

# PALETA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

## PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

MARÍA INMACULADA LÁINEZ MARTÍNEZ



## ACTIVIDADES AULA DE PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

<b>LINGÜÍSTICA/ VERBAL</b>	<b>INTELIGENCIA LÓGICO - MATEMÁTICA</b>	<b>INTELIGENCIA VISUAL/ ESPACIAL</b>	<b>INTELIGENCIA CINÉTICA - CORPORAL</b>	<b>INTELIGENCIA MUSICAL</b>	<b>INTELIGENCIA NATURALISTA</b>	<b>INTELIGENCIA INTERPERSONAL E INTRAPERSONAL</b>
1.Segmentar en sílabas palabras significativas relacionadas con los superhéroes	2.Contar el número de superhéroes que aparecen en una imagen de cuento o cómic	3.Realizar memory de superhéroes	4.Realizar algunos gestos característicos de los superhéroes	5.Escuchar bandas sonoras de los superhéroes principales	6.Ser capaz de contar en el aula de apoyo información sobre alguna exposición de compañeros de su aula de referencia	7.Elegir a su superhéroe favorito
8.Realizar cómics utilizando onomatopeyas	9.Contar y/o sumar emblemas	10.Colorear los emblemas de algunos superhéroes recordando los colores originales	11.Desarrollar la lateralidad a través de la coordinación de un superhéroe lego sin salirse de zona limitada	12.Cuenta atrás con la canción “5 bebés saltando en el colchón “(con la ropa de los superhéroes)	13.Narrar actividades realizadas los fines de semana relacionadas con el proyecto	14.Dibujarse a sí mismo con su superhéroe favorito
15.Buscar letras a través de palabras significativas relacionadas con el proyecto	16.Unir y ordenar los números para descubrir al superhéroe oculto	17.Pintar a los distintos superhéroes con el uso de las TIC	18.Identificar las prendas de ropa de los superhéroes con la zona del cuerpo	19.Moverse por el espacio con la música y ante la ausencia de la misma,realizar distintas posturas de superhéroes(estatuas )	20.Identificar los distintos elementos del hall y pasillos relacionados con el proyecto como elemento motivador e inicio de intercambios comunicativos	21.Identificar héroes reales con la profesión

## VALORACIÓN DE LAS ACTIVIDADES AULA DE PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

<i>LINGÜÍSTICA / VERBAL</i>	<i>INTELIGENCIA LÓGICO - MATEMÁTICA</i>	<i>INTELIGENCIA VISUAL / ESPACIAL</i>	<i>INTELIGENCIA CINÉTICA - CORPORAL</i>	<i>INTELIGENCIA MUSICAL</i>	<i>INTELIGENCIA NATURALISTA</i>	<i>INTELIGENCIA INTERPERSONAL E INTRAPERSONAL</i>
1. Valoración positiva de la actividad dado que previamente había sido trabajadas y tenían carácter motivador para los alumnos	2. Positiva, dicha actividad ha permitido aumentar periodos de atención así como memoria.	3. Valoración positiva pero para alumnos de 3 años sería conveniente aumentar tamaño de las imágenes	4. Positiva, en especial para aquellos alumnos con dificultades en el lenguaje.	5. Positiva y muy motivador para los alumnos con necesidades educativas especiales	6. Valoración positiva. Ha permitido a los alumnos obtener información de todos los superhéroes	7. Positiva, los alumnos han mostrado sus preferencias desde el momento inicial.
8. Valoración positiva, dicha actividad era motivadora para alumnos del último curso de Educación Infantil.	9. Positiva, se han utilizado diferentes materiales manipulativos para esta actividad.	10. En general positiva sin embargo en algunos emblemas ha sido necesario utilizar modelos para su realización.	11. Valoración positiva. La aplicación ha permitido el desarrollo de la lateralidad, coordinación y espera estructurada.	12. Positiva y muy motivadora para todos los alumnos. Se finalizaba la sesión con dicha canción y de este modo, les permitía organizar temporalmente la clase y noción de la finalización de la misma.	13. En general positiva sin embargo, a algunos alumnos les costaba recordar y requerían de la guía del adulto para narrar y ordenar las secuencias y actividades.	14. Positiva, permitiendo que los alumnos hayan añadido más elementos y detalles en el dibujo.

<p>15. Positiva. Se ha adaptado a los diferentes niveles y en todos se han observado progresos en la lectoescritura.</p>	<p>16. Positiva, en función de los niveles, variaba la cantidad del números. En algunos casos, se han añadido láminas con números más altos.</p>	<p>17. Positiva ya que a través de aplicaciones del iPad constituyen eje motivador. Así mismo ha favorecido la motricidad fina, la atención y la memoria.</p>	<p>18. Positiva. Se ha trabajado a través de distintas láminas e imágenes que han permitido afianzar los contenidos.</p>	<p>19. Positiva en general pero ha sido necesaria llevarla a cabo en varias sesiones y ofrecerles siempre modelos de ejecución de posturas y recordatorio verbal del adulto.</p>	<p>20. Positiva dado que ha permitido trabajar otros entornos y un aprendizajes incidental en los desplazamientos del aula de referencia al aula de apoyo.</p>	<p>21. Hubiese sido necesario disponer de más tiempo para profundizar en esta actividad.</p>
--	--	---	--	--	--	--