



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE PUEBLA**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA HISPÁNICA

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA DESDE LAS
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

**Propuesta pedagógica que para obtener el título de
LICENCIADA EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA HISPÁNICA**

PRESENTA:

Mónica Guadalupe Meléndez Álvarez

DIRECCIÓN DE TESIS:

Mtra. Cecilia Concepción Cuan Rojas.

Puebla, Pue. Diciembre 2016



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	6
DEFINICIONES Y ESTUDIOS SOBRE INTELIGENCIA	6
I.1. LA COMPLEJIDAD DEL CONCEPTO DE <i>INTELIGENCIA</i>	6
- I.2. ANTECEDENTES: LA INTELIGENCIA Y LAS PRUEBAS DE COEFICIENTE INTELLECTUAL	7
I.3. ENFOQUES MULTIVARIADOS O PLURALISTAS DE LA INTELIGENCIA	10
- I.3.1. MODELO MULTIDIMENSIONAL DE LA INTELIGENCIA DE JOY P. GUILFORD	11
I.4 LAS INTELIGENCIAS DE HOWARD GARDNER	12
I.5. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARTICULARES	18
- I.5.1 INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	18
- I.5.2 INTELIGENCIA MUSICAL	19
- I.5.3 INTELIGENCIA LOGICOMATEMÁTICA	20
- I.5.4 INTELIGENCIA ESPACIAL	21
- I.5.5 INTELIGENCIA CINESTESICOCORPORAL	23
- I.5.6 INTELIGENCIAS PERSONALES: INTRAPERSONAL E INTERPERSONAL	23
- I.5.7 INTELIGENCIA NATURALISTA	25
I.6. APORTE DE LA TEORÍA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES A LA EDUCACIÓN	28
CAPÍTULO II	32
PROPUESTA PEDAGÓGICA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA DESDE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	32
II.1. ELABORACIÓN DE UNA PLANEACIÓN DE CLASE PARA CONFORMAR LAS SECUENCIAS DIDÁCTICAS	33
- II.1.1.1. COMPETENCIAS EDUCATIVAS	34
- II.1.1.2. ÁMBITOS	37
- II.1.1.3. ESTÁNDARES CURRICULARES	39
- II.1.1.4. APRENDIZAJES ESPERADOS	39
II.2. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE POR INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	41
- II.2.1. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA	42
- II.2.2. DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS USADAS EN LAS SECUENCIAS DIDÁCTICAS EN LA MATERIA DE ESPAÑOL	44
- II.2.3.1 DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS POR INTELIGENCIA	45

CAPÍTULO III	56
APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS	56
III. 1. DESCRIPCIÓN DE LA COMUNIDAD ESCOLAR	56
III.2. SECUENCIA 1. EL PAPEL DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA EN LAS NARRACIONES DE CIENCIA FICCIÓN	59
II. 3. SECUENCIA 2. RECURSOS LITERARIOS PARA PROVOCAR EMOCIONES AL LECTOR	69
III.4. SECUENCIA 3. VOCES NARRATIVAS Y SU EFECTO.	75
III.5. SECUENCIA 4. VOCES NARRATIVAS Y SU EFECTO	80
III. 6. SECUENCIA 5. REDACCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	85
III.7. SECUENCIA 6. LECTURA EN MESA REDONDA DEL CUENTO PARA COMPARTIR	88
CONCLUSIONES	91
BIBLIOGRAFÍA	94
ANEXOS	98
ANEXO 1	98
ANEXO 2	99
ANEXO 3	100
ANEXO 4	106
ANEXO 5	107
ANEXO 6	113
ANEXO 7	114
ANEXO 8	115
ANEXO 9	118

INTRODUCCIÓN

Actualmente México está pasando por diferentes problemas referidos a la educación que sin duda, están mermando a las nuevas generaciones, dificultando su capacidad y disposición para aprender. No obstante, la imagen del docente o profesor también se ha devaluado por diversos factores, lo cual puede contrarrestarse si el interés didáctico se viera reflejado de maestros a alumnos. En esta investigación, se propuso unir una teoría que valora al individuo, tanto al que enseña como al que aprende, aportando bilateralmente su conocimiento en la clase.

A continuación, se presenta una propuesta pedagógica basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples propuesta por Howard Gardner, esta propuesta tiene como objetivo general construir secuencias de estrategias de enseñanza-aprendizaje en la clase de español para motivar las inteligencias múltiples en alumnos de secundaria de primer grado.

Se ha elegido en esta investigación a Howard Gardner, por varias razones, en primera porque involucra una concepción diferente del concepto inteligencia. Gardner mediante su experiencia docente, y con observación directa de algunos casos de alumnos, impulsa la concepción de la inteligencia desde el enfoque pluralista. Al publicar su obra *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* en 1983 y postular las ideas sobre la importancia de la pluralidad y diversidad escolar, generaría un impacto positivo en el área educativa más que en el campo de la psicología, a donde era dirigida originalmente esta publicación.

Un segundo motivo de la elección de este tema es que el colegio “Elvira Nozari”, CIADI A.C se convirtió en mi centro laboral por casi 3 años. La Mtra. Jeannette Avendaño

Bautista me brindó la oportunidad de acercarme, conocer y enriquecerme con la teoría de Gardner para poder comprender una perspectiva diferente de educación la cual tiene todo un futuro por delante.

Un tercer motivo de mi elección fue el concordar con muchos de los principios pedagógicos que motivan la concepción de una nueva forma de educar a los estudiantes, Gardner (1995) menciona que la escuela del futuro debe de ser abierta a la diversidad y enfocarse a la práctica más que a la memorización de conceptos, comparto esta visión de cierta manera y mi compromiso como docente será siempre de alentar a la diversidad de pensamientos, creencias y de formas de aprendizaje al igual que a la práctica del conocimiento para compartirlo con los alumnos.

Por lo tanto, en la presente investigación se tomó como base partir de la experiencia observada a lo largo de mi estancia en el Colegio CIADI AC., sobre la manera en diseñar una planeación, trabajando desde el enfoque de las Inteligencias Múltiples (1983) de Howard Gardner.

Del objetivo general anteriormente mencionado, se desprendieron los siguientes objetivos particulares: 1. Que las secuencias de estrategias podrán cumplir con los temas y contenidos específicos para del idioma español al igual que el desarrollo de las Competencias Básicas que marca la Secretaría de Educación Pública. 2. Que las estrategias empleadas parten de la experiencia individual de los alumnos. 3. Que la vinculación de estrategias y temas por medio de las Inteligencias Múltiples pueden cumplir con la transversalidad requerida por el programa de estudios de nivel Secundaria de la Secretaría de Educación Pública 2011.

Esta investigación surge de la necesidad de proyectos con estrategias que ayuden al docente a elaborar una planeación que se acerque a los intereses de los alumnos y faciliten la enseñanza de los contenidos curriculares, ya que por intercambio de experiencias docentes, en ocasiones evitan llevarse a cabo estrategias y actividades lúdicas porque es más importantes cumplir con el cien por ciento con los contenidos del programa que despertar el interés en el alumno.

Así, se han investigado diferentes estrategias que permitan la estructuración del contenido marcado con la Secretaría de Educación Pública y a su vez, motivar las diferentes inteligencias de los alumnos, pues su desarrollo será de gran importancia para generar su propio aprendizaje.

Esta propuesta pedagógica se compone de 3 partes que se explicarán brevemente en esta introducción. En el capítulo I, se delimitará del concepto *inteligencia* para su estudio, se muestran los antecedentes de esta concepción, pasando únicamente por las escuelas psicométricas y las corrientes pluralistas del siglo XX hasta llegar a Howard Gardner con sus postulados sobre la multiplicidad de las inteligencias y los diferentes tipos que él menciona en sus obras: *Estructuras de la mente* (1983), *Teoría en la práctica* (1995) y *La teoría reformulada* (1999).

En el capítulo II se definen los términos que son fundamentales para unir las estrategias a los campos que requiere cubrir la Secretaría de Educación Pública para la enseñanza en nivel básico. También se expone la construcción de una planeación didáctica, para la cual se definen los conceptos fundamentales que se deben manejar para su desarrollo como es el caso de *estrategia*, donde se han tomado en cuenta a algunos autores

que coinciden con el tema de las inteligencias múltiples y que también son adecuados para esta investigación. En este capítulo también se explica el corpus de estrategias que se tomaron para conformar las secuencias didácticas trabajadas. Además, se abordarán algunos métodos didácticos influenciados en Gardner y que actualmente han desarrollado diferentes subsistemas educativos donde se involucran comunidades escolares enteras que están ya trabajando desde las Inteligencias Múltiples, así lo apreciamos en los métodos AMCO, Sistema UNOi y Colegio “Elvira Nozari” CIADI A.C ¹, esta información se agrega ya que es parte de la justificación de esta propuesta, pues ya se están realizando algunos cambios en la forma de enseñar aquí en el estado de Puebla, por lo tanto forman parte de un antecedente que se tiene de la aplicación de las inteligencias múltiples en la enseñanza.

En el capítulo III se desglosan las observaciones de cada estrategia empleada en el aula y su resultado ante la ejecución de los alumnos, para el análisis de las estrategias, se ha tomado a Amparo Escamilla y su estudio en *Inteligencias múltiples: claves y propuestas para su desarrollo en el aula* de 2014 con el fin de comprender de manera más estructurada los diferentes procesos y observaciones que participaron en la clase y en la práctica de los alumnos.

En los anexos se encontrarán las planeaciones y material didáctico utilizado que se seleccionaron y que son el aporte de esta propuesta para que los docentes interesados en el tema de las Inteligencias Múltiples puedan emplearlas y observar sus resultados en clase.

¹ Las siglas de AMCO provienen de Advanced Methods Corporation, *Sistema UNOi*, “i” forma apocopada de internacional y CIADI siglas de Centro de Investigación y Atención para el Desarrollo Infantil, Asociación Civil.

Las nuevas posturas educativas están abriéndose a contextualizar al alumno de manera que pueda ser competente en los diferentes ámbitos profesionales y cotidianos, esta es una propuesta que puede contribuir a la labor docente de motivar a los alumnos a realizar sus propios procesos de aprendizaje y ejecución de su conocimiento partiendo de sus habilidades e inteligencias. De la misma manera, los docentes deben asumir el reto que implica ser guías en el proceso de aprendizaje de los alumnos ya que la tarea de la enseñanza debe ser más abierta y flexible a la diversidad del alumnado.

CAPÍTULO I

DEFINICIONES Y ESTUDIOS SOBRE INTELIGENCIA

I.1. La complejidad del concepto de *inteligencia*

La palabra inteligencia ha sido objeto de diversas investigaciones para tratar de encontrar una definición concisa, aunque se ha tratado de delimitar por disciplinas o enfoques, no se ha podido describir a un mayor número de personas posibles con esta acepción pues se ha sesgado su conceptualización por diversos motivos que en este capítulo se expondrán. En la búsqueda de la construcción de este significado se han tenido diferentes aportes de las disciplinas y ciencias. Las nociones biológicas sobre inteligencia pueden diferir de las psicológicas o neurológicas; las épocas también son un factor importante para definirla, pues a medida que el mundo va adquiriendo un mayor conocimiento de su entorno, esto propicia que surjan otros enfoques para describirla. Investigadores desde una perspectiva genética también han propuesto que la inteligencia está motivada por la herencia atribuyendo este rasgo a la explicación enciclopédica. Las ciencias sociales también contribuyen a la conformación de este significado ya que al ser una característica relacionada con la psique humana, se pueden encontrar variadas acepciones.

En pocas palabras, definir este concepto podría remontarnos a diferentes enfoques a lo largo de varios años de investigación, pues cada disciplina o ciencia adjudica una concepción satisfactoria desde el punto de vista de dicha materia.

Por lo consiguiente, en esta investigación, es importante que el concepto inteligencia se delimite, así se tomó la perspectiva que Howard Gardner postula en 1983, la cual ha tenido como resultado la obra *Estructuras de la mente: La Teoría de las*

Inteligencias Múltiples. La teoría tomó en cuenta los antecedentes de la psicometría del siglo XX, también está basada en un enfoque multidisciplinario y en las teorías sobre inteligencia desde un enfoque pluralista.

Ahora bien, Gardner redefine el concepto como contraparte de la psicometría pues dicha corriente manejaba el vocablo como era pertinente considerarla en ese momento, apoyándose en las pruebas de conocimiento. La psicometría es de las primeras disciplinas que tiene la necesidad de definir el origen de la inteligencia humana y a su vez encontrar los factores implicados en su desarrollo. Howard Gardner al observar que la inteligencia, desde el punto de vista psicométrico, era insuficiente para describir a la población general, comienza sus investigaciones hasta obtener lo que se conoce hoy como la *Teoría de las Inteligencias Múltiples* publicada en el libro *Estructuras de la Mente* anteriormente mencionado.

I.2. Antecedentes: La inteligencia y las pruebas de Coeficiente Intelectual

La inteligencia humana ha sido observada por diferentes corrientes y materias a lo largo de la historia, sin embargo desde que pudo adaptarse en una escala para su catalogación, la desvalorización del concepto esencial fue evidente.

La inteligencia está presente en las actividades humanas, en comportamientos, en acciones y sentimientos, esto motivó a Francis Galton en 1869 para realizar descripciones de las características de los miembros de su entorno, específicamente la sociedad francesa, por lo que en *Hereditary Genius* se adentra a la observación de los comportamientos, particularmente de familias francesas, relacionando la inteligencia a los factores hereditarios primordialmente, en este periodo también formula algunos instrumentos como

cuestionarios para describir los comportamientos inteligentes; cabe mencionar que Galton comenzó a aplicar la estadística en sus estudios sobre la inteligencia para observar las diferencias entre los sujetos de estudio. A partir de las reflexiones y las pautas de Galton, posteriormente Alfred Binet y Théodore Simon se suman a los estudios de la inteligencia, ambos psicólogos franceses entre 1905 y 1911 contribuyen al primer test estandarizado aplicado en sujetos, principalmente niños, con el fin de distinguir las capacidades mentales de los escolares para separarlos en el aula y que ese fue uno de los primeros objetivos que se pretendían cumplir con las pruebas, esta división se realizaría conforme a las dificultades educativas que presentaban los alumnos: “El ministerio de Instrucción Pública de Francia decidió organizar la enseñanza de los anormales y nombró una comisión de la que formaba parte Binet y Simon, encargada de seleccionar a los débiles mentales (Liungman; 1972: 25)”.

Por otra parte, en Estados Unidos, el psicólogo Lewis Madison Terman en 1916 analiza y refina estas pruebas trabajadas por Binet y Simon, junto con el apoyo de la Universidad de Stanford y en coautoría con Maude Merrill reformulan las *pruebas Binet* para medir la inteligencia, creando así el test Stanford-Binet, que sería aplicado y revisado para diversas actualizaciones hasta la actualidad. Esta prueba, fue conformada en un inicio por 17 subtest individuales, podría ser aplicada a los sujetos a partir de los dos años de edad; la prueba era enfocada principalmente al desarrollo verbal del sujeto sustentante ya que para esa época se consideraba el área verbal como la más relevante para el ingreso a una escuela o universidad.

William Stern, psicólogo alemán, en 1912 incluye el concepto Coeficiente Intelectual o IQ (*Intelligenz-Quotient*) a las pruebas Stanford-Binet, el CI (por sus siglas en español) se vuelve una puntuación jerarquizada, estadística y estandarizada para medir la

inteligencia de los sujetos, estas pruebas de CI, en un principio eran aplicadas de manera individual y posteriormente se designaba de forma grupal ya que su capacidad para identificar a los sujetos ya asignarles una puntuación era muy rápida y eficiente. Las pruebas se usarían en la mayor parte de las escuelas de Estados Unidos y Europa, han estado vigentes hasta la actualidad.

La objetividad de las pruebas para medir la inteligencia estuvo en entredicho por mucho tiempo, no obstante era una herramienta utilizada para distinguir a los estudiantes y profesionales. La valoración de las respuestas del sujeto² estaba enfocada en un principio a identificar su pensamiento correcto e inclusive moral, y la razón por las cuales lo pensaba, evidenciando así los valores axiológicos, la calidad de la enseñanza de la época al igual que el ambiente familiar. “En el fondo de cada test de inteligencia existe una valoración fundamental, que puede expresarse aproximadamente de la siguiente manera: 1. Algunas personas saben pensar mejor que otras. 2. Es importante averiguar cuáles piensan mejor y cuales piensan peor (Liungman; 1972:66)”.

El desglose del principio de las pruebas para medir la inteligencia, en especial la Stanford-Binet es vital para comprender el enfoque con el que comenzó a relacionarse y definirse el concepto inteligencia. Las capacidades para la resolución de problemas reales en los alumnos no eran ‘medidas’ por las pruebas de IC, ya que este cálculo proporcionaba las características relevantes para un determinado núcleo de personas, como un nivel educativo óptimo, posición económica, hábitos de lectura, moral e inclusive religión pero aún seguía sin poderse definir qué era vital para la inteligencia, el desarrollo académico y

² Anexo 1. Preguntas Stanfor-Binet.

social por lo que se comenzó a cuestionar si era posible encontrar una prueba que fuera más efectiva:

El hecho de que los resultados de los test de inteligencia no revelen mucho sobre la capacidad de una persona de desenvolverse en la vida y en cambio dicen bastante sobre el vocabulario, las ambiciones y los métodos educativos de sus padres, ha provocado la siguiente declaración de algunos psicólogos: <<El actual test de inteligencia no mide correctamente la inteligencia. Tenemos que inventar nuevas pruebas que midan la verdadera inteligencia>> (Liungman; 1972: 16).

I. 3. Enfoques multivariados o pluralistas de la inteligencia

La inteligencia también se abordó desde los estudios experimentales para tratar de analizar las aptitudes básicas que influían en su desarrollo las cuales pudieran acoplarse a la teorización. Estos estudios eran de tipo factorial y de intercorrelaciones.

Se observa así que el análisis de factores pretendía involucrar las respuestas de los sujetos y encontrar las variables de estas en una misma pregunta para conformar una escala de relaciones al igual que de la variación de los datos, dentro de este estudio se evitaba sesgar el resultado al centrarse en los antecedentes de la vida del sujeto pues ya no era considerado un componente crucial como determinante de la inteligencia, por esto los factores son concebidos como variables presentes de manera oculta en las respuestas de las personas y se les puede asignar un valor numérico.

La inclusión de los factores fue decisiva para tratar de definir el concepto de inteligencia porque aportan pruebas de la necesidad de una multiplicidad en las aptitudes humanas que hasta esos años los psicólogos, investigadores y psicometristas pretendían homologar a inteligencia:

La prueba proviene de muchas tendencias: las evidentes diferencias individuales intraindividuales; la desigualdad que se presenta en las poblaciones normales así como en los deficientes mentales, en los muy talentosos y en las de poblaciones de casos patológicos; las diferentes pautas de crecimiento y de deterioro; las intercorrelaciones bajas de muchos tests, con los puntajes de los test de CI y de los mismos entre sí; los pronósticos poco acertados que a menudo se hacen con los test de CI y las distintas valideces predictivas para los test factoriales; [...] y la necesidad de examinar de manera analítica los procesos educacionales cuando hay que tomar decisiones de diagnóstico en relación con los fracasos (Guilford;1977: 43-44).

Al observar todas estas evidencias de diferentes formas de expresión de los pensamientos, de manifestaciones de aptitudes y de características de los individuos, Joy P. Guilford precisa que las manifestaciones de la inteligencia pueden ser variadas, introduciéndose así este nuevo enfoque.

I. 3.1. Modelo multidimensional de la inteligencia de Joy P. Guilford

La psicometría siguió siendo parte en la mayoría de los estudios que trataban de concebir a la inteligencia ya que se carecía de estudios comprobados. Joy Guilford para 1967 en *La naturaleza de la inteligencia humana* menciona que en vez de basarse en la información arrojada por los test para análisis, concibe ordenar sistemáticamente los factores intelectuales que él observa en los sujetos conforme a categorías, que a continuación se describen:

a) Categoría de contenido: las pruebas psicométricas estaban basadas en determinar los temas relacionados con habilidades verbales y no verbales sin embargo dejaban fuera otro tipo de tópicos de conocimiento por lo que el contenido debería de categorizarse como base para estructurar el intelecto en contenidos figurativos, simbólicos, semánticos y conductuales.

b) Categorías operacionales: estas se relacionan con las formas para ejecutar u operar las acciones en los sujetos distinguiendo las aptitudes que posean. Se les denominó producciones divergentes y producciones convergentes, agregadas a los procesos memoria y evaluación individual en las situaciones que el sujeto observe.

c) Categorías productivas: las categorías relativas al producto se observan en las unidades capaces de manifestar la información. Estas unidades son las formas de conocimiento o comprensión que se tienen de los referentes existentes y también se subdividen en clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones del tipo de información manejada para el sujeto de prueba.

Estas categorías al combinarse arrojan un modelo de inteligencia individual, con el cual podrían establecerse relaciones entre los sujetos de prueba y así reunir los factores imprescindibles para la inteligencia. Este modelo aunque contempla un enfoque múltiple de la concepción de inteligencia, todavía está vinculado con las pruebas en cuanto a la búsqueda de factores y correlaciones para determinar el perfil personal de los sujetos³.

I.4 Las inteligencias de Howard Gardner

Howard Gardner en *Estructuras de la mente* de 1983, tomando en cuenta el panorama de sus antecesores, desarrolla un estudio el cual surge de una crítica a las pruebas para medir la inteligencia, siendo contraparte de los límites que habían sido impuestos al significado de la palabra. Al comenzar a reunir las observaciones de sus pacientes, reconoce que el concepto visto desde cualquier perspectiva, era insuficiente y, basándose en experiencias donde no había cabida para describir a sus pacientes con daño cerebral, autistas o

³ Anexo 2. Modelo multidimensional de Guilford.

discapacitados, también señalado por Guilford en su estudio, observa que es necesario redefinir y ampliar este concepto, así menciona: ‘He formulado una definición de lo que denomino una inteligencia: la capacidad de resolver problemas, o crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales (Gardner, 2014: 10)’.

Cuando se analiza esta definición de inteligencia puede observarse que se toman en cuenta varios aspectos como las aptitudes hacia la creación de unidades específicas y habilidades para la resolución de situaciones aleatorias no solamente en el ámbito escolar o profesional, también la definición toma en cuenta un aspecto fundamental y es que el producto que se desarrolle pueda ser útil en diferentes contextos inmersos en la misma cultura e interculturales.

Ahora bien, en su obra *La inteligencia reformulada* (1999) del mismo Howard Gardner, reestructura su definición agregando algunos detalles más: “Defino inteligencia como un <<potencial biopsicológico>> para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tiene valor para una cultura (Gardner, 2001:52)”.

A partir de su formulación, la Teoría de las Inteligencias Múltiples se convierte en una contraparte de las pruebas más populares de medición de CI, que le generaría todo tipo de críticas. La teoría está formulada desde los individuos que son observados por Gardner, comprendiendo al ser humano como un individual por ende con capacidades, habilidades y competencias intelectuales únicas, que conciban inteligencias diferentes, a lo que denomina múltiples, pues están presentes en todas las personas en mayor o menor grado dependiendo del desarrollo cognitivo y experiencia de vida. Howard Gardner ya no toma las pruebas

estandarizadas para tratar de explicar la inteligencia, tampoco toma las respuestas de los test para encontrar las coincidencias entre los sujetos, sino analiza cómo actúan las capacidades de los individuos ante una situación. Cada inteligencia va a partir de una base biológica, psicológica y social diferente, de la misma manera tendrán una serie de procesos que pueden ejecutarlas, desarrollarlas adquiriendo así sus propios sistemas de funcionamiento:

Las inteligencias deben de ser consideradas como entidades en un determinado nivel de generalidad [...] aunque más estrechos que las capacidades generales como el análisis, síntesis, o un sentido del yo. [...] por la propia naturaleza de las inteligencias, cada una opera de acuerdo con sus propios procedimientos y tienen sus propias bases biológicas, [...] cada una tiene su propios sistemas y reglas (Gardner, 2014: 103).

A través de su investigación, Gardner menciona que hay una serie de condiciones en las habilidades para resolver situaciones y problemas dentro de un contexto real que deben de tomarse en cuenta para observar el funcionamiento de las inteligencias, estas varían según la importancia cultural que se le otorgue, y a la vez tendrán un peso valioso para su sociedad. A dichas condiciones les llama criterios por los cuales van a identificarse las inteligencias y continuación se describen:

1. Posible aislamiento por daño cerebral

El daño cerebral afecta una serie de habilidades activadas desde una parte determinada de la masa gris, estas al quedar imposibilitadas provocan una enfermedad o deficiencia, no obstante las afectaciones permanecen aisladas pues se observa que otras funciones del cerebro siguen activas sin alterarse, lo cual es evidencia de la independencia con la que actúan los procesos cerebrales para ejecutar determinadas funciones aunque todas formen parte del sistema neurológico. También hay casos donde la mayoría de los

mecanismos cerebrales han sido afectados, sin embargo algunos circuitos de habilidades muy centralizadas están en funcionamiento y realizan actividades con evidente relación entre sí: “Las consecuencias de semejante daño cerebral bien pueden constituir la línea de evidencia aislada más instructiva acerca de las habilidades [...] distintivas que yacen en médula de la inteligencia humana” (Gardner; 2014: 99). Por lo tanto Gardner menciona la autonomía del funcionamiento de una inteligencia en específico localizada en una aislada del cerebro. Así Gardner observa en los estudios para *Estructuras de la mente* (1983) que en sus pacientes habrá una gran lesión en las facultades del lenguaje oral o escrito sin embargo eso no imposibilita al paciente en sus capacidades para realizar actividades musicales, matemáticas o de otros tipos.

2. La existencia de *idiots savants*, prodigios y otros individuos excepcionales

En este criterio se describen a los sujetos sobresalientes en las habilidades de una o más inteligencias puesto que el rendimiento en las otras no será el mismo, inclusive será menor al esperado: “Un ejemplo es el savant, que presenta una capacidad excepcional en un ámbito dado, pero cuyo rendimiento en otros ámbitos es normal o incluso inferior al normal (Gardner, 2001: 59)”.

3. Una operación medular o conjunto de operaciones identificables

El siguiente criterio se relaciona con un aspecto básico para agrupar las inteligencias, y menciona la existencia de mecanismos neurales centrados en ejecutar determinadas funciones que son importantes para la identificación de una inteligencia y en el proceso de la información de entrada capaz de activarla: “Central a mi noción de una inteligencia es

que existan una o más operaciones o mecanismos básicos de procesamiento de información que pueden manejar determinadas clases específicas de entrada” (Gardner; 2014: 99) .

4. Una historia evolucionista y la evolución verosímil

Las inteligencias pueden hallarse desde los antecesores humanos debido a los vestigios dan muestra de las capacidades presentes y de la constante evolución no solo física sino de habilidades para trasportarse, orientarse, construir, para cazar entre otras: “Por ejemplo, podemos inferir que los homínidos primitivos tenían una buena aptitud espacial para orientarse en diversos terrenos y hoy en día podemos estudiar la capacidad espacial muy desarrollada en otras especies de mamíferos, como las ratas” (Gardner, 2001:55).

5. Una historia distintiva de desarrollo, junto con un conjunto definible de desempeños expertos de “estado final”

El desempeño de una inteligencia siempre va a estar determinado por la función que su sociedad dictamine. La inteligencia no se desarrollará a un estado final si no se le brinda de herramientas para estimularse. Los papeles sociales como profesiones u oficios por ejemplo, son estados finales implicados en el uso de varias inteligencias desarrolladas en conjunto y que pueden identificarse plenamente, inclusive desde antes de hablar de un estado final trascendente, por ejemplo los, niños, jóvenes o adultos que tienen facilidad para identificar ritmos musicales y los asimilan pueden o no convertirse en músicos sobresalientes. Sin embargo dependerá de las herramientas con las que se apoyen a lo largo de su vida para llegar a ese estado.

6. Apoyo de tareas psicológicas experimentales o con el respaldo de la psicología experimental

Los estudios sobre el funcionamiento de las capacidades mentales van a respaldar el origen de las inteligencias ya que los estudios pueden indicar los procesos de manera independiente de cada inteligencia al estar interactuando sincronizadas siempre y cuando sean inteligencias separadas. Ahora bien, se observa que al estar en funcionamiento dos tareas de una misma inteligencia pueden entrar en conflicto debido a esta interferencia de procesos: “Tales tareas experimentales pueden proporcionar apoyo convincente para la aseveración de que las habilidades particulares son (o no lo son) manifestaciones de las mismas inteligencias (Gardner, 2014: 101)”.

7. Apoyo de hallazgos psicométricos

Las pruebas de medición de coeficiente intelectual han sustentado la existencia de las inteligencias. Los instrumentos que tienen como función medir la inteligencia siempre se han centrado en identificar las facultades más desarrolladas en la mayoría de los sujetos, por lo que a medida de que las pruebas mejoran el espectro de sus instrumentos para calificar las capacidades, esto ha actuado a favor de respaldar las inteligencias descritas pues no hay duda de la existencia de las habilidades lingüísticas, lógicas, espaciales, sociales, entre otras que cada año se ven reforzadas por estas pruebas.

8. Susceptibilidad a la codificación en un sistema de símbolos

El manejo de los sistemas de símbolos como base de la comunicación humana ha estado en constante interacción a lo largo de las producciones de las inteligencias. Han surgido nuevos códigos que permitan hacer una comunicación más significativa y

enriquecedora en las actividades sociales. Por lo tanto, las inteligencias son proclives a desarrollar distintos símbolos que puedan formar un código para adaptarse al intercambio de significados.

Gardner menciona que no hay un número exacto de *inteligencias humanas* pero hay una evidente aceptación de al menos 8 sistemas de inteligencias particulares, genuinas, autónomas entre sí y vinculadas pues están presentes en el desarrollo humano.

I.5. Inteligencias Múltiples particulares

I.5. 1 Inteligencia Lingüística

Al referirse a la inteligencia lingüística, Gardner en 1983 se basa en algunos escritores sobresalientes de lengua inglesa para explicar la autonomía de las capacidades al hacer uso del lenguaje. En efecto, las diferentes manifestaciones como la lectura, la escritura de poemas, la decodificación de información, el uso semántico de las palabras, articulación de fonemas, uso de la sintaxis, y otras habilidades relativas a los niveles lingüísticos, propician que una persona desarrolle la inteligencia lingüística en su estado final como se observa en los escritores o poetas e inclusive en el usuario común. Gardner menciona que la sensibilidad del poeta debe de tener como objetivo la máxima significación:

Stephen Spender narra cómo construyó un poema partiendo de una de sus anotaciones en su cuaderno: *Hay días en que el mar yace como arpa extendida debajo de los riscos. Las olas como alambres se encienden con el fulgor cobrizo del sol.* Probó por lo menos veinte versiones de estos versos en un intento por aclarar la escena, por extraer su sentido musical, por lograr su “imagen interna” de la breve vida de la tierra y la muerte en el mar. Entre sus esfuerzos se encontraban:

*Las olas son alambres que se encienden como con los secretos cantos de los fuegos.
El día se enciende en los alambres trémulos con una vasta música dorada en los ojos.
El día fulgura en sus trémulos alambres cantando una música dorada en los ojos* (Gardner; 2014:111).

La comunicación de emociones es sumamente importante para el poeta al usar la inteligencia lingüística ya que si no utilizara las palabras apropiadas perdería la esencia de la sensibilidad poética. De la misma manera el uso de la sintaxis, de la métrica y de la fonología provee más apreciación por parte de los sentidos. El lenguaje que propiamente es universal en todas las culturas, tiene la particularidad de ser desarrollado a una edad promedio, aún en los sujetos con complicaciones físicas como autismo, sordera o bajo desarrollo intelectual.

En cada caso el lenguaje se adapta según las características del sujeto, produciendo así la capacidad de comunicarse sin importar los canales de expresión que utilice el individuo. Siendo así, la inteligencia lingüística prescinde de los sentidos, ya que aunque el habla es un canal sensorial fundamental el intercambio de información, en algunos casos como los de las personas sordo mudas, dicha comunicación se efectúa sin tener este sentido. Explicado lo anterior, la inteligencia lingüística es la ejercitación del lenguaje y sus manifestaciones comunicativas, cotidianas y culturales que la persona pueda ejercer en su entorno con un fin determinado.

I.5.2 Inteligencia musical

Es importante mencionar que de manera análoga al lenguaje, las habilidades se manifiestan desde temprana edad: “El pleno desarrollo de las habilidades musicales dependerá de tres factores principalmente: la competencia innata, la instrucción desde etapas infantiles y un contacto frecuente con las producciones musicales” (Gardner, 2014, pág. 88).

En ocasiones se observa una naturalidad sorprendente para la composición de piezas musicales, por lo que en cierto momento algunos músicos han tratado de llamarlo don por

la fluidez y facilidad observadas, aunque también está la contraparte donde la constante práctica y acercamiento desde temprana edad puede desarrollar las habilidades que propicien la competencia musical: Roger Sessions ha proporcionado una descripción reveladora de qué es componer una pieza de música. Según lo explica, se puede identificar con facilidad a un compositor por el hecho de que constantemente tiene “tonos en la cabeza”, es decir, que siempre, en alguna parte cerca de la superficie de su sentido, está escuchando tonos, ritmos y patrones musicales más extensos (2014:138).

El tono, el ritmo y el timbre son los elementos que están en interacción con la percepción auditiva y emocional tanto de manera innata como con instrucción pertinente. La composición es el proceso inicial para desarrollar la inteligencia musical debido a cualquier tipo de estímulo externo que desencadena en alguna de las manifestaciones de la imaginación musical: “Los individuos con la inclinación musical pueden adoptar diversos papales, que van desde compositor de vanguardia [...] hasta el escucha novato que trata de comprender el sentido de las tonadillas infantiles” (Gardner, 2001:91).

Por lo tanto, la inteligencia musical está conformada de todos los factores melódicos capaces de ser transformados para producir una manifestación armoniosa en diferentes formas.

I.5.3 Inteligencia logicomatemática

La inteligencia logicomatemática es la identificación de patrones en el entorno del individuo, requiere una profunda interacción con el mundo para formar experiencias y así evocar al razonamiento. La palabra lógico y matemática no están separadas en el momento de presenciar, en una persona, la ejecución de la inteligencia. Para que estas habilidades puedan ejecutarse es necesario recurrir a la abstracción para una formulación y teorización

científica concisa; el sujeto que posee esta inteligencia puede aplicarla en objetos, números, palabras, notas musicales, símbolos, o en diferentes códigos, también puede hacerlo con las ideas como lo observamos en los silogismos en la Lógica.

Es importante diferenciar que la inteligencia lógico-matemática se ejecuta de manera diferente en las disciplinas Matemática y Lógica, sin embargo la búsqueda de patrones en ambas es análoga en el pensamiento de una persona con esta inteligencia: “para el matemático, lo más importante es que uno reconozca patrones dondequiera que existan, que uno pueda llevar a cabo de implicaciones del tren de razonamiento propio adondequiera que conduzca” (Gardner; 2014: 187).

Las ciencias son las mejores prácticas donde se puede observar la ejecución de la inteligencia lógico-matemática ya que se construye todo un proceso a partir de la observación de fenómenos y la generación de problemas en el entorno así como cadenas de razonamientos apoyándose en el método científico.

I.5.4 Inteligencia espacial

La inteligencia espacial es fundamental para interpretar la percepción del mundo; a través de ésta se llevan a cabo cambios en las figuras del entorno y se crean formas innovadoras. Las habilidades de esta inteligencia requieren de la profunda observación del espacio circundante de un individuo. Es independiente de los estímulos sensoriales, concretamente la visión, debido a que tiene un entramado más complejo, situándola análogamente como la inteligencia lingüística no requiere de un canal específico para su práctica.

La percepción obtenida sobre los objetos circundantes a la persona, es la base para que se presente e identifique esta inteligencia. Su nombre alude a una adaptación o

adecuación precisa de un espacio ocupado por una figura, así la perspectiva que el sujeto tiene de una forma o silueta es fundamental para su manipulación o cambio que pueda realizarse en la mente, Gardner le llama una manipulación en el espacio:

Luego que alguien se le pide que manipule la forma o el objeto, apreciando cómo se percibirá desde otro punto de vista, o cómo se vería (o percibiría) si se le girara, se entra del todo en el aspecto espacial, pues se ha requerido una manipulación en el espacio. Este tipo de tareas de transformación puede ser exigente, ya que se requiere que uno rote mentalmente formas complejas con número arbitrario de giros y vueltas (Gardner, 2001: 141).

La manipulación permite la aparición de una serie de habilidades prácticas en la mente del individuo, al igual que una *imagen mental interna* como Gardner menciona, así la forma natural que es observada se modifica en el individuo ejecutor de la inteligencia para desentramar una figura u objeto de maneras diferentes.

Es pertinente mencionar que puede se puede describir como una inteligencia visoespacial sin embargo como se mencionaba al principio no es necesario el estímulo directo del sentido de la vista para desarrollar la inteligencia. “Las capacidades para percibir con exactitud el mundo visual, para realizar transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales propias, y para recrear aspectos de la experiencia visual propia, incluso en ausencia de estímulos físicos apropiados son centrales para la inteligencia espacial” (Gardner, 2001: 141).

En una persona invidente, la inteligencia espacial es fundamental para reconocer las formas y los entornos constantes en los que habita. La memoria espacial le ayudará a crear circuitos y estrategias para convivir en espacios cerrados o abiertos. Así las habilidades más evidentes, pertenecientes a esta inteligencia, están relacionadas con la identificación de elementos de manera concisa y minuciosa, la modificación de características de las formas

o figuras, la abstracción por medio de la imaginación y el propio desglose del elemento al igual que la metaforización.

I.5.5 Inteligencia cinestésicocorporal

La inteligencia corporal tiene como características principales la expresividad y desarrollo de situaciones, objetos, formas y acciones mediante el cuerpo usando diferentes tipos de movimientos para que cumplan con un fin. Así pues, no está centrada únicamente en los deportistas de alto nivel o los bailarines profesionales, sino también en personas con la habilidad de controlar un conjunto de movimientos necesarios que les permitan desarrollar una tarea como la que realizan los cirujanos, los artesanos, los instrumentistas, los actores, entre otros: “Es la capacidad para trabajar hábilmente con objetos, tanto con los que comprenden los movimientos motores finos de los dedos y manos como los que explotan los movimientos motores gruesos del cuerpo” (Gardner, 2001: 165).

Este tipo de movimientos permite al individuo manejar objetos, herramientas, instrumentos, y crear, en complemento con su cuerpo y otras inteligencias, un producto. La secuencia de actividades permite realizar una tarea que requiera de precisión como de una fuerza determinada de manera correcta.

I.5.6 Inteligencias personales: intrapersonal e interpersonal

Al hablar de estos dos tipos de inteligencia, es complicado separarlas concretamente pues la relación de ambas es muy evidente. Gardner (2014) menciona la ejecución de dichas inteligencias en los primeros meses de vida de un infante, en este periodo se desarrollan varias habilidades debido a al acercamiento materno, a la necesidad de reconocer estados de ánimo y la manera en que interpretan su entorno, estas circunstancias ayudan a desarrollar

las inteligencias sociales. Así mientras más edad tenga un individuo, tendrá mayor conocimiento de las necesidades, hasta reflexionar sobre las experiencias personales y de otros individuos.

La simbolización es un proceso presente en la práctica de las inteligencias personales para consolidar las diversas situaciones observadas y sobre todo equipararlas con otros sujetos pues no hay un ser único que las presente:

El advenimiento del uso del símbolo tiene considerables implicaciones para el desarrollo de las inteligencias personales. [...] La cultura pone a su disposición todo un sistema de interpretación que pueda utilizar conforme trata de comprender el sentido de las experiencias por las que pasa al igual que comprenden a otros (Gardner, 2001: 194).

Dependiendo a las diferentes etapas de crecimiento, el sujeto va adquiriendo diferentes perspectivas sobre su autoconocimiento y sobre el sentido del yo al igual que de su desarrollo social. Es necesario conocer como se motivan las inteligencias personales con este preámbulo pues todos los sujetos las pueden presentar: “La capacidad de conocerse a uno mismo y de conocer a otros es una parte de la condición humana tan inalienable como la capacidad de conocer los objetos o sonidos (Gardner, 2001: 191)”.

Por lo que la inteligencia personal se desglosa de manera interna, en un conocimiento del yo al cual se le ha denominado la inteligencia intrapersonal, por otra parte encontramos como existe un conocimiento de un sujeto fuera de la misma persona, que se propicia en una condición externa lo cual se nombra como inteligencia interpersonal, de esta forma, Gardner hace evidente una diferenciación de la individualidad y de la colectividad: “*La inteligencia intrapersonal está involucrada principalmente en el examen y conocimiento de un individual de sus propios sentimientos, en tanto que la inteligencia*

interpersonal mira hacia afuera, hacia la conducta, sentimientos y motivaciones de los demás (Gardner, 2001: 190)”.

Daniel Goleman (1995), retoma a Gardner para profundizar en las inteligencias sociales, y concuerda con su definición y su carácter de multiplicidad que Gardner le brinda a la inteligencia. Goleman parte del hecho que la inteligencia intrapersonal incluye varias habilidades descritas por Gardner, las cuales permiten a los sujetos desarrollarse con mayor destreza en su vida personal y en sociedad, asimismo describe cómo el manejo de las emociones es parte fundamental para el desarrollo de la inteligencia. La inteligencia emocional propuesta por Goleman rectifica la importancia de la redefinición para la actualización del concepto y la aplicación en contextos individuales, escolares y profesionales.

Cabe destacar la definición de las primeras 7 inteligencias está presente en *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* de 1983, sin embargo la última inteligencia y la más reciente en integrarse es la naturalista. Para desglosar esta inteligencia se tomará el libro *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI* de 1999, donde el propio Gardner realiza una actualización y afirmación de sus aportes al concepto de inteligencia además agrega la naturalista a la lista, concretando así 8 inteligencias humanas.

I.5.7 Inteligencia naturalista

Este tipo de inteligencia presente en constante interacción con los objetos de su entorno de manera similar a la logicomatemática o espacial, las capacidades más sobresalientes en los sujetos que la presentan son el poder identificar y clasificar dentro de un ambiente natural, los diferentes seres vivos y dentro de un ambiente artificial las diferentes características de los objetos que les rodean. En un ambiente natural, la capacidad para desglosar e integrar

conforme a las cualidades de los seres vivos es relativa, aún cuando estos sean inusuales en el entorno.

Gardner tiene un firme panorama sobre esta inteligencia al describir los *estados finales*, es decir a partir de los representantes sociales que se han presentado a lo largo de la historia, puede hacer una distinción de esta inteligencia de otras: “El naturalista es la persona más experta en la aplicación de las taxonomías populares aceptadas; en las culturas que tiene una orientación científica, el naturalista es un biólogo que reconoce y categoriza especímenes en función de las taxonomías formales aceptadas, como [...] la ideada hacia 1700 por el científico sueco Carl Von Linné” (Gardner; 2010: 70).

Las Inteligencias Múltiples no sólo se cierran a la existencia de las descritas en estos libros, al contrario Howard Gardner menciona que de cumplir con los 8 requisitos descritos podrían integrarse nuevas inteligencias. Algunas de las posibilidades de inteligencias que se han considerado son las siguientes: la espiritual, existencial y moral.

La espiritualidad aún es un tema muy controversial, los investigadores evitan convertirlo en un riguroso estudio por la polémica que suscita. Es un hecho que en el desarrollo humano rondan preguntas sobre la muerte, las deidades, los credos, la vida y cualquier tema relacionado con lo sobrenatural, a diferencia de los objetos de estudio definidos por las ciencias los cuales no se ponen en duda. Por otra parte, Gardner en *La inteligencia reformulada* (1999), menciona que existen personas capaces de alcanzar estados de trance o meditación e inclusive, inducir a otros individuos por medio de sus habilidades, los sujetos son plenamente identificados en las comunidades y en las culturas. Los estados inducidos son descritos como profundos o trascendentales diferenciándolos de

los períodos de concentración requeridos por otras inteligencias, por lo cual es muy complejo que sean objeto de estudios concretos: *“pero abordar lo espiritual desde una perspectiva cognitiva suele ser difícil porque en este campo se considera que la esencia del espíritu es básicamente fenomenológica [...] y no constituye un ámbito que suponga resolver problemas o producir algo”* (Gardner, 2001:80).

Al menos en palabras de Gardner, hasta que no se produzca algo tangible por parte de las habilidades espirituales difícilmente se podrá integrar como una inteligencia espiritual. Es evidente que el contacto con personas reconocidas por un estado de existencia espiritual como los santos, las guías religiosas o chamanes, motivan a mejorar la existencia de las personas y fortalecer la trascendencia individual en el plano espiritual sin embargo no se puede someter a un análisis más serio.

Siguiendo con otras posibles inteligencias, se ha tratado de explicar si es posible la existencia de una inteligencia moral, Gardner (1999) ha enfatizado su preocupación ante el análisis e inclusión de esta. En un principio, el uso del concepto moral no se contempló que pudiera ser aplicado en las inteligencias ya que Gardner menciona la complejidad en la definición del vocablo; la acepción de moral, de manera análoga a la inteligencia, requiere una definición que sea lo suficientemente amplia y satisfactoria, por otra parte, se deben de considerar las inteligencias neutrales pues responden a una serie de valores poseídos por el sujeto y analizadas según el contexto; del mismo modo, suponer que las inteligencias sólo pueden ser enfocadas hacia lo moralmente correcto o incorrecto sería muy estrecho para una teoría que tiene como característica la apertura y la diversidad, las inteligencias pueden ser ejecutadas conforme el individuo lo requiera. Aunado a esto, se tendrían que encontrar pruebas comparables entre los individuos con los mismos valores para tratar de definir las

destrezas y habilidades que se ejecutan en la moral, así como un estado final al que se llegaría; siendo muy complejo de catalogar, se determina únicamente a la moral como una decisión personal:

Añadir una inteligencia explícitamente moral también habría implicado definir un ámbito centrado en lo moral [...] Para mí, lo moral no era más que una subespecie de un sistema cultural de valores y las personas dominan el sistema de valores de su cultura mediante las inteligencias lingüística, lógica y personales. El hecho que se atengan a ese sistema y lo revisen de manera positiva o destructiva es una decisión personal, no el resultado de ejercer una inteligencia (Gardner, 2001:95).

A pesar de las ideas sobre la inteligencia moral, describe un perfil breve de los sujetos con características morales las cuales podrían concebirse para formar esta inteligencia también recalca la existencia y cumplimiento de varios criterios antes mencionados, pero un punto negativo que no ha permitido incorporar el perfil de una persona con inteligencia moral es la falta de pruebas fiables y la recolección de datos evidenciando a los sujetos con una permisividad en sus comportamientos correctos o incorrectos que varían según la cultura desde el inicio de la humanidad.

I.6. Aporte de la Teoría de Inteligencias Múltiples a la educación

La escuela basada plenamente en los intereses y necesidades del individuo es fundamental para Gardner como lo menciona en *Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica* (1995). En dicha obra, explica la forma en que debería de funcionar un aula conforme a esta misión, sin embargo no imaginó el aporte de su teoría en la educación y como se retomaría en el resto del siglo XX y el inicio del XXI.

Uno de los fines de la práctica de las Inteligencias Múltiples es mejorar la elección de vocación o de perfil profesional de los individuos a partir de las diferentes inteligencias

que presenten para aportar constructivamente a su sociedad. El punto de vista pluralista de la teoría, es benéfico para la integración de los individuos y los hace parte de su formación escolar y profesional sin menospreciar las diferencias de aptitudes que continuamente se presentan en el aula. La escuela tradicional, hace hincapié en la uniformidad de la enseñanza y del aprendizaje, evita la diversificación de contenidos y no prepara al alumno para enfrentar su vida profesional, esta crítica hacia la escuela uniforme es contante en la obra de Gardner:

Desde mi punto de vista, el objetivo de la escuela debería ser el de desarrollar las inteligencias y ayudar a la gente a alcanzar los fines vocacionales y aficiones que se adecuen a su particular espectro de inteligencias [...] La crítica de una visión universalista de la mente de la que partía, me llevaron a la noción de una escuela centrada en el desarrollo del perfil cognitivo de cada estudiante. Esta visión se opone directamente a la escuela uniforme descrita (Gardner; 1995: 30).

Romper con la uniformidad de enseñanza y aprendizaje es uno de los mayores aportes de Gardner para fundamentar la escuela del siglo XXI. El replanteamiento de una ‘escuela ideal’ está basado en dos hipótesis que desencadenan las inteligencias: “no todo el mundo tiene los mismos intereses y capacidades, no todos aprendemos de la misma manera” (1995: 30).

Claramente, la teoría ha priorizado los intereses individuales del alumno, esto es fundamental para integrarlo al aprendizaje, posteriormente también se podría hablar de los ritmos de estudio, de la propia creación de estrategias que le permitan desarrollar las inteligencias que más se le faciliten y le ayuden a la comprensión de contenidos. Es evidente que las capacidades de aprendizaje varían y aunque hay una separación entre los estilos de aprendizaje y de las inteligencias, ambos enfoques se apoyan en cuanto a la manera de procesar la información, para motivar y generar nuevas formas de expresión en los alumnos.

La segunda hipótesis que maneja Gardner es: “en nuestros días, nadie puede llegar a aprender todo lo que hay para aprender” (Gardner; 1995: 31). El objetivo específico con su hipótesis era explicar que los individuos no pueden concentrar todo el conocimiento existente porque es inadmisibile, de manera análoga no se puede dejar a las escuelas realizar por sí solas la labor de conjuntar todo el conocimiento para enseñarlo a los alumnos; en la escuela del futuro habrá que elegir la manera para hacer crecer las habilidades de las personas, no solo en el marco del conocimiento acumulativo, sino en una práctica de las capacidades de los alumnos que les permitan desenvolverse en ámbitos sociales disponibles en su contexto.

Howard Gardner, en su faceta de profesor, también alude al papel docente y las funciones que tiene que desempeñar para que el desarrollo de las Inteligencias Múltiples se lleve a cabo; el docente evaluador debe ser comprensivo en cuanto a las diversas manifestaciones de las inteligencias en sus alumnos, ya que si este observará desde una perspectiva tradicional podrían quedar ocultas algunas de las capacidades que se pudieran potenciar.

Apoyando esta idea de Gardner, Amparo Escamilla González (2014) menciona que hay una diversidad de enfoques filosóficos, psicológicos, pedagógicos entre otros que nutren la Teoría de las Inteligencias Múltiples por lo cual el aporte permea en elevar la autoestima de los alumnos y las capacidades basadas en su personalidad:

Hay que reconocer también la contribución de la teoría de las IM a la orientación escolar, académica y vocacional, porque conocer las capacidades del alumno nos permite identificar los ámbitos en los que se encuentra más preparado, los que necesita equilibrar, los apoyos que requiere, los itinerarios formativos que mejor pueden ajustar a su personalidad, los ámbitos vocacionales en los que mejor puede evolucionar (Escamilla; 2014: 15).

Las inteligencias múltiples en el contexto escolar sin duda, han impulsado a los alumnos que están en peligro de deserción escolar por motivos académicos. Los educandos han retomado el estudio desde sus intereses, capacidades y fortalezas. En las escuelas tradicionales donde sobrevaloran los resultados en pruebas estandarizadas sobre las capacidades prácticas de los alumnos, el aprendizaje se vuelve memorístico, momentáneo y fugaz. Howard Gardner (1995) propone que el aprendizaje a través de una fortaleza se vuelve más enriquecedor, satisfactorio y funcional para el alumno.

CAPÍTULO II

PROPUESTA PEDAGÓGICA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA DESDE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

En este capítulo, se expondrá el proceso de selección y justificación de las estrategias empleadas con la perspectiva de las Inteligencias Múltiples.

Al analizar la Teoría de las Inteligencias Múltiples, se podría pensar que su objetivo primordial sobre una educación pensada en la diversidad y el individuo es lejano o complicado, sin embargo actualmente hay varias escuelas o institutos que están tomando esta alternativa⁴.

Por un lado las Inteligencias Múltiples brindan a las escuelas de una mayor flexibilidad para abordar los temas ya que pueden enseñarse a los alumnos desde diferentes materias. La Secretaría de Educación Pública, marca una transversalidad la cual es fundamental para los temas del contenido curricular. Esta línea transversal del conocimiento proporcionada al alumno, le permite ampliar sus saberes y ponerlos en práctica de manera integral a la vez de aplicar los valores y actitudes. Este aspecto contribuye a que las Inteligencias Múltiples cumplan con el desarrollo de las Competencias Educativas en los alumnos.

Sin más preámbulo, a continuación, se presenta la descripción y proceso de la Propuesta pedagógica *Estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje en Educación Secundaria desde la Teoría de las Inteligencias Múltiples*.

⁴ Ver anexo 3 sobre escuelas que trabajan con las Inteligencias Múltiples.

II.1. Elaboración de una planeación de clase para conformar las secuencias didácticas

Una de las tareas docentes que ha estado en auge los últimos años ha sido el de despertar la curiosidad, el interés y la autonomía del aprendizaje en los alumnos. Recurrentemente, el docente siempre está enmarcado a su propio estilo de aprendizaje por lo cual no toma en cuenta la diversidad de estilos y de habilidades en el aula.

En esta propuesta, se ha elaborado un plan de trabajo o planeación para la clase centrado en trabajar con estrategias de enseñanza aprendizaje que cumplan con ejecutar los contenidos marcados por la Secretaría de Educación Pública (SEP en adelante) y a su vez que motiven las inteligencias de los alumnos, descritas por Gardner.

Para diseñar la planeación, se seleccionó la clase de español y se conformó de los siguientes campos: competencia, ámbito, estándares curriculares, aprendizajes esperados y secuencias de clase. En las secuencias que se manejan en la planeación de clase, es donde se incluirán las estrategias de enseñanza aprendizaje enfocadas a motivar las Inteligencias Múltiples.

A continuación se muestra la estructura del plan de clase:

COMPETENCIA (S) A DESARROLLAR	ÁMBITO Y TEMA	APRENDIZAJES ESPERADOS	ESTANDARES CURRICULARES
Inteligencias:			
HORAS POR SEMANA:	DURACIÓN:	PROPÓSITO:	
SESIÓN 4- SECUENCIA 4			
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades de cierre	
Actividades de enseñanza	Actividades de enseñanza	Actividades de enseñanza	

En esta planeación de clase es importante resaltar la concepción de secuencia didáctica ya que nos apoyamos directamente en ellas para proporcionar al alumno un ambiente y situación que le permita ejecutar un pensamiento creativo, analítico, autónomo para resolver una problemática guiada y estructurada previamente por el docente. La situación didáctica siempre debe de ser regulada para no desviarse del tema general, por lo general, deben de vincularse las actividades en tres etapas que servirán para una mejor comprensión de la información al alumno y de la misma manera, la exposición por parte del maestro será más ordenada.

La secuencia didáctica es el resultado de establecer una serie de actividades de aprendizaje que tengan un orden interno entre sí, con ello se parte de la intención docente de recuperar aquellas nociones previas que tienen los estudiantes sobre un hecho, vincularlo a situaciones problemáticas y de contextos reales con el fin que la información a que la que va a acceder el estudiante (Díaz; 2013:4).

Estas 3 etapas en la cuales se estructura una secuencia didáctica son: actividades iniciales, de desarrollo y de cierre, las cuales están conformadas por las estrategias didácticas que se mencionarán más adelante.

En breve, se explicarán los conceptos de Competencias Educativas propuestos por SEP que se emplearon en esta planeación de clase y secuencias didácticas.

II.1. 1. Competencias Educativas

La homologación de los niveles básicos educativos, preescolar, primaria y secundaria para la implementación del modelo por Competencias Educativas ha tenido aportes significativos en cuanto a la concepción de la educación en el aula, rompiendo con el enfoque tradicional. Por otro lado, la exigencia de habilidades, de técnicas, de resolución de problemas ha sobre pasado a la simple reunión de conocimiento sin un fin práctico.

Gardner (1999) reprobaba la medición de conocimiento que hacían las pruebas psicométricas pues los alumnos no podían expresar sus verdaderas habilidades. Estas aptitudes y destrezas podrían ayudarles a su desarrollo escolar. Las pruebas psicométricas aludían a la memorización de datos históricos, fórmulas matemáticas y reglas gramaticales, por citar algunos ejemplos, que evidenciaban la nula autonomía de los alumnos para resolver un problema práctico o tomar de decisiones. Este resultado era originado por la forma de enseñanza en las escuelas estadounidense enfocada a la uniformidad. De esta manera al analizar las definiciones propuestas sobre competencias y la teoría de las inteligencias múltiples, hay una evidente simpatía en cuanto a observar los saberes en la practicidad.

La centralización en el desarrollo de las competencias del sujeto, en este caso los estudiantes, para resolver problemas utilizando sus conocimientos y habilidades ha sido fundamental para realizar el cambio en materia educativa con la Reforma Integral para la Educación Básica (RIEB en adelante) de 2012 y que ahora está implementada en toda la Educación Básica, Media Superior y Superior.

Después de este preámbulo, a continuación se definirá el concepto de competencia, tomando en cuenta la RIEB, también la guía del *Curso Básico de formación continua en el enfoque por competencias de la Secretaría de Educación Pública* de 2009 y el programa de estudios de 2011 de Educación Básica Secundaria.

De la misma manera, se definirán los términos como: ámbito, aprendizaje esperado y estándar curricular, los cuales son fundamentales para la construcción de planeaciones como las indicadas en el programa de Educación Básica Secundaria.

La competencia se define de la manera siguiente: “Es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (Diario Oficial; 2011:14).

Por otra parte, el concepto de competencia se pueden complementar con una acepción holística pues hace referencia al conjunto de corrientes didácticas, las cuales estarán vinculadas para un amplio desarrollo en el conocimiento y las habilidades del alumno; “Es un concepto holístico de la educación, que abarca la puesta en práctica conjunta e interrelacionada e conocimientos, habilidades, actitudes y valores para la resolución de problemas específicos de la vida personal, pública y laboral” (Perrusquía; 2009: 11).

La anterior definición agrega la importancia de los valores y las actitudes que permitirán una acertada toma de decisiones para la resolución práctica conforme al entorno donde se encuentre el individuo o alumno. En cierta medida hay similitudes con la concepción de inteligencia de Howard Gardner descrita en el primer capítulo.

De la misma forma se continúa describiendo competencia como: “*la adquisición de conocimientos, la ejecución de habilidades y destrezas, el desarrollo de actitudes y valores que se expresan en el saber, el saber hacer, el saber ser y el saber convivir, lo que en su conjunto constituyen la base de la personalidad*”(Perrusquía; 2009:11).

Asimismo, se comprenden las Competencias para la vida aquellas que brindan de manera básica condiciones para convivir sanamente en sociedad. A estos escenarios se vinculan cuatro campos formativos los cuales se han comprendido en el cuadro siguiente

para su exposición tomado de *Diseño de estrategias didáctico-pedagógicas, enfoque por competencias, Guía de trabajo para la planeación de la docencia* de Alejandro García Limón de 2014:

		Competencias para la vida				
		Ejes transversales				
		Aprendizaje permanente	Manejo de información	Manejo de situaciones	Convivencia	Vida en sociedad
Campos formativos	Lenguaje y comunicación.	Conocimientos Habilidades Actitudes y valores <u>Marco curricular común en educación básica.</u>				
	Pensamiento matemático.					
	Desarrollo personal y para la convivencia.					
	Exploración y comprensión del mundo natural y social.					

A continuación, se describen las competencias de la asignatura de español, concretamente las competencias comunicativas, posteriormente se explicarán los ámbitos y estándares curriculares que se encuentran dentro del campo formativo de Lenguaje y Comunicación, las cuales permiten cumplir con las competencias básicas para la vida además que proveen el cumplimiento del perfil del egresado como lo marca el Programa de Estudios 2011.

Las competencias comunicativas a desarrollar en la materia de español se enlistan a continuación: “a) Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender, b) Identificar la propiedad del lenguaje en diversas situaciones comunicativas, c) Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones, d) Valorar la diversidad lingüística y cultural de México” (SEP.; 2011:22).

II.1.2. Ámbitos

El programa de estudios de educación básica secundaria 2011 de español, propone 3 ámbitos básicos para la práctica del lenguaje: “tienen el propósito de apoyar a los alumnos en el desempeño de sus estudios, y así puedan expresarse oralmente y por escrito en un lenguaje formal y académico. Desde esta perspectiva los encaminan a leer y escribir para aprender y compartir el conocimiento de las ciencias y las humanidades [...] así como apropiarse del tipo de discurso en el que se expresan” (SEP.; 2011: 24).

Estos ámbitos son los espacios encomendados para ejecución del lenguaje de manera completa y útil, por lo cual, es relevante incluirlos como un punto a cubrir en la planeación que más adelante de describirá. A continuación, se presenta la información más relevante de cada uno de estos ámbitos tomados del Programa de estudio de Educación Básica en Secundaria de 2011 de la SEP:

- 1) **Ámbito de estudio:** enfocado a la práctica del lenguaje formal y académico de los alumnos.
- 2) **Ámbito de literatura:** se basa en la comprensión y opinión de diferentes textos literarios con el fin de compartir opiniones, puntos de vista conforme a los géneros y estilos literarios para vincularlos de manera personal y sociocultural.
- 3) **Ámbito de participación social:** El lenguaje debe encausarse a las prácticas sociales que fomenten la participación en el entorno del alumno y que puede actuar en este, por esto la lectura e intercambio de documentos administrativos y legales son fundamentales para el ejercicio de la expresión para solucionar un determinado problema.

II.1.3. Estándares curriculares

Según el Programa de Estudios de Educación Básica 2011, el alumno deberá encontrarse dentro de un margen de logro manejado en una escala internacional, en los cuales se observarán los procesos y avances a lo largo de la etapa de Educación Básica. En estos estándares se alcanzan con los aprendizajes esperados de los diferentes bloques en los que se dividen los programas educativos de secundaria. Los estándares son graduales conforme al nivel escolar (preescolar, primaria y secundaria) en el que se analicen y están agrupados en periodos de tres grados⁵.

A continuación, se enlistan los estándares curriculares de la asignatura de Español también tomados del Programa de estudios de 2011, en el anexo 5 se incluyen directamente como se plantean en dicho programa.

1. Procesos de lectura e interpretación de textos.
2. Producción de textos escritos.
3. Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos.
4. Conocimiento de las características, función y uso del lenguaje.
5. Actitudes hacia el lenguaje.

II.1.4. Aprendizajes esperados

Al establecer el cumplimiento de los estándares, existen diferentes procesos los cuales serán concretamente adquiridos dentro de la práctica social vinculada a diversos temas por bloque, estos aprendizajes ven reflejados en trabajo con los ámbitos de manera práctica, permiten evaluar los contenidos curriculares y observar el desarrollo personal en los

⁵ Ver anexo número 4

alumnos: “Los aprendizajes esperados vuelven operativa esta visión, ya que comprenden la relación multidimensional de Mapa curricular y articulan el sentido del logro educativo como expresiones del crecimiento y del desarrollo de la persona como entre productivo y determinante del sistema social y humano” (Diario Oficial; 2011: 24).

En seguida, se presenta un cuadro con el concentrado de aprendizajes esperados con sus respectivas prácticas sociales que son requeridas para la conformación de una planeación en el nivel de Educación Básica que la Secretaría de Educación Pública toma en cuenta en las escuelas secundarias para poder abordar los contenidos temáticos:

Práctica social de lenguaje	Ámbito	Aprendizajes esperados
Integrar información en una monografía para su consulta.	Estudio	<p>Interpreta la información contenida en diversas fuentes de consulta y las emplea al redactar un texto informativo.</p> <p>Recupera características textuales en monografías.</p> <p>Utiliza adecuadamente nexos que organizan, ponderan e introducen ideas en un texto.</p> <p>Emplea la tercera persona, el impersonal y la voz pasiva en la descripción de los objetos o fenómenos.</p>
Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	Literatura	<p>Analiza los recursos literarios y discursivos empleados en los cuentos de la ciencia ficción</p> <p>Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.</p>
Debatir posturas sobre una noticia difundida en diferentes medios de comunicación.	Participación social	<p>Compara el tratamiento de una misma noticia en distintos medios de comunicación.</p> <p>Recupera los datos de unas fuentes consultadas al analizar una noticia.</p> <p>Argumenta sus puntos de vista al analizar una noticia y expresa su opinión sobre los hechos referidos.</p> <p>Utiliza las TIC como fuentes de consulta.</p>

Los campos antes mencionados son fundamentales para seguir con la línea propuesta por la Secretaría de Educación Pública pues es la parte medular donde se enlazan con las Inteligencias Múltiples como enfoque didáctico.

Para esta investigación, se ha elegido un tema del segundo bloque de contenidos, también propuesto por la SEP, que pertenece al ámbito Literatura y se llama: *Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir*. El motivo de la elección se debe a que dentro del calendario de contenidos, este tema corresponde al periodo de noviembre-diciembre, además se adecuaba al tiempo estimado de la planeación de clase y la aplicación de la propuesta pedagógica.

II.2. Estrategias de enseñanza-aprendizaje por Inteligencias Múltiples

Al enfrentarse con las Inteligencias Múltiples es sumamente importante saber que podemos interactuar con distintas opiniones, las cuales enriquecerán la clase. El ambiente educativo por lo tanto debe ser flexible en cuanto al respeto por la opinión y gustos de los alumnos, desde luego, el docente debe ser el guía que lleve el conocimiento para que se cumpla con este principio.

La elección de estrategias aptas para motivar las inteligencias son variadas, Gardner proporciona algunas actividades que probó con los sujetos de estudio, las cuales considera completas para observar la manifestación de las inteligencias. Así hace mención de la estrategia llamada el Tablero de historias. Estas actividades no tienen un formato único o general para desarrollarse en un aula por lo tanto las estrategias por Inteligencias Múltiples pueden trabajarse mediante proyecto o como secuencia didáctica independiente.

A continuación, se definirá el concepto de estrategias, por lo que tomaremos la propuesta de María del Carmen Bilbao Rodríguez y a Patricia Velasco García en *Aprendizaje con inteligencias múltiples de 2014* y a Amparo Escamilla González en *Inteligencias Múltiples: claves y propuestas para su desarrollo en el aula (2014)*.

II.2.1. Definición de estrategia

Para definir estrategia, tenemos que diferenciar las estrategias de enseñanza de las estrategias de aprendizaje. Para esto, se describen en seguida la concepción sobre estrategia de enseñanza.

Las estrategias de enseñanza están enfocadas en la secuenciación y organización para la guía pertinente del contenido curricular por parte del facilitador, guía, padre, experto o docente hacia los alumnos, una estrategia de enseñanza brinda el contenido temático o conocimiento de manera estructurada al alumno. Amparo Escamilla define estrategia de enseñanza como: “Plan de trabajo que conjuga y armoniza conjuntos de recursos didácticos (espacios, materiales, técnicas) específicos para guiar la acción coordinada de los que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Escamilla; 2014: 104).

Las estrategias de enseñanza permiten que la exposición general del tema sea controlada, dosificada y en este caso adaptada a las distintas inteligencias que se quieren potenciar. Este recurso metodológico, como menciona Escamilla, es útil para seleccionar con qué tipos de recursos se cuentan, cuáles serían pertinentes para la ejemplificación a los alumnos y cómo se pueden relacionar con los contenidos curriculares que son el objetivo primordial a cumplir en las clases.

Las secuencias de estrategias de enseñanza aprendizaje están ligadas al docente y a los alumnos, permitiendo así una experiencia significativa. Para trabajar con el enfoque de

Inteligencias Múltiples, se recomienda emplear una estrategia que permita ejecutar sólo algunas inteligencias, sin querer saturar en una secuencia todas las inteligencias ya que evidentemente es complejo, por lo que María del Carmen Bilbao menciona: *“Recuerde siempre que el objetivo no es involucrar todas ni la mayoría de las inteligencias en cada lección. Lo más importante es dar a los educandos algunas maneras diferentes para entender el tema que están estudiando”* (Bilbao; 2014: 73).

Ahora bien, otra parte fundamental para esta investigación son las estrategias de aprendizaje, aquí se tomarán las bases conceptuales recopiladas por la Dra. Rebeca Díaz Barriga para definir y describir este concepto: *“Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como inflexibles para prender significativamente y solucionar problemas”* (Díaz Barriga, 2002: 235).

Rebeca Barriga menciona que la autonomía en el alumno es fundamental para que asimile el conocimiento, ya que, es evidente la constitución mental sobre un nuevo saber en el alumno varía, además, está sujeta a sus conocimientos previos, a su experiencia, e inclusive a su averiguación o definición por contexto.

Muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para conceptualizar las estrategias de aprendizaje. [...] una gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos: Son procedimientos o secuencias de acciones, son actividades conscientes y voluntarias, pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas, persiguen un propósito determinado: [...] son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas (citando a Kozuh, 2000), son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más (citando a Belmont, 1989; Kozulin, 2000) (Díaz Barriga, 2002: 234).

II.2.2 Descripción de las estrategias usadas en las secuencias didácticas en la materia de español

Es preciso saber la familiarización del docente sobre los temas realizados en cualquiera de las prácticas sociales debido a que se tiene que motivar al alumno a ser autónomo en su aprendizaje. Ofelia Contreras y Ana Elena del Bosque en *Aprender con estrategia, desarrollando mis inteligencias múltiples* (2004), mencionan que se debe tomar en cuenta el contexto en donde se sitúa el alumno pues será importante para seleccionar construir la información que se les brindará. En otras palabras, el docente deber preciso para guiar al alumno mediante la planeación de estrategias, ya que podría caer en el error de hablar sin un contexto previo como se observan en los casos donde la realidad que vive diariamente el alumno no hay cabida para el contenido que maneja el docente por lo cual el aprendizaje no se asimila de manera significativa mediante la experiencia sino de manera imaginativa.

También es necesario no etiquetar a los alumnos como regularmente se hace en las aulas tradicionales, ya que ese no es el propósito del enfoque por inteligencias múltiples. De de manera contraria, es un deber explorar la mayor parte de las habilidades de los alumnos que podrían ejecutar ante la resolución de una situación, también aplica de manera análoga al hacer uso de los estilos de aprendizaje: “Es importante no utilizar los estilos de aprendizaje como medio para clasificar a las personas en categorías cerradas. Nuestro sistema de aprendizaje evoluciona y cambia constantemente, como nosotros mismos” (Contreras; 2004:6).

A continuación se presenta un cuadro tomado del programa de estudios SEP 2011 para educación secundaria sobre el cual se elegirán las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Práctica social	Temas de reflexión
Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	1. El papel de la ciencia y la tecnología en las narraciones de ciencia ficción
	2. Recursos literarios para provocar emociones al lector.
	.3. Voces narrativas y su efecto.
	4. Función y características del cuento de ciencia ficción.
	5. Ortografía y puntuación convencionales.
	6. Recursos discursivos para lograr un efecto y estilo propio.

Tomando en cuenta estos contenidos, se han elegido algunas estrategias mencionadas en *Aprendizaje con inteligencias múltiples* de María Bilbao Rodríguez y Patricia Velasco, que se seleccionaron para elaborar las secuencias apegándose al contenido del programa de estudios 2011 de SEP del cuadro anterior, cabe mencionar que en ocasiones una estrategia puede comprender dos o más inteligencias para su ejecución, lo cual nos permite volver al punto en el que Howard Gardner refiere sobre la centralización en una inteligencia. De la misma manera, hay actividades que pueden ser utilizadas como estrategias de aprendizaje o de enseñanza aunque es complejo desvincularlas pero se hace la distinción para un fin ejemplificativo, se especificará por lo tanto en cada descripción y en la planeación diseñada, ya que es importante saber que el docente puede ejecutar ciertas actividades para un aprendizaje específico y los alumnos pueden poner en práctica otra distinta.

II. 2.3.1 Descripción de las estrategias por inteligencia

Estrategias de la inteligencia lingüística

- Escritura creativa mediante una selección de imágenes: Esta estrategia tiene un gran potencial para aplicarla como diagnóstico de grupo e individual ya que utilizando imágenes sin ninguna relación lógico-temporal, los alumnos pueden vincular las imágenes además de producir algún tipo de expresión oral o escrita; en este caso se les proporcionaron a los alumnos imágenes de diversos puntos de la historia que fueron descubrimientos tecnológicos: un hombre con fuego, espada, un automóvil, una laptop y encaminando a un tentativo escenario el planeta Júpiter, esta actividad puede ejecutarse como actividad de enseñanza-aprendizaje.

- Expresión oral: este recurso, es debe de ser empleado continuamente sin importar la inteligencia que deba desarrollarse. Específicamente para el plan de clase diseñado, se utilizó para motivar la inteligencia lingüística. Se ha recurrido en la mayoría de las secuencias realizadas a esta actividad ya que así se puede entablar una relación de análisis en la competencia comunicativa. Dicha estrategia permite observar las características como uso de vocabulario pertinente, adecuación del volumen de voz, expresividad, efusividad, cambio de modulación en la expresión. Se puede aplicar en cualquier momento de la clase lo que permite ser flexible en el análisis.

- Contar historias: la narración de un relato permite analizar el orden de la producción de oraciones, así como su estructuración lógico-causal. Al estar proponer el inicio de una historia, ya sea de manera inventada o sobre un suceso de la vida del alumno, se puede observar en el alumno el uso de los tiempos verbales y perífrasis, también la implementación de enlaces oracionales como temporales, locativos y causales, se refleja la capacidad del alumno al recordar un hecho y la forma en que lo va describiendo, poniendo atención sobre todo al desenvolvimiento cronológico. Howard

Gardner (1995) en el análisis bajo su prueba *Spectrum*⁶ toma como referencia esta estrategia para recabar los datos mencionados agregando que los alumnos se sienten más libres de expresarse sin presión y reflejan también parte del vocabulario activo.

- Lectura: ésta consta de dos modalidades la dirigida y la semidirigida, es una actividad básica no solamente para motivar una inteligencia lingüística sino como parte de la formación en el procesos de enseñanza aprendizaje en los alumnos. En este caso tomaremos varios textos biográficos, cuentos fantásticos con corte de ciencia ficción y artículos científicos para darle una base verosímil al análisis de los relatos. Los autores literarios que se trabajarán son: Carlos Fuentes precisando el texto *El hombre que inventó la pólvora* (1954) e Isaac Asimov con *El amor verdadero* (1998); ambos textos se tomaron para acercar al alumno de manera directa al contexto de la ciencia ficción. Los recursos estilísticos de ambos textos son muy comprensibles y evidentes lo cual también va a ayudar en la comprensión lectora. Particularmente, se eligió un texto biográfico de Isaac Asimov debido a que es un escritor el cual ha tenido un repunte e impacto en la década de los dos mil, por lo cual está dentro de un tiempo actual pero espacio suficiente para verlo en retrospectiva. Por otra parte, Carlos Fuentes es un autor que al ser reconocido en México, alentaría a los estudiantes a conocer más de su obra y del contexto cultural que se refleja en este cuento y en otros; cabe mencionar que también se tomó en cuenta debido a la competencia educativa Valorar la diversidad lingüística y cultural de México, al cual debe de verse reflejada en el análisis de autores mexicanos pues fortalece la identidad del alumno con su país.

⁶ Ver Anexo 3 Proyecto Spectrum

Estrategias de la inteligencia lógico-matemática

- **Uso y análisis de descubrimientos científicos:** Las ciencias y las matemáticas, al estar vinculadas entre sí, pueden analizarse por medio de los aportes tecnológicos que han brindado al mundo y el impacto que han generado a la sociedad. Particularmente, al trabajar con los cuentos de ciencia ficción, este género da pie a realizar investigación sobre los avances tecnológicos de una época determinada. La ciencia ficción permite enlazar el análisis de un objeto real con el análisis fantástico para describir como es reconstruido para la literatura narrativa.

- **Forjar relaciones entre elementos:** La siguiente estrategia parecida a una anteriormente explicada (escritura a partir de imágenes) permite que el pensamiento lógico entre en funcionamiento, pues ayuda a que el alumno descifre patrones que están a su alcance. El análisis asociativo está presente en esta estrategia al igual que en otras similares, en el caso de Gardner (1995) recurre al “tablero de historias” donde de manera análoga, se tiene que encontrar la relación asociando los elementos van a encauzar un relato ya sea de un cuento, descripción o anécdota. Esta asociación y búsqueda de patrones deriva la motivación del pensamiento lógico.

- **Mapas conceptuales y organizadores gráficos:** Los mapas conceptuales son fundamentales para el desarrollo de un pensamiento sintético, ya que al identificar la información relevante, se requiere una herramienta que permita reunir los conocimientos teóricos, defina, abstraiga información y refleje un manejo de ideas primarias y secundarias. Al respecto, Amparo Escamilla (2014) también retoma estas estrategias pues se pueden

entrelazar con todas las inteligencias y a la vez se vinculan con un contenido específico. El uso de un organizador gráfico permitirá al alumno llevar una mejor estructura de la información que está manejando en clase o jerarquizar las ideas principales de los textos. Los sujetos con una inteligencia lógico matemática recurren al uso de un pensamiento más abstracto que les permite descifrar las ideas de manera concisa por lo cual el uso de esta herramienta les facilitará el manejo de los contenidos. Un organizador gráfico a diferencia de un mapa conceptual o sinóptico permite resumir de manera más directa, ya que el proceso de dosificación es más simplificado: “Los organizadores gráficos, como alternativas para la representación de ejercicios de conocimientos y pensamiento, pueden tomar diferentes formatos, dependiendo del contenido y del ejercicio mental que conlleva” (Escamilla, 2014: 170).

Estos organizadores promueven principalmente las inteligencias lingüística, lógico matemática y espacial. Específicamente utilizaremos un mapa de ciclos que a la vez organizará la estructura de un video que se les proyectará a los alumnos.

Estrategias de la inteligencia visoespacial

- Imaginación visual: Evidentemente la observación directa de recursos gráficos permite que se estimule la inteligencia espacial. El proceso de reflexión que tiene una imagen en el alumno permite crear intertextualidades con su conocimiento y con su forma de pensar, así el alumno no solo observa y describe, sino también deduce conocimientos.

- Esquemas de color y textura: Al trabajar en el desarrollo espacial es recomendable que se incluyan el manejo de diferentes texturas en algunas actividades, así los alumnos siempre tendrán una capacidad para la exploración y al entrar en contacto con su ingenio espacial podrán ejercitar su creatividad.

- Espacio tridimensional en una escultura o maqueta: Al realizar una actividad plástica, los alumnos tienen la facilidad de explorar la motricidad fina y las composiciones de color. El vínculo entre las habilidades manuales y la imaginación dotará a los alumnos del desarrollo del pensamiento creativo, asimismo la inteligencia espacial se verá motivada. Se les brindará a los alumnos de material pertinente para que puedan crear una maqueta futurista como ellos la imaginen, de este modo el interés de los alumnos también es tomado en cuenta y ayudará a la motivación hacia el tema.

- Apreciación de obras de arte: La interpretación de las obras de arte beneficiará a los alumnos para ampliar su sensibilidad, su bagaje cultural, la apreciación de las obras al igual que harán comparaciones con su contexto actual. Para el tema de relatos de ciencia ficción, se buscaron diferentes obras pictóricas que evocaran una relación con el tema, o quizás un acercamiento indirecto. La elección de “El paisaje en el estanque” de Georges Braque debido a una cercanía con las vanguardias estilísticas de inicios del siglo XX.

- Proyección de cine: Las películas son un material sumamente enriquecedor siempre y cuando se les procure un propósito específico. Esta estrategia fue tomada del libro de Amparo Escamilla González (2014). A continuación se describen sus puntos más importantes y como se relacionan con cada inteligencia:

- Lingüística: síntesis de la historia, planteamiento, nudo desenlace, descripción de los protagonistas, reproducción del dialogo entre ellos.
- Matemática: tiempo de duración, recursos y efectos empleados en la película, fundamentos científicos y tecnológicos.
- Viso-espacial: lenguaje plástico de la película, fotografía, escenarios, geometría de las escenas, perspectiva.

- Corporal: lenguaje facial y corporal, qué expresan; imitación de emociones y de mensajes.
- Musical: La banda sonora, características y repercusiones, localización de las fuentes de sonido.
- Naturalista: condiciones climatológicas de las escenas, paisajes y suelo.
- Social interpersonal: relaciones entre los personajes, habilidades mostradas por los personajes.
- Social intrapersonal: Análisis de las situaciones y decisiones tomadas por el personaje.

Para esta estrategia, se han seleccionado videos reproducidos en la plataforma YouTube, los cuales se les proyectarán a los alumnos con el fin de brindar un panorama más amplio sobre el relato de ciencia ficción. Otros recursos que se sugieren para emplearlos en la clase son:

- Documental “Profetas de la ciencia ficción”, (The prophets of science fiction en idioma inglés) (2011): partes 1 Mary Shelley, 3 Phillip K. Dick, 5 Isaac Asimov y 6 Julio Verne, del canal Science de Discovery MAX.
- Película de ciencia ficción: *The matrix* (1999) Director: Larry y Andy Wachowski.
- Video: “La dimensión desconocida” (The twilight zone) (1959-1964) tercera temporada capítulo 24, (*Para servir al hombre, To serve man* en inglés) Creador Rod Serling.

Estrategias de las inteligencias sociales

- Reconocer los sentimientos: La empatía, la alegría, la tristeza deben de promoverse como reconocimiento constantemente en las clases pues sensibilizan al alumno a observar lo que sucede a su alrededor. El reconocimiento de emociones en otros y en sí mismo es fundamental para llegar a un análisis reflexivo en los alumnos.
- Expresar la retroalimentación: Para que los alumnos tengan más claro el cumplimiento del objetivo de la clase es necesario que la retroalimentación se practique de forma habitual. Así se utiliza la inteligencia lingüística para expresar un punto de vista personal y a su vez se analiza la experiencia de los alumnos. Se debe hacer énfasis en rescatar la retroalimentación positiva para que el grupo libere los problemas que se presentaron en la interacción de la clase y puedan resolverlos.
- Trabajo en equipos: Para fomentar el sentido de la cooperación en los alumnos, es necesario realizar actividades en equipos, en este caso a los estudiantes se les plantea un problema contextualizado, para el cual deben utilizar el diálogo y planeación de una estrategia para resolverlo.

Estrategias de la inteligencia corporal

Para motivar la inteligencia corporal, se llevó a cabo una actividad la cual propicia los elementos mencionados por Gardner (1983) como son la coordinación, los reflejos, la medición de la fuerza y el uso de un equilibrio. El individuo que pone en práctica esta inteligencia aplica también el conocimiento de su entorno de forma significativa así como la experiencia:

El trabajo con los objetos físicos más o menos pequeños constituye la mayor parte de los papeles de las actividades de una gran diversidad de individuos. La mayoría de los trabajadores trata con alguna clase objeto, sea que estén cazando, plantando, cosechando, cocinando o

trabajando en una fábrica. A veces esta manipulación de objetos se vuelve rutinaria, en tanto que en otras ocasiones puede intervenir mucha creatividad (Gardner; 2001, 281).

Para aludir a la creatividad de los alumnos, deben resolver una problemática en la cual puedan ejercitar su inteligencia corporal y a la vez su experiencia de vida.

Es recomendable que se brinde un contexto a dicha ejercitación de las habilidades corporales, ya que de manera aislada no será productiva para el alumno, es decir podría tomarse como un juego a manera de premio.

Así que se adaptó el siguiente ejercicio a manera de comparación con el contenido del cuento de Carlos Fuentes *El hombre que inventó la pólvora* (1954) para que los alumnos vivieran la problemática expuesta por el personaje ante la degradación de los utensilios que le rodeaban, a continuación se describe la actividad:

- Pasa la bola. Instrucciones: Forma 3 equipos según los alumnos del grupo. Colóquense en un extremo del patio. A cada equipo se le proporcionará un popote para cada integrante y sólo una pelota de goma por equipo.

En el patio escolar, pasar de un lado a otro, la pelota de goma sin tocarla con las manos. Las únicas herramientas que pueden utilizar son dos popotes para guiarla y llevarla al otro extremo. Pueden pasar la pelota en parejas o entre todos los integrantes del equipo, también pueden arrastrarla, guiarla, llevarla por el aire o si encuentran otra solución pueden aplicarla.

Se les darán unos minutos antes de comenzar la actividad para idear una estrategia. Gana el equipo que lleve la pelota al extremo contrario.

Estrategias de la inteligencia naturalista

Al pensar en estrategias de la inteligencia naturalista es complejo desvincularla de las otras antes mencionadas, ya que se complementa con otras inteligencias. A continuación, se han tomado algunas co-actividades donde la implementación de las habilidades propias de la inteligencia naturalista se verán reflejadas.

La unión con esta inteligencia se realiza mediante los recursos tecnológicos e industriales además del impacto que tienen en la literatura de ciencia ficción. Tomando lo anterior en cuenta, se pretende que en los textos elegidos se presenten subtemas como la contaminación ambiental, la exploración, la diversificación de elementos naturales, el reciclaje de materiales, el análisis de los eventos socioculturales, principalmente.

A continuación, se proponen dos estrategias para abordar estos temas, la primera es lectura dirigida, la cual, ya se ha descrito en la inteligencia lingüística; la segunda es el diseño o construcción de una maqueta a través de la aplicación del espacio tridimensional de la inteligencia espacial, vinculándola así con el reciclaje de materiales.

- Construcción de una maqueta: se construirá una pequeña maqueta con materiales de diversas formas y texturas. Se utilizarán un bote de leche vacío y limpio, un cono de huevo, palillos, plastilina, pintura de colores primarios, pegamento blanco y tijeras. El tema reflejado en la maqueta se pretende que haga alusión a imaginar una ciudad futurista. Esta actividad cuenta con un tiempo específico de una hora.

A continuación se presenta un cuadro con el concentrado de las estrategias por inteligencias:

Inteligencias	Estrategias
Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> • Escritura creativa • Expresión oral • Contar historias • Lectura dirigida
Lógico matemática –	<ul style="list-style-type: none"> • Organizadores gráficos • Descubrimientos científicos • Forjar relaciones entre elementos • Mapas conceptuales
Espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación visual • Esquemas de color y textura • Mapas conceptuales • Espacio tridimensional • Observación y comparación de obras de arte.
Musical	<ul style="list-style-type: none"> • Proyección de cine
Cinestésico-corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Proyección de cine • Escultura • Pasa la pelota con popotes
Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía por los demás • Dar retroalimentación • Trabajo en equipos
Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> • Auto reflexión • Formación de equipos
Naturalista	<ul style="list-style-type: none"> • Reutilizar materiales • Lectura dirigida de cuentos, artículos

Una vez explicadas las estrategias, procederemos a conformar la planeación por clase y aplicaremos un formato especificando cada apartado explicado en este capítulo las cuales se anexan.⁷

⁷ Ver anexo 5.

CAPÍTULO III

APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS

El plan de clase elaborado, se aplicó en el colegio “Elvira Nozari” CIADI A.C., debido a que es el centro de trabajo de una servidora desde 2014. En estos años, se ha tenido una gran familiarización con la comunidad estudiantil, a la vez que se ha trabajado con el desarrollo de las habilidades en los alumnos. A continuación se describe a la comunidad estudiantil así como su contexto escolar que proporciona el colegio “Elvira Nozari” CIADI A.C.

III. 1. Descripción de la comunidad escolar

La comunidad escolar del Colegio “Elvira Nozari” CIADI A.C., del rubro privado, se ubica al sur de la ciudad de Puebla en Av. Las margaritas, contaba para el ciclo escolar 2015-2016 con 200 alumnos que comprenden: 35 alumnos en preescolar en sus 3 grados, 130 en primaria de primero a sexto grado y 35 alumnos en secundaria distribuidos en sus tres grados inscritos hasta septiembre del ciclo 2014-2015.

El plantel sustenta la enseñanza del modelo de competencias educativas bajo el enfoque didáctico de Inteligencias Múltiples desde hace 8 años⁸, desde hace 6 en educación primaria y en secundaria desde el ciclo 2014-2015.

En secundaria, convergen alumnos provenientes de diferentes instituciones, en su mayoría de escuelas con una metodología tradicional y rigurosa; también interactúan egresados de la primaria “Elvira Nozari” CIADI A.C., que han estado al menos 5 años

⁸ Información obtenida de su página institucional: www.ciadi.edu.mx

involucrados en la didáctica de las Inteligencias Múltiples. Es necesario describir que los grupos en todos los niveles (preescolar, primaria, secundaria) tienen un máximo de 15 alumnos debido a que se busca una educación personalizada, individual e incluyente. Este último punto es importante resaltar, debido a la integración de alumnos con alguna necesidad educativa especial como autismo, bajo desarrollo intelectual o deficiencias de aprendizaje que ingresan al colegio en cada ciclo escolar.

En primer grado de secundaria hay 2 grupos de 8 alumnos en cada uno, hasta septiembre de 2015. La edad promedio de los alumnos es de entre 12 y 13 años.

Los alumnos llevan las materias curriculares de SEP (español, matemáticas, física, química y biología, geografía, historia, educación física) a las cuales se les han agregado talleres extracurriculares obligatorio los cuales son: danza, computación, periodismo; también se les proporcionan cursos de elección personal con el motivo de promover las inteligencias de manera práctica como lo son: ajedrez, cerámica, voleibol, coreografía, música, creación literaria, fotografía, negocios y cultivo. Estos talleres son elegidos por los alumnos, se basan en sus intereses y gustos, al igual que en las inteligencias más desarrolladas. Todos los alumnos eligen dos talleres los cuales son impartidos todos los miércoles.

Ahora bien, centrándose en la clase de español, denominada lingüística por la inteligencia, se imparten 4 horas clase a la semana, en las cuales los contenidos curriculares de SEP son abordados. A estos espacios se agregan 2 horas de periodismo semanalmente, con el fin de promover la práctica de la inteligencia lingüística, dando un total de 6 horas.

De esta manera, partiendo del total de horas clase, se aplicó la planeación diseñada a manera de secuencias, a partir del 16 hasta el 26 de noviembre de 2015. Cada sesión tuvo una duración de dos horas dando un total de 12 horas clase.

En el Colegio “Elvira Nozari” CIADI A.C., por bimestre, se trabajan 3 proyectos según el Programa de estudios SEP 2011, por lo cual se recomienda que la duración sea entre dos y tres semanas por cada proyecto para evaluarse en tiempo y forma sobre todo antes de terminar el bimestre.

Así, las estrategias se aplicaron a 16 alumnos del nivel de secundaria y se obtuvo un producto final para evaluación del segundo parcial de la materia de español.

Al analizar cada estrategia empleada, se deben tomar en cuenta varios puntos que menciona Amparo Escamilla (2014) con respecto a la apertura y dinamismo en el aula.

Las estrategias deben ser abiertas a la observación de los conocimientos, los gustos y las experiencias previas de los alumnos. Las estrategias tienen como finalidad favorecer el desarrollo de las inteligencias. El profesor debe ser quien los estructure, guíe e impulse hacia de sus habilidades:

Hemos seleccionado nuestras técnicas con el propósito de estimular la capacidad de los alumnos de pensar de forma autónoma. [...] Un trabajo que desea estimular las inteligencias debe favorecer el pensamiento estructurado y dinámico que adopta los distintos formatos que son propios de cada inteligencia (:110).

En este capítulo de la propuesta, se expondrá el análisis de cada estrategia empleada con los alumnos. El método de análisis utilizado, será similar al que Amparo Escamilla maneja en sus investigaciones en *IM claves y propuestas para su desarrollo en el aula* (2014). En este

análisis, se describe cómo fue la ejecución en el aula de las estrategias, así como la aceptación que tuvieron con respecto a los contenidos curriculares y su funcionamiento con otras inteligencias.

A continuación, se presentarán una serie de cuadros donde se incluirán elementos básicos correlacionados con el programa de estudios SEP 2011 de secundaria como: tema, bloque, propósito de la secuencia didáctica y duración; también se sumarán la justificación y ejecución de la estrategia, las inteligencias que motivó en el aula, además de la funcionalidad con el contenido curricular y transversalidad.

En gris, se muestran los contenidos tomados del Programa de estudios 2011, enfatizando el tema de la sesión correspondiente. En la fila azul, en la primera columna en negritas, se observará el nombre de la estrategia usada y a continuación los elementos que integran su análisis.

III.2. Secuencia 1. El papel de la ciencia y la tecnología en las narraciones de ciencia ficción

A continuación se presentan 4 estrategias que construyen la secuencia número 1. El objetivo de dichas estrategias fue integrarlas para el tema *El papel de la ciencia y la tecnología en las narraciones de ciencia ficción*. También se buscó realizar un diagnóstico del grupo sin adentrarlos de lleno a las características básicas de los relatos fantásticos de ciencia ficción.

Desde antes de ingresar al salón de clase se les asignó un número del (1 al 4) a los alumnos, para que se reunieran conforme a este, así se ahorraría tiempo de clase además de prever que las actividades serían trabajadas en pequeños grupos.

1ª. Estrategia: Escritura a partir de imágenes

La estrategia está enfocada al uso del canal visual y auditivo principalmente, es pertinente para un diagnóstico del grupo pues respondieron los alumnos con rapidez a los estímulos visuales. Como se mencionaba en el capítulo anterior, esta estrategia es inspirada en *El tablero de historias* de Gardner (1995), el cual utilizó frecuentemente como evaluación de la inteligencia lingüística.

Se realizó una modificación, pues se presentaron imágenes y no figuras como originalmente es ejecutada, debido a la relación con el tipo de canal receptor de la información que posee el grupo de 16 alumnos. Esta información fue proporcionada al inicio del ciclo escolar mediante un test y fue tomada en cuenta ya que así se tomaría en cuenta para reforzar sus habilidades.

En la ejecución de esta estrategia podemos rescatar el reconocimiento de la información, la cual es de manera visual representada en imágenes. También hay una evocación a las principales funciones y características de los objetos presentados. Con estos datos los alumnos construyeron un relato oral.

Cabe destacar que la inteligencia lógica también entra en la ejecución de esta estrategia, pues los estudiantes al comenzar a hacer conexiones entre posibles escenarios, donde se destacó como lugar de los hechos, la imagen del planeta Júpiter.

También, se observó que los alumnos distinguieron la cronología de los objetos tecnológicos mostrados. Se recalcó el uso de una habilidad de clasificación o división de la información presentada, y apoyándonos en Bloom (1956), formaría parte de un nivel de análisis ligeramente complejo.

En esta estrategia, se percibió que la inteligencia motivada principalmente fue la naturalista, a pesar de ser una actividad en la que predomina el uso de la expresión y descripción oral o escrita, por lo cual tendría un enfoque más lingüístico.

Los alumnos hicieron constante hincapié en vocabularios cibernéticos y tecnológicos como en el caso de tablet, web, wifi, Xbox, Youtube. Utilizaron conceptos históricos y astronómicos como la agricultura, cacería, el espacio infinito, así como componentes de los objetos tecnológicos como llanta. También expresaron los alumnos algunos conceptos emocionales referentes a la violencia como matar, como se puede ver en el anexo 6⁹.

La transversalidad en esta estrategia es más que evidente, ya que se podría realizar modificando las imágenes siempre y cuando podamos encontrar un hilo conductor en común que le brinde una pista al alumno y a la vez confianza sobre sus conocimientos. En esta estrategia se podría emplear temas o conceptos relacionados con otras materias, para observar el panorama de los alumnos sobre su experiencia y cómo la emplean de manera cotidiana y espontánea.

2ª Estrategia: Organizadores gráficos-mapas mentales

Al trabajar bajo una misma secuencia, la siguiente estrategia se pensó de manera en que se vinculara con la anterior. Para esto, se trabajó en la línea de los inventos tecnológicos, así los alumnos al tener que organizar la información de manera más formal, se les brinda una herramienta vital que la utilizarán frecuentemente a lo largo de su vida académica.

⁹ Ver anexo 6

Estos organizadores gráficos los ayudaron a sintetizar, jerarquizar, clasificar sus habilidades y el conocimiento de manera estructurada.

Como se abordó en el capítulo II, Amparo Escamilla hace un énfasis en el uso de estas estrategias para organizar contenidos que el alumno ya posee y quiere complementar. Al estructurar su conocimiento, se refuerza la seguridad en el alumno ante el tema científico o literario.

La funcionalidad de dicha estrategia es que al ser una herramienta versátil, útil se adapta a la mayoría de los contenidos curriculares.

3ª Estrategia Lectura dirigida de textos

Al aplicar esta estrategia que motiva particularmente la inteligencia lingüística, propicia el medio para atraer al alumno hacia los textos literarios, sin convertirlo en un fin, es decir, el motivo de leer el texto literario, va a propiciar una problemática.

La lectura en este caso *El hombre que inventó la pólvora* (1954), debe de complementar la información que tiene el alumno sobre el tema tecnología, industria, ciencia ficción. Se propuso que el alumno no analizara las características del relato de ciencia ficción, sino que pensara en el contexto del personaje. El enfoque activo de la enseñanza de la literatura debe de responder a las necesidades pertinentes que el alumno tiene en un momento dado. La enseñanza de los textos no debe parecer un fin, sino un instrumento para vivir la experiencia narrada.

La complejidad del texto no debe de ser una barrera para el alumno pues aunque en la ejecución de la lectura, hubo muchas preguntas sobre vocabulario y frases en inglés o en

otros idiomas, los alumnos pueden observar así las necesidades de ser plurilingües son vitales en la actualidad para la comprensión de textos motivándolos a ser autodidactas al encontrarse con una frase en otro idioma. Esta lectura permite cambiar los vocablos, buscando sinónimos, encontrar frases en lenguas extranjeras, con un contenido similar a nuestro idioma, permite comparar y memorizar ciertas palabras en desuso teniendo como resultado la ampliación del diccionario mental del alumno.

Además de dirigir la lectura, como docente es indispensable anticipar a los alumnos a la información proporcionada en el texto ya que pueden relacionarla con alguna experiencia, también se pone en práctica la definición por contexto en palabras como *domeñado, alboroz*. Evidentemente el docente tiene que guiar hacia dónde va a ir el texto y qué actividad puede desencadenar su lectura para que sea un aprendizaje integrador ya que una lectura para consumir tiempo no podría desarrollarse dentro de varias inteligencias a la vez.

Relacionando la estrategia con los ejes transversales marcados por el Programa de estudios de la Secretaría de Educación Pública, podemos encontrar la relación histórica que hace el alumno hacia del consumismo de las épocas anteriores a la nuestra al igual que de la sobreproducción industrial vivida en la actualidad la cual es muy importante para ellos y se relaciona directamente con el uso tecnológico.

4ª Estrategia: Transportar una bola de goma con popotes

En esta actividad el objetivo principal era motivar la inteligencia corporal ya que se relacionaba con los movimientos coordinados entre otras habilidades descritas en el capítulo II. Se observó en su ejecución que también se propiciaron la elección de roles entre

los alumnos y la ejecución de las inteligencias sociales. Para desarrollar el ejercicio tomaron tres minutos para ponerse de acuerdo, los cuales podrían servirles para establecer para establecer una estrategia. El primer equipo integrado por Massimo, Octavio, María José y Sebastian, fue el único que estableció también roles equitativos, líder (Massimo), ejecutores (Octavio y María) y observador (Sebastian). Asimismo fue el equipo que completó su objetivo en el menor tiempo doce minutos. El segundo equipo integrado por: Isis, Sebastian, Justin y Nadia, pudieron completar la actividad sin embargo colaboraron todos sin establecer a un líder directamente. El tercer equipo de Alan, Regina, Bastian, Jeshua y Ángela fue el último en terminar la actividad, sin embargo se establecieron los roles de líder ejecutor (Bastian) y ejecutores secundarios (los demás integrantes).

Las inteligencias sociales y corporales se vieron ejecutadas por la mayoría de los alumnos debido a que las herramientas utilizadas, en este caso los popotes, eran muy endebles en su capacidad para soportar el peso de la bola de goma, así los alumnos del equipo uno y dos, tuvieron que unir sus popotes para tener una mayor fuerza tanto al empujar la pelota como para sostenerla, lo que evidencia la comunicación de manera grupal al enfrentar un problema en sus herramientas principales.

5ª Estrategia: Retroalimentación

Al finalizar la actividad, a los alumnos se les preguntó si pensaron en otras estrategias para poder cumplir con el objetivo; un participante de cada equipo externó su opinión; del equipo uno mencionaron que fue fácil la actividad al trabajar en equipo, no se complicaron con los popotes. En el equipo dos no contaron con la flexibilidad de los popotes lo cual les

causó problemas para trasladar la pelota y llegaron a desesperarse, en el último equipo no llegaron a un acuerdo como tal porque fue muy rápido todo y terminaron como pudieron.

El objetivo de esta retroalimentación funcionó para brindar al alumno una postura con respecto a su comprensión del texto con la actividad. Al guiarlos sobre qué pensarían si las herramientas con las que trabajaran diariamente desaparecieran o se desintegraran como en el cuento de Fuentes, vincularon el uso de las herramientas, ya sean poco adecuadas o nulas con el cumplimiento de una tarea muy simple como fue la del ejercicio. Siguiendo con la línea del cuento, se les indujo hacia la pregunta: si no tienes la herramienta adecuada para cumplir con objetivo ¿qué haces?

En el equipo dos mencionaron que podría convertirse en un desorden o caos, como pasó con nosotros. En el tercer equipo mencionaron podrías ayudarte de otras personas; y en el primer equipo externaron, puedes conseguir otras herramientas parecidas o fabricar las propias. Al regresar con la línea del cuento, se les preguntó sobre el consumismo excesivo: ¿por qué en el cuento producían tantas herramientas, objetos y utensilios? A los que respondieron: equipo uno porque las cosas no duraban nada, y además no idearon algo para explicarse porque se destruían las cosas; en el equipo dos mencionaron: porque las personas estaban acostumbradas a comprar; en el equipo tres mencionaron: porque es más fácil comprar o adquirir.

La última pregunta fue: ¿qué pasó con el mundo en el cuento? El equipo dos respondió: se destruyó todo, por el caos; el equipo uno mencionó: entraron en miedo, terror

y consumieron todas las cosas hasta que ya no había nada; el equipo tres dijo: pues se usó todo y no pudieron volver a su vida normal.¹⁰

El siguiente cuadro se muestra el resumen de la valoración de las estrategias empleadas en las sesiones de clase.

Boque II. Tema: El papel de la ciencia y la tecnología en las narraciones de ciencia ficción. Sesión 1 duración: 120 minutos					
Propósito: identifica los avances tecnológicos relacionados con un cuento reflexionando la implicación de la industria en el entorno social para resolver problemáticas cotidianas.					
Aprendizaje esperado: Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos.					
Estrategia	Justificación	¿Cómo se llevo a cabo? Y planteamiento	Inteligencias que se motivaron en su práctica	Funcionalidad con el contenido curricular y transversalidad	Valores y actitudes dentro del aula.
Escritura a partir de imágenes	La estrategia está enfocada al uso del canal visual y auditivo principalmente, es pertinente para un diagnóstico del grupo pues responde rápidamente a los estímulos visuales en los alumnos.	Los alumnos observaron 6 imágenes para pensar y escribir una serie de palabras relacionadas con éstas. Posteriormente, escribirían una breve historia involucrando cada imagen. Se plantearon algunas preguntas a manera de guía como: ¿Cómo pueden relacionar las imágenes? ¿Encuentran alguna relación lógica entre éstas? ¿Qué	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: mediante el razonamiento verbal, la expresión oral, uso de una narración cronológica o anacrónica, relatoría en la producción de acciones en orden sintáctico, creatividad en la imaginación de su relato. • Visoespacial: mediante la observación directa. • Lógico-matemática: encontrar una relación histórica causal entre imágenes refiere a una 	El empleo de esta estrategia permite identificar, describir, exponer e interpretar el uso de los recursos tecnológicos de manera histórica debido a la reflexión de estos recursos empleados por la humanidad. Permite adaptar el lenguaje a diversas circunstancias según se requiera.	Reflexión, la creatividad, el respeto, la originalidad.

¹⁰ Ver anexo 7

		podrían tener en común?	<p>habilidad para el manejo de números a modo cronológico.</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturalista: por el conocimiento general de conceptos de astronomía, tecnología, biología e historia. 		
Mapa mental	El uso de un mapa mental permite concentrar la información relevante conectándola con otros conceptos los cuales son imprescindibles para una vinculación transversal.	Al inicio de la clase, se formaron equipos, se les pidió pensar en artículos, objetos o aparatos tecnológicos que ellos quisieran para describirlos y organizar esa información a manera de mapa mental. Se hizo la explicación sobre cómo se construía un mapa mental para aquellos que lo desconocían.	<ul style="list-style-type: none"> Intrapersonal: vincula esta actividad a un gusto o experiencia personal con lo cual habrán que recurrir a una reflexión interna. Visoespacial: la estructuración del mapa en una hoja de rotafolio va relacionado con la espacialidad, el uso de categorización o jerarquización y el uso del color. 	Los mapas mentales son herramientas de análisis fundamentales para un proceso de análisis cognitivo ya que no solo definen un concepto básico, sino pueden manejar contextos históricos, sociológicos, comunicativos e inclusive matemáticos y literarios como en este caso.	Reflexión, auto dosificación de información.
Lectura dirigida de un texto.	La lectura con carácter de obligatoriedad, es fundamental para una mejora de los procesos de interpretación, reflexión y juicio en los	Se les brindaron impresiones de un texto en internet sobre un cuento de Carlos Fuentes, <i>El hombre que</i>	<ul style="list-style-type: none"> Naturalista: la reflexión post lectura sobre el hiperconsumismo de la sociedad, la contaminación y desechos industriales, 	La obra de Carlos Fuentes es fundamental para el acercamiento a la literatura mexicana la cual recalca el plan de estudios SEP	Sensibilización hacia las prácticas que dañan el ambiente.

	alumnos.	<i>inventó la pólvora</i> , de corte fantástico y un artículo sobre la pólvora. Se procedió a leerlos con participación aleatoria por cada equipo.	el descubrimiento o de la pólvora y los cambios en la sociedad. <ul style="list-style-type: none"> • Interpersonal: el análisis sobre las medidas que la sociedad y los personajes toman como medida de supervivencia. .	para la elaboración de antologías de cuentos.	
Pasar una bola de goma con popotes.	La movilidad dentro de la clase permite atraer al alumno cuyo canal receptivo de información es el kinestésico, este canal al ser más complejo para su desarrollo, logrará reafirmar la información que haya obtenido durante las primeras actividades por medio de una analogía con el contenido del texto leído en clase.	Se les dieron las consignas pertinentes para desarrollar el juego, se repartió el material, se reafirmaron las instrucciones del juego. Al finalizar, se hizo una comparación sobre las acciones narradas por el protagonista en el cuento, relacionadas con el deterioro de los objetos y su experiencia en el juego, se vinculó la relación entre idear un plan para cumplir con el objetivo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Corporal: motricidad fina, desarrollo de lateralidad y reflejos coordinados entre los alumnos. • Intrapersonal: tomar decisiones, identificar las habilidades que 'yo' alumno poseo para ayudar a mi equipo, participar en consenso. • Interpersonal: idear una estrategia propuesta aceptada por el equipo, asignar roles y participaciones de los alumnos, figurar como el líder del grupo para llevarlos al 	Se utilizan habilidades ligadas a la motricidad fina y gruesa vistas en educación física o ciencias.	Respeto hacia las reglas del juego, solidaridad con el equipo, tolerancia hacia el triunfo de otros, liderazgo, sentido de pertenencia moderación de impulsos.

		usando una herramienta poco práctica para el ejercicio. Se Recursos utilizados fueron: 3 pelotas de gomas y 5 popotes pequeños. Espacio requerido: el patio escolar.	cumplimiento del objetivo.		
Retroalimentación	Es necesaria una estrategia que cierre con el tema abordado para redondear propósitos, aclarar dudas, poner en práctica lo aprendido, hacer reflexión sobre el tema.	Mediante un pequeño cuestionario respondieron de manera escrita y después se les pidió su participación turnándose equipo por equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Interpersonal: • Intrapersonal: • Lingüística: al sintetizar un tema indirectamente se observan en el alumno la interpretación del contexto en cuento. 	Es indispensable	Reflexión por la lectura.

II. 3. Secuencia 2. Recursos literarios para provocar emociones al lector

1ª Estrategia: Retroalimentación de la proyección de cine y cuadro comparativo.

Esta actividad se llevó a cabo dos veces a lo largo de la planeación, la primera vez fue observar una película de tarea, ya que así se ahorraría tiempo para su análisis en el grupo. Así, se les proporcionó a la mayoría de los alumnos el enlace directo a la página y a algunos se les compartió el archivo digital de manera que todos tuvieran acceso fácilmente a dicha película, esto se realizó un día previo a la segunda clase.

Nuevamente, se llevó a cabo la organización por equipos nuevos, anterior al ingreso del salón. En clase se plantearon preguntas guía como nombre del personaje, escenarios que aparecen, año en el que viven. Estos datos servirían para partir de un mismo punto de inicio y permitiría desarrollar el concepto de *verosimilitud*¹¹.

Además, estas preguntas sirven a manera de retroalimentación, ya que permiten al alumno comentar y explicar las ideas generales de la película con respecto a su proceso de comprensión del contenido. Esta actividad se debe de llevar a cabo de manera breve pero concisa pues su objetivo es estimar quien pudo hacer la tarea completa o incompleta, a la vez de proporcionar al alumno una base para centrar el concepto que requerimos o que vamos a poner en práctica en esa sesión. Ya sobre una misma línea y tomando en cuenta las participaciones de algunos alumnos (uno por pregunta), se definió el concepto directamente en el pizarrón pues queremos proporcionar tajantemente la aplicación de este concepto. Posteriormente se propuso un cuadro comparativo de 3 situaciones verosímiles y 3 reales dentro de la película. Algunos alumnos habían visto la película en más de dos ocasiones, por ende tuvieron una participación más clara de las situaciones referidas, sin embargo se recurrió a la ejemplificación para los alumnos que tuvieron problemas con este término. Con este cuadro comparativo estructuraron la información presentada, hicieron remembranza de las ideas principales de la película al igual que mantuvieron la relación entre los sucesos fantásticos verosímiles y reales¹².

Las inteligencias promovidas son variadas ya que como se pudo describir en el capítulo II, las habilidades lingüísticas mediante el uso de la descripción, resumen y síntesis

¹¹ Ver concepto definido en anexo 8

¹² Ver anexo 11.

de la película, la inteligencia intrapersonal en la reflexión sobre el personaje, sus tomas de decisiones, la empatía con los observadores de la película y el análisis de escenarios y de las situaciones que se desarrollaban en estos, fueron principalmente motivadas.

2ª Estrategia. Comparar obras plásticas o pictóricas

Para la siguiente estrategia se tomaron dos áreas posiblemente muy relacionadas con la materia artística. Se les presentó a los alumnos una impresión tamaño tabloide de una obra artística perteneciente a las vanguardias estilísticas el siglo XX, donde se les explicaron los datos generales de la obra como su creador, el año y la corriente artística a la que pertenecía volviendo a no sobresaturar con datos innecesarios a los alumnos, únicamente datos básicos para centralizar a los alumnos en el objetivo pues de nada serviría hacer una larga y profunda exposición sobre tipos de corrientes y vanguardias artísticas, además que este tema ya está contemplado dentro del contenido SEP en un bloque completo. Se les realizaron preguntas guías fundamentales, encausadas hacia la verosimilitud y lo real: ¿qué parece real en la imagen? ¿Qué sucede en la imagen? ¿A qué les recuerda? ¿Cómo la relacionarían con la ciencia ficción? ¿Se relaciona con los escenarios de la película? Con esta comparación ya sin alguna herramienta para su estructuración, se promovieron inteligencias externas a la espacial, sino también las inteligencias sociales, pues la sensibilidad del alumno les permite crear conexiones sobre lo presentado y lo ya discernido con anterioridad.

3ª Estrategia: Elaboración de una maqueta a partir de la imaginación espacial

Redondeando las dos estrategias anteriores relacionadas con lo verosímil en varios escenarios, se les proporcionó una serie de materiales ya descritos en el capítulo II, con los cuales diseñaron cómo imaginaban una ciudad del futuro, trabajaron en esta actividad hasta el término de la clase ya que al no tener tiempo suficiente, tuvieron que terminarlo de tarea.

Las inteligencias espaciales y corporales se vieron reflejadas al manipular cada uno de estos materiales que los alumnos se dieron la tarea a conseguir previamente a la actividad.

Ciertamente aunque no se pudo concluir con la situación didáctica completa, se dio un cierre enfocado principalmente a la lectura pendiente sobre un autor de relatos de ciencia ficción que se retomó en una secuencia posterior.

Bloque II. Tema: Recursos literarios para provocar emociones al lector. Sesión 2 Duración: 120 minutos					
Propósito: Identifica los actos verosímiles mediante una película de ciencia ficción para compararlos con la realidad.					
Aprendizaje esperado: Analiza los recursos literarios y discursivos empelados en los cuentos de ciencia ficción.					
Estrategia	Justificación	¿Cómo se llevo a cabo? Y planteamiento	Inteligencias que se motivaron en su práctica	Funcionalidad con el contenido curricular y aprendizaje significativo	Valores y actitudes dentro del aula.
Proyección de cine 1	Esta actividad promueve el análisis desde múltiples perspectivas de una problemática que se presenta en determinada película, los canales de recepción de los alumnos que se ven más estimulados son el visual, el auditivo, el oral y el kinestésico debido a la trama, actuación de personajes, escenarios donde se desarrolla la película.	Se dejó ver la película como tarea, se hicieron preguntas guía sobre la trama y personajes ¿Cómo se llama el personaje principal?, ¿En qué año vive el personaje principal? ¿A qué se dedica? ¿En qué país vive? ¿Qué es un software? ¿Qué pasa con el mundo a finales de los noventa?,	<ul style="list-style-type: none"> Lingüística: al sintetizar las acciones principales de la historia. Intrapersonal: al analizar toma de decisiones del personaje principal con respecto a saber la verdad de su mundo o no y arriesgándose a salvar a otro personaje. Reflexión sobre las habilidades esperadas del personaje y a su destino. Espacial: al 	Acercamiento y uso de las Tecnologías de Informática y Computación marcadas por el programa SEP 2011.	Respeto a las opiniones de los demás, la empatía, sentido de la otredad.

		<p>¿Cómo se entera el personaje principal sobre lo que ocurrió a la población de la Tierra? Se definió el concepto de verosimilitud aplicada en la película.</p>	<p>situarse en la época narrada, y observar los estilos cambiantes de los escenarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musical: las melodías, los ruidos de fondo que aparecen, e inclusive las voces de los personajes de la película motivan la percepción auditiva así como la forma que cambia de una escena a otra. • Corporal: indirectamente e motivo la curiosidad por las artes marciales presentados en la película. 		
Cuadro comparativo	<p>Las ideas sobre el mundo que narra la película, permiten realizar una comparación entre el mundo que es planteado (un mundo con máquinas) y un mundo ficticio</p>	<p>Se compararon situaciones verosímiles con reales de la actualidad. Se plantean preguntas guía como: ¿cómo son los escenarios de la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lógica: en el pensamiento sintético lógico para narrar las situaciones causa – efecto que pasa el personaje. • Lingüística: en hacer uso de la 	<p>Fomenta la estructuración del pensamiento lógico causal al igual que contribuye al análisis de información para diferenciarla y tomar decisiones.</p>	<p>La reflexión de la información.</p>

	(un software con impulsos eléctricos en el cerebro para dar la apariencia de realidad).	película? ¿Qué se percibe en ellos? ¿Cuál es la dimensión real en el mundo de la película?	descripción para cada situación comparativa.		
Comparar obras plásticas o pictóricas.	Promueve la intertextualidad entre obras literarias, se reflexiona el uso de diferentes códigos y símbolos para interpretar significados.	Se les presentó una imagen de una obra pictórica de Georges Braque. Se citó en año y la vanguardia artística: cubismo, futurismo. Se les plantearon preguntas guía: ¿Qué sucede en la imagen? ¿A qué les recuerda? ¿Qué es real en la imagen? ¿Cómo la relacionarían con la ciencia ficción? ¿Se relaciona con los escenarios de la película?	<ul style="list-style-type: none"> • Espacial: en la interpretación de los colores, análisis de la perspectiva, el uso de texturas. • Intrapersonal: en reflexión de sentimientos causados y experiencias. 	El alumno puede interpretar diferentes códigos informativos que se le presentan lo que promueve el manejo y análisis para reflexionar y decir sus opiniones.	Sensibilidad hacia el contacto con sus sentimientos. Interacción con el arte y su interpretación.
Elaboración de maqueta a partir de la imaginación espacial.	Es una actividad que causa motivación al alumno al involucrarse con materiales, colores y	Se proporcionó a los alumnos una serie de materiales para crear una maqueta	<ul style="list-style-type: none"> • Espacial: manejo de diferentes materiales, creación de diferentes colores a 	Vinculación con el contenido literario hacia habilidades móviles. Refuerza la resolución de	La cooperación, la paciencia, la tranquilidad, el entusiasmo, cuidado del ambiente por

	formas diferentes. Los canales visuales y kinestésico son los más beneficiados para aquellos alumnos que les agrada trabajar con materiales diversos o aquellos que son muy creativos.	de una ciudad futurista. Podían emplear cualquier técnica, textura, color o diseño. Materiales utilizados: cartón de huevo, envase de leche, palillos y plastilina.	partir de los colores primarios. Ejecución de la perspectiva y la escala.	problemáticas.	medio del reciclaje y creatividad.
--	--	---	---	----------------	------------------------------------

III.4. Secuencia 3. Voces narrativas y su efecto.

1ª Estrategia: Proyección de cine 2

A diferencia de la primera proyección, aquí se muestra la versatilidad del contenido y las estrategias, en la primera estrategia descrita anteriormente, se buscó trabajar sólo con un concepto que era *verosimilitud*, propuesto en el propósito de la secuencia 2, se; sin embargo aunque se abordará la misma estrategia y la adaptaremos buscando adecuarla a otro contenido informativo, curricular y de inteligencias. En este caso el propósito fue que el alumno maneje diferentes secuencias de narración a partir de la estructura circular de un relato, refiriéndonos a un relato visual y emplea los recursos literarios *analepsia* y *prolepsis*. La historia de *Para servir al hombre* inicia partiendo del final, donde el personaje principal narra a manera de flash back (*analepsia*) cómo llegó un extraterrestre a la tierra y en la

confusión por un vocablo *servir*, termina la humanidad invadida y en peligro de ser devorados por los alienígenas. Al final, sucede un cambio de narrador cuando el personaje principal está siendo observado por el extraterrestre desde afuera de la celda. Esta historia aunque tiene muchos recursos estilísticos para analizar, se guió a los alumnos hacia un solo punto de referencia, ya que como Thomas Armstrong (2006) sugiere, se deben de trabajar las inteligencias hacia un solo objetivo, que se cumpla. Se da prioridad al aprendizaje que el alumno debe de tener centrándose en un ejemplo concreto que le permita comprenderlo de manera sencilla y que le llame la atención. A pesar que hubiera podido resaltar en el análisis el monólogo interior del personaje, la histeria, la verosimilitud retomando el tema anterior, sólo se tomó uno sólo para brindarles a los alumnos un soporte sin confundirlos en la estilística literaria.

La principal funcionalidad de esta estrategia es que permite nuevamente recurrir al uso de tecnologías de la información y computacionales pero también, admite cumplir con un enfoque transversal ya que nos revela el contexto histórico de la ciudad y las condiciones por las que pasan los personajes. Volvemos a remitirnos al avance tecnológico y la influencia que tiene sobre la población y cómo se presenta en este programa de hace varios años. Las preguntas guía que se les brindaron a los alumnos están enfocadas en el tiempo no lineal de la historia: ¿qué pasó con el personaje? ¿Qué pasó al inicio del video? ¿Qué paso al final? Algunos alumnos reconstruyeron la secuencia del relato rápidamente, sin embargo el refuerzo del análisis de la estructura narrativa va a ser más significativo y sobre todo se explicará el porqué se lleva a cabo esta no linealidad.

El papel del maestro debe de involucrarse nuevamente para explicar el uso de la terminología literaria, pues es indispensable explicar de manera concisa los conceptos

analepsia o como se conoce en el cine, flash back, y prolepsis una vez terminada la proyección para observar la capacidad de identificación del cambio de estructura en el alumno. Evidentemente hubo alumnos que están familiarizados con los saltos en el tiempo por películas, series animadas o videojuegos, sin embargo hay que embocar este conocimiento a su uso técnico para que sea un aprendizaje relevante, significativo, genérico y práctico.

2ª Estrategia: Mapa de ciclos

La narración del video al ser no lineal pudo adaptarse al siguiente organizador de información mental, el mapa de ciclos permite trasladar a una manera más gráfica cómo sucedieron las acciones del relato visual-auditivo, los alumnos que necesitan una herramienta más estructurada para la comprensión de la información se apoyaron en esta estrategia, guiándose por la acciones de los personajes y cambios narrativos principalmente, segmentando cada parte de la estructura regular de un relato, y tomando en cuenta la narración circular. Se le presentó a cada alumno la conformación de un mapa de ciclos en una fotocopia el cual permitiría realizar esta actividad en su libreta o en la misma fotocopia según su elección. Se apoyaron principalmente en imágenes de algunas revistas para recortar, y dibujos.

3ª Estrategia: Exposición del mapa mental

Esta actividad individual permitió constatar la capacidad de recepción, desglose, reintegración y explicación del contenido proyectado en el video, es un proceso complejo que los alumnos pueden o no completar debido a su atención hacia la actividad, o su actitud, sin embargo la ventaja de completar el uso de las TIC como es el caso de una

plataforma muy enriquecedora como Youtube, permite que el alumno se sienta familiarizado con la búsqueda por mera curiosidad de la información proporcionada por el docente. Dentro de la exposición individual de 4 alumnos se pudo observar que la oralidad en muchos casos se lleva a cabo naturalmente, sin pena, con firmeza, con buen tono de voz aunque los procesos mencionados al inicio de este apartado no estén completos. Recordemos que la motivación de las inteligencias debe de equilibrarse con las competencias educativas. Los alumnos que no pudieron exponer su mapa evidentemente tuvieron la participación escrita por la elaboración de su evidencia.

Bloque II. Tema: Voces narrativas y su efecto.		Sesión 3 Duración: 120 minutos			
Propósito: Maneja los conceptos analepsia y prolepsis en un relato de ciencia ficción para emplearlos en la narración de un cuento. Aprendizaje esperado: Analiza los recursos literarios y discursivos empelados en los cuentos de ciencia ficción.					
Estrategia	Justificación	¿Cómo se llevo a cabo? Y planteamiento	Inteligencias que se motivaron en su práctica	Funcionalidad con el contenido curricular y aprendizaje significativo	Valores y actitudes dentro del aula.
Proyección de cine 2	Esta proyección en el salón de clases permite observa cómo captan la información los alumnos en el contexto escolar pues el ejercicio se lleva a cabo de diferente manera si lo vieran en casa.	Se les informó de manera escrita el año y el título del video que se proyectaría La dimensión desconocida 1952, se les plantearon las reglas para ver el video en la plataforma de Youtube, deberían de estar en silencio y si tenían alguna duda podrían levantar la mano; también tenían la opción de tomar notas en su libreta	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística • Lógica • Intrapersonal 	El uso de las TIC es importante debido a las tendencias tecnológicas que permiten al alumno tener a la mano diferentes tipos de recursos para estimular sus canales de recepción de información. Cumple con el aprendizaje esperado en cuando al	Guardar silencio ente una reproducción, respeto, sensibilidad.

		si lo consideraban necesario. Recursos didácticos: proyector, laptop, internet.		análisis de recursos estilísticos del cuento fantástico y de los relatos literarios.	
Mapa de ciclos	Herramienta que permite ordenar la información presentada. En este caso al presentar una historia con narrativa anacrónica este tipo de mapa permite estructurar la información de fin a inicio de manera continua.	Posterior a la proyección, se les explicó la estrategia a implementar en la sesión, que correspondía a un fotocopia del mapa de ciclos donde estructurarían las principales acciones de la narración del video, podían valerse de recortes o dibujos para ejemplificar en su libreta o en la fotocopia. Recursos didácticos: fotocopias y revistas recortables.	<ul style="list-style-type: none"> • Lógica • Lingüística • Espacial 	Se desarrollan distintos tipos de niveles de lenguaje debido a la situación comunicativa en la que se ve situado el alumno. Emplean lenguaje oral, gestual, gráfico y escrito para dar a conocer su información a los demás compañeros.	Ordenación de ideas e información, dosificación de la información conocida, reflexión sobre el texto, respeto por los puntos de vista diferentes de otros.
Exposición	La oralidad es la parte medular para la ejecución de esta estrategia por lo tanto, es indispensable para motivar la inteligencia lingüística en gran medida, el canal oral es de los más desarrollados en el grupo.	A manera de mesa de simposio, pasaron 4 alumnos a exponer su mapa de ciclos, se les dieron comenzando por la identificación de estructura del cuento, fin, inicio, desarrollo, desenlace y después la explicación de el cambio de narrador al final de la historia. La exposición por alumno duró aproximadamente 6 minutos.	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística • Intra e Interpersonal 	Se proporcionan la interacción de la competencia que promueve el desarrollo de	El respeto al cambio de turnos con los interlocutores, retroalimentación de la información del alumno oyente.

III.5. Secuencia 4. Voces narrativas y su efecto

Esta secuencia es la más importante para el análisis completo de un cuento de ciencia ficción con mayor nivel de profundidad. En esta secuencia se realizó la integración de las características ya descritas en las secuencias anteriores para su identificación, comprensión, análisis y exposición en un texto formalmente del género en cuestión.

La lectura fue la biografía de Isaac Asimov, escritor relevante del género fantástico, a la vez de integrar la lectura con un capítulo de la serie *The prophets of the science fiction*. Se decidió así complementar la información en diferentes canales sensitivos para los alumnos viso-auditivos y espaciales -musicales. La primera actividad fue revisar algunos puntos importantes de la vida del autor mencionado para integrar el conocimiento general de su vida al contexto de análisis si podía ser pertinente. Se comentó de manera general y se procedió a un análisis de un material en el que tendrían que poner en práctica sus conocimientos y experiencias en los cuentos de ciencia ficción.

1ª Estrategia. Análisis literario de textos

Se les entregó a los alumnos un texto impreso de ciencia ficción *El amor verdadero* escrito por Isaac Asimov se leyó en grupo para tener una mejor comprensión de su contenido posteriormente se dio el propósito de la sesión, se explicaron las instrucciones sobre lo que tenían que realizar. Tuvieron que identificar las características básicas vistas en las clases: la participación de los recursos tecnológicos e industriales, identificación del tiempo de la narración, rasgos verosímiles y la estructura del texto básica de del género narrativo en el cuento. Para la aplicación de este análisis se requirió que ejecutaran de manera autónoma su experiencia adquirida, ya que es también una evaluación y autoevaluación para los

alumnos pues la interacción con el texto era fundamental para saber si los conceptos manejados habían sido significativos y los habían asimilado de manera funcional. La inteligencia lingüística a pesar de estar interconectada con otras inteligencias, siempre tendrá sus características más notables y propias. La descripción de los personajes, de los escenarios, la comprensión de la trama e intriga van adjuntos a otras características más al observar la ejecución de esta inteligencia. Se sugirió a los alumnos un tiempo estimado de 30 minutos para esta actividad y 15 minutos para comentar los análisis de manera grupal. Una vez terminada se agregó un último concepto para implementarlo en el análisis de textos.

2ª Estrategia. Mapa de conceptos

Ya identificadas las características en el texto, se incluyó el tema de las voces narrativas presentadas a manera de esquema en una fotocopia para que pudieran tener un mejor manejo de la información presentada y a la vez rapidez puesto que el tiempo era un factor negativo para la amplitud del tema. Se explicó el mapa, ya no se les brindó información nueva para sintetizarla sino que se les presentó ya definida, directa y estructurada solamente para aplicar al texto que se leyó. Los alumnos identificaron los narradores presentes en el cuento de manera que enriqueció su análisis, se dio prioridad a la narración en las primeras personas gramáticas como más recurrentes en los cuentos de corte fantástico y de ciencia ficción, de la misma manera se les dio la oportunidad de aplicarlo a la escritura de su cuento en la clase siguiente.

Los alumnos en equipos de trabajo de 3 integrantes, nuevamente, pudieron comparar sus puntos de vista con respecto a la comprensión del cuento y resaltar lo que le

pareció importante relacionado con las características vistas, también observaron época posible en la que estaban situados los personajes del cuento con algunos comportamientos diferentes o no convencionales de las computadoras que en la actualidad ya se observan.

Bloque II. Tema: Función y características del cuento de ciencia ficción. Sesión: 4 Duración: 120 minutos

Propósito: Analiza e interpreta un cuento de ciencia ficción para su exposición al grupo.

Aprendizaje esperado: Analiza los recursos literarios y discursivos empelados en los cuentos de ciencia ficción

Estrategia	Justificación	¿Cómo se llevo a cabo? Y planteamiento	Inteligencias que se motivaron en su práctica	Funcionalidad con el contenido curricular y aprendizaje significativo	Valores y actitudes dentro del aula.
<p>Lectura dirigida y proyección de video.</p>	<p>Las tareas deben de integrarse en las dinámicas de la clase ya que así el alumno tiene la seguridad que su participación será enriquecedora, tendrá un motivo más interesante y competitivo para realizarla más allá de una obligación. La lectura está enfocada a los alumnos que tienen el hábito más desarrollado, y el video como medio más atractivo y accesible a los alumnos.</p>	<p>Se realizaron preguntas sobre algunos aspectos de Isaac Asimov.</p>	<p>Naturalista Lingüística</p>	<p>Vincula el uso de TIC al texto con un carácter significativo ya que lo vuelve más agradable al alumnos, comprende de manera más fácil lo que no pudo haber comprendido en la lectura, conoce algunos aspectos de la vida del autor, no solo los que menciona en la lectura biográfica, sino que puede relacionarlos con otros autores al buscar este documental en Youtube.</p>	<p>Respeto hacia la lectura.</p>

<p>Análisis de un texto</p>	<p>La práctica directa de los conocimientos que posee el alumno, no solo de los aprendidos en clase, sino a lo largo de su vida escolar, son fundamentales para un análisis textual, sobre todo en un análisis literario.</p>	<p>Se les repartió una fotocopia del cuento El amor verdadero de Isaac Asimov, se les dio la instrucción sobre el propósito a identificar. Se leyó por turnos con la participación del grupo. Tuvieron un tiempo considerable para analizarlo con detenimiento. Se finalizó con la participación del análisis por grupos por medio de exposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variaba según el análisis, algunos dieron más importancia a situaciones vinculadas con la naturalista, otros optaron por abordar la lógica en el cuento encontrando datos que hoy en día respaldan a una computadora que busca al amor. • Lingüística 	<p>Comprenden la vitalidad del uso del lenguaje escrito, no solamente para transmitir conocimiento sino para expresar sentimientos, ideas, que sirven a la vez para motivar a la escritura libre y adecuar los niveles de expresión usados en los cuentos.</p>	<p>Reflexión</p>
<p>Mapa conceptual</p>	<p>Se les brinda información ya estructurada a los alumnos para que el proceso de aplicación del concepto sea más directo.</p>	<p>Repartir fotocopias con los conceptos a manejar de manera concisa, corta, clara y con ejemplo.</p>	<p>Lingüística</p>	<p>Es una herramienta fundamental para la estructuración de la información. Vincula contenido curricular con el contenido adicional que complementaria el tema que se desarrolla.</p>	<p>Observación y comprensión de ideas.</p>

III. 6. Secuencia 5. Redacción del producto final

Esta secuencia además de tener como propósito escribir un cuento el cual compartirían con la comunidad, también recordarían en práctica de las reglas ortográficas pertinentes.

1ª Estrategia. Escritura libre

Antes de comenzar a escribir, se les había quedado de tarea, llevar a la clase algún juguete o figura de goma u otro material, sugiriendo robots, animales o máquinas como camiones, con el motivo de facilitar la escritura, inspirada en alguno de estos objetos. La escritura del cuento solo dos alumnos, la adelantaron en casa, otros la pudieron llevar a cabo en el salón de clases. Se les pidió que en su libreta, escribieran un cuento del género ciencia ficción, donde incluyeran las características vistas en clase. El contenido del texto era libre, se sugirió que podían basarse en su figura de tarea. Al ser libre pudieron expresarse sobre los temas que les llaman la atención y su gusto por la tecnología. También se les guió a los alumnos que tuvieron dudas, se les sugirieron algunos ejemplos si lo requerían. El tiempo estimado para esta actividad es relativo, ya que algunos alumnos terminaron más fácilmente que otros. Alrededor de unos 35 minutos es un tiempo ideal, para que sin presiones puedan avanzar a su ritmo.

2ª Estrategia. Corrección bilateral

La mayor parte de alumnos escribieron textos breves, al tener a varios alumnos con su borrador ya concluido, se les dio la indicación de intercambiarlo con un compañero que también hubiera terminado para corregir su ortografía. De esta manera en el mismo nivel comentaban sus errores ortográficos, contenido del cuento y gustos sobre el texto del compañero, esta corrección actuó como un filtro anterior a la revisión final, en el que

podieron poner en práctica las reglas gramaticales y ortográficas que conocen, buscar corregir a sus compañeros genera interacción positiva al comprender la importancia de escribir correctamente, no solo para trabajos académicos formales, sino para textos informales que pueden leer los propios compañeros o amigos, donde para emitir una opinión los alumnos requieren comprender el mensaje que quieren dar a comunicar a los demás.

3ª Estrategia. Corrección de borrador de cuento

Se llevó a cabo con la finalidad de complementar la revisión previa por parte de los alumnos, evidentemente hubo todavía algunas fallas ortográficas, sin embargo el valor que el alumno da a una falta corregida por un compañero le resulta más relevante.

Al revisar el texto en su libreta, se les comunicó la manera en que podían presentar su cuento capturado en computadora. Era opcional agregar imágenes alusivas si lo encontraban útil.

Bloque II. Tema: Ortografía y puntuación convencional, recursos discursivos para lograr un efecto y estilo propio. Sesión 5 Duración 120 minutos.					
Propósito: Escribe un cuento de ciencia ficción y corrige los errores ortográficos para compartirlos con sus compañeros.					
Aprendizaje esperado: Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.					
Estrategia	Justificación	¿Cómo se llevo a cabo? Y planteamiento	Inteligencias que se motivaron en su práctica	Funcionalidad con el contenido curricular y aprendizaje significativo	Valores y actitudes dentro del aula.
Escritura libre	Es la manifestación más directa de la escritura lingüística, se observa en el manejo de	Previamente se les comentó que llevaran a un clase un objeto, sugiriendo robots o	<ul style="list-style-type: none"> Lingüística : en el manejo del lenguaje en la creación de su texto. 	Comprenden la adecuación del lenguaje en diversos contextos que permiten expresar sus pensamientos,	La sensibilidad, la paciencia, la libertad de expresión.

	léxico, de sintaxis oracional, de cohesión y coherencia de manera natural.	animales de juguete, del cual pudieran crear una historia. En su libreta a manera de borrador, escribieron su cuento, enfatizando que deberían de tener presentes las características vistas sobre el cuento fantástico de ciencia ficción.	<ul style="list-style-type: none"> • Naturalista : en la temáticas libres presentes en los textos que escribieron . 	sentimientos, preocupaciones y gustos.	
Corrección bilateral de textos	Los alumnos deben de corregirse entre ellos ya que manejan un vocabulario similar, al mismo tiempo que se autoevalúan en el conocimiento de las reglas ortográficas pertinentes para la comprensión de un texto.	Se realizó para que los alumnos pudieran sugerir algunas modificaciones al texto de su compañero de trabajo, también se pone en práctica la importancia de la correcta ejecución de la ortografía, la relación de ideas, la sintaxis regular al igual que la claridad y limpieza de su letra.	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística • Intrapersonal e interpersonal: en la motivación del alumno para reconocer a su compañero el interés por su cuento; en el manejo de la tolerancia si no fue del agrado la crítica del compañero , en aceptar las sugerencias pertinentes para mejorar. 	La interacción entre alumnos es fundamental para que observen qué pueden mejorar en su escritura, asimismo favorece el intercambio de ideas.	La cooperación, la honestidad, el respeto, tolerancia hacia la crítica.
Corrección	Es	En la libreta	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística 	Forma parte	La

de borrador de cuento	indispensable guiar a los alumnos para la correcta escritura que cumpla con las reglas ortográficas y gramaticales para que cumplan con un objetivo comunicativo.	se corrigió a los alumnos de manera que ellos pudieran en casa afinar su texto, darle más coherencia y orden en ideas. Una vez corregido, podían en casa, capturarlo en computadora e imprimirlo.	<ul style="list-style-type: none"> • Social: aprender de los errores que puede cometer al escribir pero que se pueden corregir. 	del hábito de la escritura el corregir las veces que sea necesario y de manera consciente.	tolerancia a una crítica constructiva. La limpieza del trabajo escrito.
------------------------------	---	---	--	--	---

III.7. Secuencia 6. Lectura en mesa redonda del cuento para compartir

Brevemente, los alumnos compartieron su cuento final, corregido e impreso entre ellos, para que escucharan las creaciones de sus compañeros. Al ser el colegio “Elvira Nozari” CIADI A.C. una escuela activa e integral, se invitaron a algunos compañeros de otros grados para que escucharan la lectura de parte de los alumnos de primero de secundaria. La lectura de sus obras les brindó la seguridad y motivación necesarias para sentirse satisfechos con su esfuerzo en clase, a la vez que le dan un valor a su creación ya que más allá de la calificación parcial, requieren el desarrollo de la inteligencia lingüística dirigido hacia un objetivo práctico, que les ayude a los más hábiles a concretar sus experiencias y destacar aún más, y a los menos interesados en el progreso de esta inteligencia les dé algunas herramientas que les permitan desarrollarla en otro momento si es necesario.

Bloque II. Sesión 6 Duración 120 minutos.					
Propósito: Presentación del producto final.					
Aprendizaje esperado: Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.					
Estrategia	Justificación	¿Cómo se llevo a cabo? Y planteamiento	Inteligencias que se motivaron en su práctica	Funcionalidad con el contenido curricular y aprendizaje significativo	Valores y actitudes dentro del aula.
Mesa redonda de lectura de cuentos.	La participación en mesa redonda de los alumnos los motiva a que todos tengan la oportunidad de ser escuchados y tomados en cuenta.	Se adecuo el aula con las sillas y mesas de manera que pudieran estar las mesas en el centro y las sillas alrededor, se invitaron a algunos compañeros de otros grados para que escucharan los cuentos, algunos alumnos llevaron alimentos para compartir.	Social Lingüística Espacial	El obtener un producto final, es de importancia compartirlo con la comunidad más cercana, para motivar a los demás a la creación literaria.	Respeto hacia un hablante, saber escuchar cuando se requiere, participación constructiva y ordenada.

En general, pudo apreciar el empeño realizado por parte de los alumnos en cada estrategia; al ser un sistema activo, la dinámica de clase se espera que sea muy flexible con movilidad, en el caso de la enseñanza de la literatura, es complejo en ocasiones prestar atención a la movilidad de las estrategias que permitan una motivación al alumno para acercarse a la lectura desde la afectividad y no por obligación. Los cuentos creados por los alumnos

tienen el reflejo de cada uno de ellos y des sus principales tópicos generacionales, preocupaciones, relaciones afectivas.

Las estrategias se analizaron conforme a su desarrollo en clases anteriores, cabe destacar que el proceso de formación bajo el enfoque de las Inteligencias Múltiples de los alumnos ha sido desde varios años atrás, lo cual también tiene una motivación extra pues se muestran muy cooperativos para llevar las actividades que posiblemente podrían ejecutarse diferente en otras escuelas.

Se obtuvieron 8 de 16 posibles cuentos impresos y corregidos los cuales se compartieron a los demás compañeros. Cabe señalar que los 8 restantes cuentos, no fueron presentados en formato impreso para su lectura¹³.

¹³ Ver anexo 9

CONCLUSIONES

El objetivo general en esta propuesta fue brindar al docente, estrategias de enseñanza-aprendizaje las cuales permitieran cumplir diferentes parámetros que propone la Secretaría de Educación Pública en el manejo de las competencias educativas, base del modelo educativo actual y vincular el enfoque didáctico propuesto por Howard Gardner.

Los procesos de enseñanza aprendizaje actualmente, se están transformando continuamente, tomando lo más viable de los diferentes enfoques que se han desarrollado desde la mitad del siglo pasado hasta nuestros días.

Gardner más allá de su teoría propuesta, brinda la importancia de la multiplicidad en el aula, rompe con la estructura de la escolaridad ‘uniforme’ que suprime a los alumnos a pensar diferente, a ser creativos y críticos. Resalta también la importancia del aprendizaje por medio de las capacidades más sobresalientes del alumno, las cuales ayudarán a desarrollar las demás inteligencias. Aunque es una tarea que puede parecer compleja para el profesor también debe acercarse a la comunidad de padres de familia para que puedan desenvolver prácticas necesarias y ejecutar el funcionamiento las inteligencias en sus hijos.

De la misma manera, el apoyo directivo es parte fundamental, pues encara un cambio en la manera de dirigir las clases pues implica involucrar a los dirigentes de escuelas y zonas escolares para establecer una perspectiva diferente que rompe con la escuela tradicional.

Un objetivo particular, fue motivar las inteligencias múltiples en alumnos de secundaria de primer grado mediante secuencias de actividades de enseñanza-aprendizaje

en clase de español, el cual se vio encaminado por la constante reafirmación de conocimientos, confianza y autonomía del docente, en mi caso, hacia los alumnos.

Un objetivo particular alcanzado fue el que las secuencias de estrategias, cumplieron con los temas y contenidos específicos en cuanto al manejo del idioma español al igual que el desarrollo de las Competencias Básicas. Fue evidente que esta propuesta se decidió llevar a cabo para evidenciar el proceso de construcción de una planeación donde se cumplan estos requerimientos y dándole un gran peso a la práctica de las inteligencias múltiples de manera viable, sólida y continua, como es en el caso del Colegio “Elvira Nozari CIADI” A.C donde se lleva a cabo diariamente desde hace ya 8 años.

Las secuencias fueron cimentadas bajo actividades probadas por diferentes autores, y son actualmente utilizadas en diversos contextos ya que son herramientas universales, como es el caso de los organizadores gráficos de información, otras actividades fueron propuestas o adecuadas para brindar un aporte creativo, dinámico derivada de una práctica docente de 3 años en nivel básico.

Se cumplió evidentemente, con la transversalidad requerida por el programa de estudios de nivel Secundaria de SEP que permite integrar otras materias y áreas dentro de la clase de español. El enfoque multidisciplinario es fundamental para la interpretación de la información y el conocimiento en el aula pues enriquece los diferentes intereses de los alumnos así como permite también desarrollar algunos temas de distintas materias pero con una postura centrada en este caso desde lo lingüístico y literario.

En general, esta investigación ha aportado una construcción de una planeación que permitirá ser usada por otros docentes interesados en la teoría desarrollada por Howard

Gardner y que ha contribuido al cambio de perspectiva para una mejora en la práctica docente centrada más en el alumno y sus competencias.

BIBLIOGRAFÍA

1. Antunes Celso (2002). *Estimular las inteligencias múltiples: qué son, cómo se manifiestan, como funcionan*. Madrid: Narcea.
2. Antunes Celso (2002). *Las inteligencias múltiples: cómo estimularlas y desarrollarlas*. México: Alfaomega.
3. Armstrong Thomas (2006). *Inteligencias Múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.
4. Bilbao María del Carmen y Velasco Patricia (2014). *Aprendizaje con inteligencias múltiples, cómo identificarlas las inteligencias múltiples, cómo desarrollarlas y cómo evaluarlas*. México: Trillas.
5. Castells Manuel; Flecha R et al. (1995). Nuevas perspectivas críticas en educación, *Las nuevas desigualdades educativas*. Barcelona: Paidós.
6. Contreras Ofelia y Del bosque Ana Elena (2004) *Aprender con estrategia. Desarrollando mis inteligencias múltiples*. México: Pax México.
7. Coll César; et al. (1993). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid: Alianza.
8. Díaz Barriga F. y Hernández Genaro (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
9. Escamilla Amparo (2014). *Inteligencias múltiples: claves y propuestas para su desarrollo en el aula*. Barcelona: Graó.
10. Frade Rubio Laura (2011). *Diseño de situaciones didácticas*. Distrito Federal: Calidad Educativa Ed.
11. Fuentes Carlos (1982). *El hombre que inventó la pólvora en Los días Enmascarados*. México: Era.
12. Gardner Howard (1995). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Madrid: Paidós.
13. Gardner Howard (2001). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.
14. Gardner Howard (2010). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Madrid: Paidós.
15. Gerbaudo Analía (2011). *La lengua y la literatura en la escuela secundaria*. Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral.
16. Guilford Joy (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: Paídos.

17. Goleman Daniel (2007) *Inteligencia emocional*. México: Ediciones B.
18. González Olga (2007). *El trabajo docente*. México: Trillas.
19. Liungman Carl (1972) *El mito de la inteligencia*. Barcelona: Martínez Roca.
20. Monereo Carles (Coord.). (2006) *Ser didáctico y autónomo aprendiendo*. Barcelona: Grao.
21. Petit Michele (1999). *Nuevos acercamientos a los jóvenes y la lectura*. México: Fondo de Cultura Económica.
22. Pimienta Prieto Julio H (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje, docencia universitaria basada en competencias*. México: Pearson.
23. Ramírez Apaéz Marissa et al. (2005). *Sugerencias didácticas para el desarrollo de competencias en secundaria*. México: Trillas.
24. Sastrías Martha (1992). *Cómo motivar a los niños a leer. Lecto-juegos y algo más*. México: Pax México.
25. Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programas de estudio 2011, Guía para el maestro Educación Básica Secundaria, Español*. México: Secretaría de Educación Pública.

Bibliografía electrónica

1. Asimov Isaac (1998) *Amor Verdadero en Sueños de Robot*. Barcelona: Plaza & Janés. Consultado: [<https://saramir28.wordpress.com/tag/isaac-asimov/>].
2. Carpintero Elvira, Cabezas Diana, Pérez Luz. (2009) *Inteligencias múltiples y altas capacidades. Una propuesta de enriquecimiento basada en el modelo de Howard Gardner*. Universidad Complutense de Madrid. Faísca Vol. 14 n°16 p.4-13 [<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3543229>].
3. Díaz Barriga A (2013) *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Universidad Nacional Autónoma de México: México. Volumen10 Didáctica.DidacTIC. Disponible en [http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf]. Consultado:29/08/16.
4. García José Ángel (2012). *Las secuencias didácticas, un área de encuentro entre las inteligencias múltiples y las competencias*. Universidad de Costa Rica Volumen 12. N° 2 p.1-30. [<http://www.redalyc.org/pdf/447/44723437016.pdf>] Consultado: 4/08/2015
5. Perrusquía Elvia; Secretaría de Educación Pública (2009). *Curso básico de formación continua para maestros en servicio. El enfoque por competencias en la Educación básica*. México: Secretaría de Educación Pública Disponible http://www.setab.gob.mx/php/edu_basica/sup_aca/doctos/anexos/curso_basico.pdf Consultado: 20/10/15.
6. Suárez Jaqueline, Maiz Francelys Meza Marina (2010) *Inteligencias múltiples: Una*

innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Investigación y Postgrado. Apr 2010 25(1):81-94.[http://www.scielo.org/ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872010000100005&lng=en&tlng=en]

7. Martorell Ángel. (2011). Camino a la excelencia. AMCO International Education Services: México. Disponible en: [http://www.amcoonline.net/system/l/x/pdfs/camino_a_la_excelencia.pdf] Consultado 3/10/2015.

8. Universidad de las Américas Puebla. (1/8/2013) Los desacuerdos en la educación nos harán producir: Sistema UNO. Disponible: <http://blog.udlap.mx/blog/2013/08/sistemauno2013/> Consultado 3/10/2015.

9. Universidad de las Américas Puebla. (20 junio, 2013). La formación es el pilar de la transformación. Disponible: <http://blog.udlap.mx/blog/2013/06/laformacioneselpilardelatransformacion/> consultado 3/10/2015

10. Universidad de las Américas Puebla. (31 julio, 2012). Los profesores son la solución para hacer un cambio en México. UDLA. Publicado <http://blog.udlap.mx/blog/2012/07/losprofesoresonlasolucionparauncambioenmexico/> consultado 3/10/2015

11. Universidad de las Américas Puebla. (2012/07/12.): Escenario de capacitación de 4 mil 500 maestros de UNO® Internacional UDLA. <http://blog.udlap.mx/blog/2012/07/laudlapescenariodecapacitacion/> Fecha de consulta 3/10/2015.

12. Caballero José Arturo (2014/04/14).Entrevista a Laura Elizondo Williams. Lexium modelo para aprendizaje. AZ revista [En línea]. Disponible en: <http://www.educacionyculturaaz.com/ciencia-y-tecnologia/lexium-modelo-para-aprendizaje> Consultado 3/09/2015.

13. Diario Oficial de la Federación Mexicana. (2011/agosto/19).Acuerdo número 592 por el que se establece a Articulación de la Educación pública. Secretaría de Educación Pública. Disponible en: [http://www.iea.gob.mx/webiea/inf_general/NORMATIVIDAD/7.%20ACUERDOS/FEDE%20RALES/ACUERDO%20592%20Articulaci%C3%B3n%20Educa%C3%B3n%20B%C3%A1sica.pdf] Fecha de consulta: 31/03/2016.

Páginas institucionales consultadas

1. AMCO <http://www.amco.me/#cover>

2. Colegio Elvira Nozari CIADI. A.C <http://www.ciadi.edu.mx>
3. Escuela Maria Luisa Pacheco
<http://www.todopuebla.com/directorio/escuelamarialuisapacheco>
4. Euroliceo <http://euroliceo.edu.mx/es/oferta-4/primaria>
5. Instituto Educativo Hervic. <http://paginas.seccionamarilla.com.mx/instituto-educativo-hervic/colegios-y-escuelas/puebla/puebla/-/insurgentes-la-flor/>
6. Sistema UNO (sin fecha) Sistema <http://mx.unoi.com/sistema/>
7. Sistema UNO (sin fecha) Inteligencias
<http://www.sistemauno.com/web/inteligencias.html>

ANEXOS

ANEXO 1

Preguntas del test n° 3 de inteligencia Stanfor-Binet 37

2. Memoria de frases.

Escuche con atención y procure repetir con exactitud la frase que le voy a decir: «Todos los periódicos dieron cuenta el sábado último, con todo detalle, de los nuevos descubrimientos del gran hombre de ciencia.»

3. Orientación; dirección.

Salí con el auto nuevo a dar un paseo por la carretera. Fui conduciendo hacia el SUR durante 3 kilómetros; luego giré hacia la IZQUIERDA y fui hacia el ESTE en los 2 kilómetros siguientes; entonces giré de nuevo hacia la IZQUIERDA y recorrí 3 kilómetros, al cabo de los cuales di otra vuelta hacia la IZQUIERDA y recorrí 1 kilómetro. ¿En que dirección iba yo en este momento?»

¿A qué distancia me encontraba de casa cuando paré?

4. Repetir nueve cifras.

Ahora voy a decirle unos números, y cuando termine, deseo que me los repita exactamente en la misma forma en que yo lo haya hecho. Escuche con atención para recordarlos bien.

(Una cifra por segundo. Evítense acentuación y ritmo.)

- a) 3 7 1 8 3 6 4 9 5
- b) 3 7 9 4 8 1 5 2 6
- c) 8 5 2 9 6 3 1 4 7

5. Analogías opuestas.

- a) La aptitud es innata; ¿la educación es?...
- b) La música es armoniosa; ¿el ruido es?...
- c) Una persona que habla mucho es locuaz; ¿una que habla poco es?...

ANEXO 2

Modelo multidimensional de Guilford.

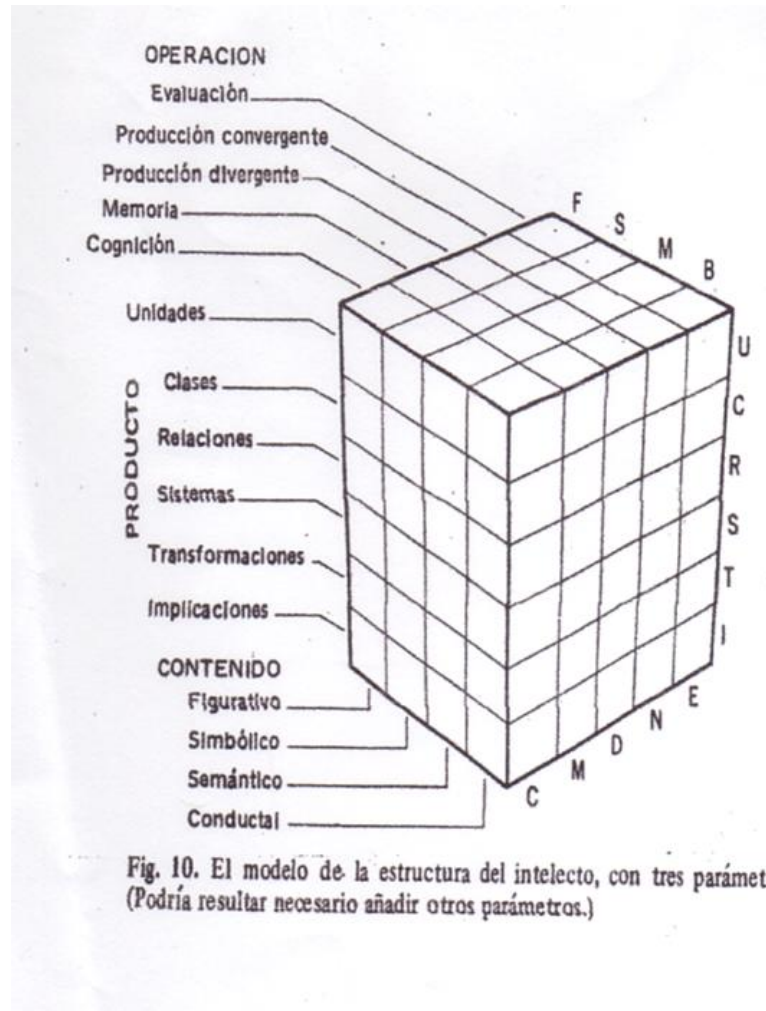


Fig. 10. El modelo de la estructura del intelecto, con tres parámetros. (Podría resultar necesario añadir otros parámetros.)

Tomado de Guilford Joy (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: Paídos. Pp.92

ANEXO 3

DESCRIPCIÓN DE MÉTODOS DIDÁCTICOS BASADOS EN INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN PUEBLA Y PROYECTO SPECTRUM

En la ciudad de Puebla, la tendencia a trabajar bajo Inteligencias Múltiples ha ido incrementándose, así se pueden observar en los colegios privados basados en dos métodos didácticos que incluyen las Inteligencias Múltiples en sus estrategias de enseñanza-aprendizaje o que están apoyados en la teoría de Gardner e incluyen además otras corrientes complementarias, a continuación se describen el método AMCO y Sistema UNO.

Sistema AMCO

Sistema AMCO es un conjunto de recursos y métodos didácticos educativos capacitados para adecuarse sobre todo a colegios con características bilingües para la adquisición de una lengua extranjera, el inglés particularmente; es propuesto por Ángel Martorell de origen mexicano, en su etapa inicial el método AMCO fue desarrollado en Estados Unidos en San Diego California en 1987 pero aplicado en su primera etapa en la ciudad de Tijuana a un grupo de 27 alumnos de preescolar, la implicación de este método innovador a una escuela tuvo resultados sobresalientes, por lo cual se han expandido a otros países. Entre sus corrientes pedagógicas y psicosociales destacan: *“Inteligencias múltiples, Inteligencia emocional, Teoría de la voz generadora, Aprendizaje cooperativo”* (Martorell; 2011). El método mencionado está certificado internacionalmente, por lo que sustentan estar presente en 1000 colegios de habla hispana: *“Tenemos presencia internacional, con oficinas en Estados Unidos, México, España y Chile, desde donde*

atendemos a más de 1000 colegios, tanto en México y España como en Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Honduras, Chile” (Martorell; 2011). Las Tecnologías de la Información y Comunicación son una herramienta fundamental para este método pues en base a la plataforma electrónica diseñada ya bajo el sistema AMCO complementa a los libros, rutina de hábitos en el aula, diseño de mapas mentales que se desarrollan en las clases.

Al compartir experiencias docentes que han trabajado bajo este método en colegios del estado de Puebla, describen que se adoptan al contexto formativo de AMCO, de origen anglosajón. Gardner en sus postulados menciona que el desarrollo de las inteligencias debe de ser benéfico para el contexto en el que se vive ya que las visiones del mundo son diferentes, este motivo es fundamental para el colegio Elvira Nozari no esté incluido en la red de colegios bajo método AMCO o Sistema UNO e inclusive algún otro existente ya que se pretende concretar un método didáctico acorde al contexto poblano, tomando en cuenta las tradiciones y los valores que permitan un desarrollo de las inteligencias para beneficio de la comunidad.

Cabe mencionar que AMCO no trabaja bajo estándares curriculares Secretaría de Educación Pública (SEP en adelante), debido a que se apoya en diversos recursos y fuentes para trabajar en el aula de manera independiente, sin embargo, en diferentes escuelas el contenido SEP se va alternado a los largo del ciclo escolar. Algunos colegios que han adoptado el sistema AMCO en Puebla son: Colegio Enrique Conrado, Colegio Nuevo México, Colegio los Ángeles, Escuela María Luisa Pacheco; Instituto Educativo Hervic.

Sistema UNO internacional

La editorial Santillana lanzó en 2013 un sistema conformado por redes sociales, aplicaciones, métodos didácticos para los contenidos curriculares SEP bajo el marco de las competencias educativas con el apoyo del método MAPCO (Modelo de Aprendizaje por Competencias), programa BE (Be English) para el aprendizaje bilingüe y con apoyo de TICs. SistemaUNOi propone la completa integración de sus programas y métodos para lograr una calidad educativa renovada, este sistema es originado para el alumno de habla hispana. Se sustenta en el método educativo *SÉ Competente* diseñado por Lexium, un organismo valuator de aprendizaje que describe a este proyecto con dimensiones interactivas, colaborativas y participativas para la formación integral replicada en diferentes contextos, ya sea de manera presencial o electrónico e inclusive mixto. El método *SÉ Competente* originado por Laura Elizondo Williams y José Vargas Barrera entre 2010 y 2013, toma en cuenta elementos de la Teoría de la elaboración, aprendizaje activo y aprendizaje colaborativo; incluye como uno de sus pilares básicos la inteligencia emocional y sus habilidades para desarrollar en clase:

El modelo de aprendizaje, explican, tiene cinco elementos que primero se evalúan y luego se desarrollan. El principal es que la inteligencia humana puede desarrollarse, la calidad de la inteligencia maximiza el aprendizaje, las habilidades intelectuales y en especial el manejo de la información de cualquier tipo (Caballero: 2014).

De la misma manera que sistema AMCO, sistema UNOi complementa la formación académica con libros de trabajo y libros electrónicos, plataformas electrónicas, técnicas de comprensión lectora, hábitos de estudio y tecnología diseñada y adaptada un país determinado para renovar el concepto de clase y de aprendizaje. El sistema sustenta la inclusión la inteligencia emocional que forma parte de las inteligencias sociales, pero con

una base pedagógica constructivista: *En UNOi construimos nuestra pedagogía sobre una base constructivista, cimentada en el trabajo de pedagogos y psicólogos tan relevantes como Piaget, Dewey y Vigotsky* (Sistema UNO; sin fecha)¹⁴.

Este sistema se puede observar en Puebla en algunos colegios como San Diego School, Colegio Loyola, Colegio Antares de Puebla, Euroliceo, Colegio Inglés de Puebla, Greenfields School.

Colegio “Elvira Nozari” CIADI A.C

La maestra y psicóloga Jeannette Avendaño Bautista fundadora del colegio “Elvira Nozari” CIADI A:C., sobre Inteligencias Múltiples ha destacado la importancia de valorar el conocimiento de los alumnos y de sus capacidades ante la inteligencia tradicional vista desde un estándar curricular y actividades monótonas. La vocación que los alumnos puedan adquirir para la inteligencia que ellos prefieran y con la cual se sientan más seguros es sumamente importante para el proyecto de CIADI (Centro de Investigación y Atención al Desarrollo Infantil) pues uno de los fundamentos de Gardner establece que deben ser útiles para la mejora de su sociedad. La implementación de herramientas es sumamente importante para cubrir lo indispensable en los contenidos curriculares, sin embargo siempre teniendo en cuenta los valores como la creatividad, el respeto a la diversidad y la solidaridad hacia la comunidad.

Aún está en proceso la formación de un método CIADI sin embargo nutre la teoría de Gardner con herramientas como método Kuántica en matemáticas, Ferias de

¹⁴ Esta información fue tomada de la página institucional de Sistema UNOi.

inteligencias, disciplina positiva, plataforma electrónica y reporte de evaluación final por Proyecto Spectrum del mismo Howard Gardner.

Proyecto Spectrum

El proyecto Spectrum es creado por Howard Gardner como contraparte de los test estandarizados que pretenden identificar a los estudiantes sobresalientes en materias como matemáticas y razonamiento verbal, Gardner observa que los sujetos los cuales no aprueban este tipo de test, son realmente desvalorizados, es aquí donde comienza su preocupación. Al diseñar las baterías para evaluar las inteligencias desarrolladas en el sustentante, claramente observa que deben de incluir diferentes actividades para que puedan mostrar sus habilidades prácticas y no solamente conceptuales.

En un principio surge aplicada a un niño de 4 años el cual obtuvo bajo porcentaje de capacidades intelectuales según la escala Stanford-Binet sin embargo al ejecutar las actividades por inteligencias claramente se observan mayores capacidades para la resolución de problemas que no se mostrarían ni describirían en el test estandarizado.

Las baterías de esta evaluación llamada Spectrum, por describir los diferentes tipos de inteligencias, se compuso de 15 actividades prácticas, motivadoras, lúdicas y que tienen la capacidad de vincularse con el currículum escolar pero sin ejercer la presión que podría tener una prueba común estandarizada:

En primer lugar Spectrum motiva a los niños a través de juegos que son significantes y contextualizados. En segundo lugar, Spectrum difumina la línea entre currículum y evaluación, integrando, de una manera más efectiva la evaluación en el programa educativo normal. En tercer lugar, el método Spectrum de evaluación efectúa sus mediciones de forma neutra utilizando instrumentos que observan directamente la inteligencia que está actuando, en lugar de hacerlo a través de lentes lingüísticas o logicomatemáticas. Por último Spectrum

sugiere la manera en que un niño puede aprovechar su potencial para acceder a áreas que le resultan más difíciles o extrañas (Gardner; 2005:124).

El proyecto Spectrum valora las inteligencias de niños principalmente porque su fin es medir los perfiles que le permitan observar las inteligencias más desarrolladas en el alumno para que pueda tener un mejor desempeño académico en el futuro. Gardner en colaboración con el Proyecto Zero de la universidad de Harvard, se dieron a la tarea de investigar cuales son las etapas más tempranas en las que hay muestras directas del desarrollo de las inteligencias, asimismo también buscaron las capacidades que reflejan el tipo de inteligencias correspondiente:

Con el objetivo de captar completamente la manera que un niño tiene que abordar una tarea, consideramos importante observar los estilos cognitivos o de trabajo, así como sus capacidades intelectuales puras. El estilo de trabajo describe la manera en que un niño interactúa con los materiales de un área, como la habilidad para la hora de planificar una actividad y de reflexionar acerca de una tarea, y el nivel de persistencia. [...] Esta información puede ser particularmente importante a la hora de efectuar una intervención educativa efectiva sobre el niño. En el momento actual, abordamos quince áreas de habilidad cognitiva y dieciocho rasgos estilísticos (:127).

Al evaluar estas inteligencias se contarán con un aula acondicionada para que exista una interacción con el alumno, proporcione también una confianza, creatividad, autonomía y seguridad para estimular los potenciales a evaluar. Las actividades pueden ser estructuradas y guiadas por el docente o también si se desea observar la interacción natural del alumno, pueden ser libres sin un guía.

ANEXO 4

Cuadro de Estándares curriculares por periodo escolar.

ESTANDARES CURRICULARES		
Periodo escolar	Grado escolar de corte	Edad aproximada
Primero	Tercer grado de preescolar	Entre 5 y 6 años
Segundo	Tercer grado de primaria	Entre 8 y 9 años
Tercero	Sexto grado de primaria	Entre 11 y 12 años
Cuarto	Tercer grado de secundaria	Entre 14 y 15 años

Tomado de Diario Oficial de la Federación mexicana. 2011.

ANEXO 5

PLANEACIONES DE CLASE DEL 16 AL 26 DE NOVIEMBRE DE 2015 Y MATERIAL DIDÁCTICO

COMPETENCIA (S) A DESARROLLAR	ÁMBITO Y TEMA	APRENDIZAJES ESPERADOS	ESTÁNDARES CURRICULARES
Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender; Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas; Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones; Valorar la diversidad lingüística y cultural de México	Literatura: Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	Analiza los recursos literarios y discursos empleados en los cuentos de ciencia ficción. Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.	Procesos de lectura e interpretación de textos
Inteligencias: Lingüística, lógico-matemática,			
HORAS POR SESIÓN 4	DURACIÓN 2HRS	Propósito:	Identifica los avances tecnológicos relacionados con un cuento reflexionando la implicación de la industria en el entorno social para resolver problemáticas cotidianas.
SESIÓN 1- SECUENCIA 1			
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo		Actividades de cierre
Actividades de enseñanza	Actividades de enseñanza		Actividades de enseñanza
Diagnóstico			
1.1 Antes de la entrada del grupo al salón, pide que se enumeren de 1 al 3, y que se agrupen conforme a los números que le hayan tocado. Menciona que tomen una silla conforme al número de integrantes y la acerquen a las mesas (5 minutos).	Pide al grupo que por equipos de trabajo, comenten sobre los objetos tecnológicos y científicos y que los escriban en pliegos de rotafolio a manera de mapa mental.		Explica la actividad lúdica de pasa la bola de goma. Pide que salgan al patio para desarrollar la actividad. Reparte el material necesario.
1.2 Pega y muestra en el pizarrón 5 imágenes: 1 planeta del sistema solar, un hombre de las cavernas, un automóvil lujoso y moderno, una computadora y una espada. Da la instrucción pertinente a los alumnos de preparar bolígrafo y libreta (3	Define la relación entre Ciencia, Tecnología y Literatura para tus alumnos a través de la ciencia ficción. Reparte el cuento: <i>El hombre que inventó la pólvora</i> de Carlos Fuentes y pide a los alumnos que formen un círculo. Proporciona un cuadro sinóptico sobre las características de los relatos de ciencia ficción, observa las características y las diversas manifestaciones que podemos observar.		Retroalimentación grupal

minutos).		
Actividades de aprendizaje	Actividades de aprendizaje	Actividades de aprendizaje
A.1 Observa las imágenes y en tu libreta, escribe en 1 minuto que medirá el docente, las palabras que vengan a tu mente al observarlas (5 minutos).	Elabora un mapa mental de objetos tecnológicos y científicos en tu libreta; escribe también algo que sabes sobre ellos, cuales te agradan más o menos y el uso diario que haces de ellos. Diseñalos los objetos en un pliego de rotafolio.	En equipos de trabajo, los integrantes tendrán que pasar con ayuda de uno o varios popotes una pelota de goma, de extremo a extremo del patio. Idea una estrategia que ayude a cumplir con el objetivo.
A.2 Cambia tu libreta con el compañero que está a tu derecha y recibe la que te proporcionará uno de tus compañeros. Ahora lee las palabras que escribió e inventa una historia de manera oral. Compártela con tu grupo desde tu lugar (10 minutos).	Haz una lectura dirigida del cuento proporcionado por la maestra en voz alta, por turnos.	Explica cómo te sentiste al ejecutar la actividad, contesta las preguntas guía de tu maestra.
Recursos didácticos:	Fotocopias, imágenes, popotes, pelotas de goma	
Tarea: Busca la película: Matrix y obsérvala. Toma notas sobre la ambientación del lugar, y responde: ¿existe la ciudad descrita en la película?		

COMPETENCIA (S) A DESARROLLAR	ÁMBITO Y TEMA	APRENDIZAJES ESPERADOS	ESTÁNDARES CURRICULARES
Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender; Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas; Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones; y Valorar la diversidad lingüística y cultural de México.	Literatura: Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	Analiza los recursos literarios y discursos empleados en los cuentos de ciencia ficción. Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.	Actitudes hacia el lenguaje: emplea el lenguaje para expresar ideas, emociones y argumentos.
Inteligencias: Lingüística, Visoespacial, Cinestésico-corporal, Social.			
HORAS POR SEMANA: 4	DURACIÓN: 2HRS	PROPÓSITO:	Identifica los actos verosímiles mediante una película de ciencia ficción para compararlos con la realidad.
SESIÓN 2- SECUENCIA 2			
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo		Actividades de cierre
Actividades de enseñanza	Actividades de enseñanza		Actividades de enseñanza
Realizar preguntas guía por participación aleatoria sobre la película vista de tarea. ¿En qué año vive el personaje principal? ¿A qué se dedica? ¿En qué país vive? ¿Qué es un software? Escucha atentamente la participación del desarrollo de la película de cada alumno. Explica el concepto verosimilitud y pide que respondan: ¿Qué es creíble en la película?	Proporcionar a los alumnos una impresión de la obra “El paisaje en el estanque” de Georges Braque. Pide que observen la pintura.		Explicar a tus alumnos la importancia de la visión hacia el futuro para la comprensión de la ciencia ficción.
Dividir el pizarrón en dos y escribe los aspectos verdaderos de un lado de la película y del otro los aspectos verosímiles.	Explicar la instrucción.		Repartir el material que necesitarán los equipos.
Actividades de aprendizaje	Actividades de aprendizaje		Actividades de aprendizaje
Responder las preguntas guías de manera oral, menciona las partes más interesantes de la película.	Observar con atención la obra <i>El paisaje en el estanque</i> de Georges Braque de mediante la elaboración de un cuadro, busca similitudes entre las escenas de la ciudad “real” descrita en la película.		Responde: ¿cómo se construiría una ciudad de futuro? ¿Cómo serían las formas futuristas? Realiza con plastilina, empaque de huevo, empaque vacío y limpio de leche un edificio futurista como lo imagines. Ayúdate de plumones y pintura.

<p>Pasa a escribir desde tu opinión los aspectos verdaderos y existentes de la película y que observes en la vida cotidiana. Por otra parte, menciona los aspectos inventados pero que pueden ser verosímiles.</p>	<p>Responde de manera grupal: ¿Qué observas en la pintura que te parezca real?</p>	<p>Pide a los alumnos que expliquen su ciudad del futuro de manera breve.</p>
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Películas, papel rotafolio, plumones, plastilina, empaque de huevo, empaque vacío y limpio de leche, pintura de colores.</p>	
<p>Tarea: pregunta a un familiar mayor de 35 años, su opinión y sentimientos sobre el teléfono, el celular y las videollamadas. Escribe en tu libreta lo que respondió.</p>		

COMPETENCIA (S) A DESARROLLAR	ÁMBITO Y TEMA	APRENDIZAJES ESPERADOS	ESTÁNDARES CURRICULARES
Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender; Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas; Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.	Literatura: Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	Analiza los recursos literarios y discursos empleados en los cuentos de ciencia ficción. Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.	Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos.
Inteligencias: Lingüística, naturalista y Social.			
HORAS POR SEMANA: 4	DURACIÓN: 2HRS	PROPÓSITO:	Maneja los conceptos analepsia y prolepsis en un relato de ciencia ficción para emplearlos en la narración de un cuento.
SESIÓN 3- SECUENCIA 3			
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo		Actividades de cierre
Actividades de enseñanza	Actividades de enseñanza		Actividades de enseñanza
Explica el año del surgimiento del programa (1959 a 1964) al grupo. La dimensión desconocida: Para servir al hombre.	Observa el episodio de La dimensión desconocida		Pide al grupo que tome notas sobre la historia.
Pide que mediante un mapa de ciclos recreen la estructura del video. Explica brevemente la realización de un mapa de ciclos. Pide que observen el momento con el que inicia el video: (final) futuro– (principio) pasado-(desarrollo) presente- (clímax) futuro.	Define los conceptos: prolepsis y analepsia en la literatura. Prolepsis: es una anticipación de los sucesos temporales, una predicción en la historia, una proyección hacia un futuro que después concluirá en un regreso hacia el presente. Analepsia: es un retroceso en el tiempo, es un recuerdo de un acto ya sucedido, un salto hacia un tiempo pasado. Flashback. Este salto también repercutirá en el presente.		Explica el uso de las anacronías en la narración. Anacronia: la alteración del orden lógico causal del tiempo. Los relatos pueden tener diferentes anacronías donde la estructura principio, desarrollo, climas y fin es alterada.
Actividades de aprendizaje	Actividades de aprendizaje		Actividades de aprendizaje
Observa con atención La dimensión desconocida: Para servir al hombre.			Toma notas en tu libreta.

<p>En un mapa de ciclos, ordena la secuencia de la estructura del video. Incluye dibujos o recortes.</p>	<p>Expón tu mapa de ciclos al grupo.</p>	<p>Ejemplifica según tu mapa el uso de analepsia y prolepsis del video.</p>
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Películas, papel rotafolio, plumones, plastilina, empaque de huevo, empaque vacío y limpio de leche, pintura de colores, revistas.</p>	
<p>Tarea: trae un robot o un juguete que pueda mover todos sus componentes.</p>		

COMPETENCIA (S) A DESARROLLAR	ÁMBITO Y TEMA	APRENDIZAJES ESPERADOS	ESTÁNDARES CURRICULARES
Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender; Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas; Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.	Literatura: Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	Analiza los recursos literarios y discursos empleados en los cuentos de ciencia ficción. Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.	Procesos de lectura e interpretación de textos
Inteligencias: Lingüística lógicamatemática,			
HORAS POR SEMANA: 4	DURACIÓN: 2HRS	PROPÓSITO:	Analiza e interpreta un cuento de ciencia ficción para su exposición al grupo.
SESIÓN 4- SECUENCIA 4			
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo		Actividades de cierre
Actividades de enseñanza	Actividades de enseñanza		Actividades de enseñanza
Los alumnos sentados en círculo, pide al grupo que comparta algún dato interesante sobre la biografía de Isaac Asimov proporcionada de tarea. Proporciona un cuento del autor, Pide leerlo por turnos con la lectura avanzando hacia la derecha. Realiza la lectura dirigida de <i>El amor verdadero</i> de Isaac Asimov.	Identifica las características del cuento de Isaac Asimov. Explica a los alumnos el uso del narrador en la construcción del relato mediante un mapa conceptual: Persona gramatical del narrador y la participación en la historia: 1era persona 2da persona 3ra persona Nivel: Intradiegético o extradiegético. Narrador testigo homodiegético o héroe autodiegético. Proporciona un esquema de la descripción de los narradores.		
	En el texto identifica qué narrador se presenta. Señala algunas partes del texto donde puedas identificarlo claramente.		
Actividades de aprendizaje			Actividades de aprendizaje





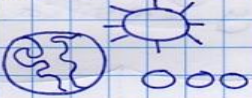
<p>Comparte comentarios sobre Isaac Asimov.</p> <p>Lee por turnos, realiza las preguntas pertinentes según surjan, respetando el turno de quien lee. Pide la palabra con tu mano. Toma nota de los personajes y sus participaciones.</p>	<p>Sigue el esquema de acuerdo al orden de la explicación, léelo con detenimiento y pégalo en tu libreta.</p>	<p>Escribe en tu libreta a manera de borrador un cuento de ciencia ficción. Incluye las características vistas en las clases. Puedes apoyarte de la figura que trajiste de tarea.</p> <p>Al terminar de escribirlo, intercambia tu libre con la del compañero, revisen ortografía, corrigiéndose bilateralmente.</p>
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Juguetes de robots, hojas blancas.</p>	

COMPETENCIA (S) A DESARROLLAR	ÁMBITO Y TEMA	APRENDIZAJES ESPERADOS		ESTÁNDARES CURRICULARES
Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender; Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas; Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones; y	Literatura: Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	Analiza los recursos literarios y discursos empleados en los cuentos de ciencia ficción. Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.		Producción de textos escritos.
Inteligencias: Lingüística, musical, naturalista y social				
HORAS POR SEMANA: 4	DURACIÓN: 2HRS	PROPÓSITO:	Escribe un cuento de ciencia ficción y corrige los errores ortográficos para compartirlos con sus compañeros.	
SESIÓN 5- SECUENCIA 5				
Actividades iniciales		Actividades de desarrollo		Actividades de cierre
Actividades de enseñanza		Actividades de enseñanza		Actividades de enseñanza
Pide a los alumnos que escriban en su libreta a manera de borrador, el cuento de ciencia ficción de la clase pasada.	Revisión y corrección de texto 1		Revisión 2. Mesa redonda para compartir textos con sus compañeros.	
Actividades de aprendizaje		Actividades de aprendizaje		Actividades de aprendizaje
Corrijan sus textos de manera bilateral, intercambia tu borrador con el de un compañero que ya haya termiando.	Pasa en limpio tu borrador corregido.		Captúralo en computadora. Comparte tu cuento con compañeros de otros grupos o grados que invites.	
Recursos didácticos	Libreta, lápiz, goma.			

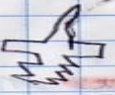
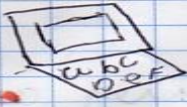

ANEXO 6


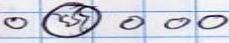
Colegio Ciudad

Juarez 19 de Noviembre del 2015.

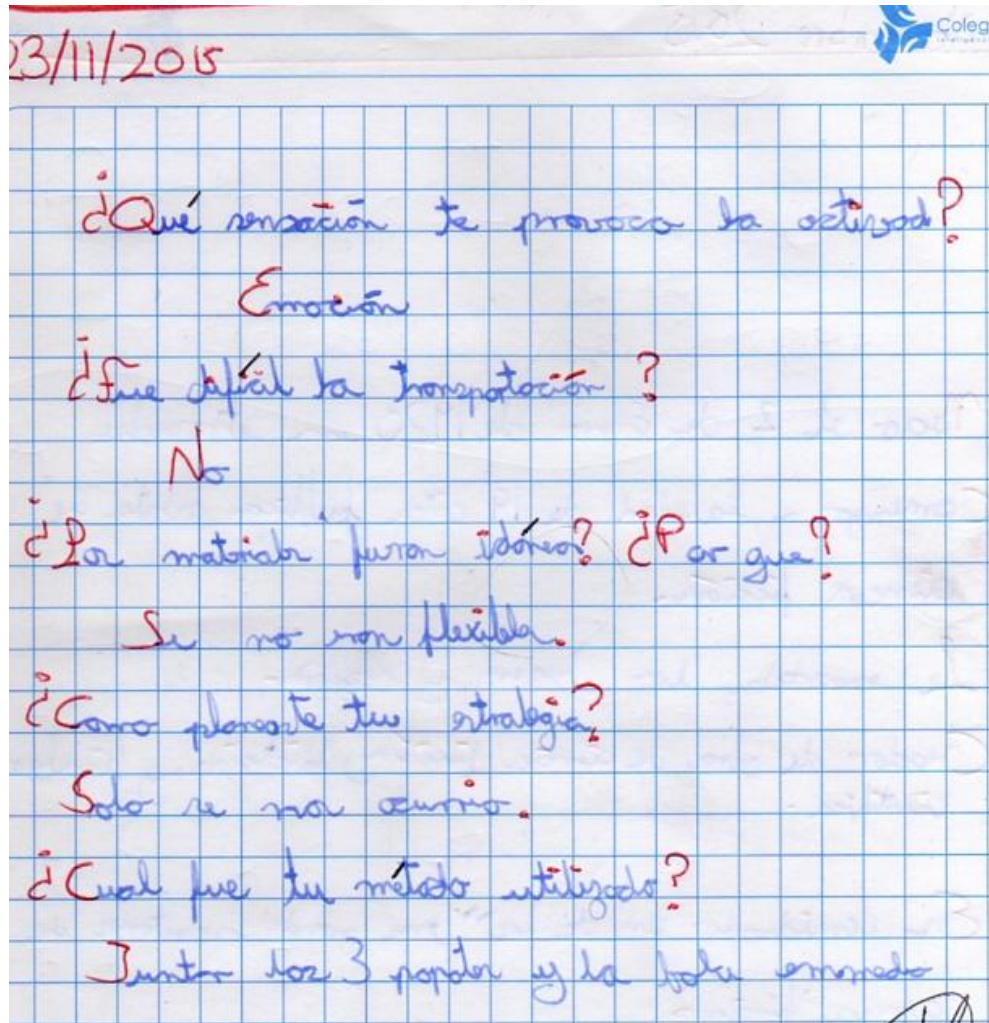
<p>Espada</p> 	<p>Computadora</p> 	<p>Auto de Lujo</p> 
<p>minecraft matanza violencia colores cazeria</p>	<p>niños mat minecraft caras diversión motor</p>	<p>peliculas metal caras motor llantas</p>
<p>Nómada</p> 	<p>sistema solar</p> 	
<p>cazeria agricultura improvisación rocas palos</p>	<p>oscuridad solitud mecha espacio infinidad planetas</p>	

1- Espada 2- Computadora 3- auto de lujo

		
<p>1 auto 2 poderoso 3 azul 4 nuclear 5 motor</p>	<p>1 minecraft 2 mundo 3 personaje 4 youtube 5 facebook</p>	<p>1 transporte 2 ruedas 3 gasolina 4 dinero 5 carne</p>

		<p>Fin</p>
<p>1 persona 2 auto 3 auto 4 animales 5 sus pel</p>	<p>1 mundo 2 auto 3 mundo 4 mundo 5 auto</p>	

ANEXO 7



ANEXO 8

Características del texto fantástico de ciencia ficción

Ciencia ficción: subgénero literario derivado del género fantástico. A diferencia del género fantástico, la ciencia ficcional se apoya en las ciencias exactas y avances tecnológicos de la época para dar un salto al futuro de la humanidad “*Se trata de relatos en los que, a partir de premisas irracionales, los hechos se encadenan de manera perfectamente lógica*”(Todorov;1981:42). Incluye la aparición posiblemente explicable de fenómenos naturales, artificiales, y creados por el hombre justificándose por una de las ciencias Física, Química, Matemáticas, Biología, clonación, neogénesis e ingenierías mecánicas, robóticas, energéticas, Física cuántica entre otras. Por ejemplo: la mutación genética de un humano propiciado por rayos gama, crea el origen de una criatura o humanoide con fuerza sobrehumana: “*lo sobrenatural está explicado de manera racional, pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce*” (1981:42).

Género fantástico: el género fantástico es aplicado a los textos: “*El concepto de fantástico se define pues con relación a los de real e imaginario*”(20), donde ocurren fenómenos inexplicables, atribuidos a teología, mitos, leyendas o creencias populares como demonios, fantasmas, exorcismos, pruebas de fe, metafísica, dan al lector la atmósfera propicia para crear una duda o vacilación con lo que se cuenta, esa es la primera característica que se le brinda al lector para la creación de lo fantástico. Un ejemplo de seres fantásticos se pueden mencionar: Drácula o vampiro: un hombre mitológico que toma sangre debido a un pacto negro, diabólico- no se puede probar por lo tanto es fantástico.

Características de la construcción literaria de ciencia ficción:

Personajes: humanos, humanoides, criaturas extraterrestres, robots, inventos fuera de control, reconstrucción de humanos.

Ambiente: oscuridad, reconstrucción de la sociedad, reorigen de la humanidad, holocaustos, apocalipsis, destrucción de la sociedad, miedo, soledad.

Tiempo: lineal en el futuro, anacrónico: pasado a futuro, futuro a pasado, presente-futuro. Saltos constantes en el tiempo.

Atmósfera: tensión, de duda, de ansiedad ante lo desconocido, esperanza.

Narrador: Primera (Para servir al hombre), segunda (Matrix) o tercera persona (El hombre que inventó la pólvora), involucrado en la trama (intradiegético).

Uso de la verosimilitud: se utiliza como una licencia literaria, que tiene como objetivo representar lo verdadero y hacerlo creíble para el lector por medio de un contexto social, y una creencia colectiva, utilizando diferentes recursos para justificar un suceso al describirlo como real, apoyado en algunas explicaciones lógicas y de las ciencias. En el texto, se apelan a todas las justificaciones posibles para hacer pasar algo como real por lo que requiere otros textos para sustentarlo. Tzvetan Todorov es el de los teóricos en concretar el estudio de la verosimilitud en el texto fantástico y de ciencia ficción.

Antecedente de la ciencia ficción del siglo XX-

La segunda guerra mundial trae consigo el avance de la ciencia y del armamento tecnológico y médico; la bomba atómica deriva muchos de los relatos de ciencia ficción de mediados del siglo XX por su potente destrucción en Japón.

La rivalidad entre Estados Unidos y Rusia trae consigo la Guerra Fría, el miedo a la guerra nuclear evoca la posibilidad de la destrucción del mundo. Estados Unidos se posiciona como la primera potencia mundial.

ANEXO 9

Cuentos impresos

Se ha respetado el formato de impresión de los cuentos.

HORMIGAS FUTURISTAS

Hace mucho tiempo cuando fue el 2050 la tierra fue dominada por hormigas pero estas hormigas eran muy grandes y hacían trabajar a los humanos y cada vez que un humano no hacía su trabajo las hormigas lo sacrificaban a la reina para comerlo.

Las hormigas querían que su hormiguero siguiera siendo grande debían permanecer en el barril mágico.

Hicieron un plan para viajar al pasado y así conquistar a la humanidad mientras en el pasado dos niños llamados: Wallaby y Jerry.

Planeaban su proyecto de ciencias mientras lo hacían estaban disfrutando un helado y vieron que su helado tenía hormigas a los dos les dio tanto asco que lo tiraron así esas hormigas murieron así que decidieron que su proyecto iba a ser de hormigas solo necesitaban a las hormigas entonces abrieron un portal de tiempo, las hormigas del futuro y ellos vieron que eran criaturas insignificantes al ver llegar a las hormigas gigantes.

Wallaby grito – ¡mama!, ¡papa! ¿Dónde están? Era demasiado tarde, habían sido devorados, al menos eso pensó Wallaby pero no, las hormigas los habían reducido de tamaño al igual que toda la gente del lugar, Wallaby escapo escondiéndose en la estufa y escucho una conversación sobre cómo se habían vuelto gigantes las hormigas; trato de localizar a su amigo Jerry y corrió con suerte pero vio que las hormigas lo perseguían y lanzaban rayos reductores para hacerlo pequeño, el grito: ¡Jerry, Jerry! Al escucharlo las hormigas se lanzaron sobre él, pero fue demasiado tarde, Wallaby había encontrado el hormiguero y el barril mágico que no era si no residuos tóxicos, esto era por lo que habían crecido de esa forma, entonces Jerry y Wallaby quitaron el barril y mojaron el hormiguero dando fin a las hormigas que murieron ahogadas.

Escrito por Isis

El Virus

En el año 2025, en Rusia la compañía Inovation Incorporated creó una computadora llamada Lucy con inteligencia artificial. Esta computadora la utilizaba el gobierno de Rusia para espiar a los demás países.

Este complejo aparato podía “hackear” cualquier cosa. Una vez logro hackear al Pentágono en Estados Unidos y prácticamente sabía todo lo que había en internet. Se podía hablar con ella como si fuese una persona, sólo que no tenía vida propia.

Un día Estados Unidos quiso hackear la página de las fuerzas armadas rusas. Lucy se dio cuenta y mandó un virus al Pentágono que descontroló todos los aparatos eléctricos y pero se salió de control y el virus se fue propagando dañando todos los archivos que encontraba.

Poco a poco se fue esparciendo por todo Estados Unidos, parte de Canadá y de México. Entró a cada uno de los hogares de esos países donde había una conexión a internet y además, descontrolaba los aparatos eléctricos.

El gobierno ruso se dio cuenta del descontrol y trató de mandar una cura, pero era tan fuerte que destruyó el antivirus y también a la propia Lucy que se transformó en un virus desconocido.

La emergencia provocó que todos los mejores programadores del mundo y hackers se reunieran y fue después de 2 años, en el 2027 cuando finalmente pudieron atacarlo, cuando miles de documentos ultra secretos habían sido eliminados por el poderoso virus.

Cuando lo creyeron muerto, revivió en el 2028 en los países de Europa. El Virus había evolucionado.

Los expertos en computación crearon armas para atacarlo dentro de las computadoras.

La guerra duró 10 años. Ya nadie quería tener computadoras en sus casas ni oficinas. Los hombres de los gobiernos preferían reunirse en bodegas y oficinas ocultas para tratar temas que antes enviaban por correo electrónico.

El día en que por fin celebraron el triunfo ante el poderoso virus todos celebraban en las calles y las computadoras, ahora más sofisticadas, regresaron a los aparadores de las tiendas y la gente volvió a sus casas con los aparatos.

Con el avance tecnológico de estas nuevas computadoras se planeó un viaje espacial a Marte, donde se colocarían para comenzar la construcción de pequeñas ciudades donde habitarían los terrícolas en pocos años.

Todo iba bien, hasta que la estación espacial empezó a tener fallas. En lugar de maquinaria y edificios, comenzaron a construirse armas que apuntaban hacia la Tierra. El virus había regresado. Por: **Alan Arath**

Die Explosion der Technik

La explosión de la tecnología (alemán)

Un día en la ciudad de Baviera Alemania extrañamente comenzaron a escucharse sonidos (como de explosiones) Dustin (un hombre de 28 años) tuvo curiosidad e intento acercarse lo más posible y descubrió que provenían de una casa grande, muy muy grande y con mucho miedo llamó a la puerta; le abrió un joven llamado Roth que con una expresión amable le preguntó

- ¿que desea?

- Dustin respondió- lamento la molestia pero¿ podría decirme la razón de esos sonidos?

-Roth muy temeroso respondió- es que mi computadora, mi televisión, la radio todo se está volviendo loco, la TV se enciende sola, la computadora explotó, la radio reprograma la estación y el teléfono no paran de sonar

Al escuchar eso Dustin se alarmó, empezó a hiperventilarse y le gritó a Roth que corriera ya que recordó que esa misma mañana había escuchado en la radio algo sobre una explosión tecnológica y que todos aquellos objetos relacionados se estaban volviendo locos (claro que en un inicio Dustin no lo creyó) mientras corrían escuchaban muchos más sonidos extraños, desde como aventaban objetos en las casas hasta explosiones. Cuando llegaron a la casa de el hermano de Dustin el cual se llamaba Yohann tocaron la puerta desesperadamente mientras gritaban; en cuanto Yohann abrió notaron un muy destellante brillo en sus ojos y repentina mente se desmayó, al entrar a la casa notaron que todos los aparatos electrónicos estaban destruidos (quemados, golpeados, etc) y que optaron por quedarse esa noche en el departamento.

Al día siguiente cuando ambos despertaron optaron por ir a buscarlo que provocaba todo eso, así que corrieron hacia “el núcleo de la energía” y notaron que corría mas electricidad de la normal y justo cuando la iban a apagar EXPLOTÓ.



FIN

María José Moreno Zárate 1° “B”

El invento mortal

Todo empieza en el año 2990 en ese año se había inventado un arma que con un disparo pude destruir lo que sea, por los efectos de la antimateria. En esta historia tenemos nuestros dos personajes principales Sebastián Dalí y Bastian ellos habían soñado que un día iba a ver un arma mortal que iba a destruir al mundo desde ese momento empezaron a construir inventos para poder evitar que lo construyan, construyeron una máquina del tiempo para borrar la idea originada por el científico Carls Holk. Viajaron en el tiempo y pudieron convencerlo que seria un mala idea para el futuro de los humanos, caería en las manos equivocadas y destruiría al mundo.

Cuando regresaron Sebastian Dalí y Bastian, aunque no habia esa arma destructora, habia otras veinte peores ahora.

Por Bastian Calva Minutti

Indominuszila

Había en una vez unos científicos que probaban armas nucleares cerca de unas islas después de unos años los militares encontraron en unos barcos hundidos unos videos de una cosa que los atacó después fueron con unos expertos en animales y dinosaurios después recibieron mensajes de unas ciudades atacadas por un monstruo que era alto como el empié estate y los submarinos pudo calcular que el monstruo se dirigía a California y los militares se preparaban de repente cuando lo vieron lo llamaron Indominuszila y de repente atacó toda la ciudad hasta los que sabían sobre los animales dijeron que era antes una iguana hasta que hicieron las pruebas nucleares creció y creció y lo atacaron con todo hasta que murió el cada era lo llevaron al mar y hicieron experimentos y así acaba.

Massimo Lara López

LA EXTINCIÓN

Había una vez una sociedad futurista que había caído puesto la séptima guerra causada porque el gobierno de Canadá era belicoso peleó y lanzó una bomba a los Estados Unidos, que estaba en fase de prueba pues era radiactiva pero por estar desesperados lanzaron la bomba y no sabían que esa bomba era su perdición.

Muchas personas mutaron a ser zombis, las calles se llenaron de pánico muy rápido una infinidad de infectados puesto eran muy rápidos y también ágiles pero no inteligentes.

Empezaba el invierno y al no haber refugios suficientes las personas o morían por los zombis o enfermos. En fin les contare mi historia...

Todo empezó como un día normal, me despidieron con un beso mi hija y esposa, iba a trabajar faltaba un día para el invierno así que tenia que comprar unos abrigos para mi familia, después de mi larga jornada de trabajo fui a una tienda de ropa, tras la compra eran casi las diez de la noche, entre a mi carro, lo prendí puse la radio para escuchar música todo iba bien, hasta que hubo una gran interrupción que fue un sonido muy desgarrador como si hubieran alguien rasguñado un pizarrón con una cuchara, cuando lo escuche estaba estacionando el carro enfrente de mi casa, me baje corriendo a ver a mi hija y esposa a ver si ellas sabían algo sobre lo que pasaba les grite pero no me contestaron, les volví a gritar, ahora si me contestaron estaban en la cocina corrí a verlas estaban intentado arreglar la antena para ver la tele puesto dejo de verse y les dije no se vera la tele pronto, puesto la radio también había dejado de funcionar checamos nuestro teléfono, todo los aparatos electrónicos y ninguno tenia señal, checaron su radio de pilas tampoco tenían señal, de la nada se desplomo la luz, escuchaban ventanas romperse se escondieron rápidamente en su sótano, la tensión aumentaba empezamos a sudar de momento dejamos de escuchar sonidos salimos sigilosamente vimos siluetas no les hicimos caso nos fuimos a el carro pero no sin antes agarrar una arma y una caja con provisiones que guardábamos en la casa en caso de emergencias, encendimos el carro para alejarnos el ruido que la camioneta expulso llamo la atención de los seres desconocidos a lo lejos eran muy rápidos espere a que se acercaran un poco y cuando distinguí que eran zombis los mate difícilmente pero lo logre.

Estábamos buscando un refugio, no teníamos ya gasolina tuvimos que caminar, aproximadamente a las tres de la mañana encontramos un refugio lleno de personas donde decidimos quedarnos y descansar, nos dieron una arma a cada quien por si la necesitáramos, la primera guardia le tocaba a un chico joven llamado Thomas era alto, blanco de piel y le calculaba que tenia diecinueve años, pero eso no era importante lo que si era importantes que esa noche podríamos descansar tras mi larga jornada de trabajo y la gran caminata durante varias horas. No pusimos mucha atención a los demás porque teníamos mucho sueño, al otro día despertamos todos en una especie de sótano, era totalmente blanco estaba un poco rotas las paredes, parecían mas como desgastadas y lleno de sangre estaba desconcertado con una puerta de metal sin la mas mínima abertura para ver afuera y saber al menos si algunos de nosotros conocía donde era este lugar pero no se podía, todos estábamos buscando una salida o alguna llave que nos ayudara a salir de este lugar, pero de la nada Thomas nos aviso que avía encontrado una nota que decía:

EL PRIMERO ERES TU

De un golpe se abrió la puerta

-Sin título

Unos chicos ricos muy apegados a lo tecnológico están jugando feliz de la vida y de pronto se les desconecta el internet y salen a investigar lo que pasó y encuentran edificios quemándose y sacan su armamento futurista para combatir a los zombis y hacen todo lo posible para sobrevivir pero se les acaba la pila del teléfono y dos miembros del grupo se pierden y los boqui toquis no les llega la señal lo suficientemente como para comunicarse al final no se sabe lo que ocurre con ellos lo cual verán en la película.

Octavio



ETORE EL NIÑO TECNOLOGICO

En 1986 en alemania , octubre 03, nacio un niño llamado Etoe Mendez el desde que tenia 5 años quería ser doctor a los 10 supo que le interesaba la tecnología entonces Etoe en el 2000 invento un circuito que fue utilizado en el primer automóvil en el año 2010 invento un foco el primero que invento se lo dio al presidente en el 2015 invento un dron cuando iNvento el dron su precio fue de €2500 que se lo compro Jason Statham , en el año 2020 como no le gustaba ver que las personas se sacaran sangre peleando entre si mismos invento el primer robot para boxear también se caso en el año 2020 a los 34 con una señora llamada Rosita De la rosa de Flores Fuentes Hernandez, su hijo nacio en el 2025 se llamo Panchito flores Mendez eN el año 2040 murio su papa, lo atropello un coche volador , su mama murió en el año 2041 por un paro cardiaco , su hijo panchito invento un simulador de vuelo en el año 2088 y murió en el año 2110 por Ebola.

Por: Flores Mendez Sebastian