INTELIGENCIA MUSICAL:

A) Tambores, panderetas, cajas de música, campanas diversas, trompeta, casettes de juguetes, maracas, cascabeles, crótalos, flautas y silbatos.

B) Micrófonos de juegos imitativos, radios, compactos infantiles, marimbas, castañuelas, walkman, pianos electrónicos, textos de músicos y creadores.

C) Reproductores de CD, guitarras armónicas, órganos, discos, walkman.

INTELIGENCIA VERBAL:

A) Teléfonos con voces, juguetes de medios de transportes, juegos de imágenes, karaokes, domino de colores, frutas o vegetales.

B) Títeres, cuentos, juegos de roles (médicos, peluqueros...), casas de muñecas, lotos, dominó de animales, cajas de sorpresas.

C) Historias, narraciones, marionetas, imprenta, disfraces, parchís, monopoly, tocadiscos, trivial, palabras cruzadas.

INTELIGENCIA MOTRIZ

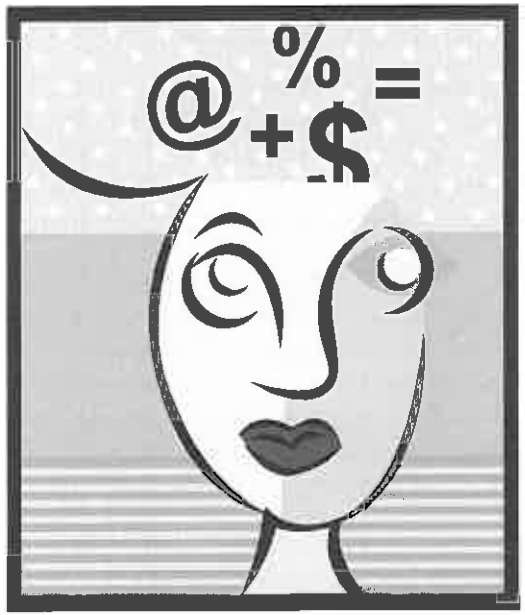
A) Arrastres, gateadores, carruseles sonoros, toboganes, triciclos, escaleras, caballitos, juegos de lazada, moldes para juegos de arena, recortables, tijeras romas.

B) Pantallas de dibujo, construcciones, bicicleta, recortables, carretilla, juegos de argollas, raquetas, patines, trompo, juegos de pompas de jabón, bolos, clavijeros, xilófono.

C) Construcciones, bicicleta, arco y flechas, raquetas, monopatines, juegos de herramientas, caña de pescar, palitos chinos, juegos con cuerdas, juegos con aros, diábolo.

Los apartados A), B) y C) corresponden respectivamente a las edades de Educación Infantil (3-6), primer y segundo ciclo de Primaria (7-9) y tercer ciclo de Primaria (10-12) años.

Los juguetes y la estimulación de las inteligencias



CEIP SIETE INFANTES DE LARA"

Equipo de Orientación Educativa de Logroño Oeste
Orientadora: Charo Cencerrado de Aller

Las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples, planteada por H. Gardner niega la existencia de una inteligencia única o monolítica (tal y como tradicionalmente se ha concebido a la inteligencia) que influye en todas las habilidades humanas. Por el contrario postula la existencia de siete inteligencias diferenciadas que coexisten con diferentes grados de desarrollo en cada persona: la lógica-matemática, la lingüística, la espacial, la musical, cinestésica, la intrapersonal o la interpersonal. Concibe la mente de forma modular, lo que quiere decir que se ve cada inteligencia como una emanación de una porción distinta del cerebro y, por tanto, independiente de otras.

El desarrollo de cada una de las inteligencias va a estar relacionado con los medios que el ambiente proporciona para su realización, en ese sentido los juguetes forman parte de las experiencias cristalizantes en la medida en que son bien elegidos para activar cada tipo de ellas.

Sin pretender ser dogmáticos, taxativos ni excluyentes la siguiente clasificación pretende servir como reflexión y orientación en la selección de los juguetes más adecuados para nuestros hijos teniendo en cuenta su personalidad y los fines que como educadores persigamos:

INTELIGENCIA LÓGICA-MATEMÁTICA:

A) Juegos de ensarte y encaje, puzzles de figuras geométricas, clavijeros, rompecabezas numéricos (hasta el 10), juegos de inclusión (colores, formas y tamaños)

B) Rompecabezas lógicos y numéricos, juegos de seriación y comparación, libro de acertijos, rompecabezas, calculadoras de juguete, dominós de números, construcciones, juegos de herramientas

C) Libros de inventos e inventores, rompecabezas, lógicos y numéricos, juegos de clasificación e identificación, juegos de modelos y planos, brújulas de juguete, juguetes mecánicos y electrónicos, arquitecturas, mecanos

INTELIGENCIA SOCIAL:

A) Lotos, muñecas, animales de plástico, peluches, juegos de comiditas, cestas de recogidas de juguetes.

B) Parchís, títeres, juegos de conocimientos escolares, juegos de peluquería, juego de damas.

C) Ajedrez, parchís, monopoly, lotería, dominó.

INTELIGENCIA ESPACIAL

A) Arrastres, gateadores, engranajes (figuras, animales y plantas...), cuentas de ensartar, plastilina, moldes, pelotas de trapo, pinturas de cera, cuadernos de pintar

B) Rompecabezas de animales y paisajes, mosaicos de formas y colores, bloques de construcciones, plastilina, pelotas, juegos de ensartar argollas, lápices de colores, cuadernos de dibujo, caleidoscopios, transformables, mecanos,

C) Rompecabezas geográficos, juegos electrónicos con gráficos, laberintos, ordenadores de juguete, construcciones de aviones y barcos, témperas, cuadernos de dibujo, transformables.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL:

A) Frutas, plantas, animales, libros de imágenes, diapositivas, juegos de atención, juegos didácticos de ordenador.

B) Reproductores de CD, discos, juegos de ordenador, juegos de atención y reflexión.

C) Lecturas sobre naturaleza, biografías de personajes ilustres, videojuegos, juegos de ordenador, máquina fotográfica.