




Para facilitar la elaboración de estos desempeños existen las denominadas **cajas de herramientas** que, como su nombre da a entender, son cajas con modelos de desempeños que podemos utilizar a la hora de realizar una rueda de inteligencias.

La caja de herramientas que proponemos como modelo basado es la ideada por el Doctor David Lazear, que transcribimos a continuación.

 Lingüístico-verbal	 Lógico-matemática
<ol style="list-style-type: none"> 1. Escritura creativa: escribir textos originales sin límites. 2. Hablar de manera formal: realizar presentaciones orales verbales delante de los otros. 3. Humor-chistes: crear juegos de palabras, pareados humorísticos, chistes sobre temas académicos... 4. Improvisaciones: hablar de forma improvisada sobre un tema escogido al azar. 5. Diario-agenda: recoger y anotar todos los pensamientos, ideas... 6. Poesía: crear una poesía propia y apreciar las de los demás. 7. Lectura: estudiar materiales escrito sobre un concepto, idea o proceso. 8. Crear-narrar historias: inventar y contar historias sobre un tema. 9. Debate verbal: presentar un tema desde ambas perspectivas de un modo convincente. 10. Vocabulario: aprender nuevas palabras y practicarlas en una comunicación cotidiana. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Símbolos abstractos-fórmulas: designar esquemas de anotación esquemática (fórmula) para un proceso o contenido temático. 2. Cálculo: emplear pasos específicos, operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas. 3. Descifrar códigos: comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos. 4. Forzar relaciones: crear conexiones significativas entre ideas incoherentes. 5. Organizadores gráficos cognitivos: trabajar con redes, diagramas de Venn, matrices, escalas, mapas conceptuales... 6. Juegos de lógica-patrones: crear puzzles que contengan un reto para encontrar un patrón escondido. 7. Secuencias / patrones numéricos: investigar hechos numéricos y analizar estadísticas sobre un tema. 8. Esquemas: explicar un tema de forma lógica punto por punto. 9. Resolución de problemas: buscar los procedimientos apropiados para situaciones que implican resolución de problemas. 10. Silogismos: crear hipótesis y deducciones lógicas sobre un tópico (si... entonces...).





 Naturalista	 Visual-espacial
<ol style="list-style-type: none">1. Patrones arquetípicos: descubrir las repeticiones, patrones estandarizados y diseños de la naturaleza en todo el universo.2. Cuidar plantas y animales: realizar proyectos que incluyan el cuidado, tratamiento de animales, insectos, plantas u otros organismos.3. Prácticas de conservación: participar en proyectos de cuidado y preservación del medioambiente.4. Reacciones del medioambiente: comprender y adaptarse al medio y a sus reacciones naturales.5. Laboratorios naturales: crear experimentos o actividades en los cuales se empleen objetos del mundo natural.6. Trabajos de campo: ir fuera para poder experimentar con la naturaleza o traer la naturaleza al aula a través de vídeos, objetos, animales, plantas...7. Observación de la naturaleza: participar en actividades de observación como, por ejemplo, actividades geológicas, exploraciones, diarios de naturaleza...8. Simulaciones del mundo natural: recrear o representar la naturaleza con formas (dioramas, montajes, fotografías, dibujos...).9. Clasificación de las especies: trabajar con matrices de clasificación para comprender las características de los objetos naturales.10. Estimulación sensorial: exponer los sentidos a los sonidos de la naturaleza, olores, gustos, texturas y cosas visibles.	<ol style="list-style-type: none">1. Imaginación activa: encontrar conexiones entre diseños visuales y experiencias (o conocimientos) ya vividos.2. Esquemas de color-textura: asociar colores y texturas con conceptos, ideas o procesos.3. Dibujar: crear gráficos representativos de conceptos, ideas o procesos que estén estudiando (diagramas de flujo, ilustraciones...).4. Visualización guiada: crear imágenes mentales de un concepto, idea o proceso (personajes históricos, procesos científicos...).5. Mapas mentales: crear mapas conceptuales con la información6. Collage: diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos o dimensiones de una idea, concepto o proceso.7. Pintar: utilizar pinturas o marcadores de color para expresar la comprensión de ideas, conceptos o procesos.8. Esquemas de diseños: crear patrones abstractos para representar relaciones entre diferentes conceptos, ideas o procesos.9. Simular-fantasear: crear escenarios divertidos en la mente en base a una información o unos datos.10. Esculpir: crear modelos de barro para demostrar la comprensión de conceptos, ideas o procesos.



 Musical	 Cinestésica-corporal
<ol style="list-style-type: none">1. Sonidos medioambientales: emplear los sonidos ambientales que estén relacionados con un objeto, concepto o proceso anteriormente estudiado.2. Sonidos instrumentales: utilizar instrumentos musicales que produzcan sonidos para una lección (por ejemplo, acompañamiento).3. Composición musical: componer y crear música para comunicar la comprensión de un concepto, idea o proceso.4. Actuación musical: crear presentaciones o informes en los que la música y el ritmo tienen un papel importante.5. Vibraciones-percusión: emplear vibraciones o ritmos para comunicar un concepto, idea o proceso para otros y para uno mismo.6. Rap: utilizar raps para facilitar la comunicación o para recordar ciertos conceptos, ideas o procesos.7. Patrones rítmicos: producir ritmos y tiempos para demostrar los diferentes aspectos de un concepto, idea o proceso.8. Cantar-tararear: crear canciones sobre un tema académico o buscar canciones para completar un tema.9. Esquemas tonales: los temas asociados a un tono.10. Sonidos o tonos vocales: producir sonidos con las cuerdas vocales para ilustrar un concepto, idea o proceso.	<ol style="list-style-type: none">1. Lenguaje corporal: representar el significado con el cuerpo, interpretaciones o composiciones de una idea con movimiento físico.2. Escultura corporal / tabla: ordenar (como una escultura) un grupo de personas para expresar una idea, concepto o proceso.3. Representación dramática: crear un minidrama que muestre la relación dinámica entre diferentes conceptos, ideas o procesos.4. Folk-danza creativa: crear la coreografía de un baile que demuestre la comprensión de un concepto, idea o proceso.5. Rutinas gimnásticas: diseñar un flujo orquestado de movimientos físicos que incorpore relaciones con un tema.6. Gráfico humano: trazar una línea continua y disponer a un lado a los que están de acuerdo con un tema y al otro los que no, para expresar la comprensión de un concepto.7. Inventar: fabricar algo que demuestre un concepto, idea o proceso (un modelo para demostrar cómo funciona algo...).8. Ejercicio físico: crear rutinas físicas que otros realizan para aprender conceptos, ideas o procesos.9. Juego de roles-mimo: representar un juego de roles para expresar la comprensión de una idea, concepto o proceso.10. Juegos deportivos: crear juegos de competición o concursos basados en el conocimiento específico de un concepto, idea o proceso.



 Intrapersonal	 Interpersonal
<ol style="list-style-type: none">1. Estados alterados de conciencia: aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para llegar a un estado óptimo.2. Procesamiento emocional: reconocer las dimensiones afectivas sobre algo que se estudie.3. Habilidades de concentración: aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea.4. Razonamiento de orden superior: progresar de la memorización a la síntesis, integración y aplicación.5. Proyectos independientes: trabajar solo para expresar sentimientos y pensamientos sobre un tema.6. Autoconocimiento: encontrar las implicaciones y aplicaciones personales de los temas aprendidos en el aula para la vida personal de cada uno.7. Técnicas de metacognición: reflexionar sobre el propio pensamiento.8. Prácticas de conciencia: prestar atención a la experiencia propia de la vida.9. Métodos de reflexión silenciosa: trabajar con instrumentos de reflexión, como diarios de pensamientos, diarios personales...10. Estrategias de pensamiento: aprender qué pautas de pensamiento utilizar para realizar cada una de las tareas.	<ol style="list-style-type: none">1. Habilidades de colaboración: reconocer y aprender habilidades sociales para entablar una relación afectiva entre dos personas.2. Aprendizaje cooperativo: realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos.3. Prácticas de empatía: expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona.4. Ofrecer <i>feedback</i>: dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de alguien.5. Proyectos de grupo: investigar un tema con otros, trabajando en equipos.6. Intuir sentimientos del otro: adivinar lo que está sintiendo o experimentando otra persona en una situación determinada.7. Rompecabezas: dividir el aprendizaje de un tema en diferentes partes de manera que los alumnos puedan aprender unos de otros.8. Comunicación persona-persona: fijarse en cómo las personas se relacionan y cómo se podría mejorar esa relación.9. Recibir <i>feedback</i> de otro: aceptar la relación, opinión... de otra persona sobre lo que uno está haciendo.10. Motivaciones de los demás: explorar un tema para descubrir por qué los otros actuaron de un modo determinado.