

**Arte y lenguaje en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños del grado 2
de la escuela Gabriela Mistral, Distrito de Aguablanca - Cali**

Graciana Stella Riascos Montaña

Especialización en el Arte en los procesos de aprendizaje,

Fundación Universitaria Los Libertadores

Resumen:

El abordaje de las inteligencias múltiples en el contexto de la escuela es clave, potenciar cada dimensión de desde las experiencias educativas y sociales que ofrece la escuela está previsto en la misma esencia y pretensión de la formación integral que no puede distar de la realidad que vive cada niño. Es por ello que en el distrito agua blanca en Cali, como un escenario social complejo, surge la necesidad de crear estrategias que involucren el arte en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños de grado segundo grado de la escuela Gabriela Mistral.

Palabras clave: Arte, lúdica, inteligencias múltiples,

Arte y lenguaje en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños del grado 2 de la escuela Gabriela Mistral, Distrito de Aguablanca - Cali

La inteligencia es definida como la habilidad para responder a determinados aspectos de conocimiento o incluso reactivos de un test de inteligencia, cuyo resultado sirve para medir el componente cognitivo del desempeño escolar y que dentro de sus requisitos incluyen las operaciones aritméticas, el definir palabras, retención de información, razonamiento abstracto, entre otros; desde este punto de vista es una habilidad general que se encuentra en todos los individuos, en diferentes grados (Vásquez, 2005).

Sin embargo, en la práctica diaria es posible encontrarse con casos particulares donde el componente cognitivo no es suficiente para alcanzar los estándares esperados en el ámbito académico; generando que los docentes deban recorrer a diferentes estrategias que han demostrado ser efectivas en el proceso educativo. Desde este punto, el tema de las inteligencias múltiples propuesto por Gardner en 1983 (Carrillo y López, 2014), es de gran relevancia, pues se ha logrado entender y aceptar que las personas no comprenden, razonan o se expresan de la misma forma; por lo que es requisito que desde el aula se aproveche esta ventaja y se le enseñe al alumnado utilizando las formas individuales de aprendizaje, centrándose en las inteligencias de cada uno, para que puedan desenvolverse en este mundo de forma eficaz y, sin olvidar, que es una forma práctica y un gran apoyo para desarrollar las competencias básicas obligatorias del sistema educativo nacional (Fraile, E., 2012).

En instituciones educativas como la Escuela Gabriela Mistral diversos docentes han expresado haber reconocido entre los niños distintas habilidades que pueden ser utilizadas para mejorar la forma en la que se están impartiendo determinados temas; ha llegado el momento en el que los educadores se han vuelto conscientes de la necesidad de implementar nuevas y

mejores herramientas educativas, que incluyan la lúdica y la retroalimentación tanto para los docentes como para los escolares, quienes a través de la participación activa ayuden en la construcción de ideas y temáticas que hagan parte del plan curricular.

Considerando las ventajas de la utilización de técnicas pedagógicas como el reconocimiento y potencialización de las inteligencias múltiples, se desarrollará esta investigación que tiene por objetivo desarrollar una propuesta educativa para profundización en el área de lenguaje con fundamento en las inteligencias múltiples en niños del grado 2 de la escuela Gabriela Mistral, Distrito de Aguablanca – Cali, matriculados durante el año 2017.

Bien se sabe que el hombre es un ser con potenciales que se pueden desarrollar, motivo tal que indica que éstas deben ser estimuladas adecuadamente y a una edad temprana para poder alcanzar su máximo nivel (Argüello y Collazos, 2008). Con esta afirmación, es evidente que se encuentra en manos de los docentes de educación primaria, el establecer las pautas para que los niños en edad escolar no vean limitadas sus características particulares.

El problema ante el que frecuentemente se encuentran los docentes es que los currículos educativos tienen esquemas bastante limitantes y no permiten la exploración de algunas prácticas de manera fluida. En la escuela son muchos los casos de niños que presentan problemas en el aprendizaje, de manera repetitiva se ven más atrás que muchos de sus compañeros y sin embargo son sobresalientes en otras áreas que parecieran no ser consideradas importantes en el ámbito académico, pero que sí lo son en la vida diaria.

Algunos reportes indican, por ejemplo, que al utilizar como medida de observación el nivel socioeconómico de los niños y sus familias, los escolares de estratos altos obtienen mejores resultados en las pruebas académicas estandarizadas que sus pares de estratos bajos; como ha sucedido en el caso colombiano donde el puntaje medio en el área de matemática de

la prueba Saber 11 es proporcional al estrato socioeconómico del estudiante (Sánchez y Otero, 2012). Dichos hallazgos plantean dos problemáticas; el primero es que los niños en condiciones vulnerables desde el principio parecieran tener sesgados sus accesos y potenciales educativos y, el segundo es que los resultados de las pruebas académicas que determinan el futuro educativo (o su paso a la educación superior) no consideran los potenciales que cada individuo expresa en su vida diaria, como la música, el deporte, las artes y demás; simplemente se limitan a considerar el conocimiento y la inteligencia como un todo.

La costumbre es pensar que la inteligencia es una capacidad unitaria o abarcativa de varias capacidades. Sin embargo, en oposición a esos enfoques de perfil que parece ser limitante, Gardner propuso un enfoque de inteligencias múltiples. Se trata de un planteamiento sugerente que permite problematizar sobre el fenómeno de la inteligencia más allá del universo de lo cognitivo (de Luca, 2002). Considerar sólo el aspecto cognitivo es una problemática aún para el estudiante con mejores reportes académicos en una institución. Esta situación es evidente cuando se hace un examen; de poco sirve saber las respuestas si en el momento el estudiante se pone tan nerviosos que no es capaz de contestar las preguntas adecuadamente. Tampoco es suficiente estar tranquilo, hay que saber las respuestas del examen y saber mantener la calma. El sistema educativo que nos contempla no es neutro, no presta la misma atención a todos los estilos de aprendizaje, ni valora por igual todas las inteligencias o capacidades. Basta con observar los horarios de clase para darse cuenta que la escuela no le dedica el mismo tiempo a desarrollar inteligencias como la corporal-kinestésica y la inteligencia lingüística (de Luca, 2002).

Sin embargo, tampoco basta con iniciar un nuevo proceso de enseñanza basado en las inteligencias múltiples y la lúdica como herramienta de intervención; esta es una actividad que debe tener en cuenta que la implantación de estas ideas dentro de un currículo tradicionalista

no es fácil de lograr, que requiere del adiestramiento en servicio, que necesita que los programas de clases y los horarios rígidos deban modificarse para darle paso a horarios más flexibles, requieren de parte de los docentes tiempo extra para preparar lecciones y materiales didácticos, más personal docente en algunas escuelas, más dedicación y tiempo de parte del estudiante para que pueda trabajar en una forma diferente, evaluaciones distintas a las acostumbradas y el uso de más y mejores tecnologías de información.

Se ha llegado a un punto en que la labor de los docentes, tendrá que mirarse desde otra perspectiva, una más crítica y profunda que le permita entender, no sólo a él sino a niños, padres, directivas y sociedad; que ya no es alguien que sólo imparte justicia, conocimiento y tareas en el aula de clases, sino también un facilitador de procesos, un formador de competencias tanto cognitivas como socioafectivas, facilitando esto los procesos de desarrollo personal y profesional (Vásquez, 2005). Con estas perspectivas, necesidades de cambio y tras mostrar el potencial de las nuevas herramientas para la educación, se plantea la siguiente pregunta. ¿Cómo articular el arte y el lenguaje desde las inteligencias múltiples en niños del grado 2 de la escuela Gabriela Mistral, Distrito de Aguablanca – Cali?

La teoría de las Inteligencias Múltiples ha sido aceptada desde hace ya varias décadas; en países como Estados Unidos ha sido recibida con los brazos abiertos al interior de las aulas porque ha ayudado a los educadores a reconocer y a aceptar las fortalezas y potenciales de cada estudiante; incluso ha promovido las creencias y filosofías arraigadas en padres de familia y maestros que todos los niños están dotados de habilidades y talentos particulares y diferenciadoras, por ende, la misión del centro educativo es el desarrollo integral de cada niño; y aunque es muy poco práctico el preparar una clase, si puede utilizarse la identificación de inteligencias para asignar actividades particulares a cada niño, tratando de enfocarse en el tipo de inteligencia que éste tenga (Ernst, 2001).

Prieto en 2014, tras realizar una intervención educativa con estudiantes de grado sexto, encontró que tras trabajar con un grupo control y uno experimental, la mayoría de los alumnos presentó como predominante la inteligencia lingüística, sin embargo es el área donde se presentan las mayores dificultades; sólo ocho alumnos presentaron como predominante la inteligencia Lógico- Matemática, tan considerada por el sistema educativo para la promoción; no solo los alumnos con Inteligencias predominantes Lingüística y Lógico- Matemática progresaron en esas áreas; todos los alumnos del Grupo Experimental, mediante el estímulo y combinación de sus inteligencias lograron mejorar notablemente el rendimiento académico en todas las áreas independientemente de su predominante; incluso se pudo apreciar que los niños aprenden mejor en grupos cooperativos.

En el país, algunas iniciativas que han buscado la inclusión de las inteligencias múltiples, han develado las bondades de éstas; se cuenta por ejemplo la desarrollada por Argüello y Collazos en 2008, que incluyeron niños de grado 3 de una institución educativa de la ciudad de Pereira con edades entre los 8 y 9 años; encontrando que algunos de los estudiantes no sabían que habilidades poseían, algunos tenían inteligencias poco desarrolladas y otros se encontraban confundidos respecto a las diferentes inteligencias antes de implementar la estrategia. La propuesta también permitió desarrollar e implementar estrategias alternas a las usadas tradicionalmente por la escuela, centradas en el desarrollo solamente de las inteligencias que para los docentes son más importantes. Además, también se logró que los aprendizajes construidos se den con sentido y significación para los niños y niñas a partir de la participación y la interacción, por lo cual se logró recordación de los temas en el tiempo.

Castro, Fonseca y Reyes en 2014, quienes al llevar a cabo una propuesta educativa con base en las Inteligencias Múltiples en una institución educativa de Cartagena con niños del grado 1 con edades entre 5 y 6 años, lograron que cada estudiante identificara la inteligencia

en que más se destacaba, fortalecieron las habilidades individuales de los niños, despertaron la creatividad y el amor por las artes, lograron que expresaran sus sentimientos sin temor, obtuvieron y compartieron información a través de diferentes formas de expresión oral, expresaron gráficamente las ideas que deseaban comunicar después de escuchar un cuento, comunicaron y expresaron creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones gráficas, se creó conciencia de la importancia que tiene la conservación del medio ambiente para sus vidas, se demostró que con la utilización de música e instrumentos musicales se les facilitó su aprendizaje, etc.

Sin embargo también es importante señalar los alcances que han tenido las intervenciones educativas que han utilizado la lúdica como herramienta de enseñanza; en este esquema caben la investigación desarrollada por Torres en 2002 por la amplitud de herramientas utilizadas, y al utilizarlas logró mejorar conocimientos sobre los números, expresión oral, vocabulario, mejoramiento en la lectura y escritura, además de afianzamiento del conocimiento general en lengua y literatura, matemática, historia, geografía, ciencias de la naturaleza, otras, a través de la observación y de la lectura. En esta última actividad el docente alrededor de toda el aula:

1. Colocó fotografías de personajes famosos para identificarlos.
2. Biografías sin el nombre del personaje.
3. Hechos históricos sin el nombre de la batalla.
4. Autores para escribir el nombre de dos obras.
5. Personajes de la novela u obra para escribir el nombre.
6. Título de la novela u obra para escribir el autor.
7. Vestidos típicos de países.
8. Bailes típicos de países.
9. Comidas típicas de ciudades y de diferentes países.
10. Letras de canciones.
11. Fotografías de animales salvajes: reptiles, mamíferos, aves, peces, otros.
12. Fotografías de monumentos.
13. Frascos con líquidos como: kerosene, agua, vinagre, alcohol, amoníaco para reconocerlos.
14. Plantas medicinales, ornamentales, frutales y otras alimenticias.
15. Tipos de texturas.
16. Efemérides regionales, nacionales.
17. Nombre de

héroes para identificar la batalla o batallas en las cuales participó. 18. Insectos para indicar la enfermedad que producen. 19. Reglas higiénicas. 20. El peso de un libro. 21. La edad de la persona que aparece en la fotografía. 22. Sinónimos y antónimos de las palabras presentadas. 23. Reglas gramaticales para la lista de palabras dadas. 24. Uso de mayúsculas ¿Dónde? 25. Dioses del Olimpo (Amor, Agricultura, Burla, Vino, otros). 26. Poesías. 27. Maravillas del mundo. 28. Monumentos Nacionales y Universales. 29. Hidrografía del país. 30. Cuencas hidrográficas. 31. Ríos más importantes. 32. Orografía. 33. Sistemas montañosos. 34. Productos del país, entre otros. Finalmente encontró que los estudiantes se presentaban mucho más creativos, con deseo e interés por participar, con respeto por los demás, atendiendo y cumpliendo reglas, se sentían valorados por el grupo, actuaban con más seguridad y se comunicaban mejor, es decir, expresaban su pensamiento sin temor a hacer el ridículo.

También se cuenta con la investigación de Castro, Marimón y Marimón desarrollada en 2015 y que incluyó niños de 5 a 7 años de los grados transición, primero y segundo de una institución educativa de Arjona-Bolívar, Colombia, para enseñar y fortalecer los procesos de escritura y lectura implementando la estrategia denominada “Juguemos con ABC”, se utilizaron actividades como la mímica, observar la consonante, buscar y escribir la palabra y leerla; escoge la palabra imagina y narra pequeñas historias; de acuerdo a la letra donde tira el niño (a) la ficha busco una imagen alusiva a ella; armando palabras y oraciones con la dinámica el rey manda. Finalizando el proceso se encontró que el juego cumplió un papel fundamental al dinamizar el aprendizaje, la estrategia lúdica pedagógica fue un mediador práctico que permitió a los niños y niñas aprender de una manera diferente, fácil y divertida; incluso permitió lograr la atención, ayudó a memorizar, a mejorar la percepción y concentración del estudiante, a desarrollar sus habilidades motrices, cognitivas y aprendizaje significativo. Propició en los

niños y niñas la libertad, el respetar normas, a interiorizar pautas de comportamiento permitiendo su espontaneidad e interactuar con sus compañeros.

La investigación del potencial humano ha sido del interés de muchos investigadores a lo largo de la historia; con esta necesidad en 1979 se llevó a cabo el “Proyecto Cero” en el que participó Howard Gardner y que culminó en el año 83 con el libro “Frames of mind” (Estructuras de la mente), en el que formuló una nueva teoría sobre la inteligencia, que llevó cambiar la idea y la concepción que se tenía de ella; surgiendo así la Teoría de las Inteligencias Múltiples, cuyo planteamiento se formula a partir de dos corrientes muy influyentes: por un lado la teoría de Jean Piaget, que consideraba que el pensamiento humano intentaba alcanzar el ideal del pensamiento científico; y por el otro, la concepción predominante de inteligencia, que la ligaba a la habilidad de responder a test, poniendo en juego habilidades lógicas matemáticas y lingüísticas (Prieto, 2014).

Diversas concepciones sobre la inteligencia han sido acotadas, pero al respecto Gardner en 1983 la definió como “la habilidad para resolver problemas o enfrentar situaciones conflictivas de manera coherente e ingeniosa y para diseñar o crear un producto valorado, al menos, por una cultura o comunidad” (Prieto, 2014, p.10), sugiriendo de esta manera que la inteligencia puede cambiar con el paso de los años.

Y la realidad es que como constantemente el ser humano está en frecuente evolución, el cerebro puede llegar a generar modificaciones importantes pues, para cada tipo de inteligencia, el cerebro posee distintos mecanismos y operaciones que son identificables y moldeables. Cada inteligencia constituye un sistema computacional basado en neuronas, que se activa a partir de ciertos tipos de información presentada en forma interna o externa (p.16).

En el ámbito educativo y psicológico se han reportado diferentes teorías; sin embargo, sólo la Teoría de las Inteligencias Múltiples propuesta por Gardner en 1983 es de carácter pluralista. El investigador reconoce que las personas son diferentes y tienen varias capacidades de pensar y diversas maneras de aprender. Con esta teoría se demuestra que cada alumno es único y responde a esto mediante el desarrollo de la instrucción basada en las diferencias de los alumnos. El autor indica entonces que una inteligencia supone la habilidad de resolver problemas; es un grupo de potencialidades biopsicológicas que se adaptan con la edad; a la vez considera que es mejor describir la competencia cognitiva humana usando el término, inteligencias, pues agrupa talentos, habilidades y capacidades mentales de un individuo. Afirma que todo individuo en condiciones normales tiene cada una de estas inteligencias, aunque un individuo podría destacarse más en una inteligencia que en las demás (Shannon, 2013). Lo que sucede es que todas ellas funcionan con competencia autónoma e independiente, pero con funcionamiento simultáneo; es decir, que se combinan de manera adaptativa para el individuo y la cultura, pero sin llegar a perturbarse (Vásquez, 2005).

En su estudio Gardner consideró diferentes criterios, lo que lo llevó a la identificación de 8 tipos de inteligencia: la lingüística, la musical, la lógica-matemática, la espacial, la corporal-kinestésica, la intrapersonal, la interpersonal, y la naturalista. Además, es posible la existencia de una inteligencia existencial. Cada una de estas se presentan a continuación.

Se hace necesario señalar entonces como funcionan cada inteligencia, la inteligencia lingüística es una de las inteligencias libre de los objetos; es decir, que no está relacionada con el mundo físico. Es la inteligencia más reconocida en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera porque abarca el leer, el escribir, el escuchar, y el hablar. Esta inteligencia supone una sensibilidad al lenguaje oral o escrito y la capacidad de usar el lenguaje para lograr éxito en cualquier cosa; es usar la palabra de forma efectiva. Por lo general, las personas en esta

esfera no tienen dificultades en explicar, enseñar, recordar, convencer, ni bromear. Éstos son los alumnos que prefieren pasar el tiempo leyendo, contando cuentos o chistes, mirando películas, escribiendo en un diario, creando obras, escribiendo poemas, aprendiendo lenguas extranjeras, jugando juegos de palabras, o investigando cosas de interés (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

Seguidamente se encuentra la inteligencia musical es otra inteligencia libre de los objetos; incluye la capacidad de entender la música en todo su espectro. Se caracteriza por la facilidad en la composición, la interpretación, la transformación, y la valoración de todo tipo de música y sonidos. Los procesos que se requieren para la actividad musical incluyen los visuales, auditivos, kinésicos, funciones cognitivas de tipo ejecutivo y las activaciones de circuitos afectivos. Éstos son los alumnos que pasan mucho tiempo cantando, escuchando música, tocando los instrumentos, asistiendo a conciertos, creando música, o susurrando tonadas cuando estudian (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

En la misma línea la inteligencia lógica-matemática es una de las inteligencias más reconocidas en las pruebas de la inteligencia. Se sitúa en el hemisferio izquierdo porque incluye la habilidad de solucionar problemas lógicos, producir, leer, y comprender símbolos matemáticos, pero en realidad utiliza el hemisferio derecho también, porque supone la habilidad de comprender conceptos numéricos en una manera más general. Implica la capacidad de usar los números eficazmente, analizar problemas lógicamente e investigar problemas científicamente. Los tipos de procesos que se usan al servicio de esta inteligencia incluyen: la categorización, la clasificación, la inferencia, la generalización, el cálculo y la demostración de hipótesis. Es el tipo de inteligencia más compleja en cuanto a la estructuración. Es la inteligencia de los matemáticos, los científicos, los ingenieros, y los lógicos (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

En ese mismo orden entra la inteligencia espacial: abarca la capacidad de formar e imaginar dibujos de dos y tres dimensiones, y el potencial de comprender, manipular y modificar las configuraciones del espacio amplio y limitado. Para estas personas, es fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras. Para estimular esta inteligencia, son de gran ayuda estrategias como la visualización interior de un pizarrón o pantalla de televisión creada por los alumnos; señales de colores; metáforas visuales; bosquejo de ideas; símbolos gráficos, entre otras (Prieto, 2014). Es la inteligencia de los arquitectos, los pilotos, los navegantes, los jugadores de ajedrez, los cirujanos, los artistas; los pintores, los artistas gráficos y los escultores (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

Ahora, connotado desde el uso del cuerpo y el movimiento esta la inteligencia corporal-kinestésica constituye la capacidad de usar el cuerpo (en total o en partes) para expresar ideas, aprender, resolver problemas, realizar actividades, o construir productos. Son aquellas personas que aprenden las destrezas físicas rápidamente y fácilmente; les encanta moverse y jugar deportes; su parte favorita de la escuela es el recreo o la clase de educación física. Estas personas piensan cuando se mueven, y pueden aprender mejor cuando están moviéndose. Es la inteligencia de los atletas, los bailarines, los actores, los cirujanos, los artesanos, los inventores, los mecánicos, y las profesiones técnicas (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

Desde el la dimensión socio afectiva surge la inteligencia interpersonal que abarca la capacidad de fijarse en las cosas importantes para otras personas—acordándose de sus intereses, sus motivaciones, su perspectiva, su historia personal, sus intenciones, y muchas veces prediciendo las decisiones, los sentimientos, y las acciones de otros. Pasan mucho tiempo ayudando a personas y alistándose como voluntario para varias causas importantes, son buenos mediadores. Éstos son los individuos que conocen a mucha gente. Son buenos comunicadores, usando el lenguaje corporal y verbal. Además, tienen muchos amigos, sinceramente sintiendo

cariño por otros, y entendiendo cómo motivar a los demás. Es la inteligencia de los maestros, los terapéuticos, los consejeros, los políticos, los vendedores, y los líderes religiosos (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

Así mismo, como ejercicio introspectivo se encuentra la inteligencia intrapersonal: define la capacidad de conocerse a uno mismo; entender, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir las acciones y lograr varias metas en la vida. Por lo general, estas personas prefieren trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, establecer unas metas y lograrlas. Usualmente esta inteligencia se manifiesta con la inteligencia lingüística. Es la inteligencia de los teólogos, los maestros, los psicólogos y los consejeros (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

Finalmente, está la inteligencia naturalista determinada por una sensibilidad a las formas naturales y las características geológicas de la tierra: las plantas, los animales, y las formaciones de las nubes. Abarca la capacidad de distinguir y clasificar los detalles y los elementos del ambiente urbano, de los suburbios o el rural. Estas personas disfrutan acampar, ir de caminata, cuidar a las mascotas, y averiguar y categorizar los nombres y los detalles de las personas, los animales, las plantas, y los objetos en su ambiente (Shannon, 2013; Gardner, 2001).

Evidentemente en la actualidad los estudiantes requieren de más y mejores técnicas educativas que los ayuden en el proceso de aprendizaje, ellos son ahora mucho más demandantes y esperan de sus docentes nuevos niveles en la enseñanza; aquí, el utilizar la teoría de las inteligencias múltiples sería una gran alternativa, pues no se estaría siempre en función de las mismas actividades que resultan casi siempre monótonas, sino inmerso en aquellas que permiten aprender de la manera más fácil y natural. Pese a esto, la idea tampoco es pretender

que se constituyan escuelas específicas de inteligencias múltiples; lo que se puede realizar es el diseño e implementación de proyectos de aula o pedagógico-didácticos pensados completamente en el infante, donde ellos conozcan los objetivos buscados, donde puedan incluso tener la opción de elegir la manera y ritmo de acceder al aprendizaje, identificar sus mayores potenciales y a la vez desarrollen y busquen soluciones para compensar sus limitaciones (Vásquez, 2005).

Aunque las inteligencias humanas actúan de forma integrada y como sistema, es posible direccionar estrategias y juegos para agudizar sensibilidades y competencias como el pensar, crear, tocar, ver y muchas otras. Con la investigación, en la actualidad es fácil reconocer prácticas y juegos pedagógicos que pueden ser implementados como estímulos para cada inteligencia (Prieto, 2014), los cuales deben caracterizarse por creativos e innovadores, activos, eficientes y de gran calidad. En esta instancia, vale la pena recordar que existe un consenso que indica que la inteligencia no es una característica propia del ser humano, sino que se desarrolla como resultado del aprendizaje, del entrenamiento y la práctica (Guzmán y Castro, 2006).

Se recomienda que el docente incluya en sus actividades el contar historias, utilizar estadísticas y modelos cuantitativos, proporcionar actividades manuales, que utilicen representación de roles, simulaciones, simulaciones-juegos, que se hagan comparaciones, realizar experimentos, visualizar, cantar y dibujar, y si el tema lo permite, explorar temas relacionados con la naturaleza (Guzmán y Castro, 2006).

Pero la implementación de esta teoría en el aula no es tan fácil, especialmente en las instituciones educativas que utilizan programas de aprendizaje y estándares nacionales rígidos y donde los maestros están bajo presión por elevar el rendimiento de sus alumnos en pruebas estandarizadas en el ámbito regional o estatal. Al respecto Ernst (2001) manifiesta:

La magnitud de los cambios generados por el uso de esta teoría dependerá de la habilidad del docente para reestructurar sus actividades y de la flexibilidad del sistema educativo para aceptar los cambios. Los obstáculos incluyen la falta de tiempo y esfuerzo. Se necesita tiempo para poder aprender nuevas maneras de pensar y organizar la enseñanza. Además, no es tan fácil cambiar la manera de pensar de muchos maestros que tradicionalmente preguntan ¿Cuántas páginas hemos repasado?, a preguntar: ¿Qué tan bien han entendido los estudiantes los conceptos y desarrollado su potencial? (p.327).

Acerca de los pasos que pueden ser necesarios para empezar con este proceso, se ha sugerido una secuencia básica alternativa a los programas educativos tradicionales, Carrillo y López (2014) manifiestan que se pueden abarcar:

Fase 1. Despertar la inteligencia: a través de experiencias multisensoriales como pueden ser: tocar, oler, ver, etc.; de manera que el alumnado pueda ser sensibilizado hacia las diferentes facetas y propiedades de los objetos y de los eventos que suceden en el mundo que los y las rodea.

Fase 2. Amplificar la inteligencia: el alumnado agranda y mejora su inteligencia mediante objetos elegidos por ellos mismos y mediante eventos relacionados con su propia experiencia, a partir del debate y la discusión con sus compañeros de las propiedades de los objetos y de las experiencias de cada uno.

Fase 3. Enseñar con y para la inteligencia: en esta fase la inteligencia se une al objetivo de la clase, esto es, a los diferentes aspectos del aprendizaje. En la práctica esto se realiza mediante hojas de trabajo, proyectos en pequeños grupos y debate-discusión.

Fase 4. Transferencia de la inteligencia: el alumnado refleja las experiencias de aprendizaje de las fases previas, y realiza propuestas y retos para desarrollar lo aprendido en el mundo real (fuera del aula) (p.82-83).

Aunque existen otras propuestas en las que el docente puede rotar al niño entre las diferentes inteligencias, así:

Juego de resistencia o fuerza (play to strength): si se quiere que un atleta o músico (o algún estudiante con estos talentos) se convierta en un buen alumno de la clase hay que estructurar el material de aprendizaje en torno a sus facultades.

Proporcionar variedad (variety is the spice): el docente debe proporcionar al alumnado una gran variedad de actividades que giren en torno a cada una de las ocho inteligencias descritas, para que el aprendizaje se convierta en interesante, vivo y efectivo.

Elegir la herramienta de aprendizaje adecuada (pick a tool to suit the job).

Desarrollo global e integral de todas las inteligencias (all sizes fit one): la teoría de las inteligencias múltiples contribuye, en el ámbito educativo, al desarrollo integral de la persona.

Conocimiento de otras culturas (me and my people): como en la concepción actual de la enseñanza-aprendizaje, se concibe mejor según el contexto cultural donde se da (Carrillo y López, 2014, p.83-84).

En el siguiente cuadro se presentan una serie de actividades sugeridas por diferentes autores, que pueden implementarse para estimular los diferentes tipos de inteligencia.

Tabla 1. Actividades de fomento sugeridas según el tipo de inteligencia

Tipo de inteligencia	Actividades sugeridas
Lógico-matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Usar adivinanzas, enigmas, bromas, misterios para resolver, problemas verbales, las computadoras o la programación de equipos, calculadoras, material de matemáticas manipulable, así como equipo científico. • Llevar a cabo experimentos, análisis estadísticos y actividades de exploración. Organizar equipos de debate, discusiones y controversias lógicas • Tener disposición y se promueva el uso de enciclopedias, referencias cruzadas, software educativos y análisis de los medios de comunicación. • Promover el uso de rompecabezas, juegos lógicos, visitas a museos, exhibiciones científicas, ferias científicas. • Usar pautas y relaciones, clasificando, trabajar con cosas abstractas.
Corporal - Kinestésica	<ul style="list-style-type: none"> • Usar juegos de roles, drama y pantomima utilizando herramientas y materiales manipulables y de ensamble, mimos. • Organizar técnicas de danza, deportes y movimientos creativos. • Promover el procesamiento de la información a través de sensaciones corporales. • Llevar a cabo frecuentemente periodos de ejercicios físicos, experiencias de coordinación (balanceo, gimnasia, baile), y movimientos activos, antes de introducir y promover la realización de artes plásticas y otras experiencias táctiles, fomentando la reflexión y meditación con base a posturas.
Espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con modelos gráficos, mapas, audiovisuales, legos, diagramas, materiales de arte y construcción, ilustraciones, cuadros, colores, etc. • Jugar con laberintos, rompecabezas, ajedrez y modelos de tres dimensiones con juegos de armar y desarmar. • Crear cuentos a partir de imágenes. • Usar pautas de color y formas para organizar, fotografía y video para registrar e ilustrar los conceptos. • Requerir materiales de ciencia como lupas, binoculares, telescopios, microscopios, entre otros. • Promover el orden y buscar formas atractivas para organizar el salón de clases con iluminación adecuada y agradable para el estudio.
Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> • Promover la lectura, la escritura y narración de historias, de cuentos, poemas, diarios, discursos, cartas, entre otros. • Tener discusiones, diálogos para el aprendizaje grupal y debates en grupos grandes y pequeños, acceso a los libros de diferentes autores, estilos y géneros. • Llevar a cabo actividades para escribir y publicar libros, periódicos. • Fomentar el intercambio de técnicas para ejercitar la memoria, el incremento del vocabulario y su buen uso. Memorizar fechas. • Uso de computadoras para construcción de cuentos, ensayos, búsqueda de información.
Musical	<ul style="list-style-type: none"> • Acompañar la información con ritmo musical o entonación. • Utilizar música mientras se estudia o se lleva a cabo la actividad, relajarse antes de empezar con el estudio directo. • Usar sonidos, cintas, discos e instrumentos musicales para expresar sentimientos, ideas o conceptos. Construir canciones a partir de otras.

Tipo de inteligencia	Actividades sugeridas
	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar conciertos o presentaciones de músicos en la escuela, juegos que involucren canciones o ritmos, concursos de oratoria y declamación. • Usar diferentes tonos de voz, entonaciones y ritmos para enseñar.
Naturalista	<ul style="list-style-type: none"> • Promover la exploración, la realización de campañas y acciones a favor del medio ambiente. • Incorporar ejercicios de reciclaje y uso alternativo de materiales de desecho. • Se sugiere que los alumnos realicen investigaciones de campo motivando la conciencia ecológica y el cuidado de los recursos naturales. • Hacer prácticas en las cuales se permita explorar los seres vivos, entendiendo, discriminando e identificando la flora y la fauna.
Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar actividades de cooperación, de solución de problemas y juegos en parejas o en grupos (en mesa o competencias al aire libre). • Llevar a cabo dramatizaciones y representaciones teatrales, compartir, comparar. • Permitir que los alumnos planeen actividades sociales y académicas. • Promover la tutoría entre alumnos, ya sea de la misma edad o multigrados. • Uso de chat o de grupos de discusión.
Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> • Asignar tareas personalizadas, haciendo énfasis en los proyectos y juegos más individualizados, donde el educando reconozca sus fortalezas, amenazas, oportunidades y debilidades. • Promover los momentos para la reflexión de lo aprendido, así como para la planeación de nuevas metas, proyectos o invenciones que le permitan seguir sus intereses. • Valorar la función de diarios, registros de eventos o materiales incluyendo reportes individuales donde los alumnos se autoevalúen. • Respetar la velocidad de aprendizaje de cada alumno permitiéndole superar sus propios tiempos y desempeños anteriores.

Fuente: Guzmán y Castro (2006, p.191-192).

Se ha considerado que el juego es la máxima expresión de sentimientos, pues los niños comunican las sensaciones que éste les produce. Durante esta etapa, las acciones como ser, tener, hacer, coger, dar, amar, vivir o morir, cobran el máximo sentido a través de los juegos; por eso es crucial incluir en esta actividad todos los sentidos utilizando la compañía, el agua, arena de colores, texturas, entre otras (Lizcano y Umaña, 2008). Es muy importante que se vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias, ya que ellos no tienen las facilidades de aprender que poseen los adultos. Las experiencias

logradas con el juego permiten aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto (Castro, Fonseca y Reyes, 2014).

La actividad lúdica ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión; por eso hay que tener presente que cuando se utilice un juego educativo, este puede resultar no divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje (Castro, Fonseca y Reyes, 2014).

Con los fundamentos que ofrece la teoría de las Inteligencias Múltiples, se pueden facilitar las conexiones necesarias para la memoria a través de la estimulación y el uso de actividades variadas. Utilizar la teoría en el aula de español provee una variedad de aplicaciones que permite a los alumnos aprender la lengua de forma más individualizada y adecuada a sus necesidades. Incluso, sirve para minimizar el aburrimiento cuando un alumno estudia el mismo vocabulario (Shannon, 2013).

Las inteligencias afectan los aspectos diferentes del aprendizaje de una lengua nueva. Por ejemplo, la inteligencia musical podría explicar la facilidad de percibir y producir la entonación de una lengua. Podría relacionarse la inteligencia corporal kinestésica con la fonología de una lengua (la habilidad de manipular las partes de la mandíbula para formar los sonidos). La inteligencia interpersonal es importante para usar y practicar cualquier lengua. Asimismo, se podría especular sobre la importancia de la inteligencia espacial cuando se aprende una cultura nueva (p.29).

Hay que tener presente que no existe un modelo a seguir al pie de la letra, hay que crear uno nuevo. Para esto se requiere de credibilidad, disposición, entusiasmo y de un trabajo organizado, sistemático, cooperativo, mediador, amplio y creativo de manera que los resultados puedan ser verdaderamente positivos. Se considera que esta teoría brinda un contexto lo suficientemente amplio que permite a los educadores abarcar cualquier habilidad, contenido y

materia, entre ellas el español. Las estrategias utilizadas para el abordaje de cada inteligencia son diversas y sencillas de poner en práctica en el aula de clases. Éstas son innovadoras dentro del ámbito educativo, ya que introducen aspectos que están diseñadas de manera que puedan ser aplicadas en todos los niveles y modalidades del sistema educativo. Es importante tener presente que el docente en un primer momento debe hacer una pequeña exploración entre sus alumnos para darse cuenta cual es la naturaleza y la calidad de las inteligencias a trabajar, así mismo es conveniente que éste practique con algunas de las estrategias para darse cuenta de sus propias inteligencias, así utilizará su propio conocimiento para desarrollar y estimular las diferentes inteligencias en el alumno. En este sentido, se nombran algunas posibilidades que facilitan la didáctica para el abordaje de estas inteligencias:

- a. Aprovechar la experiencia de los colegas.
- b. Solicitar la ayuda de los estudiantes.
- c. Utilizar la tecnología moderna.
- d. Propiciar experiencias cristalizantes o chispas que despierten el empeño y la motivación por las diferentes inteligencias.
- e. Estudiar los diferentes factores que en un momento determinado pudieran frenar o fomentar el desarrollo de las inteligencias (Suárez, Maíz y Meza, 2010).

Desarrollar una propuesta educativa para profundización en el área de lenguaje con fundamento en las inteligencias múltiples en niños del grado 2 de la escuela Gabriela Mistral, Distrito de Aguablanca – Cali, matriculados durante el año 2017. Las actividades aquí implementadas, hacen parte de las estrategias recopiladas por Shannon (2013) para trabajar en el área de español.

Tipo de inteligencia	Actividad a desarrollar
Lingüística	<p>Creación de monstruos. En grupos de cinco personas, cada persona tiene una hoja de papel y dibuja una cabeza y el cuello de una persona, un animal, o una criatura extraña. En un siguiente paso, las personas en el grupo doblan los papeles para que nadie pueda ver sus dibujos, y le dan a la próxima persona para dibujar la segunda parte de la criatura, la parte superior del cuerpo. Esta persona dobla el papel y lo pasa a la próxima persona, que dibuja el torso. Cada persona en el grupo continúa hasta que termine la criatura, y al final, abre el papel y descubre su criatura. Después de ver las criaturas, el grupo tiene que describirlas, inventar nombres y hablar de su historia en la lengua meta. Además, los estudiantes usan las criaturas en una dramatización para la clase. Esta actividad les brinda la oportunidad de inventar y la motivación de usar la lengua en una manera más real.</p>
Corporal-kinestésicas, lingüísticas.	<p>En grupos de tres, cada escolar tiene que pensar en tres profesiones y las escribe en tres papelitos. Para estudiantes de grado 2, pueden ser profesiones sencillas como dentista o médico. Próximo, cada persona en el grupo escoge tres papelitos, y tiene que hacer mímica del calzado o los sombreros necesarios para las profesiones escogidas. Entonces, su grupo trata de adivinar la profesión.</p> <p>Incluso para practicar la ortografía, se puede saltar cuando deletrean las palabras, o levantarse y sentarse con las vocales y consonantes.</p>
Espacial, corporal-kinestésica, interpersonal, y lingüística	<p>En parejas, los estudiantes dibujan el momento o la persona más importante de su vida. Cuando están listos, los estudiantes describen sus dibujos y averiguan los detalles del dibujo de su compañero de clase. Después, forman un grupo de cuatro y describen sus dibujos en la lengua meta, con el objetivo de crear una dramatización con una mezcla de los momentos y las personas más importantes del grupo.</p>
Musical	<p>Se les pedirá a los estudiantes que creen canciones, raps, y jingles publicitarios. Esto debe hacerse y presentarse, usando el vocabulario nuevo y los puntos gramaticales que se hayan enseñado.</p>

Tipo de inteligencia	Actividad a desarrollar
Matemática	<p>Un juego divertido para la inteligencia lógica-matemática es un juego de concentración. Los estudiantes reciben papelitos o cartas de imágenes y palabras de vocabulario escritas. Cada imagen tiene un par, que es la palabra escrita en español. El objetivo de este juego es emparejar la imagen con la palabra escrita en español con las cartas boca abajo, y recordar donde se colocan. En grupos de dos o tres, los estudiantes ponen los papelitos boca abajo en una mesa. Cada persona debe poner boca arriba dos papelitos, y si son un par, recibe dos puntos y tiene otro turno. Si no es un par, le toca el otro jugador.</p>
Espacial	<p>El juego de dibujos. Es mejor jugar este juego en grupos con las clases más grandes. Cada grupo de tres o cuatro estudiantes escoge un líder para dibujar primero. Este líder obtiene una palabra secreta (en español) de la maestra. Todos los grupos tendrán la misma palabra, y tienen que dibujarla para su grupo. Todos los estudiantes en el grupo tienen que escribir la palabra en secreto y levantar la mano cuando estén listos. Los estudiantes toman turnos para dibujar, y reciben puntos cuando responden correctamente y rápidamente. Se puede jugar este juego con plastilina también.</p>
Naturalista	<p>La mejor opción es enseñarles, a veces, al aire libre, usando la naturaleza todo lo posible. Además, los estudiantes pueden describir a un compañero de clase una escena de la naturaleza que imaginan.</p>
Intrapersonal	<p>Se puede realizar una actividad en que los estudiantes construyen una línea de su vida, reflexionando y escribiendo sobre los momentos más importantes de su vida y a la misma vez repasando el pretérito indefinido.</p>

Lista de Referencias

Argüello, V.Y., y Collazos, L.A. (2008). *Las inteligencias múltiples en el aula de clase* (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Facultad de Ciencias de la Educación, Pereira, Colombia.

Carrillo, M.E., y López, A. (2014). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de las lenguas. *Contextos Educativos*, 17, 79-89.

Castro, D., Marimón, R.A., y Marimón, R. (2015). *Juguemos con ABC: estrategia lúdico- pedagógica para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños y niñas de 5 a 7 años* (Tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Convenio con la Universidad del Tolima, Ceres Turbaco, Colombia.

Castro, Y.M., Fonseca, L., y Reyes, L. (2014). *La didáctica como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe sede Mampujan de María La Baja Bolívar* (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena, Programa de Ciencias Sociales y Educación, María La Baja Bolívar, Colombia.

De Luca, S.L. (2002). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana de Educación* [Revista en Línea], 1-12. (Consulta el 26 de febrero de 2017). Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/616Luca.PDF>

Ernst, G. (2001). Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. *Revista de Psicología de la PUCP*, XIX(2), 319-332.

Fraille, E. (2012). *Inteligencias múltiples: una programación didáctica* (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social, Valladolid, España.

Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. 6 ed. Nueva York, USA: Basic Books, división de Harper Collins Publisher Inc.

Guzmán, B., y Castro, S. (2006). Las inteligencias múltiples en el aula de clase. *Revista de investigación*, (58), 177-210.

Lizcano, K., y Umaña, M. (2008). La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar. *Revista Educare*, XII(1), 135-149.

Prieto, M.V. (2014). *Inteligencias Múltiples* (Tesis de pregrado). Universidad Fasta, Facultad de Humanidades, Mar del Plata, Argentina.

Sánchez, A., y Otero, A. (2012). Educación y reproducción de la desigualdad en Colombia. *Reportes del Emisor – Investigación e Información Económica*, (154), 1-4.

Shannon, A.M. (2013). *La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de español* (Tesis de maestría). Universidad de Salamanca, Salamanca, España.

Suárez, J., Maiz, F., y Meza, M. (2010). Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 25(1), 81-94.

Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

Vásquez, J.F. (2005). Las inteligencias múltiples y las nuevas tecnologías informáticas y de comunicaciones en la escuela. *Revista Psicogente*, 8(13), 32-46.