. (It doesn't matter if none of them is the correct one)
- 5) After they have voted and none of the groups guessed the meaning you read the correct one aloud.

Logical

Activities to the Logical Intelligence

Intelligence

GAME ONE

Making words from a word

J U M B L E D W O R D S
U S E U E A O H V E E E
S E E Y M T G A E D A E
T T O T R R

Objective: to think faster new words

Materials: paper, pencil, eraser, presents.

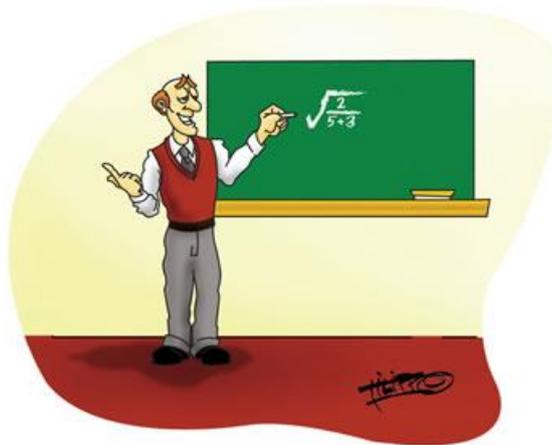
Time: 15 – 20 minutes.

Steps:

- 1) The teacher writes a long word on the board.
- 2) The students then have to make as many words as they can with the letters of this word.
- 3) The winner finds the most words.

GAME TWO

Chain Spelling.



Objective: to develop the mind and think faster.

Materials: students, teacher, board, marker, eraser.

Time: 15 – 20 minutes

Steps:

- 1) The teacher writes a word on the board and asks a student to spell it.
- 2) Then a second student should say a word beginning with the last letter of the word given.
- 3) The game continues until someone makes a mistake, that is, to pronounce the word incorrectly, misspell it or come up with a word that has been said already, and then he/she is out.
- 4) The last one remaining in the game is the winner.

Note: This game can be made difficult by limiting the words to a certain category, e.g.: food, tools, nouns, verbs, in others.

GAME THREE

Building words and sentences.

Objective: to combine the word and make new sentences.

Materials: board, teacher, students, marker.

Time: 15 – 20 minutes

Steps:

- 1) Write a phrase on the board.
- 2) The students then have to take it in turns to add extra words to make it into a longer and longer sentence.
- 3) The trick is that it must always remain a coherent sentence. No words can be removed although they can be moved around to change the order. This activity provides enjoyable practice in word order and sentence construction.

Example:

The old man.

I saw the old man.

I saw the old man yesterday.

I was in town when I saw the old man yesterday.

I was working in town when I saw the old man yesterday.

I was working in town when I saw the deaf old man yesterday.

I was working in town when I saw the deaf old man in the shop yesterday.

I was working in the town where my sister lives when I saw the deaf old man in the shop yesterday.

GAME FOUR

Change the Order

Objective: to combine the words in logical order.

Materials: paper, shortlist sentences, pencil,

Time: 20 – 30 minutes

Steps:

- 1) Give the students a shortlist sentence.
- 2) Their task is to change one word at a time in that sentence whilst still retaining a grammatically correct sentence.

Example:

I like swimming in summer.

I like swimming in Greece.

We like swimming in Greece.

We hate swimming in Greece.

We hate swimming in rivers.

We hate living in rivers.

We adore living in rivers.

Good word order practice and good for stimulating crazy sentences!

GAME FIVE

Playing with the Andean Countries

Objective: To located the different Andean countries in the South American.

Materials: the South America`s map, paper, pencil

Time: 20 – 25 minutes

Steps:

- 1) The teacher gives a South America`s map without names at students.
- 2) The teacher asks at students look at the map and writes the correct names on the map.
- 3) The teacher writes on the board sentences about the map with blanks to fill.

1. Ecuador is between _____ and _____. Its borders are _____ to the north, _____ to the South, and to the east and _____ to the west. People from Ecuador are Ecuadorians.
2. Colombia is between _____, Ecuador and _____. Its borders are the _____ to the North, _____ and Peru to the south, Peru and _____ to the east and _____ to the west. People from Colombia are Colombians.

3. Peru is between _____ Ecuador, Bolivia, Chile and _____.
Its borders are _____ and Colombia to the north,
_____and Chile to the south_____ and Bolivia to the east
and the _____ to the west. People from Peru are Peruvians.

4) The students should look at the map again and complete the blanks in the table.

GAME SIX
Jumping Jacks Math



Objective: To listen and think faster the correct answer in your main.

Materials: list of problems math, students, teacher

Time: 15 – 20 minutes

Steps:

- 1) To combine movement and math with a round of Jumping Jacks Math. To prepare for this game, create a list of math problems that are at your students' ability level.
- 2) Write or type out your list, and keep it on hand so you can reference it during the game.
- 3) To begin the game, ask a student to volunteer to come to the front of the class. Tell the students that you are going to present the volunteer

with a math problem, and he must solve the problem in his head and do the number of jumping jacks that equates to the answer.

***Example,** if you gave the student the problem $2+2$, he would need to complete four jumping jacks to signify that the answer is 4.*

If the student gets the answer right, give him another problem until he misses one. Once he does, record the number of problems that he got right on the board, and allow another student who thinks that he can beat the score to come to the front of the room and try to beat the previous volunteer.

GAME SEVEN

Who Wants Pizza?



All the teenagers are going to share the pizza. We will cut enough pieces so each person can have one and the pieces should all be the same size.



In math, we call each piece a fraction of the whole pizza.

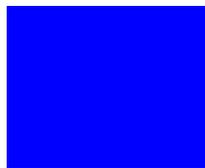
Objective: to learn fraction using the mathematics.

Materials: pizza or cake, knife, dishes, students, teacher

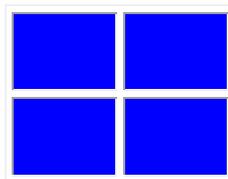
Time: 40 – 45 minutes

Steps:

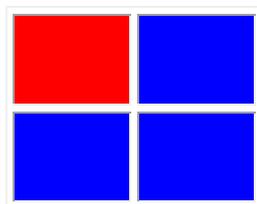
1) Take an object like the blue box.



2) Divide it into equal parts.



3) Let's color one of the parts red.



4) Now we can write the fraction of the box that is red.

$$\frac{1}{4} = \frac{\text{red part}}{\text{total number of parts}}$$

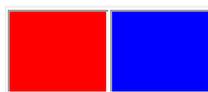
EXAMPLES:

Directions: What fraction of the total parts is red in the boxes below?

Click on the correct answer.



1. (a.) 3/3 (b.) 2/3 (c.) 1/2 (d.) 1/3 (e.) 0/3



2. (a.) 3/3 (b.) 2/3 (c.) 1/2 (d.) 1/3 (e.) 0/3



3. (a. 3/3) (b. 2/3) (c. 1/2) (d. 1/3) (e. 0/3)



4. (a. 3/3) (b. 2/3) (c. 1/2) (d. 1/3) (e. 0/3)



5. (a. 3/3) (b. 2/3) (c. 1/2) (d. 1/3) (e. 0/3)

1. d

2. c

3. b

4. e

5. a

Musical

Activities to the Musical Intelligence

Intelligence

GAME ONE

Song Circle



Objective: to think a song in English according to the theme.

Materials: Students, teacher, some songs, a big space.

Time: 15 – 20

Steps:

- 1) Every student should gather in a circle
- 2) The teacher chooses a very general theme. (love, family, animals)
- 3) Once the theme is chosen the teacher asks the one player to jump in to the centre of the circle and start to sing any song related to the theme.
- 4) Once the student gets stuck on the song, another player must show support and jump into the circle to help with a new song.

- 5) The previous student in the centre steps out.
- 6) This continues until songs start to get repeated.

GAME TWO

Listening Song



Objective: to practice listening

Materials: recorder, CD, flash cards, board, students.

Time: 20 minutes.

Steps:

- 1) The teacher forms four groups of students where each should participate for turns.
- 2) The teacher puts flash cards on the board in two columns: the first one has the names of singers or music group's for example: Celine Dionne, in the second column it has the names of the songs of these artists for example: My heart will go on.
- 3) The teacher uses the recorder where these songs o these artists are and he/she makes participant listen.

- 4) The participant that guesses who artist is and the name of the song, to get quick the two flash cards.
- 5) The group that has more flash cards is the winner.

GAME THREE

Musical chairs



Objective: to link the song and the movements with concentration.

Materials: concentration, CD, chairs, students, teacher

Time: 20 – 30 minutes

Steps:

- 1) The teacher uses different songs, where the song can be sung by everyone as an alternative of using a tape/CD.
- 2) One of the expressions in the chorus or lines that come up regularly in the song is used as the signal to sit down in your chairs.

- 3) In each turn the teacher should eliminate at least one students and one chair at same time.
- 4) The winner is the last student who finish sits down.

GAME FOUR

Musical Introduction Cards

Objective: to familiarize new students with each other's names and their musical preferences.

Materials: flash cards, projector, board, pencil, paper.

Time:

Steps:

- 1) Ask students to fill in their card, show them on the overhead projector or on the board.
 - f) First the name in the middle.
 - g) A favorite style of music in the upper right – hand corner.
 - h) A favorite song in the upper left – hand corner.
 - i) A favorite group or singer in the bottom left – hand corner.
 - j) And old song, group or singer that they like in the bottom right hand corner.

More than word baladas	English's
Extreme II	
Paulina Rubio	Waiting

- 2) Turn on some lively music (any music that will create a party atmosphere and encourage students move) and let the students walk around introduce themselves and read each other cards.
- 3) When the music stops, they ask the person they are with the question about the information about their card.
- 4) Start the music again as soon as you see that most pairs have had enough time to ask a question and get an answer.

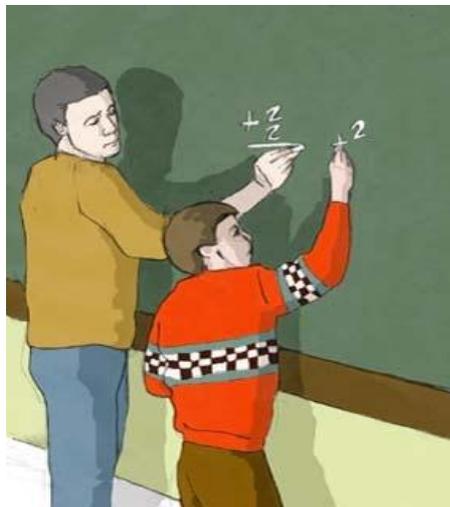
Intra-personal

Activities to the Intra-personal Intelligence

Intelligence

GAME ONE

Toilet Paper Icebreaker



Objective: To use as a "getting to know you", icebreaker on the first day of class.

Materials: toilet paper roll, students and teacher.

Time: 45 minutes

Steps:

- 1) Teacher takes the toilet paper roll and takes several squares of toilet paper, then hands the roll of toilet paper to a student.
- 2) The teacher tells the student to take some, more than three.
- 3) After everybody in the class has some paper, we count the squares we have, and then we have to tell that many things about ourselves, in English.

GAME TWO

Choose the correct answer.

Objective: to develop the concentration yourself.

Materials: paper, pencil, eraser, mental concentration.

Time: 30 – 45 minutes

Steps:

- 1) To read the instructions.
- 2) To analyze the question.
- 3) To answer according to your opinion.
 1. How often do you play tennis?
 - a. On Tuesday.
 - b. For two hours.
 - c. Almost every day.

d. With John.

C

2. Where do you usually eat lunch?

a. Sandwich.

b. With Jane.

c. At 12:00.

d. In the cafeteria.

D

3. How long did you study last night?

a. With Bob.

b. In my room.

c. English.

d. For three hours.

D

4. What kind of novels do you like?

a. Yes, I do.

b. I like spy novels.

B

5. What kind of work do you do?

a. I work every day.

b. I'm a piano teacher.

c. I worked for two hours.

B

6. How many hours a day do you watch TV?

a. About two hours.

b. In my living room.

c. I watch the news.

d. On Tuesday.

A

7. What is your busiest day of the week?

a. In the morning.

b. Every day.

c. Tuesday.

d. Last week.

C

8. My mother is a good cook.

a. I agree with you.

b. I agree you.

c. I agree to you.

d. I agree for you.

A

9. What does "TV" mean?

a. For one hour.

b. Yes

- c. Television.
- d. For one hour.
- e. On Friday.

10. How do you spell "dog"?

- a. No
- b. D-O-G
- c. No
- d. I don't
- e. Cat.
- f. I have one dog.

GAME THREE

My heart.



Objective: To improve the friendship in your classroom.

Materials: scissor, cardboard, glue, colorful ribbon

Time: 30 – 45

Steps:

- 1) The students should have their materials to start to work.
- 2) The students fold the cardboard.
- 3) After the students should draw the heart in the cardboard.
- 4) The teacher asks at students cut the heart.
- 5) After the teacher say at students to glue on a colorful ribbon.
- 6) Finally the students should write something nice on the cardboard to tell your friend.

Inter-personal

Activities to the Inter-personal Intelligence

Intelligence

GAME ONE

Dictionary and Charades



Objective: To improve the relationship in class

Materials: Flash Cards, board

Time: 25 minutes

Steps:

- 1) The teacher writes out series of categories like professions (doctor, bus driver, etc.), animals, foods, actions (fishing, haircut, etc.)
- 2) Then divide the class into groups of two. One student draws and the other guesses. Next turn, the guesser draws and other student guess.
- 3) This game works best with the arbitrary stop watch (30 seconds). This is designed for one lesson.

Note: Then for another day take the same categories (or create new ones) and play the same game except students, this time, act it out (no speaking or noises).

GAME TWO

Budding

Objective: to work together sharing ideas, experiences about their trips.

Materials: flash cards, board, marker, eraser

Time: 40 – 45 minutes

Steps

- 1) The teacher start the class by putting some pictures on the board and tell the class I'm going to tell them about my trip to an English-speaking country. The pictures include some famous landmarks, photos of my friends there and a picture of me on the trip.
- 2) The teacher asks at class to guess which country I have visited and then brainstorm any information they know about the city.

- 3) The teacher puts vocabulary on the board which will help in the following task.
- 4) The students read the story of my trip to Great Britain together. At this stage, the teacher points out that the story is in the past, that it is divided into three parts and that each part is a paragraph.
- 5) There are lots of ways to check comprehension, sometimes the teacher asks questions as we go along, or ask the class to answer questions at the end of the reading task.
- 6) Finally, using my story as a model, the teacher asks the group to write about their own trip.

GAME THREE

Group Juggle



Objective: to learn and develop a sense of interconnectedness.

Materials: ball, students,

Time: 10 – 15 minutes

Steps:

- 1) To stand in a circle.
- 2) To toss a ball to someone, using his/her name and they in turn toss it to someone else, using the next person's name.
- 3) Keep it going, then more balls are introduced and it starts gets crazy.
- 4) Fun way to start working together.

GAME FOUR**Multi-word verbs (phrasal verbs)**

Multi-word verbs. - *The expression multi-word verbs are used more frequently these days than, for example, phrasal verbs, for verbs that are made up of more than one word. They are a problem for learners because there are so many of them and some of them tend to be rather informal. Knowing the meaning of the separate words does not necessarily give the meaning of the phrase as a whole, e.g. let in, let out, let on, let up, let down, let go, let fly.*

Objective: To practice some multi-word verbs (phrasal verbs)

Materials: multi-word verbs, teacher, students

Time: 40 minutes

Steps:

- 1) The teacher asks the students to use their dictionaries.
- 2) Ask them to look up the word get. Point out some meanings, there are forget as well as forget + another word or words.
- 3) The teacher to tell the students to work in pairs. Tell them to replace the underlined words in the text below with a multi-word verb using get. They can use their dictionaries. Move around the room to support them as necessary.

READING

I climbed out of my bed at 7 o'clock this morning. It was time to go to work! My wife didn't move. I wasn't surprised. We are not friendly these days and don't talk much. I could never explain what I really wanted to say. Anyway she was recuperating from a bad cold. I didn't mind too much. I was doing well at work and believed that we could survive this difficult period. However, she didn't know what I was doing at work. She didn't know that I was trying to become friendly with my secretary. I didn't want her to know. I knew it would make her feel unhappy. My main ambition was to be successful. To be better than the others! I had tried to explain this to my wife but she didn't seem to understand.

- 4) Go through the way with the class. List all the multi-verbs used on the board. Explain the meaning of any where necessary.
- 5) Now divide the students into groups. Give each of the groups examples of multi-word verbs. Ask them to look them up in their dictionary if they do not know the meaning. (Note: some have a variety of meanings!)

Examples:

- put:** put up with / put off / put forward / put upon
- make:** make up with / make out with / make away with / make up
- turn:** turn in / turn over / turn up / turn down

- 6) Participate the students a tape that includes numerous examples of multi-word verbs. Ask them to mark the verbs and list them down. The tape will need to be played more than once.

When Tom rang last week, I could hardly make out what he was saying. I hung on for a while but it was impossible. I shouted to him that I would ring back but I'm not even sure if he heard me. I rang off and then called up his number. We had a number of important matters to talk about. We needed to clear up some disagreements. When we finally managed to talk, I brought up a number of important questions. I tried to put across my ideas but he didn't accept my ideas. I tried to stand up for my ideas but he cut me off. In the end I ran out of things to say and hung up. I was quite fed up!

When Tom rang last week, I could hardly make out what he was saying. I hung on for a while but it was impossible. I shouted to him that I would ring back but I'm not even sure if he heard me. I rang off and then called him up. We had a number of important matters to talk about. We needed to

clear up some disagreements. When we finally managed to talk, I brought up a number of important questions. I tried to put across my plans but he didn't accept my ideas. I tried to stand up for my ideas but he cut me off. In the end I ran out of things to say and hung up. I was quite fed up!

- 7) Ask them what multi-word verbs they heard and list them on the board. Ask them about the meaning and if necessary provide example sentences to clearly demonstrate the meaning. If necessary, play the tape again.
- 8) Hand out the text (when all the listening activities have been completed) and go through all of the multi-verb words with the class. Make sure that they are clear about the meaning of each one.

GAME FIVE

Describing Appearances & Characteristics of People



Objective: to encourage students to ask the interviewee student questions about who they are describing.

Materials: sheet of paper, pencil, eraser

Time: 30 – 35 minutes

Steps:

- 1) Each student is then given one sheet of paper. One student sits at the front of a room. He/she describes a person and the rest of the class draws the person being described.
- 2) It is more interesting if the person being described is known by everyone. Once the student has finished describing that person then he/she reveals who it is and each student shows his/her drawing.
- 3) The laughter from this is very funny as the impressions tend to make the character in question look funny.
- 4) It is a good idea to encourage students to ask the interviewee student questions about who they are describing.

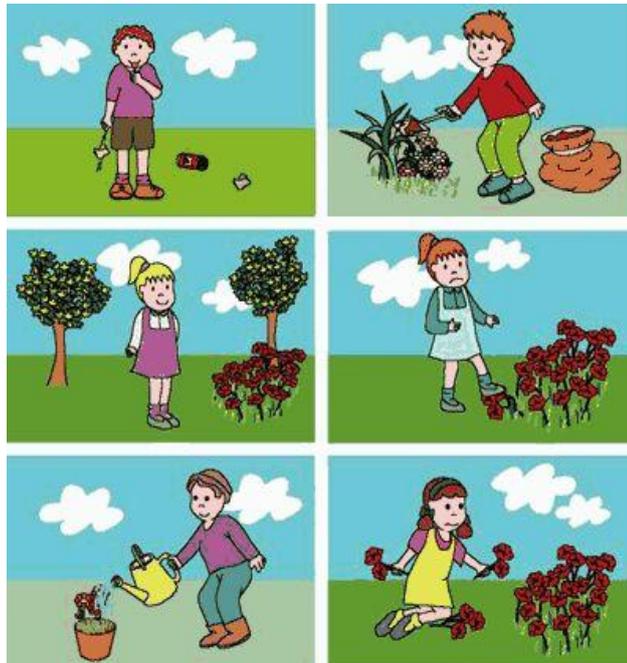
Naturalist

Activities to the Naturalist Intelligence

Intelligence

GAME ONE

Seed, Flower; Stretch



Objective: to encourage at the students to save the environment.

Materials: A quiet field in the morning is ideal. This can be indoors.

Time: 10 -15 minutes

Steps:

- 1) In a circle, demonstrate being a seed: crouched and hunched as much as possible.
- 2) Everyone adopts the seed position.
- 3) Then imagine that you are slowly going to grow into a flower.
- 4) The idea is to grow as slowly as possible, which is very challenging, e.g., people will experience thigh burn and are usually to do things fast. This forces a mental slow down so really emphasize that it's about growing as slowly as possible.
- 5) However, as the instructor, make sure you grow about as fast as the fastest person, so you call demo and talk people through the first time.
- 6) Encourage people to stand right up on their tippy toes, arms completely outstretched, face oriented to the sun. Hold it.....
- 7) Then relax.....Now we are going to do it again, the time though, grow just a tiny bit faster. Still very slow.
- 8) By the end of this simple activity people are laughing physically stretched and aerobically warm and they've got a good solid dose of sunlight in their faces which help to wake them up.

GAME TWO

Animal Game



Objective: to memorize the animal's names.

Materials: 10 students, 1 instructor, animal's names,

Time: 30 – 45 minutes.

Steps:

- 1) All the players must first line up in front of the instructor.
- 2) The instructor whispers an animal's name to each player that they will be in the game.
- 3) Once all the names are given out, the instructor gives them ten seconds to run around.
- 4) Afterwards, the instructor starts calling animals out. When the instructor calls an animal, that person has to run from everyone and all the other players have to tag that person to get him or her out.
- 5) The instructor doesn't have to wait until the person is out to call the next animal.
- 6) The instructor can call another animal before or after the person is tagged. This goes on until there are only two players left.
- 7) The remaining players must go to a designated area with boundaries to do a sudden death. They do the same thing, but this time they are not allowed to step out of the boundaries. If they step or are tagged, they are out and the last one standing is the winner. The winner will be the instructor in the next game.

GAME THREE

Belly Double Circle Tag



Objective: to encourage to the students to participate in class.

Materials: students, teacher, playground.

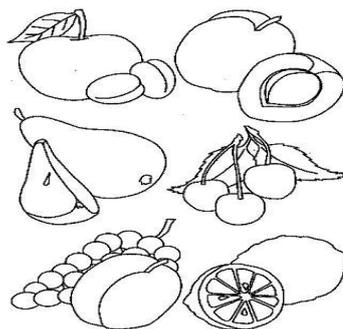
Time: 30 – 45 minutes

Steps:

- 1) To choose one player to be the runner and one player to be the chaser.
- 2) All other players are to lie in a big circle in groups of two.
- 3) The players lay side-by-side then a space then the next two players with their heads facing the center of the circle and lying on their bellies.
- 4) The chaser will try to tag the runner. The runner will run on the outside of the circle and try to find a space to lie down next to one set of players.
- 5) The player on the opposite side of that group will have to get up and start running from the chaser.
- 6) If the runner is tagged then they are to turn around and chase the chaser.
- 7) The new runner will find a spot to lie down and the player on the opposite side will start running because they are the new runner

GAME FOUR

Bad Fruit: A Shoppers' Nightmare



Objective: To practice the vocabulary.

Materials: artificial fruits, old money, students.

Time: 45 minutes

Steps:

- 1) Students are divided into clerks and shoppers.
- 2) The clerks set up "stands" to allow easy access for all shoppers (e.g. around the outsides of the room with their backs to the wall).
- 3) The shoppers are given a set amount of money (e.g. dollars, euro, pounds, etc.) and begin at a stand where there is an open space.
- 4) Students are trying to sell as many items as possible.
- 5) Periodically, the teacher will say "stop" (a bell or other device may be needed to attract attention in the students) and call out a student with a fruits name's.
- 6) Students which finish selling all fruits are the winner.

Bodily

Kinesthetic

Activities to the Bodily Kinesthetic Intelligence

Intelligence

GAME ONE

Sports



Objective: To know and identify the different kind of the sports.

Materials: pictures about sports, notebook, eraser, pencil

Time: 20- 25

Steps:

- 1) The teacher gives at students some pictures about of the sports.
- 2) The teacher writes on the board the names of some sports, and he/she asks at students that copy these words in your notebook.
- 3) The teacher asks at students stick the pictures in your notebook and match with the names.
- 4) After the teacher draws a table with two columns, in the first writes individuals sports and the second team sports.
- 5) The students should classify the sports.

INDIVIDUAL SPORTS	TEAM SPORTS

GAME TWO

Four Corners



Objective: to improve the ability to listen and answer.

Materials: adhesive tape, a place: room, teacher, students

Time: 30 – 35 minutes

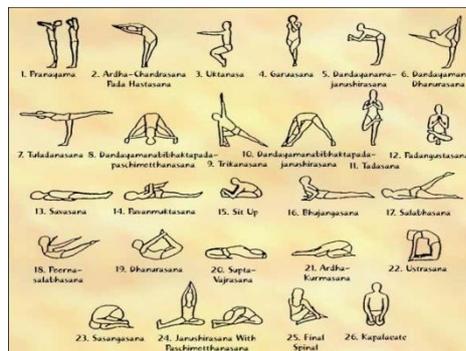
Steps:

- 1) Practice for regular tests with a four corners activity. To prepare for this activity, the teacher uses adhesive tape to mark the floor in the corners of your space.

- 2) The teacher makes an adhesive tape an in one corner, B in another, C in the third and D in the fourth. Group a list of standardized test questions with multiple choice answer options.
- 3) When students arrive in class, the teacher asks them to stand in the center of the place. Tell the student that you will read the questions, one at a time, and they must go to the corner that represents the answer that they feel is correct.
- 4) Give a point to any student who is in the correct corner after you ask the question. The student with the most points at the end of the game wins.

GAME THREE

Concentration



Objective: to develop and strengthen concentration, visual perception, and non-verbal observation / communication skills.

Materials: teacher, students, an enough place or room, tape music

Time: 40 – 45 minutes

Steps:

- 1) While leader or the teacher has students standing up and facing him in a group, he signals the direction to move just by his arm and hand waving motions. No verbal instructions given during game.
- 2) All possible directions - forward, backward, sideways - and high and low levels of moving can be explored such as close to the ground, (low level), walking upright, (middle level), or on tip-toe, (high level).
- 3) The game can use any movement the students have learned. The leader announces early what kind of steps to use: Younger students can use walking steps, progressing to marching steps and slides, and skipping for advanced students. The students remain facing the leader throughout all the movement.

GAME FOUR

Sentences Diagraman



Objective: to learn new vocabulary about different categories.

Materials: classroom, board, marker, paper, pencil,

Time: 30 – 40 minutes

Steps:

- 1) The teacher writes the sentences on the board:

I walk to the door.

- 2) The student stands still at front of room, some distance from the door, and repeats the sentence out loud.
- 3) On the subject word [**I**] the student stands still; on the predicate part of the sentence [**walk to the door**], which in this case has the action verb [**walk**], the student walks to the door and then stands still, signaling the completion of the sentence.
- 4) For additional practice, students create their own sentences with a subject and predicate; then come to the front of the room and act them out.

Visual

Spatial

Activities to the Visual-Spatial Intelligence

Intelligence

GAME ONE

To compound and collocation

Objective: To relation word by word

Materials: paper, pencil, eraser, imagination.

Time: 20 – 25 minutes

Steps:

- 1) To give the students one core word
- 2) They need to make as many new words or expressions (compound, hyphenated or collocations) as they can from the first word.
- 3) It's probably best with students from Intermediate level and above.

Example 1: *custom*

customs; customer; customary; customs house; custom-made; custom-built

Example 2: *dead*

deadly; deadweight; deadbeat; deadening; dead heat; dead-end; dead loss

GAME TWO

Using photography in the classroom



Objective: to have the opportunity to improve the language use.

Materials: students, teacher, digital camera

Time:

Steps:

- 1) Beginning work here would probably include looking at other people's lives and would include looking at photos, reading text, listening to taped material and so on.
- 2) The students would then use a camera to take 6 photos (or whatever agreed number it was) which would illustrate important areas of their own lives.
- 3) They would then come back into class at a later stage and show their photos and talk about their lives.
- 4) They could record this as well, and then go on to write about their lives.

GAME THREE

Picture stories



Objective: to develop creative activities in the class.

Material: picture, teacher, students, board.

Time: 45 minutes

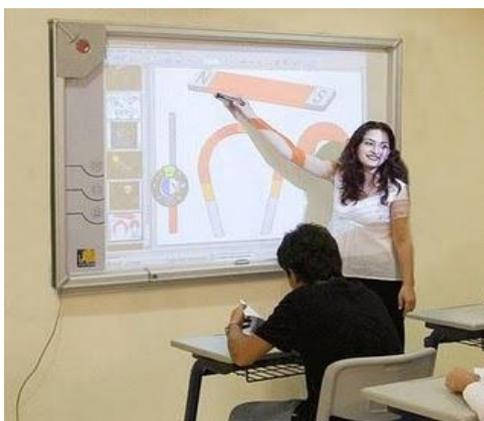
Steps:

- 1) Tell the class that they are going to make up a story together.
- 2) The teacher can decide whether or not to provide a title and/ or situation.
- 3) Place one picture of a person on the board and ask one student to start the story. (They may need some help with this the first time.)
- 4) At an appropriate time (this could be after two minutes, or an agreed number of sentences, or still irregularly as decided by the teacher) place another picture on the board. The pictures should be new to the students and should be picked out at casual.

- 5) Another student then takes over and continues the same story.
- 6) This continues until the pictures have been finished, the story has come to a convenient end or a certain time limit has been reached.
- 7) The story should be recorded and can then be played back.
- 8) The story could be typed out (including mistakes) by the teacher for a successive lesson. It could be handed out to the class and the students could then work in pairs to correct the language of the story.
- 9) The story could then be recorded again, either one copy for a class or one copy per pair, and then played back.
- 10) Any corrections needed could then be picked up by the teacher.

GAME FOUR

Draw the Word



Objective: to deduce the words and ideas with their partners in class.

Materials: board, marker, words, teacher, students.

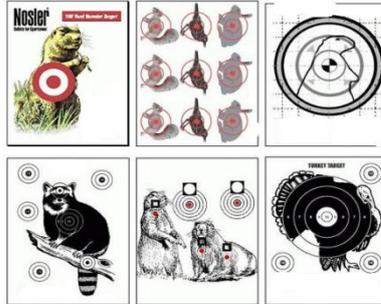
Time: 20 – 25 minutes

Steps:

- 1) The teacher gives a student a word and these students then try to draw something on the board that will help the other students in her team to guess the word.
- 2) He / she can point to her ear to demonstrate *sounds like* and she can make other gestures although she cannot 'model' the object in the air.
- 3) The teacher may want to set a time limit of one or two minutes on the try by each student. If her team members guess the word, that team wins a point, and the student can have a second try.
- 4) If the first team cannot guess the word but the other team can guess the word, they can win that point and then they can have their own turn.

GAME FIVE

Walking Flashcards



Objective: to enjoy looking pictures and understand the language.

Materials: flashcards, adhesive tape, room, students, teacher

Time: 40 – 45 minutes

Steps:

- 1) The teacher makes flashcards interactive by attractive students in a walking flashcards activity.
- 2) To prepare for this activity, write terms or questions on guide cards. On another set of index cards, write the definition or answer to the posed question.
- 3) Stick the term cards on one room wall, and the answer cards on the opposite.
- 4) When students arrive in class, divide them into two teams. Line the teams up equidistant from the two walls.
- 5) Tell the students that one person from each team must run to the first wall, grab a term and then run to the next and grab the matching definition. If the student picks up a match, the team gets a point, and the next team member gets to go.
- 6) The team with the most points at the end of the game wins.

6.7 Impacts

This proposal wants to get positive impact in the educative area, because when learning is strongest, the students will have a benefit to a better education in all the areas in which the English language is a problem in the dairy lives.

For example: the students have a lot of problems when they try to understand the class, their teacher uses a same style or strategy of learning for everybody.

Other problem is that the students don't have motivation to learn English because to they don't knew the importance of English language in their social lives.

If the teachers apply didactic guide about Multiple Intelligences in their classes, the students will learn in better way, it will be because the English language will become interesting to them and they will try to learn more.

6.8 Diffusion

We will solicit through the authorities a meeting with the English teachers and then we will demonstrate them the importance about the use of didactic guide in focus on the Multiple Intelligences. This Guide will be diffuse through a work shop.

6.9 Bibliografía

- 1) Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta 2002-2009 Microsoft Corporation. Reservados Todos sus Derechos
- 2) ANTUNES, Celso (2003) Estimular las Inteligencias Múltiples, Primera S.A. de Ediciones Narcea, Madrid
- 3) ANTUNES, Celso (2006) Juegos para Estimular las Inteligencias Múltiples, Segunda Edición, Alfaomega, México D.F.
- 4) DE ZUBIRIA ZAMPER, Julián (2006) Los Modelos Pedagógicos; Segunda Edición; Cooperativa Editorial del Magisterio.
- 5) Diccionario de La Real Academia de La Lengua, 2005
- 6) GALLEGO, Domingo, ALONSO Catalina, CRUZ Ana, LIZANO Lius, (2000) Inteligencia Emocional, Primera Edición, Editorial El Búho, Santa Fe de Bogotá-Colombia.
- 7) GARDNER, Howard (2005) Estructuras de la Mente, Tercera Edición, Fondo de Cultura Económica, México.
- 8) GARDNER, Howard (2008) Inteligencias Múltiples, Tercera Edición, Paidós Ibérica, Barcelona – España.
- 9) GARDNER, Howard (1998) Frames of Mind, Segunda Edición, Barcelona - España
- 10) GOLEMAN, Daniel (1996) Inteligencia Emocional, Primera Edición, Editorial Paidós; Buenos Aires.

11) PONCE Oswaldo, (2009) English Teaching Methodology, Primera Edición, Creadores Gráficos, Ibarra – Ecuador

Lincografía.

www.wikipedia.com

www.monografias.com/trabajos12/invcient/invcient/shtml#intel

www.nlopézsolve.bligoo.com

<http://www.businessballs.com/howardgardnermultipleintelligences.htm>

<http://edant.clarin.com./diario/2005/03/13/sociedad/s-937822.htm>

<http://www.oise.utoronto.ca/research/edu20/moments/1983gardner.html>

www.books.google.com

www.monografias.elaboracionguiasdidacticas.com

<http://ilvem.com/shop/otraspaginas.asp?pagina=379>

http://campus.usal.es/-teoriaeducacion/recensiones/n2_rec_jgc.htm

<http://www.tecweb.org/styles/gardner.html>

http://www.thomasarmstrong.com/multiple_intelligences.php

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO N° 1

ARBOL DE PROBLEMAS

1. *Identificar las Inteligencias Múltiples en sus estudiantes.*
2. *Desmotivación del estudiante.*
3. *Estudiantes no desarrollan sus capacidades individuales.*
4. *Limitación de la creatividad.*



Falta de conocimiento de las Inteligencias Múltiples

1. *Capacitación por parte de los maestros-*
2. *Educación Tradicional*
3. *Aplicación de un solo estilo de aprendizaje*
4. *Reducidas actividades didácticas*

ANEXO N ° 2

MATRIZ DE COHERENCIA

TEMA: Manejo de las Inteligencias Múltiples en el Aprendizaje del Idioma Inglés con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional “Atahualpa” durante el año lectivo 2009-2010

PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿De qué manera el manejo de las Inteligencias Múltiples logrará motivar el aprendizaje del Idioma Inglés con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional Atahualpa durante el año lectivo 2009 - 2010?	Determinar las Inteligencias Múltiples con el fin de motivar a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional “Atahualpa” mediante actividades inherentes para cada inteligencia.
SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los docentes del área de inglés sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples?• ¿Qué tipo de Inteligencias Múltiples se distinguen en sus estudiantes?• ¿Qué actividades de motivación utilizan los docentes del área de inglés con sus estudiantes?	<ul style="list-style-type: none">• Dialogar a los docentes del área de inglés sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples para establecer su nivel de conocimiento.• Reconocer las Inteligencias Múltiples que resaltan en los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.• Identificar que actividades de motivación utilizan los docentes del área de inglés con sus estudiantes.

ANEXO Nº 3

MATRIZ CATEGORIAL

PROBLEMA: ¿De qué manera el manejo de las Inteligencias Múltiples logrará motivar el aprendizaje del Idioma Inglés con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional Atahualpa durante el año lectivo 2009 - 2010?

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIONES	INDICADORES
Las inteligencias son lenguajes que hablan todas las personas y se encuentran influenciadas en parte, por la cultura a la que cada una pertenece.	Inteligencias Múltiples	1) Lingüístico-verbal 2) Lógico-matemática 3) Música 4) Espacial 5) Corporal-Kinestética 6) Interpersonal 7) Interpersonal 8) Naturalística	1. Limitado vocabulario Falta de formación Semántica 2. Insuficiente razonamiento lógico Incapacidad de pensamiento abstracto 3. Poca expresión Escasa habilidad instrumental 4. Falta de interpretación grafica Poca imaginación y creatividad 5. Falta de coordinación corporal Baja concentración 6. Poca interacción Personas egocéntricas 7. Baja autoestima Aislamiento 8. Desamor a la naturaleza Destrucción del ecosistema
Es un sistema de conocimientos científicos verdaderos inferidos en forma lógica a partir de determinados principios y describe un cierto dominio de objetos.	Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje significativo de David Ausubel ▪ Aprendizaje receptivo ▪ Aprendizaje por descubrimiento ▪ Aprendizaje repetitivo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posee conocimiento previo de las inteligencias múltiples. ▪ El sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo ▪ Acceso de nueva información ▪ Descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDAGOGIA
ESPECIALIDAD DE INGLÉS

ENTREVISTA PARA PROFESORES.

La presente entrevista tiene por objeto determinar que grado de conocimiento tiene usted sobre las “Inteligencias Múltiples” y si el desarrollo de las actividades que Ud. realiza en clase están orientadas a la potenciación y aprovechamiento de las mismas.

- 1.- ¿Cómo define usted Inteligencia?
- 2.- ¿Ha escuchado o conoce algo sobre la Teoría de las inteligencias Múltiples?
- 3.- ¿Está de acuerdo que se puede ser inteligente de muchas formas, en múltiples instancias e innumerables circunstancias?
- 4.- ¿A qué tipo de Inteligencia, cree Ud. que presta mayor atención el Bachillerato en el país?
 - a) Inteligencia Lingüístico-verbal
 - b) Inteligencia Lógico-matemática
 - c) Inteligencia Musical
 - d) Inteligencia Espacial
 - f) Inteligencia Corporal-Kinestética
 - g) Inteligencia Interpersonal
 - h) Inteligencia Intrapersonal
 - i) Inteligencia Naturalística
 - j) ninguna de ellas
- 5.- En el aula con sus estudiantes cuando presenta un tema de clase, problema e inquietud, usa las habilidades de razonamiento para ello.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDADGOGIA
ESPECIALIDAD DE INGLÉS

ENCUESTA PARA PROFESORES.

Estimado docente la presente encuesta tiene por objeto hacerles participes de nuestro trabajo de investigación, por lo tanto responda con sinceridad y marque con una (X) la mejor opción que usted considere conveniente en cada pregunta, los resultados nos ayudará a elaborar un trabajo que beneficie a la institución.

1.- ¿Conoce la Teoría de las Inteligencias Múltiples con sus estudiantes?

SI ()

NO ()

2.- ¿Analiza con sus estudiantes las diferencias de las inteligencias múltiples?

SI ()

NO ()

3.- ¿Ha realizado ejercicios o estrategias con sus estudiantes para desarrollar la inteligencia lingüístico – verbal?

SI ()

NO ()

4.- ¿Ud. presenta actividades de razonamiento lógico, tales como: crucigramas, sopa de letras, llenar espacios en blanco?

SI ()

NO ()

5.- ¿Utiliza canciones o música para motivar a sus estudiantes en el aprendizaje del idioma Inglés?

SI ()

NO ()

6.- ¿Recurre Ud. a materiales didácticos como: proyector, videos, organizadores gráficos?

SI ()

NO ()

7.- ¿En el aula de clase con sus estudiantes Ud. emplea el método del lenguaje corporal?

SI ()

NO ()

8.- ¿En sus trabajos de aula orienta a sus estudiantes para que realicen actividades de forma independiente?

SI ()

NO ()

9.- ¿Ud. organiza tareas grupales en sus estudiantes y motiva el liderazgo en ellos?

SI ()

NO ()

10.- ¿Ud. imparte su asignatura en la misma aula de clase o cambia de ambiente?

a. Todo el tiempo ()

b. A menudo ()

c. Ocasionalmente ()

d. Casi nunca ()

e. Nunca ()

Gracias por su colaboración.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDADGOGIA
ESPECIALIDAD DE INGLÉS

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES.

Estimado estudiante la presente encuesta tiene por objeto hacerles partícipes de nuestro trabajo de investigación, por lo tanto responda con sinceridad y marque con una (X) la mejor opción que usted considere conveniente en cada pregunta, los resultados nos ayudará a elaborar un trabajo que beneficie a la institución.

1.- ¿Ha escuchado o conoce sobre la teoría de las inteligencias múltiples?

SI ()

NO ()

2.- ¿En el aula de clase le resulta sencillo resolver crucigramas o acertijos en inglés?

SI ()

NO ()

3.- ¿Conoce el significado de muchas palabras en inglés y las utiliza en su expresión oral y escrita con exactitud y claridad?

SI ()

NO ()

4.- ¿Comprende con facilidad la pronunciación y el significado de las palabras interpretadas musicalmente?

SI ()

NO ()

5.- ¿Su profesor, ha desarrollado sus clases al aire libre?

SI ()

NO ()

6.- ¿En el aprendizaje de las clases de inglés su profesor le permite realizar juegos con mucho movimiento?

SI ()

NO ()

7.- ¿Le parece interesante intercambiar información sobre algún tema con sus compañeros durante la clase de inglés?

SI ()

NO ()

8.- ¿En el salón de clase le agrada trabajar solo y compartir sus triunfos con los demás?

SI ()

NO ()

9.- ¿Se le facilita el aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de videos, diapositivas, mapas, flash cards?

SI ()

NO ()

10.- ¿En el aprendizaje del idioma Inglés han estudiado temas relacionados con la naturaleza?

SI ()

NO ()

Gracias por su colaboración.