

MATHS

# “El reto de las inteligencias múltiples”

Ref. 20005



# EL RETO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Ref. 20005

1. CONTENIDO
2. EDAD RECOMENDADA
3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS
4. DESCRIPCIÓN DE LOS RETOS DE CADA INTELIGENCIA
5. SISTEMA DE JUEGO
6. SOLUCIÓN DE LOS RETOS

## 1. CONTENIDO

El juego se compone de 64 fichas octogonales (9,2 x 9,2 cm) y 64 piezas puzzle que forman 8 octógonos (9,2 x 9,2 cm). Las 64 fichas octogonales contienen retos diferentes para cada una de las 8 inteligencias:

	<b>Inteligencia Verbal-Lingüística</b>		<b>Inteligencia Corporal-cinestésica</b>
	<b>Inteligencia Lógico-Matemática</b>		<b>Inteligencia Intrapersonal</b>
	<b>Inteligencia Visual-espacial</b>		<b>Inteligencia Interpersonal</b>
	<b>Inteligencia Musical</b>		<b>Inteligencia Naturalista</b>

## 2. EDAD RECOMENDADA

De 5 a 10 años.

## 3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Descubrir que no hay una única inteligencia.
- Conocer las 8 inteligencias de la Teoría de las Inteligencias Múltiples (Howard Gardner).
- Despertar el interés por el aprendizaje de las diferentes inteligencias.
- Identificar las inteligencias que predominan en cada persona y desarrollar el autoconocimiento de uno mismo.
- Fomentar la colaboración, la cooperación y el trabajo en equipo.
- Aprender las ventajas de los equipos interdisciplinares.
- Estimular la creatividad y la imaginación.

## 4. DESCRIPCIÓN DE LOS RETOS DE CADA INTELIGENCIA

Antes de comenzar el juego se recomienda realizar una breve explicación de las 8 inteligencias y del tipo de reto que se propone para cada inteligencia.

ABC

### Inteligencia Verbal-Lingüística

- **Consiste en:** Ser capaz de expresar y entender ideas de forma efectiva a través del lenguaje. Tener habilidad para usar las palabras tanto en lenguaje oral como escrito.
- **Reto tipo 1 (fichas 1 a 4):** Inventa una historia original con los elementos que aparecen en la ficha.
- **Reto tipo 2 (fichas 5 a 8):** Observa las imágenes e indica cuál de las opciones es diferente a las demás. Razona tu respuesta. (Ej. las zanahorias, porque crecen bajo tierra).



Ej. reto tipo 1



reto tipo 2

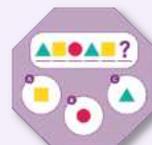
123

### Inteligencia Lógico- Matemática

- **Consiste en:** Ser capaz de hacer cálculos mentales con rapidez, resolver problemas matemáticos, utilizar el método científico, hacer razonamientos inductivos y deductivos e identificar patrones numéricos o lógicos.
- **Reto tipo 1 (fichas 9 a 12):** Obtén el número o cantidad que aparece en la base de la ficha a partir de los números o cantidades que se muestran en la parte superior de la ficha. Puedes utilizar las operaciones que quieras.
- **Reto tipo 2 (fichas 13 a 16):** Elige una opción para continuar la serie y razona tu respuesta.



Ej. reto tipo 1



reto tipo 2



### Inteligencia Visual-espacial

- **Consiste en:** Ser capaz de resolver problemas espaciales, reconocer diferentes perspectivas de una misma imagen u objeto y tener facilidad para rotar objetos mentalmente. Tener la habilidad para visualizar ideas, diseñarlas o dibujarlas en tres dimensiones.
- **Reto tipo 1 (fichas 17 a 20):** ¿Qué pieza encaja en el hueco de la figura? Razona tu respuesta. (Ej. Figura C, girándola hacia la izquierda)
- **Reto tipo 2 (fichas 21 a 14):** Sitúate en la flecha y descubre a qué letra te lleva el laberinto. (Ej. lleva a la B).



Ej. reto tipo 1



reto tipo 2



### Inteligencia Musical

- **Consiste en:** Ser capaz de percibir, discriminar y expresarse a través de la música, cantar, tocar instrumentos, leer y componer piezas musicales con facilidad. Habilidad para discriminar diferentes notas, tonos; aprender canciones y seguir el ritmo de una canción.
- **Reto tipo 1 (fichas 25 a 28):** Reproduce el ritmo representado. Cada punto representa una palmada y cada línea representa dar un golpe sobre la mesa con las dos manos
- **Reto tipo 2 (fichas 29 a 32):** Canta una canción relacionada con la imagen (Ej. canción de cumpleaños)



Ej. reto tipo 1



reto tipo 2



### Inteligencia Corporal- cinestésica

- **Consiste en:** Ser capaz de utilizar el cuerpo para realizar movimientos y actividades precisas con el fin de conseguir un objetivo. Están implicadas las habilidades corporales como la fuerza, la rapidez, la flexibilidad, la coordinación y el equilibrio.
- **Reto tipo 1 (fichas 33 a 36):** Realiza el movimiento que se representa en la ficha y repítelo las veces que se indica (Ej. "x3" = se ha de repetir 3 veces).
- **Reto tipo 2 (fichas 37 a 40):** Imita la postura del personaje e intenta mantenerte en esa posición durante 5 segundos.



Ej. reto tipo 1



reto tipo 2



### Inteligencia Intrapersonal

- **Consiste en:** Ser capaz de conocer todos aquellos aspectos relacionados con uno mismo y con nuestra forma de pensar, sentir y actuar. Es el autoconocimiento que tenemos de nosotros mismos.
- **Reto (fichas 41 a 48):** ¿Con cuál de las dos imágenes te identificas más? Intenta explicar en qué te pareces o qué es lo que te gusta de la opción elegida. Puedes empezar diciendo: "me siento más identificado/a con...", o "me gusta más..." Ej. Me siento más identificado con el perro porque, como él, me gusta estar rodeado de gente, siempre tengo ganas de jugar y soy bastante obediente.



Ejemplo de reto



### Inteligencia Interpersonal

- **Consiste en:** Ser capaz de interactuar con los demás de manera óptima teniendo en cuenta cómo se sienten y de liderar un equipo y atender a sus necesidades.
- **Reto (fichas 49 a 56):** Representa con ayuda de varios jugadores (de 2 a 8): la letra, el número o el signo que muestra la ficha. Deberás ser capaz de coordinar a todos los jugadores elegidos para representar el objetivo.



Ejemplo de reto



### Inteligencia Naturalista

- **Consiste en:** Ser capaz de percibir, diferenciar y categorizar las relaciones que existen entre diferentes seres vivos, fenómenos de la naturaleza o características de los diferentes entornos o hábitats. Tener conocimiento del medio natural y del entorno.
- **Reto (fichas 57 a 64):** Encuentra qué tienen en común los diferentes elementos de la ficha (Ej. son animales que viven en climas fríos)



Ejemplo de reto

## 5. SISTEMA DE JUEGO

### Forma de juego 1 - Modo Interdisciplinar

El objetivo es conseguir completar el puzle octogonal de inteligencias con una pieza de cada color (una pieza de cada inteligencia). Se puede jugar individualmente o con equipos de 2 a 5 jugadores.

1. Se explican las diferentes inteligencias y los iconos o colores de las fichas asociados a cada inteligencia.
2. Se colocan las fichas boca-abajo en 8 montones diferentes, uno por inteligencia.
3. Se decide el turno de los jugadores o equipos.
4. El primer jugador o equipo ha de coger una ficha del montón que quiera, y decir en voz alta a qué inteligencia corresponde el reto que va a realizar. A continuación, dará la vuelta a la ficha e intentará resolver el reto. Si juega en equipo, decidirán si lo resuelven entre todos o sólo un miembro del equipo.
5. Si superan el reto conseguirán una pieza de puzle con la inteligencia que han trabajado, si no intentarán conseguir el reto en el próximo turno.
6. El turno pasa al siguiente jugador o equipo.
7. El jugador o equipo que primero consiga completar el puzle con una pieza de cada inteligencia será el ganador.

### Forma de juego 2 - Experto en una Inteligencia

El objetivo será que cada jugador o equipo trabaje una única inteligencia en cada partida.

1. Se colocan las fichas boca-abajo en 8 montones diferentes, uno por inteligencia.
2. Por turnos cada equipo irá cogiendo una carta del montón de su inteligencia e intentará superar el reto. Si lo consigue se llevará una pieza del puzle del color de su inteligencia.
3. A continuación, pasará el turno al siguiente equipo y así sucesivamente.
4. Ganará aquel equipo que antes consiga reunir las 8 piezas de su inteligencia y complete su puzle octogonal.

\*Observaciones: La inteligencia asignada a cada equipo puede ser de libre elección o ser decisión de quién dirige la actividad. El objetivo es cambiar de inteligencia en cada partida y pasar por diferentes inteligencias.

También se puede trabajar de modo individual para conocer los puntos fuertes o inteligencias predominantes de cada persona, así como para potenciar y practicar las menos destacadas.

## 6. SOLUCIÓN DE LOS RETOS

Muchos retos tienen respuestas abiertas, expresamente indicadas para permitir desarrollar la creatividad y el razonamiento de los niños. Siempre que se razone una respuesta con coherencia será correcta. Hay retos que tienen tantas respuestas como seamos capaces de crear y razonar. Serán los jugadores los que decidirán si el reto ha sido superado. Los desacuerdos se someterán a voto democrático entre los jugadores.

Por otro lado, algunos retos tienen una única respuesta posible.

A continuación, se detallan las posibles respuestas:

**Reto 1 al 4:** las historias serán correctas si incluyen todos los elementos.

**Reto 5: bicicleta** porque es el único medio de transporte que no tiene motor, o **helicóptero** porque es el único que va por el aire, o **coche** porque es el único que tiene cuatro ruedas, etc.

**Reto 6: gallina** porque es ovíparo y pone huevos, o porque es el único que tiene dos patas, o porque tiene plumas. O bien, la **oveja** porque da lana, etc.

**Reto 7: zanahoria** porque crece bajo tierra, o **nueces** porque es el único fruto con cáscara, etc.

**Reto 8: kayak de piragüismo** porque es el único deporte que se realiza en el agua, o porque es el único deporte que no necesita una pelota, o **béisbol** porque es el único deporte que se juega con un bate, etc.

**Reto 9:**  $5+3$ ,  $2 \times 4$ ,  $5+6-3$ , etc. (operaciones cuyo resultado sea 8)

**Reto 10:**  $2+1$ ,  $5-2$ , etc. (operaciones cuyo resultado sea 3)

**Reto 11:**  $4+1$ ,  $6-2+1$ , etc. (operaciones cuyo resultado sea 5)

**Reto 12:**  $5-1$ ,  $2 \times 3$ , etc. (operaciones cuyo resultado sea 6)

\* Las respuestas de los retos 9 a 12 son solo un ejemplo, existen muchas más operaciones por las que se llega al número dado en la ficha.

**Reto 13: A, Reto 14: B, Reto 15: B, Reto 16: C**

\* Las respuestas de los retos 13 a 16 no son las únicas posibles, aunque sí las más frecuentes. Siempre que la respuesta se razone y sea coherente será válida. Los desacuerdos se someterán a voto democrático entre los jugadores.

**Reto 17: C, Reto 18: B, Reto 19: C, Reto 20: B**

\* Las respuestas de los retos 17 a 20 no son las únicas posibles, aunque sí las más frecuentes. Siempre que la respuesta se razone y sea coherente será válida. Los desacuerdos se someterán a voto democrático entre los jugadores.

**Reto 21: D, Reto 22: B, Reto 23: C, Reto 24: B**

\* Las respuestas de los retos 21 a 24 son las únicas respuestas posibles.

**Reto 25 a 32:** Serán los jugadores los que decidirán si el reto ha sido superado. Los desacuerdos se someterán a voto democrático entre los jugadores.

**Reto 33 a 40:** Serán los jugadores los que decidirán si el reto ha sido superado. Los desacuerdos se someterán a voto democrático entre los jugadores.

**Reto 41 a 48:** Todas las respuestas serán válidas siempre que se explique la opción elegida.

**Reto 49 a 56:** Serán los jugadores los que decidirán si el reto ha sido superado. Los desacuerdos se someterán a voto democrático entre los jugadores.

**Reto 57:** son redondos, **Reto 58:** viven en clima frío, **Reto 59:** sirven de alimento para otros seres vivos, **Reto 60:** son rojos, **Reto 61:** son energías naturales, **Reto 62:** son seres vivos, **Reto 63:** tienen sistema de defensa, **Reto 64:** pueden provocar sonido.

\* Las respuestas de los retos 57 a 64 no son las únicas posibles, aunque sí las más frecuentes. Siempre que la respuesta se razone y sea coherente será válida. Los desacuerdos se someterán a voto democrático entre los jugadores.