

CAJA DE HERRAMIENTAS DE DAVID LAZEAR

LINGÜÍSTICO-VERBAL	LÓGICO MATEMÁTICA	VISUAL- ESPACIAL	CINESTÉSICO-CORPORAL
<ol style="list-style-type: none"> 1. Escritura creativa: escribir textos originales sin límites 2. Hablar de manera formal: presentaciones orales verbales delante de otros 3. Humor-chistes: crear juegos de palabras, pareados humorísticos, chistes sobre temas académicos... 4. Improvisaciones: hablar de forma improvisada sobre un tema escogido al azar 5. Diario-agenda: recoger y anotar todos los pensamientos, ideas... 6. Poesía: crear tu propia poesía y apreciar la de los demás 7. Lectura: estudio de material escrito sobre un concepto, idea o proceso 8. Crear-narrar historias: inventar y contar historias sobre un tema 9. Debate verbal: presentar ambos lados de un tema de un modo convincente 10. Vocabulario: aprender nuevas palabras y practicarlas en una comunicación cotidiana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Símbolos abstractos-Fórmulas: designar esquemas de notación esquemática (fórmula) para un proceso o contenido temático 2. Cálculo: emplear pasos específicos, operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas 3. Descifrar códigos: comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos 4. Forzar relaciones: crear conexiones significativas entre ideas incoherentes 5. Org. Gráficos Cognitivos: trabajar con redes, diagramas de Venn, matrices, escalas, mapas conceptuales... 6. Juegos de lógica-patrones: crear puzzles que contienen un reto para encontrar un patrón escondido 7. Secuencias/Patrones numéricos: investigar hechos numéricos y analizar estadísticas sobre un tema 8. Esquemas: inventar una explicación lógica punto por punto 9. Resolución de problemas: buscar los procedimientos apropiados para situaciones que implican resolución de problemas 10. Silogismos: crear hipótesis y deducciones lógicas sobre un tópico (si... entonces...) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imaginación activa: encontrar conexiones entre diseños visuales y experiencias (o conocimientos) ya vividas 2. Esq.Color -Textura: asociar colores y texturas con conceptos, ideas o procesos 3. Dibujar: crear gráficos representativos de conceptos, ideas o procesos que se estén estudiando (diagramas de flujo, ilustraciones...) 4. Visualización guiada: crear imágenes mentales o de un concepto, idea o proceso (personajes de historia, proceso científico...) 5. Mapas mentales: crear mapas conceptuales con la información 6. Collage: diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos o dimensiones de una idea, concepto o proceso 7. Pintar: utilizar pinturas o marcadores de color para expresar la comprensión de ideas, conceptos o procesos 8. Esquemas-Diseños: crear patrones abstractos para representar relaciones entre diferentes conceptos, ideas o procesos 9. Simular-fantasear: crear escenarios divertidos en la mente en base a una información o unos datos 10. Esculpir: crear modelos de barro para demostrar la comprensión de conceptos, ideas o procesos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lenguaje corporal: representar el significado con el cuerpo, interpretaciones o composiciones de una idea con movimiento físico 2. Escultura corporal/tabla: ordenar (como una escultura) un grupo de personas para expresar una idea, concepto o proceso 3. Representación dramática : crear un mini -drama que muestre la relación dinámica entre diferentes conceptos, ideas o procesos 4. Folk-Danza creativa: crear la coreografía de un baile que demuestre la comprensión de un concepto, idea o proceso 5. Rutinas gimnásticas: diseñar un flujo orquestado de movimientos físicos que incorpore relaciones con un tema 6. Gráfico humano: crear una línea continua; a un lado los que están de acuerdo y al otro los que no, para expresar la comprensión de un concepto, idea o proceso 7. Inventar: fabricar algo que demuestre un concepto, idea o proceso (un modelo para demostrar cómo funciona algo...) 8. Ejercicio físico: crear rutinas físicas que otros realizan para aprender conceptos, ideas o procesos 9. RolePlay-mimo: representar role play para expresar la comprensión de una idea, concepto o proceso 10. Juegos deportivos: crear juegos de competición o concursos basados en el conocimiento específico sobre un concepto, idea o proceso

CAJA DE HERRAMIENTAS DE DAVID LAZEAR

MUSICAL	INTERPERSONAL	INTRAPERSONAL	NATURALISTA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonidos medioambientales: emplear los sonidos naturales que estén relacionados con un objeto, concepto o proceso anteriormente estudiado 2. Sonidos instrumentales: utilizar instrumentos musicales que produzcan sonidos para una lección (ej. acompañamientos) 3. Composición musical: componer y crear música para comunicar la comprensión de un concepto, idea o concepto 4. Actuación musical: crear presentaciones o informes en los que la música y el ritmo tienen un papel importante 5. Vibraciones-Percusión: emplear vibraciones o ritmos para comunicar un concepto, idea o proceso para otros y para uno mismo 6. Rap: utilizar raps para facilitar la comunicación o para recordar ciertos conceptos, ideas o procesos 7. Patrones rítmicos: producir ritmos y tiempos para mostrar los diferentes aspectos de un concepto, idea o proceso 8. Cantar-tararear: crear canciones sobre un tema académico o buscar canciones para completar ese tema 9. Esquemas tonales: los tonos asociados a un tema 10. Sonidos o tonos vocales: producir sonidos con las cuerdas vocales para ilustrar un concepto, idea o proceso 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidades de colaboración: reconocer y aprender habilidades sociales para entablar una relación afectiva entre dos personas 2. Aprendizaje cooperativo: realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos 3. Prácticas de empatía: expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona 4. Ofrecer Feedback: dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de alguien 5. Proyectos de grupo: investigar un tema con otros, trabajando en equipo 6. Intuir sentimientos del otro: adivinar lo que está sintiendo o experimentando otra persona en una situación determinada 7. Rompecabezas: dividir el aprendizaje de un tema en diferentes partes de manera que los alumnos puedan aprender unos de otros y enseñar unos a otros 8. Comunicación persona-persona: fijarse en cómo las personas se relacionan y cómo se podría mejorar esa relación 9. Recibir feedback de otro: aceptar la reacción, opinión... de otra persona sobre lo que uno está haciendo 10. Motivaciones de los demás: explorar un tema para descubrir por qué actuaron los otros de un modo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estados alterados de conciencia: aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para llegar a un estado óptimo 2. Procesamiento emocional: reconocer las dimensiones afectivas sobre algo que se estudie 3. Habilidades de concentración: aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea 4. Razonamiento de orden superior: progresar de la memorización a la síntesis, integración y aplicación 5. Proyectos independientes: trabajar solo para expresar sentimientos y pensamientos sobre un tema 6. Autoconocimiento: encontrar las implicaciones o aplicaciones personales de los temas aprendidos en el aula para la vida personal de cada uno 7. Técnicas de Metacognición: reflexionar sobre el propio pensamiento 8. Prácticas de conciencia: prestar atención a la experiencia propia vivida 9. Métodos de reflexión silenciosa: trabajar con instrumentos de reflexión como diarios de pensamiento, diarios personales... 10. Estrategias de pensamiento: aprender qué pautas de pensamiento utilizar para realizar cada una de las tareas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patrones arquetípicos: descubrir las repeticiones, patrones estandarizados y diseños de la naturaleza en todo el universo 2. Cuidar plantas y animales: realizar proyectos que incluyan el cuidado, tratamiento de animales, insectos, plantas u otros organismos 3. Prácticas de conservación: participar en proyectos de cuidado y preservación del medioambiente 4. Reacciones medioambiente: comprender y adaptarse al medio y sus reacciones naturales 5. Laboratorios naturales: crear experimentos o actividades en los cuales se empleen objetos del mundo natural 6. Trabajos de campo: ir fuera para poder experimentar con la naturaleza o traer la naturaleza al aula a través de videos, objetos, animales, plantas... 7. Observación de la naturaleza: participar en actividades de observación como por ejemplo actividades geológicas, exploraciones, guardar diarios de naturaleza... 8. Simulaciones mundo natural: recrear o representar la naturaleza con formas (dioramas, montajes, fotografías, dibujos...) 9. Clasificación de las especies: trabajar con matrices de clasificación para comprender las características de los objetos naturales 10. Estimulación sensorial: exponer los sentidos a los sonidos de la naturaleza, olores, gustos, texturas y cosas visibles