

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, ¿cómo desarrollarlas con juegos?

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo de concepción de la mente propuesto en 1983 por Howard Gardner (profesor de la Universidad de Harvard y galardonado con el Premio Príncipe de Asturias de Ciencias Sociales 2011) para él, la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino una red de conjuntos autónomos, relativamente interrelacionados.



Según Gardner, todos tenemos todas las Inteligencias, pero no hay dos personas con los mismos perfiles de inteligencia. Por lo tanto, si cada uno tenemos un perfil de inteligencia distinto y tenemos más desarrolladas unas inteligencias que otras, aprendemos de maneras distintas y tendremos unas habilidades concretas. ¿La escuela actual utiliza métodos adecuados? Proponemos una formación activa donde el juego es el protagonista:

- Debemos personalizar los aprendizajes: La escuela debe permitir que cada uno aprenda de la mejor manera y demuestre su aprendizaje de la manera con la que se exprese mejor.
- Debemos pluralizar los aprendizajes: La escuela tiene que diversificar la manera en que enseña para que todos los alumnos tengan las mismas posibilidades de comprendernos.

¿Cómo identificar las inteligencias en nuestros hij@s/alumn@s?

Inteligencia lingüística-verbal:

– Le da importancia a los libros, lee habitualmente, prefiere la radio a la televisión (música/imagen), le gustan los acertijos, trabalenguas o juegos de palabras, los demás disfrutan de las anécdotas que cuenta porque las describe bien, cuenta chistes, canta, es curios@ y pregunta siempre por el origen de las cosas, palabras, o por su significado, etc.

Inteligencia lógico-matemática:

– Hace cálculos mentales con facilidad, le gustan los juegos lógicos, le gustan los problemas de “¿qué pasaría si...?”, busca continuamente regularidades, secuencias lógicas o explicaciones a lo que ve, ordena sus juguetes según tamaño, color o forma, le gusta hacer puzzles o jugar con juegos de construir...

Inteligencia visual-espacial:

– Con frecuencia hace fotos o graba en video, le gustan los rompecabezas, los laberintos o problemas visuales, se orienta con facilidad, le gusta dibujar, imagina con facilidad la perspectiva de las cosas vistas desde otro punto de vista, le resulta fácil decorar habitaciones, se mueve bien con los planos y mapas, etc.

Inteligencia corporal-cinestésica:

– Practica alguna actividad física regularmente más que verla, le gusta trabajar con las manos (cortar-pegar, coser, tejer, bricolaje, cerámica, etc.), le gustan las actividades al aire libre, gesticula cuando habla, es una persona bien coordinada desde el punto de vista físico, siempre se le ha dado bien bailar, etc.

Inteligencia musical

– Escucha canciones cuando le apetece, tararea canciones constantemente, toca algún instrumento, le gusta bailar, aprende rápido las canciones, tamborilea con las manos o el lápiz cuando escucha música, sigue el ritmo de una melodía sin dificultad, etc.

Inteligencia interpersonal:

– Le gusta participar en actividades sociales/grupo en el cole o en casa, suele contar sus problemas a alguien, otras personas suelen buscarle para contarle sus preocupaciones o para pedirle consejo, le gusta enseñar lo que sabe a otros, prefiere salir con sus amigos a quedarse solo en casa, tiene muchos amigos, etc.

Inteligencia intrapersonal

– Pasa bastante tiempo solo, prefiere el juego/juguete individual a colectivo, es independiente, tiene una gran fuerza de voluntad, escribe un diario personal, le gusta la rutina, tiene clara sus ideas, es cariñoso, etc.

Una vez sondeadas las inteligencias fuertes y débiles en ell@s, sería interesante pensar en el modo en que las destrezas con que contamos podrían contribuir a enriquecer nuestra tarea docente/padres, y, por otro lado, planear cómo potenciar las áreas deficitarias para poder ayudar a los alumnos a desarrollar el conjunto de las siete inteligencias.

En el presente **Plan Andalucía Profundiza** desarrollaremos estas habilidades humanas a través de los juegos en general y los de mesa en particular. Utilizaremos una metodología activa para lograr un desarrollo y potenciación de las citadas inteligencias. Todo ello desde una perspectiva lúdica y creativa.

Las 8 sesiones se dividirán en tres partes:

- Presentación de la inteligencia
- Conocimiento de los juegos asociados
- Investigación y creación.

Para la evaluación del proyecto cada uno de los alumn@s será observado con en la realización de actividades (actitud, entusiasmo, dedicación, dificultad, comentarios o preguntas que realiza, las respuestas o producto que elabora, etc.) en las tareas grupales e individuales. La última sesión será para mostrar los objetivos alcanzados en las sesiones y la puesta en común con la comunidad educativa.