

PRACTICS N°4 UNIZAR

"Fomento de las inteligencias múltiples a través de juegos de mesa"

CURSO 2024/25



Inteligencias múltiples
Howard Hardner (1943-actualidad)

La teoría de las inteligencias múltiples revela que los seres humanos poseemos una gama de capacidades y potenciales que se pueden emplear de muchas maneras productivas, tanto juntas como por separado, y su conocimiento ofrece la posibilidad de desplegar con la máxima flexibilidad y eficacia el desempeño de las distintas funciones definidas por cada alumno/a.

De este modo, la teoría de las inteligencias múltiples se desarrolló con el objetivo de describir la evolución de la mente humana, y no como un programa para desarrollar un cierto tipo de mente individualizada y no interrelacionado con la mente en su conjunto.

Producto didáctico



Juego de mesa / Juego interactivo

Metodologías activas



Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje colaborativo
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje servicio
Gamificación educativa

Apps y programas

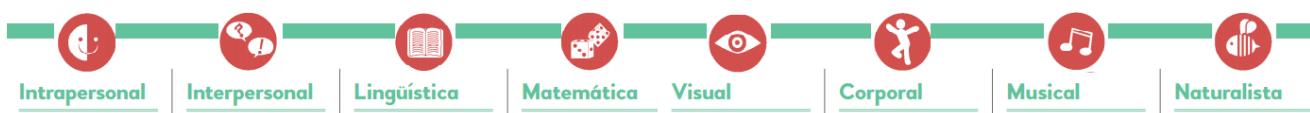


1. Diseña un juego de mesa con material reciclado y digital para potenciar una de las inteligencias múltiples en el aula contextualizado en el curso y área que elijas:



- Contextualiza el ciclo>curso y área de vuestra intervención (Elección libre dentro de Educación Primaria)
- Libertad de composición de la actividad así como de los tiempos, agrupamientos y recursos utilizados (ppt, música, video, gamificación, material fungible realizado para la actividad propuesta...)
- Adjuntar instrucciones en formato A4 horizontal desde realizadas con SlideCore ó SlidesCarnival (6 carillas mínimo)
- Aspectos clave: Imaginación y creatividad

PARTE (A)	PARTE (C)
JUEGO DE MESA CON MATERIAL	JUEGO DE MESA INTERACTIVO 
	
PARTE (B) INSTRUCCIONES DEL JUEGO DE MESA	
GRUPOS 1-6: + Instrucciones 6-10 páginas formato PDF (A4 horizontal) con SlidesCarnival 	GRUPOS 7-11: Instrucciones 6-10 páginas formato PDF (A4 horizontal) con SlideCore 



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Grado de adecuación teórico-práctica de la inteligencia múltiple trabajada
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de las instrucciones con la inteligencia múltiple a realizar (explicación, diseño, innovación, exemplificación, imágenes, capturas del juego / actividad...) • Adaptación de la actividad al ciclo>curso seleccionado • Metodología utilizada acorde con la actividad<inteligencia múltiple • Material fungible y/o interactivo presentado
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuación de la actividad al formato solicitado

MODALIDAD DE ENTREGA	PLAZO ENTREGA		
<u>PRÁCTICA:</u> Parte (A) entregada en mano, Parte (B) pdf + Parte (C) enlace Genially subido a CARPETA GRUPAL "PRÁCTICAS" con número de grupo (Ej: G1_Práctica4)	<u>MAKING OFF:</u> Video subido a CARPETA GRUPAL "MAKING OFF" con la nomenclatura del grupo en nombre de archivo (Ej: G4_Makingoff) <u>INSTAGRAM STORIES:</u> Historia (foto/video) con música etiquetada a la cuenta de IG @practicesunizar	<u>INSTAGRAM</u> <u>STORIES:</u> Historia (foto/video) con música etiquetada a la cuenta de IG @practicesunizar	<u>Hasta el comienzo de la siguiente clase práctica en tiempo y forma a través de cada Drive grupal.</u>