

**GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA
LINGÜÍSTICA EN NIÑOS ENTRE LOS 5 Y 7 AÑOS A PARTIR DEL JUEGO Y
ACTIVIDADES LÚDICO-RECREATIVAS.**

CARMEN ELENA JIMÉNEZ ZAPATA

JANINA UTRIA CORONADO

**UNIVERSIDAD DEL VALLE SEDE PALMIRA
FACULTAD DE PEDAGOGIA
PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA
DEPORTES Y RECREACION
PALMIRA VALLE
2010**

**GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA
LINGÜÍSTICA EN NIÑOS ENTRE LOS 5 Y 7 AÑOS A PARTIR DEL JUEGO Y
ACTIVIDADES LÚDICO-RECREATIVAS.**

CARMEN ELENA JIMÉNEZ ZAPATA

JANINA UTRIA CORONADO

GUÍA METODOLÓGICA

**Director: HOLBEIN GIRALDO PAREDES
LICENCIADO DE HISTORIA
UNIVERSIDAD DEL VALLE**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE SEDE PALMIRA
FACULTAD DE PEDAGOGIA
PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA
DEPORTES Y RECREACION
PALMIRA-VALLE
2010**

Nota de Aceptación:

Firma del presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Palmira, 28 de Enero de 2010

AGRADECIMIENTOS

A nuestro director que con su entrega, dedicación y compromiso, nos brinda seguridad en los momentos más difíciles, encaminándonos a la culminación de nuestro objetivo.

DEDICATORIA

A Dios por darme la sabiduría, la fe y la capacidad de asimilar bien los obstáculos que se me presentaron en la elaboración del trabajo.

A mi familia por creer en mí, dándome la fortaleza, la seguridad y su voz de aliento que no me permitió desfallecer.

Carmen Elena Jiménez Zapata

DEDICATORIA

Agradezco a mis padres por el compromiso que han tenido en mi formación, la confianza que me han dado y el apoyo incondicional ofrecido, en esos momentos difíciles.

A mi hermana, mis familiares, amigos por estar siempre a mi lado ayudándome a salir adelante y al profesor Holbein Giraldo por ser tan tolerante.

Janina Utria Coronado

ÍNDICE

1. GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA EN NIÑOS ENTRE LOS CINCO Y SIETE AÑOS DE EDAD A PARTIR DEL JUEGO Y ACTIVIDADES LÚDICO- RECREATIVAS	...pág.3
2. OBJETIVO GENERAL.....	5
2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
MARCO CONCEPTUAL	
3. QUE ES INTELIGENCIA.....	6
3.1. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	7
3.1.1. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	8
3.2. INTELIGENCIA Y DESARROLLO HUMANO.....	10
3.3. LA RELACIÓN ENTRE LA INTELIGENCIA Y EL APRENDIZAJE.....	12
3.4. COMO UTILIZAR LAS INTELIGENCIAS.....	13
3.5. LA INTELIGENCIA VERBAL CRECE CON EL AUMENTO DEL VOCABULARIO.....	15
3.6. EL EXCESO DE ESTÍMULOS ACTÚA COMO «DESESTÍMULO»...	18
3.7. DESARROLLO PRENATAL.....	20
3.8. DESARROLLO INTELECTUAL HASTA LOS TRES AÑOS.....	21
3.8.1. La habituación o aprendizaje mecánico.....	22
3.8.2. El condicionamiento clásico corresponde.....	22
3.8.3. El condicionamiento operante.....	22
3.8.4. El aprendizaje significativo.....	22

3.8.5. El aprendizaje y la memoria.....	22
3.9. ENTRE LOS TRES Y LOS SEIS AÑOS.....	24
3.10. DE LOS SEIS A LOS DOCE AÑOS.....	29
4. EL LENGUAJE.....	32
4.1. FUNCIONES DEL LENGUAJE.....	33
4.2. EL DOBLE VALOR DEL LENGUAJE.....	34
4.3. DIFERENTES MANIFESTACIONES DEL LENGUAJE.....	36
4.3.1. La actividad lingüística comprensión y producción.....	36
4.4. LA COMPLEJIDAD DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE.....	37
4.4.1. Situaciones de aprendizaje propicias para el desarrollo del lenguaje.	39
4.5. FORMAR EL LENGUAJE APERTURA DE CAMINOS PARA LA INTERLOCUCIÓN.....	40
4.5.1. El porqué de la formación del lenguaje.....	40
4.6. LEER Y ESCRIBIR: MÁS ALLÁ DE LA ALFABETIZACIÓN.....	41
4.7. APRENDIZAJE QUE DEBE TRASCENDER LA ESCUELA.....	42
4.7.1. Procesos fundamentales.....	42
4.8. LAS GRANDES METAS DE LA FORMACIÓN EN LENGUAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA.....	43
4.8.1. La comunicación.....	44
4.8.2. La transmisión de información.....	44
4.8.3. La representación de la realidad.....	44
4.8.4. La expresión de los sentimientos y las potencialidades estéticas.	45
4.8.5. El ejercicio de una ciudadanía responsable.....	45

4.8.6. El sentido de la propia existencia.....	46
4.9. COMO ORIENTAR LA FORMACIÓN EN LENGUAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA.....	46
4.9.1. Tres campos fundamentales en la formación en lenguaje.....	47
4.9.2. La pedagogía de la lengua castellana.....	47
4.9.3. La pedagogía de la literatura.....	48
4.9.4. La pedagogía de otros sistemas simbólicos.....	49
4.10. LA ESTRUCTURA DE LOS ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS DE LENGUAJE.....	50
4.10.1. Factores estándares y subprocesos.....	51
4.10.2. Un ejemplo de estándar.....	51
5. PRUEBAS DEL SABER.....	52
5.1. EVALUAR: PUNTO DE PARTIDA PARA MEJORAR.....	52
5.1.1. ¿A quiénes hemos evaluado?.....	52
5.1.2. ¿Por qué quinto y noveno?.....	52
5.1.3. ¿Que miden las pruebas del saber?.....	53
5.1.4. ¿Qué se mide en lenguaje?.....	53
5.2. RESULTADOS PRUEBAS SABER 2005: SE MEJORÓ RESPECTO AL 2002/2003.....	53
5.2.1. Ventajas de tener un sistema de evaluación permanente.....	54
5.2.2. Pruebas del saber: Cómo Analizarlas.....	54
5.2.3. Resultados Nacionales por Áreas.....	55
5.2.4. Niveles de competencia.....	55
5.2.5. ¿Cómo nos fue en lenguaje?.....	56
5.2.6. Cifras por Regiones.....	56

6. EL JUEGO.....	57
6.1. LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET.....	58
6.2. LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO SEGÚN ANA FREUD.....	58
6.2.1. Ego/ Narcisista.....	58
6.2.2. Exhibicionista.....	58
6.2.3. Juegos más definidos y marcados por su sexo.....	58
6.3. JUEGO Y APRENDIZAJE.....	59
6.4. JUEGOS Y HABILIDADES OPERATORIAS.....	60
6.5. CUANTOS UTILIZAR LOS JUEGOS	63
6.6. COMO UTILIZAR LOS JUEGOS	63
6.6.1 Capacidad de constituirse en un factor de autoestima para el alumno.....	63
6.6.2 Condiciones psicológicas favorables.....	64
6.6.3 Condiciones ambientales.....	64
6.6.4 Fundamentos técnicos.....	64
6.7 JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA VERBAL O LINGÜÍSTICA.....	64
6.7.1 Juegos orientados a la ampliación del vocabulario.....	65
6.7.2 Juegos para dar fluidez verbal,.....	65
6.7.3 Juegos específicos para la alfabetización.....	65
6.7.4 Juegos para la memoria verbal.....	65
7 QUE ES RECREACION.....	66
7.1. CARACTERISTICAS DE LA RECREACION.....	67

8	LUDICÁ.....	68
9	QUE ES RIMA.....	69
10	LA RONDA.....	70
11	CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS.....	71
11.1.	CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.....	71
11.1.1.	Desarrollo motriz.....	71
11.1.2.	Desarrollo psico-sexual.....	71
11.1.3.	Desarrollo social.....	72
11.1.4.	De su moralidad.....	73
11.1.5.	Desarrollo intelectual.....	73
11.1.6.	Características del lenguaje oral, escrito, gráfico.....	74
11.2.	CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 6 Y LOS 8 AÑOS..	75
11.2.1.	Desarrollo físico.....	75
11.2.2.	Desarrollo intelectual.....	76
11.2.3.	Desarrollo afectivo.....	76
11.2.4.	Desarrollo social.....	77
11.2.5.	Madurez.....	77
	MARCO LEGAL.....	78
12	LEY 115 DE 1994.....	78
12.1.	Decreta.....	78
12.1.1	Título I.....	78
12.1.1.1.	Artículo.1º.....	78

12.1.1.2. Artículo.14°.....	78
12.1.1.3. Artículo.15°.....	79
12.1.1.4. Artículo.16°.....	79
12.1.1.5 Artículo.20°.....	79
12.1.1.6 Artículo.21°.....	79
12.1.1.7 Artículo.22°.....	80
12.1.1.8 Artículo.23°.....	80
12.1.1.9 Artículo.30°.....	81
12.1.1.10 Artículo.31°.....	81
12.2. DECRETO 1860.....	82
12.2.1. Decreta.....	82
12.2.1.1 Artículo 54°. Indicadores de logro en la Educación básica.	82
13. LEY 181 DEL 1995.....	83
13.1 DECRETA.....	83
13.1.1. CAPÍTULO I.....	83
13.1.1.1 TÍTULO I.....	83
13.1.1.1.1. Artículo.1°.....	83
13.1.1.1.2. Artículo.2°.....	83
13.1.1.1.3. Artículo.3°.....	83
13.1.2 CAPITULO II.....	84
13.1.2.1 TÍTULO II.....	84
13.1.2.1.1 Artículo.5°.....	84
13.1.2.2 Título III.....	84

13.1.2.2.1 Artículo.11º.....	84
13.1.2.2.2. Artículo.12º	85
13.1.2.3. Título IV.....	85
13.1.2.3.1 Capítulo II.....	85
13.1.2.3.1.1 Artículo.17º.....	85
13.1.2.3.1.2 Artículo.18º.....	85
14. GUÍA METODOLÓGICA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA ENFOCADA A CADA UNA DE LAS HABILIDADES DEL LENGUAJE.....	86
PRESENTACIÓN.....	86
15. OBJETIVOS.....	87
15.1 OBJETIVO GENERAL.....	87
15.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	87
16. TEST VALORATIVO.....	88
17. GUÍA PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES DEL LENGUAJE.	89
Capítulo 1	
Estimulación de la Lectura.....	89
17.1 LA LECTURA.....	88
17.1.1 JUEGOS PARA ESTIMULAR LA LECTURA.....	90
17.1.1.1 SONIDOS.....	91
17.1.1.2 RIMAS.....	92
17.1.1.3 DIVERTIRSE CON PAPEL.....	93
17.1.1.4 EL MISMO JUEGO.....	94
17.1.1.5 PRONÓSTICOS.....	95

17.1.1.6 IDENTIFICAR.....	96
17.1.1.7 LOCALIZACIÓN.....	97
17.1.1.8 FALSO.....	99
17.1.1.9 ENCUÉNTRALO.....	100
17.1.1.10 DETALLES.....	101
17.1.1.11 SINÓNIMOS.....	102
17.1.1.12 CAZA DE PALABRAS.....	103
17.1.1.13 HE PERDIDO ALGO.....	105
17.1.1.14 ¡LO TENGO!.....	106
17.1.1.15 ¿SABES?.....	107
17.1.1.16 CATEGORÍAS.....	109
17.1.1.17 CONTRARIO.....	110
17.1.1.18 ¡ATENCIÓN!.....	111
17.1.1.19 CONTRASEÑA.....	113
17.1.1.20 ¿QUÉ FRASE?.....	113
Capítulo 2	
Estimular la escritura.....	116
17.2 LA ESCRITURA.....	116
17.2.1 JUEGOS PARA ESTIMULAR LA ESCRITURA.....	116
17.2.1.1 ¿QUÉ ES ESTO?.....	117
17.2.1.2 AÑADE PALABRAS.....	118
17.2.1.3 ¿COMO SUENA?.....	119
17.2.1.4 INVENTAR PALABRAS.....	120

17.2.1.5 PERMISO PARA JUGAR.....	121
17.2.1.6 FRASES DIVERTIDAS.....	122
17.2.1.7 ESPACIOS EN BLANCO.....	123
17.2.1.8 RIMALAS.....	124
17.2.1.9 COMP Y CON.....	125
17.2.1.10 ¿DE DONDE ES?.....	126
Capítulo 3	
Estimular el habla.....	128
17.3 EL HABLA.....	128
17.3.1 JUEGOS PARA ESTIMULAR EL HABLA.....	128
17.3.1.1 SOY CAPITÁN.....	129
17.3.1.2 BAILE DEL CALENTAMIENTO.....	130
17.3.1.3 EL BAILE DE LA MANE.....	131
17.3.1.4 ¡HEY BUGY BUGY!.....	132
17.3.1.5 LA TIA MONICA.....	133
17.3.1.6 LOS CABALLÉ.....	133
17.3.1.7 AL JARDÍN DE LA ALEGRÍA.....	134
17.3.1.8 AL PASAR EL CUARTEL.....	135
17.3.1.9 EL BAILE DEL ESCARABAJO LA PULGA Y EL RATÓN.	136
17.3.1.10 LA CHACAPRRIRINGÜELA.....	137
17.3.1.11 LA NIÑA QUE ESTÁ EN EL MEDIO.....	138
17.3.1.12 ABRE Y CIERRA.....	139
17.3.1.13 VAMPIRO SOY.....	140

17.3.1.14 CARICATURAS.....	140
17.3.1.15 CAPRICORNIO.....	141
17.3.1.16 DOÑA CATALINA.....	142
17.3.1.17 EN LA CALLE 24.....	143
17.3.1.18 EL JUEGO DE LAS PALMAS.....	144
17.3.1.19 LA LECHERA.....	145
17.3.1.20 LA OCA.....	146
17.3.1.21 LOS MOSQUETEROS.....	147
17.3.1.22 UN ELEFANTE.....	148
17.3.1.23 JUBILITERO REAL.....	149
17.3.1.24 PASE MISÍ.....	150
17.3.1.25 AL LEVANTAR UNA BARCA.....	151
17.3.1.26 DEJAD SOLA A LA MONA.....	152
17.3.1.27 EL FLORAN.....	153
17.3.1.28 EL PATIO DE MI CASA ES PARTICULAR.....	154
17.3.1.29 LA RUEDA DE SAN JOSÉ.....	155
17.3.1.30 LA RUEDA DE SAN MIGUEL.....	155
17.3.1.31 EL LADRÓN.....	156
17.3.1.32 PAÑUELITO BLANCO.....	157
17.3.1.33 QUISIERA SER TAN ALTO COMO LA LUNA.....	158
Capítulo 4	
Estimular la escucha.....	159

17.4 LA ESCUCHA.....	159
17.4.1 JUEGOS QUE ESTIMULAN LA ESCUCHA.....	160
17.4.1.1COMBINANDO.....	161
17.4.1.2 COLOCANDO.....	161
17.4.1.3 TEATRILLO.....	162
17.4.1.4 FRUTAS DEL HUERTO.....	163
17.4.1.5 HACIENDO RIMAS.....	163
17.4.1.6 JUEGOS CON TEBEOS O CÓMICS.....	164
17.4.1.7 PALABRAS PROHIBIDAS.....	165
17.4.1.8 AHORA ES TU TURNO.....	165
17.4.1.9 PROHIBIDO DECIR «NO».....	166
17.4.1.10 DIÁLOGO CONFUSO.....	167
17.4.1.11 LOTERÍA VARIADA.....	167
17.4.1.12 BINGO GRAMATICAL.....	168
17.4.1.13 JUEGO DE LOS DISPARATES.....	168
17.4.1.14 ALFABETO VIVIENTE.....	169
17.4.1.15 ALFABETO VIVO.....	170
17.4.1.16 DOMINÓ ESPECIAL.....	170
17.4.1.17 ME TOCA A MÍ.....	171
17.4.1.18 ROMPECABEZAS.....	172
17.4.1.19 TELÉFONO INALÁMBRICO.....	172
17.4.1.20 IMÁGENES.....	173
17.4.1.21 DIÁLOGO ANIMADO Y SENCILLO.....	173

17.4.1.22 DE LA A a LA Z.....	174
17.4.1.23 ALFABETOS.....	175
17.4.1.24 DOMINÓ ROMPECABEZAS.....	175
17.4.1.25 JUEGO DE LA MEMORIA.....	176
17.4.1.26 PRIMERAS FRASES.....	176
17.4.1.27 PRIMERAS PALABRAS.....	177
17.4.1.28 RIESGO.....	177
17.4.1.29 JUEGO DEL ALFABETO.....	178
17.4.1.30 VAMOS A ADIVINAR.....	178
17.4.1.31 JUEGO DE PALABRAS.....	179
17.4.1.32 DIARIO MUNDIAL.....	179
17.4.1.33 EL AMIGO INVISIBLE.....	180
17.4.1.34 CARTAS ENIGMÁTICAS.....	181
17.4.1.35 JUEGO DE MÍMICA.....	181
17.4.1.36 TÍTERES.....	182
17.4.1.37 PALMAS.....	182
17.4.1.38 OTRA MITAD.....	183
17.4.1.39 AUTÓDROMO AL REVÉS.....	184
17.4.1.40 VOCAL-DEDO.....	184
17.4.1.41 FANTASMA.....	185
17.4.1.42 LA VIEJA CURIOSA.....	185
18. CONCLUSIÓN.....	187

INDICE DE TABLAS

Tabla: No 1 Habilidades operarias.....	12
Tabla No: 2 Líneas de estimulación.....	12
Tabla No: 3 Características de las inteligencias múltiples.....	22
Tabla No: 4 las inteligencias y sus estímulos.....	26
Tabla No: 5 la etapa sensorio-motora y sus fases.....	30
Tabla No: 6 Características pre-operacionales.....	33
Tabla No: 7 Juegos verbales.....	35
Tabla No: 8 Desarrollo Cognitivo.....	38

INDICE DE IMÁGENES

Imagen: N°1 Tomada por Janina Utria.....	89
Imagen: N° 2 Tomada por Janina Utria.....	114
Imagen: N°3 Tomada por Janina Utria.....	126
Imagen: N°4 Tomada por Janina Utria.....	156

RESUMEN

El lenguaje es la facultad humana de comunicación, específicamente verbal es la manera como el ser humano interactúa con el entorno, le permite elaborar explícitos modelos de producción, comunicación y comprensión. El lenguaje ha evolucionado gracias a los recursos que ofrece el medio, sin embargo en la actualidad existen falencias en su adecuado uso especialmente en el lenguaje comunicativo, (oral, escrito) e interpretativo dando como resultado mala transmisión de la información. Esta es la dificultad que surge para muchas personas en especial a los estudiantes, los bajos niveles de la población colombiana en lectura, interpretación de textos, resumen y escritura. Las estadísticas así lo confirman, con los resultados obtenidos por los jóvenes de los colegios oficiales en pruebas como Saber e Icfes. Sin embargo, la problemática no es exclusiva de los estudiantes del sector oficial; en general, el desempeño de los estudiantes colombianos en pruebas internacionales, como Pisa, Llece y Serce han demostrado que la problemática los bajos resultados son el producto de insuficientes procesos de lectura, análisis, construcción y comprensión de textos.

La presente guía tiene como fin brindar una herramienta a docentes, padres de familia y toda persona que tenga a su cargo la educación de niños en edades escolares. Se encuentra dividida en capítulos cada uno dirigido a cada habilidad del lenguaje como lo son: la lectura, escritura, el habla y la escucha. En cada uno de ellos el lector podrá encontrar la respectiva definición de dicha habilidad, los juegos y actividades para potenciarla con su respectivo objetivo y la explicación pertinente. Las actividades llámese juego, ronda, rima y demás, pueden ser modificados o ajustados al espacio y el contexto necesarios que el receptor considere pertinentes. La guía contiene además un test valorativo que le permitirá conocer a quien lo aplica las condiciones actuales de su o sus educandos. Dicho test también puede ser ajustado a las necesidades del contexto, la edad y diferentes características del grupo estudiado dando la dirección más pertinente a cada caso.

PALABRAS CLAVE: Inteligencia, Enseñanza, Aprendizaje, Educación, Lenguaje, Juego, Lúdica, Recreación, Inteligencias Múltiples.

1. GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA EN NIÑOS ENTRE LOS CINCO Y SIETE AÑOS DE EDAD A PARTIR DEL JUEGO Y ACTIVIDADES LÚDICO- RECREATIVAS.

PRESENTACIÓN

La inteligencia se refiere a la aptitud de las personas para desarrollar pensamiento y razonar, comprender ideas complejas, resolver problemas y superar obstáculos, aprender de la experiencia y adaptarse al ambiente, es una concepción basada en la competencia humana para desarrollar pensamientos analítico-rationales.

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner psicólogo de origen estado Unidense egresado de Harvard quien desde 1980 se involucro en la reforma educativa de su país, especialista en psicología evolutiva es codirector del proyecto zero de Harvard. Este proyecto es un grupo que desarrolla, desde hace 30 años, investigaciones sobre los procesos de aprendizaje de niños y adultos. Ha escrito numerosos artículos y más de quince libros entre ellos inteligencias múltiples en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Para Gardner¹ la inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas. Según el autor las inteligencias múltiples se divide en ocho: siendo el lenguaje uno de ellas. Se inicia desde la concepción va creciendo e incrementándose a lo largo de la vida, siendo la infancia el periodo clave en su desarrollo alrededor de los cinco años existe un perfeccionamiento del lenguaje, se da la articulación correcta, el vocabulario variado y muy extendido, se aprecian pocos errores gramaticales.

El lenguaje facultad humana de comunicación, específicamente verbal siendo la manera como el ser humano interactúa con el entorno, le permite elaborar explícitos modelos de producción, comunicación y comprensión. El lenguaje ha evolucionado gracias a los recursos que ofrece el medio, sin embargo en la actualidad existen falencias en el adecuado uso del lenguaje comunicativo, (oral, escrito) e interpretativo dando como resultado mala trasmisión de la información. Esta es la dificultad que genera el lenguaje para muchas personas en especial a los estudiantes, los bajos niveles de la población colombiana en lectura, interpretación de textos, resumen y escritura. Las estadísticas así lo confirman, con los resultados obtenidos por los jóvenes de los colegios oficiales en pruebas

¹ GARNER, Howard. Inteligencias múltiples la teoría en la práctica. Barcelona España. 1995. P. 225

como Saber e Icfes. Sin embargo, la problemática no es exclusiva de los estudiantes del sector oficial; en general, el desempeño de los estudiantes colombianos en pruebas internacionales, como Pisa, Llece y Serce han, demostrado que la problemática y bajos resultados son el producto de insuficientes procesos de lectura, análisis, construcción y comprensión de textos.

Esto confirma la necesidad de replantear el modelo pedagógico para el lenguaje, diseñando un elemento didáctico para el estímulo de las diferentes habilidades que lo conforman, incentivando su aprendizaje en todas las edades. La primera infancia es el periodo en que tiene lugar el proceso de aprendizaje del lenguaje más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender. Desde que nace está aprendiendo y continúa haciéndolo hasta la adultez. De ahí la importancia de ofrecer estímulos experiencias o materiales que contribuyan al desarrollo de sus conocimientos y capacidades.

Las estrategias educativas que utiliza el docente deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad cognoscitiva. El componente lúdico favorece el aprendizaje, a través del juego la recreación y la lúdica, ya que son conocidos como medios de expresión para el niño, autores como Rebeca Puche, Vigosky, Piaget, Celso Antunes. Ya lo han planteado en numerosos trabajos donde reconocen la importancia del juego en el desarrollo cognitivo del niño. El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo intelectual y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo asimilación de las situaciones y relaciones que observa en el mundo que le rodea. Parte de modelos concretos para, más adelante, llegar a la concentración. La función simbólica es una meta representación común al juego y a otras actividades humanas como el lenguaje. Cuando falla la adquisición y utilización de la función simbólica (en la afasia, en el autismo, en la deficiencia mental...) se advierte la importancia de la misma en la maduración personal y la necesidad de potenciar en la infancia la práctica del juego espontáneo para que puedan lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

PALABRAS CLAVE: Inteligencia, Enseñanza, Aprendizaje, Educación, Lenguaje, Juego, Lúdica, Recreación, Inteligencias Múltiples.

2. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una guía metodológica, basada en actividades lúdicas recreativas para la estimulación del lenguaje en la población escolar infantil de 5 a 7 años.

2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar una propuesta educativa a partir de juegos, y actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje.
- Facilitar el proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de lenguaje.
- Reconocer la función del juego, como herramienta de aprendizaje.

MARCO CONCEPTUAL

3. QUE ES INTELIGENCIA

La palabra “inteligencia” tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos: inter=entre, y aligeré = escoger. En su sentido más amplio, significa la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino. La formación de ideas, el juicio y el razonamiento son frecuentemente llamados como actos esenciales de la inteligencia, como “facultad de comprender”. Analizando de modo sucinto las raíces biológicas de la inteligencia se descubre que es producto de una operación cerebral y permite al sujeto resolver problemas e, incluso, crear productos que tengan valor específico dentro de una cultura. De este modo, la inteligencia sirve para liberarnos de algunos aprietos que, en último término, nos llevan a elegir la mejor solución a cualquier problema.

De este modo si estamos perdidos en un lugar, necesitamos hallar la salida salvadora, utilizamos la inteligencia, que nos indicara la mejor opción. Del mismo modo, cuando necesitamos resolver un problema generado por interpretar mal una intervención cualquiera, es la inteligencia quien selecciona cual deberá ser la acción más adecuada: pedir disculpas, escribir una carta dando explicaciones o enviar un regalo a la persona afectada.

Eliminando la idea preconcebida de la “inteligencia general” y asumiendo la idea de inteligencia en un sentido más amplio, se percibe que, tanto el origen del vocablo como la definición de los diccionarios, se hallan en un mismo punto. La inteligencia es, por tanto, un reflejo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y se completa como una facultad para comprender entre varias opciones, cual es la mejor. También nos ayuda a resolver problemas o incluso a crear productos valiosos para la cultura que nos rodea².

² ANTUNES Celso. Estimular las inteligencias múltiples qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan. Madrid: Narcea, S. A. Ediciones p.8

3.1. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Aunque exista cierto consenso intelectual sobre la idea de que la inteligencia pueda concebirse como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valorados en uno o varios ambientes culturales o comunitarios o incluso como la facultad de conocer, comprender, discernir y adaptarse y el discurso pedagógico utilice mucho esa palabra en la forma de «individuos inteligentes o poco inteligentes», se afirma el concepto de una inteligencia única y general y gana terreno la convicción de Howard Gardner de que el ser humano está dotado de inteligencias múltiples que incluyen las dimensiones lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, anestésico-corporal, naturalista, intrapersonal e interpersonal. A ese elenco, el profesor Nílson José Machado, doctor en Educación por la Universidad de Sao Paulo, donde imparte clases desde 1972, incluye también la competencia pictórica que se manifiesta en cualquier niño o niña mediante sus dibujos u otros signos pictóricos, incluso antes que le sea accesible el lenguaje escrito. Presente en grandes pintores, es típica del dibujante de febeos, cuyos personajes «hablan» por sus expresiones no verbales³.

La dimensión lingüística se expresa de modo muy notable en el orador, escritor, poeta o compositor, que se afanan creativamente y construyen imágenes con palabras y con el lenguaje de manera general. La lógico-matemática está asociada a la competencia para desarrollar raciocinios deductivos y construir cadenas causales y trabajar con números y otros símbolos matemáticos, expresándose en el ingeniero, pero, sobre todo, en el físico y en los grandes matemáticos.

La dimensión espacial de la inteligencia está directamente relacionada con el arquitecto, el geógrafo o el marino que percibe de modo conjunto el espacio y lo administra en la utilización y elaboración de mapas, plantas y otras formas de representaciones planas. La competencia musical representa un sentimiento puro en la humanidad y está vinculada con la percepción formal del mundo sonoro y la función desempeñada por la música como forma de comprensión del mundo, mientras que la cinestesia-corporal se manifiesta en el lenguaje gestual y en la mímica, y se presenta muy claramente en el artista y en el atleta, que no necesitan elaborar cadenas de raciocinios en la ejecución de sus movimientos corporales. Una de las últimas competencias destacadas por Gardner y que no está presente en sus primeras obras es la inteligencia naturalista o biológica que, como indica su nombre, está vinculada a la comprensión del entorno y del paisaje natural por una afinidad innata de los seres humanos con otras formas de vida y la identificación entre los distintos tipos de especies, plantas y animales. Ese elenco se completa con las inteligencias personales, manifestadas en la competencia interpersonal, revelada mediante el poder de buena relación con el prójimo y en la sensibilidad

³ ANTUNES, Celso. juegos para estimular las inteligencias múltiples, Madrid, Narcea, S.A. de ediciones, 2006, p.11

para la identificación de sus intenciones, motivaciones y autoestima. Esa forma de inteligencia explica la enorme empatía de algunas personas y es característica de grandes dirigentes, profesores y terapeutas. La dimensión intrapersonal puede ser sentida por todos los que se encuentran bien consigo mismos, administrando sus sentimientos, emociones y proyectos con el «auto (y alto) astral» de quien percibe sus limitaciones, sin hacer de ellas un estímulo para el sentimiento de culpa o para la estructuración de un complejo de inferioridad.

No constituye un objetivo de este libro el análisis de esas inteligencias y los aspectos de la cognición en su estímulo, ya analizados con sobriedad en nuestra obra *Estimular las inteligencias múltiples*⁴.

Los cinco primeros años de vida de un ser humano son fundamentales para el desarrollo de sus inteligencias. Aunque la potencialidad del cerebro se presente como el producto de una carga genética que se remonta a tiempos inmemoriales (al fin y al cabo, tenemos un padre y una madre, dos abuelos y dos abuelas, cuatro bisabuelos y cuatro bisabuelas, y así sucesivamente, hasta llegar a más de cuatro mil tatarabuelos de los tatarabuelos del tatarabuelo), en los primeros años de vida, el cerebro crece desde los 400 gramos en el nacimiento, hasta casi kilo y medio cuando es adulto, creciendo y pesando más en función de las múltiples conexiones entre los nervios, que forman una red de informaciones diversificada. Esa red se presenta en diferentes puntos del cerebro y, según todo indica, posee especificaciones que diferencian una inteligencia de otra. Esa área del organismo no nace preparada, pues eso va ocurriendo de modo progresivo, sobre todo entre los cinco y los diez primeros años, cuando en su respectivo hemisferio se plasman las terminaciones nerviosas responsables del habla, la visión, el tacto, la percepción lógica, lingüística, sonora y otras. Para que ese desarrollo cerebral alcance toda su potencialidad y multiplique su poder de conexión necesita una gimnasia, genéricamente denominada estímulos, que deben ser producidos por personas adultas y por otros niños. La obsesión por intentar estimular al cerebro, todo el tiempo, es tan nociva como dar comida al estómago en cantidad excesiva. Incluso cuando no se ofrecen los estímulos, el cerebro sabe lograrlos en los retos que afronta⁵.

Una ayuda serena, en cantidad soportable y en el momento correcto, es muy importante. ¿Cuál es el momento correcto? La respuesta no es fácil. Se podría decir «la vida entera», pero con prioridad ocurre desde los dos hasta los doce años, ya que en el comienzo de esa fase los organismos producen mielina, sustancia que envuelve los nervios y que ayuda a aumentar la velocidad en la transmisión de las informaciones. Repetimos: la importancia de los estímulos es muy grande, pero no lo es menos una alimentación equilibrada —y nada ayuda

⁴ *Ibíd.* p. 12

⁵ ANTUNES, Celso. *juegos para estimular las inteligencias múltiples*, Madrid, Narcea, S.A. de ediciones, 2006, p.13

tanto a la inteligencia como la leche materna—, un ambiente tranquilo, una compañía grata y, sobre todo, el respeto ilimitado por el sueño infantil. Recientes investigaciones señalan que cada vez que el niño duerme, entre los tres y los seis meses de vida, se forman proteínas fundamentales para la memoria, la capacidad de aprender y el crecimiento de las distintas inteligencias.

Los ejercicios o gimnasias cerebrales exigen que haya tiempo para su aplicación y en la medida de lo posible, esas aplicaciones sean producto de un «programa» que incluya juegos distintos, aplicados de modo progresivo, partiendo siempre de los más fáciles a los más difíciles. El modo en que el niño afronta el juego es, para un buen observador, la medida de su valor. Juegos valiosos son los que despiertan interés e implican progresos expresivos en la actuación de los participantes.⁶

3.1.1. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

	DESTACA EN	LE GUSTA	APRENDE MEJOR
AREA LINGÜÍSTICO VERBAL	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras	Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer puzles	Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo
LÓGICA MATEMÁTICA	Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar	Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto
ESPACIAL	Lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, puzles, imaginando cosas, visualizando	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos	Trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando su ojo mental, dibujando
CORPORAL KINESTÉSICA	Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales,	Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal	Tocando, moviéndose, procesando

⁶ Ibíd. p.13

	utilización de herramientas		información a través de sensaciones corporales.
MUSICAL	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías
INTERPERSONAL	Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando
INTRAPERSONAL	Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.
NATURALISTA	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones, identificando la flora y la fauna	Participar en la naturaleza, hacer distinciones.	Trabajar en el medio natural, explorar los seres vivos, aprender acerca de plantas y temas relacionados con la naturaleza

Tabla No: 3 Características de las inteligencias múltiples.⁷

3.2. INTELIGENCIA Y DESARROLLO HUMANO

Todos los niños son semejantes en algunos aspectos, y muy singulares en otros. Irán desarrollándose en el transcurso de la vida como resultado de una evolución

⁷ Tomada de: <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/intmultiples/caractmi.htm> . tabla No: 3 Características de las inteligencias múltiples. {12 de octubre de 2009}. Cuadro traducido por Nuria de Salvador de Developing Students' Multiple Intelligences. NICHOLSON-NELSON, K. (New York: Scholastic Professional Books 1998).

muy compleja que ha combinado, al menos, tres recorridos o trayectorias: la evolución biológica, desde los primates hasta el ser humano; la evolución histórico-cultural, que desembocó en la progresiva transformación del hombre primitivo en el ser contemporáneo; y el desarrollo individual de una personalidad específica (ontogénesis), por la que atraviesa innumerables fases, desde bebé hasta la vida adulta. Los niños se adaptan y participan de sus culturas en maneras muy complejas que reflejan la diversidad y la riqueza de la humanidad, y poseen la habilidad de recuperarse de circunstancias difíciles o experiencias estresantes, aunque esa recuperación no signifique que un incidente traumático en la infancia pueda estar desprovisto siempre de consecuencias emocionales graves, y algunas veces, irreversibles, aunque, por otro lado, hechos ulteriores puedan modificar progresivamente algunos resultados de esas experiencias. En resumen, ambiente y educación son esenciales. Un entorno afectuoso y una educación rica en estímulos ayudan a superar muchas de las privaciones y a atenuar los efectos de las consecuencias emocionales⁸.

La importancia del ambiente y de la educación tiene, no obstante, que percibiese en una dimensión expresiva, pero no infinita. Ningún niño es una esponja pasiva que absorbe lo que se le presenta. Por el contrario, los niños modelan de modo activo su propio ambiente y se convierten en agentes de su proceso de crecimiento y de las fuerzas ambientales. En resumen, el ambiente y la educación fluyen del mundo externo hacia el niño y del propio niño hacia su mundo. Desde el nacimiento, las líneas innatas del bebé interfieren en el modo en que los padres y los profesores se relacionan con él. Incluso la madre menos informada sabe que existen bebés comunicativos y cerrados, activos y tranquilos, apáticos y cariñosos. La adecuación entre los adultos y el niño produce afecciones recíprocas, y todos los juegos utilizados para estimular sus inteligencias múltiples sólo logran validez cuando se centran sobre el propio individuo. Dicho de otro modo, cualquier juego puede ser utilizado por muchos niños, pero su efecto sobre la inteligencia será siempre personal imposible de ser generalizado⁹.

El juego, en su sentido integral, es el medio estimulador más eficaz de las inteligencias. El espacio de juego permite que el niño (e incluso el adulto) realice todo cuanto desea. Cuando está entretenido en un juego, el individuo es quien quiere ser, ordena lo que quiere ordenar, decide sin restricciones. Gracias al juego, el individuo puede obtener la satisfacción simbólica del deseo de ser grande, del ansia por ser libre. Socialmente, el juego impone el control de los impulsos, la aceptación de las normas pero sin que se enajene a ellas, dado que son las mismas establecidas por los que juegan y no impuestas por cualquier estructura alienante. Divirtiéndose con su espacialidad, el niño se implica en la fantasía y construye un atajo entre el mundo inconsciente, donde desearía vivir, y

⁸ ANTUNES, Celso. juegos para estimular las inteligencias múltiples, Madrid, Narcea, S.A. de ediciones, 2006, P. 13

⁹ Ibíd. p. 14

el mundo real, donde tiene que convivir. Para Huizinga, el juego no es una tarea impuesta, no se vincula a intereses materiales inmediatos, sino que absorbe al niño, establece límites propios de tiempo y espacio, crea el orden y equilibra el ritmo con la armonía.

Aunque no hayamos separado los juegos por grupos de edades, teniendo presente razones que más adelante se expondrán, existen diferencias expresivas entre los juegos para niños no alfabetizados y para los niños que sí lo están. Para los primeros, los juegos deben ser considerados como «lecturas» de la realidad y como instrumento de comprensión de las relaciones entre los elementos significantes (palabras, fotos, dibujos, colores, etc.) y sus significados (los objetos). En esas relaciones, Piaget destaca cuatro etapas que se pueden delinear claramente en todos los juegos: los índices, relaciones significantes estrechamente vinculadas a los significados (es el caso de una huella de un animal indicando su paso por el lugar); las señales, relaciones indicadoras de etapas y marcaciones de los juegos (como son las señales de inicio, final o etapas); los símbolos, relaciones ya más distantes entre el signifiicante y el significado (fotos, dibujos, esquemas) y, finalmente, los signos, elementos significantes enteramente independientes de los juegos; de este modo, los juegos que estimulan el tacto, la audición, el gusto (índices) deben preceder a los que estimulan o se basa en señalizaciones y después de éstos resultan enteramente válidos los que llevan al descubrimiento de símbolos (examinar, revistas, recortar, pegar, dibujar, dramatizar), terminando con los que exploran símbolos y ya presuponen la comprensión de letras y dibujos de objetos correspondientes a las palabras¹⁰.

El desarrollo de la inteligencia humana no termina en esa fase; por el contrario, aumentan durante toda la vida, principalmente para las personas que demuestran el poder de su cerebro y saben construir sus propias motivaciones. El desarrollo de las inteligencias se procesa de modo más acentuado cuando se premian con la oportunidad de estímulos. No obstante, esa afirmación tiene que verse en los límites de la coherencia.¹¹

3.3. LA RELACIÓN ENTRE LA INTELIGENCIA Y EL APRENDIZAJE

Durante mucho tiempo, se afirmó que todo proceso de enseñanza se basaba en la figura del profesor. Lo cual hizo que la enseñanza lograra autonomía sobre el aprendizaje y algunos métodos didácticos pasaron a utilizarse de manera

¹⁰ Ibíd. P. 14

¹¹ ANTUNES, Celso. juegos para estimular las inteligencias múltiples, Madrid, Narcea, S.A. de ediciones, 2006, p. 14

indistinta, como si su eficacia garantizase el aprendizaje de todos. En la actualidad, esa concepción está totalmente superada.

Hoy día, la visión es la contraria: se capta la importancia de la asociación de la eficacia de la enseñanza con la comprensión de cómo se procesa lo aprendido, y se descubre que, sin el aprendizaje, la enseñanza no se consuma. Esa posición destaca el valor de la perspectiva constructivista del aprendizaje y vuelve a definir la función del profesor, no ya como un informador que posee el conocimiento, lo transmite a los alumnos, si no como un eficaz colaborador de este, que lo lleva a tomar conciencia de las necesidades planteadas por la sociedad en la elaboración de sus conocimientos basándose en lo que ya conoce. En resumen, la función del nuevo profesor es conocer como se imparte el aprendizaje, para estimular, a partir de los contenidos aportados por el ambiente y por el entorno social, las diferentes inteligencias de sus alumnos y hacerles aptos para resolver problemas validos para su época y cultura¹².

Esa nueva definición del papel del educador puede crear angustia, debido a que su función es primordial para la sociedad y que es responsable de la creación de un mundo mejor. Surge una pregunta, ¿será el educador capaz de potenciar y estimular las inteligencias múltiples en sus alumnos si la suya propia no tiene la suficiente estimulación? Dicha angustia no parece ser estructuralmente distinta a la vivida por Sócrates hace veinticuatro siglos, cuando recordaba que “la piedra de afilar no cortaba” sugiriendo que la limitación del ejercicio de determinadas habilidades. No impide que el educador pueda transformarse en estimulador de esas mismas habilidades. La aparición de un profesor con un nuevo perfil se asocia a la asociación de un paradigma de humanidad: es esencial que se descubra como una persona que, por no contar con múltiples estímulos en su educación, tiene dificultad para aceptarlos como esenciales, pero a la superación de esta dificultad le proyecta como responsable de una misión noble e imprescindible¹³.

3.4. COMO UTILIZAR LAS INTELIGENCIAS

El descubrimiento de que la criatura restringida, limita y pequeña en el descontrol de sus emociones, en que la visión de la inteligencia general nos hace creer, sufre una profunda desvalorización. Con los estudios neurológicos recientes y, de ese bagaje científico, surge el descubrimiento de un nuevo ser, estimulable en

¹² Ibid.p.79

¹³ Ibid. p. 80

múltiples inteligencias y dispuesto a transformar en suyas las habilidades que, años atrás, solo se apreciaban en algunas personas.

El ser humano limitado y restringido en el siglo xx esta gloriosamente sustituido por la ciencia del siglo del xxi por un nuevo ser, múltiple, holístico, ilimitado en la capacidad de expansión de su cerebro. Alguien que, si lo desea tiene muy poco que perder y todo un futuro que ganar¹⁴.

Esas observaciones parecen hacer indispensable un análisis sobre la eventual ventaja del uso de las múltiples inteligencias, tanto en el plano domestico como el plano profesional. Por el contrario nada existe más limitado en términos de inteligencias que buscar su desarrollo solo por su finalidad. Al descubrir que podemos construir imágenes verbales mucho más amplias y completas que las que habitualmente creamos, al sentir que las viejas matemáticas de los libros de texto pueden desaparecer para volver a descubrir la matematización de nuestras relaciones ambientales, al liberar los limites de nuestra creatividad y, a través de esa liberación alcanzar planos más amplios de una visión del mundo mediante nuestra inteligencia espacial, al aceptar que somos limitados, solo por cuanto, en el dominio de nuestra concentración, de nuestra sensibilidad táctil, de nuestra audición o de nuestro sentido del gusto, avanzamos muy poco en el descubrimiento de la naturaleza o en el control de nuestras relaciones intra e interpersonales estamos dando simplemente una respuesta coherente a por que estimulan nuestras inteligencias, las de nuestros hijos o las de nuestros alumnos.

Es importante observar que ese ser humano. Holístico que quiere despertar el estímulo de las inteligencias múltiples, en realidad existe ya. Existe, no obstante, mil personas de diferentes lugares que pueden llegar a ser admirablemente resumidas en cada una de las personas que nos rodean. Así, la alfabetización matemática es una realidad para el niño japonés, como la mejora de la inteligencia lingüística alcanza niveles excelentes en algunas escuelas religiosas de oriente medio donde se enseñan los canticos del Corán¹⁵.

El habitante de la marisma brasileña desarrolla trinos sutiles para perfeccionar su poder de audición y de identificación de señales en sonidos que parecen corrientes para la mayoría de personas que visitan la región, así como algunos chicos de los barrios de chabolas brasileños aprenden señales expresivas de comunicación por medio de movimientos cenestésicos. Lo que se pretende como un programa de desarrollo de las inteligencias múltiples es rescatar esa inmensa cantidad de estrategias y métodos presentes en diferentes culturas, y llevarlos a los alumnos convencionales, en escuelas públicas, mediante la aceptación del paradigma constructivista del aprendizaje. Así esta serie de trabajos quizá nada

¹⁴ Ibíd. P.112

¹⁵ ANTUNES, Celso. juegos para estimular las inteligencias múltiples, Madrid, Narcea, S.A. de ediciones, 2006, p. 112

tenga de “nuevo”, pues esas estrategias están, aquí y allá, plena y eficazmente elaboradas. Su misión no obstante, es llevarlas a la vida cotidiana para hacer de cada ser humano mil seres humanos. Descubrir las es como aventurarse por los retos de la mortalidad y los límites de ser humano es echar una hojeada mas allá de la frontera de la rutina basta con querer ¹⁶.

3.5. LA INTELIGENCIA VERBAL CRECE CON EL AUMENTO DEL VOCABULARIO

Día a día se abre más trampilla del cerebro para la comprensión de la inteligencia verbal, es decir, para descubrir como el cerebro desdobra las palabras en sonidos. Dirigido por los doctores Bennet y Sally Shaywitz ya conocidos en todo el mundo por haber identificado con claridad las diferencias entre las acciones derecho e izquierdo del cerebro, un grupo de científicos del centro de aprendizaje y la atención, de la universidad de Yale (Estados Unidos) identificó las zonas que el cerebro utiliza en la lectura, observando el flujo de sangre que llega a las neuronas cuando captan señales sonoras y reconocen la palabra: “las células se encienden como luces de flipper”, declara la Dra. Sally Shaywitz. Estos estudios que en cierto modo, confirman otros desarrollos en Bethesda, Maryland, revelan que los niños necesitan escuchar los sonidos de la lengua y las relaciones entre estos y las letras que los simbolizan la fonética para aprender a leer. Esa competencia puede ser innata en algunos niños pero en la mayoría necesita ser enseñada. Descubrimientos como este traducen un consejo muy interesante para la alfabetización global que prometen enseñar a los niños a sumergiéndoles directamente en la lectura. Millones de niños leen mal o no comprenden plenamente lo que leen porque la fonética fue despreciada por algunos programas de alfabetización. De este modo, la alfabetización fonética representa el centro de estructura de la inteligencia lingüística (o verbal), indiscutiblemente la de más prestigio en nuestra cultura¹⁷.

La inteligencia lingüística o verbal representa un instrumento esencial para la supervivencia del ser humano moderno. Para trabajar desplazarse, divertirse o relacionarse con el prójimo, el lenguaje constituye el elemento más importante y, algunas veces el único medio de comunicación. Pero no todas las personas utilizan plenamente ese potencial; algunos, debido al limitado vocabulario que conocen, no pueden permitirse formas de comunicación más complejas que toscos recados, breves comentarios y limitadas afirmaciones de opinión; a otras

¹⁶ Ibíd. p. 112

¹⁷ ANTUNES Celso. Estimular las inteligencias múltiples qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan. Madrid: Narcea, S. A. Ediciones pag.35

les ocurre igual, debido al pequeño alcance del espectro mediante el cual se manifiesta su inteligencia verbal.

En ese punto que merece ser destacado con detalle. La dificultad de expresión puede estar causada por la limitación de vocabulario, condición común a todo turista en un país cuya lengua desconoce, pero, en ciertas situaciones, incluso hablando en el idioma propio y con un amplio vocabulario, es notoria la limitación de esa inteligencia en ciertas personas, así como es muy expresiva en otras que, muchas veces, poseen vocabularios muy restringidos. Tenemos el caso de Adoniran Barbosa, famoso compositor. Sus piezas saudosas maloca, Iracema Malvina o incluso la samba de Arnesto son claros ejemplos de una extraordinaria capacidad de dictar imágenes, incluso con un vocabulario limitado. Cualquier estudiante de enseñanza secundaria, es ciertamente utilizada, en su comunicación diaria muchas más palabras que Adoniran, pero este compositor tiene el notable poder de crear imágenes intensas lucidas, conmovedoras y bellas utilizando solo palabras simples y expresiones populares. Es evidente que la expresión de esa inteligencia cuando se manifiesta en personas más estimuladas por la educación caracteriza a genialidades como Shakespeare, Dante Alighieri, Cervantes, Camoens, Dostoievski, Carlos Drummond de Andrade, Euclides da Cunha, Clarice Lispector y muchos otros. En su capacidad de unir palabras y dar sentido de su verdadera arquitectura a los mensajes se revela su inteligencia lingüística o verbal¹⁸.

Estos son solo algunos ejemplos que describen la principal capacidad percibida por la presencia de una elevada inteligencia lingüística presente en grandes escritores, oradores consagrados, compositores de letras y principalmente poetas. Así como pasa con la inteligencia matemática, la inteligencia lingüística se presenta en todas las culturas dado que el don del lenguaje es universal, puede percibirse aislado en una zona específica del cerebro, conocido como centro de Broca en el hemisferio cerebral izquierdo. Si el este centro se afecta por alguna lesión la persona puede comprender el sentido de las palabras, e incluso de frases, pero tiene dificultades para crear imágenes más complejas juntando las palabras que conoce. Personas sordas que nunca aprendieron el lenguaje simbólico de las señales, crean gestos y la utilizan como rudimentos en su comunicación¹⁹.

El desarrollo de la inteligencia lingüística se inicia con el balbuceo de los bebés, en los primeros meses de vida. En el segundo año de vida dicha inteligencia se abre y el niño no solo desarrolla un vocabulario expresivo también junta frases con significados claros. A los tres años, la palabra se transforma en un vínculo

¹⁸ Ibid. P. 36

¹⁹ ANTUNES Celso. Estimular las inteligencias múltiples qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan. Madrid: Narcea, S. A. Ediciones , P. 37

transmisor de pensamiento y, hacia los cuatro o cinco años ya se expresa con fluidez que se identifica con el habla adulta, aunque en innumerables casos, la inteligencia corporal ayude con expresiones faciales y gestos a la búsqueda de la claridad en esa expresión verbal.

Es importante estimular la inteligencia verbal desde edades tempranas, el niño que crece en una casa o en una guardería silenciosa tendrá limitaciones de expresiones verbales más evidentes que el que crece en una familia numerosa y por tanto está en contacto con estimulantes ocasiones. De esta observación se concluye que un modo de estimular al niño consiste en hablar bastante con él, pero no como quien presenta un recetario de actitudes deseables sino como quien se convierte en un interlocutor para recoger sus expresiones, estimulando con la escucha atenta la expresión de sus opiniones. Incluso cuando están distanciadas de la realidad, es importante que el niño cante, opine invente y sobre todo disponga de oyentes estimulantes, es también importante que escriba. Además nunca es demasiado pronto para que se habitué a la compañía de un diario, en el que relate sus vivencias²⁰.

En edades superiores a los siete años, juegos como el de palabras o del teléfono, desarrollados en el aula por los alumnos en grupo representan importantes estimuladores instrumentales de la inteligencia lingüística, como también son las lecturas o la reescritura de relatos.

El investigador Peter w. jusczyk, de la universidad John Hopkins, concluyo de su experiencia que niños muy pequeños escuchan e incluso graban palabras aprendiendo sus ritmos y sonidos. El estudio lo realizó con diez niños de ocho meses cada uno estuvieron oyendo relatos infantiles durante diez días, después fueron colocados entre dos altavoces que emitían los mismos sonidos antes escuchados y otros nunca antes escuchados notando que los bebés prestaban más atención a los relatos escuchados antes. Los estudios indican que a partir de los ocho meses los bebés comienzan a grabar en la memoria las palabras que surgen con frecuencia las palabras que surgen con frecuencia en el lenguaje, y que esas palabras son indispensables para el aprendizaje del habla. Los investigadores siguieron que contar relatos a niños, desde la primera infancia, constituye una práctica excelente para que puedan ampliar sus inteligencias lingüísticas.

La relación de algunos estímulos para el desarrollo de la inteligencia lingüística parece confundir las formas de expresión escritas u orales. No hay, sin embargo, necesidad de separarlas; estudios neurológicos recientes determinan ya de modo convincente que el lenguaje oral, mostrando que no es posible una lectura normal cuando están dañadas zonas del lenguaje se puede transmitir por gestos y

²⁰ Ibid. P.38

señales, continua siendo muy importante el trato vocal y, en torno a él, otras formas de expresión. Así, el niño presenta una escena mediante mímica, habla silba silenciosamente lo que pretende expresar, del mismo modo que al escribir estamos “hablando” silenciosamente los contenidos que deseamos transmitir.

La importancia cultural que en occidente se da a la oralidad revela que esa inteligencia constituye la herramienta estructural de todas las demás. De cualquier forma, la inteligencia verbal se relaciona con mayor intensidad con la lógico-matemática y la cinestesia corporal.²¹

3.6. EL EXCESO DE ESTÍMULOS ACTÚA COMO «DESESTÍMULO»

Los estímulos son el alimento de las inteligencias. Sin esos estímulos, el niño crece con limitaciones y su desarrollo cerebral queda muy comprometido. Pero hay que tener cuidado. Estímulos excesivos, ya se dijo antes, suponen lo mismo que alimentación superior a la necesidad. La cuna tiene que ser la primera aula de un niño y su primera escuela de la vida es la habitación, la sala de estar y la cocina, con madres y padres estimulando todas las inteligencias. Pero eso no se puede hacer todo el tiempo. La casa o incluso la escuela no se pueden convertir en un laboratorio donde el niño recibe, a toda hora, todas las iniciaciones lingüísticas, lógico-matemáticas, espaciales, corporales, etc. Corresponde al profesor o a los padres estar dedicados al niño, y sentir que, cuando surge la inclinación hacia el reto del juego, es importante tener a mano los recursos para que se utilicen con sobriedad y principalmente con la coparticipación de otros niños y de los adultos. Se juega con el niño cuando se conversa con él, pero también cuando se pasea, cuando se va en el coche camino de la escuela, cuando se ve la televisión o cuando se relaciona con sus abuelos, o amiguitos.

Otro elemento importante en el estímulo es observar al niño todo el tiempo y anotar sus progresos, incluso los más simples. Conservar una ficha sencilla para cada inteligencia e ir apuntando los resultados ayuda a comprenderlo mejor. La fascinación del aprendizaje no se manifiesta en el logro de una meta numérica, sino por la percepción del progreso, incluso el más modesto. Jamás compare el progreso de un niño con el de otro. Nunca confunda velocidad en el aprendizaje con inteligencia. Andar más rápido, resolver un problema con más velocidad, hablar con mayor fluidez, sensibilizarse precozmente por el sonido de una música

²¹ ANTUNES Celso. Estimular las inteligencias múltiples qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan. Madrid: Narcea, S. A. Ediciones , pag.39

no es señal de una mayor inteligencia, sólo refleja herencias genéticas diferentes²².

Inteligencia	Fase de edad	Habilidad	Algunos estímulos posibles
LINGÜÍSTICA	1 a 2 años	• Aprende dos palabras nuevas por día. • Construye frases de hasta tres palabras. Su repertorio es de hasta 40 palabras.	• Estimúlele a pensar en respuestas sencillas, del tipo 'sí' y 'no'. • Enséñele a imitar sonidos de animales, del avión, del automóvil.
	2 a 3 años	• Conversan y responden preguntas. Las frases aumentan, y entre los dos y los tres años surge el plural. En el segundo año conoce ya más de 500 palabras.	• Ayúdele a ampliar su vocabulario. Cuénteles relatos y solicite su cooperación en la construcción de los personajes. • Desarrolle preguntas con suposiciones. Evite respuestas monosilábicas.
	3 a 4 años	• Elabora clases y comienza la comprensión de la gramática.	• Estimule la lectura. Hágale contar «casos».
	4 a 5 años	• Debidamente estimulado, puede hablar hasta 10.000 palabras y emplea ya correctamente algunos verbos.	• Puede iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera. • Hágale descifrar frases construidas con palabras desordenadas. Ej.: Como llovió pasear no fui a.
	La inteligencia lingüística pierde fuerza a los 10 años		

Tabla No: 4 las inteligencias y sus estímulos.²³

Las inteligencias en un ser humano son más o menos como las ventanas de una habitación. Se abren lentamente, sin prisa, y para cada etapa de esa apertura existen múltiples estímulos. No se cierran, presumiblemente, hasta los 72 años de edad, pero cerca de la pubertad pierden fuerza. Esa pérdida no significa

²² Ibid. P.16

²³ Tomada de: Juegos para estimular las inteligencias Múltiples tabla No: 4 las inteligencias y sus estímulos p.16 ANTUNES, Celso.

desinterés, sino que sólo se produce la consolidación de lo que se aprendió en un período de mayor apertura. Se abren prácticamente para todos los seres humanos al mismo tiempo, pero existe una ventana para cada inteligencia. Dos niños, de la misma edad, poseen una ventana de la misma inteligencia con el mismo nivel de apertura; sin embargo, eso no significa que sean iguales²⁴; la historia genética individual puede hacer que el efecto de los estímulos sobre esa apertura sea mayor o menor, que produzca un efecto más inmediato o más lento. Es un error suponer que el estímulo pueda hacer que la ventana se abra más deprisa. Por eso, esa apertura tiene que ser aprovechada por los padres y los profesores con equilibrio, serenidad y paciencia. El estímulo no actúa directamente sobre la ventana pero, si se aplica adecuadamente, desarrolla habilidades, y éstas llevan a aprendizajes significativos²⁵.

3.7. DESARROLLO PRENATAL

La duración media del embarazo en el ser humano es de 266 días y está marcado por el desarrollo genético de trillones de células específicas a partir de una sola célula fertilizada. Ese período de nueve meses se puede dividir en tres fases: la germinal de la fertilización hasta la segunda semana, la embrionaria desde esa fase hasta el período de 8 a 12 semanas, y la etapa fetal, hasta el nacimiento.

En una gestación que se desarrolla con normalidad, el embrión comienza a convertirse en un feto a partir de las ocho semanas, pero como algunos órganos siguen formándose después de ese período, dicha fase dura las doce primeras semanas. Con tres meses, el embrión posee ya una configuración bien desarrollada y pasa a llamarse feto.

El feto deja entonces de ser un habitante pasivo en el vientre materno, y empieza a girarse, dar patadas, retorcerse, tragar, succionar, chuparse el dedo pulgar y cerrar el puño, respondiendo a los sonidos y vibraciones del ambiente. El feto, por tanto, no sólo consigue oír dentro del vientre, sino que, como todo indica, recuerda voces y distingue sonidos, prefiriendo, después del nacimiento, la voz de su madre a la de otras mujeres.

Esta fase de la gestación es mucho más importante de lo que creen la mayoría de las madres, y las condiciones de nutrición, incluyendo el consumo de drogas, contando entre ellas el cigarrillo y las bebidas alcohólicas, sus estados de humor y el mecanismo psicológico con que acepta y mima o ignora y rechaza al hijo,

²⁴ Ibíd. p.16

²⁵ Ibíd. p. 16

afectan de modo significativo al crecimiento físico y emocional del mismo. El feto es un organismo resistente y flexible, capaz de soportar limitadas tensiones físicas y emocionales, pero es sensible a un ambiente prenatal cómodo y lleno de ternura. Según todo indica, el niño tiene una notable plasticidad y flexibilidad en el crecimiento humano desde la vida fetal, y aunque el desarrollo de las inteligencias anestésico-corporales y las personales estén modulados por la herencia genética, es imposible minimizar la contribución del ambiente dentro y fuera del vientre materno.²⁶

3.8. DESARROLLO INTELECTUAL HASTA LOS TRES AÑOS

Los bebés aprenden con rapidez, y ya en la primera semana de vida identifican a la madre por la voz y por su olor. Desde el nacimiento, intentan la interacción social y la formación de vínculos afectivos.

Considerando el aprendizaje como un cambio relativamente permanente en el comportamiento, la observación de un niño hace evidente qué conocimientos revela como reflejos y cuáles constituyen el producto de su aprendizaje. Al succionar el seno materno y al llorar, el niño está desarrollando reflejos que se transforman en conductas aprendidas cuando demuestran bienestar con el estómago lleno o cuando emplean el lloro para obtener lo que necesitan o desean. Así, el niño nace con la habilidad para aprender, pero el aprendizaje en sí se produce con la experiencia. Todos los bebés aprenden con lo que ven, oyen, huelen, prueban y tocan, transformando esas acciones sensoriales a partir del repertorio de sus «conocimientos» innatos. El aprendizaje, por lo tanto, es una forma de adaptación al ambiente, es poder tomar conciencia de las necesidades planteadas por la sociedad para que se construyan los conocimientos a partir del repertorio que se posee²⁷.

El aprendizaje en la infancia tiene limitaciones impuestas por la madurez; por más que insista la madre, un niño no aprenderá a andar antes de que sus miembros estén preparados para soportarle. Ciertas competencias motoras, sensoriales y neurológicas deben estar biológicamente «preparadas» para que se pueda producir el aprendizaje relacionado con ellas. Por tanto, la maduración no depende del aprendizaje sino que constituye una condición necesaria para que se pueda producir el aprendizaje.

²⁶ *Ibíd.* p. 20

²⁷ *Ibíd.* P. 20

Cuando los límites de la maduración se superan, los niños están en condiciones de aprender; ese aprendizaje se puede manifestar de formas distintas. Entre éstas, cabe destacar.

3.8.1. La habituación o aprendizaje mecánico. Es el proceso a través del cual la exposición repetida de un estímulo específico desemboca en una respuesta orientada a ese estímulo. Esa es la forma más simple de aprendizaje conocida y lleva al bebé a asociar sonidos e imágenes al universo de sus conocimientos. Así aprende el sonido de las palabras de la madre, diferenciándola de otras mujeres.

3.8.2. El condicionamiento clásico corresponde. A la respuesta automática a un estímulo que originalmente no provocaría esa respuesta. Una de las más tradicionales demostraciones de condicionamiento clásico se da con las emociones. El niño «aprende» a tener miedo de objetos que sus padres utilizan para asustarle. Esos condicionamientos se manifiestan desde algunas horas después del nacimiento y perduran toda la vida²⁸.

3.8.3. El condicionamiento operante: Es un tipo de aprendizaje en el cual los actos realizados de forma libre incrementan o reducen su probabilidad de ocurrencia de acuerdo con la consecuencia que producen. El niño que sonríe para captar la atención de la madre muestra un claro ejemplo de ese condicionamiento.

3.8.4. El aprendizaje significativo: Se puede lograr, por la combinación de las formas de aprendizaje anteriores o incluso por la transformación que hacen del repertorio de conocimientos que se posee, ante las informaciones que se reciben. Se manifiesta en el niño cuando consigue el éxito en la solución de problemas. Se afirma que el aprendizaje significativo expresa el comportamiento inteligente del niño y, por tanto, es un aprendizaje orientado a algunas metas; es adaptativo, lo que significa que se utiliza para resolver problemas.

Del mismo modo que, desde el nacimiento, el niño desarrolla diferentes formas de aprendizaje, también desarrolla distintos tipos de memorizaciones. Así como progresa en las inteligencias lingüística, lógico-matemática, espacial, musical y otras, también lo hace en formas específicas de memorización, cada una de ellas vinculada a cada inteligencia.

3.8.5. El aprendizaje y la memoria. El estímulo de las inteligencias, se procesan mediante etapas diferenciadas. Para el psicólogo suizo Jean Piaget, la primera etapa del desarrollo cognitivo de un niño es la fase sensorio-motora, un período en que los bebés aprenden sobre sí mismos y su mundo mediante su propio desarrollo sensorial y la actividad motora. Durante los dos primeros años de vida, los niños que responden básicamente mediante reflejos y comportamientos

²⁸ Ibíd. P. 21

aleatorios, pasan a organizar sus actividades en relación con el ambiente, a coordinar informaciones a partir de sus sentidos y a progresar en el aprendizaje, en la habituación y en los condicionamientos para el aprendizaje significativo, descubriendo poco a poco que los libros y las figuras no son simples objetos, sino que representan símbolos del mundo real. En esa fase, desarrollan importantes conceptos cognitivos como el de la permanencia del objeto o la percepción de que un objeto o una persona siguen existiendo incluso cuando está fuera del campo de su visión. Ese dominio es esencial para la comprensión del tiempo, del espacio y de los objetos, y aumenta la inteligencia espacial. Otro concepto importante que aparece durante ese período es el reconocimiento de que algunos hechos producen otros, como por ejemplo que apretando un muñeco de goma se emite un sonido. Las inteligencias en el cerebro de los bebés de diez meses comienzan a diferenciarse, pero sus habilidades de representación en esa fase son muy limitadas y la percepción de que palabras y números son símbolos solamente aparece con fuerza en la fase pre-operacional²⁹.

Reflejos	Desde el nacimiento hasta 1 mes.	Ejercitan reflejos innatos y logran cierto control sobre los mismos, pero no coordinan las informaciones y sus sentidos, y no desarrollan la percepción de la permanencia del objeto.
Reacciones circulares primarias	De 1 a 4 meses.	Repiten comportamientos agradables que se dan ocasionalmente y comienzan a coordinar la información sensorial. Es importante conversar con el bebé, valorar su balbuceo y hacerle descubrir su lenguaje.
Reacciones circulares secundarias	De los 4 a 8 meses	Se interesan por el entorno y repiten reacciones que llevan a resultados interesantes. Demuestran que dominan el concepto de permanencia del objeto. Es importante dejar que el bebé juegue con objetos de formas distintas y reconozca figuras.

²⁹ Ibíd. P.22

Coordinación de esquemas secundarios	De 8 a 12 meses	Pueden prever acontecimientos y el comportamiento es más deliberado e intencional a medida que coordinan esquemas previamente aprendidos.
Reacciones circulares terciarias	De 12 a 18 meses	Muestran curiosidad y cambian a propósito sus acciones para percibir los resultados. Exploran objetos, intentan nuevas actividades y utilizan el ensayo y error para la solución de los problemas. Comienza a diferenciar sonidos y a descubrir sus significados.
Combinaciones mentales	De los 18 a 24 meses	Como ya desarrollan un sistema de símbolos y emplean el lenguaje, no se limitan el ensayo y error para resolver problemas. Comienzan a pensar en acontecimientos y a prever sus consecuencias, y utilizan el lenguaje para decir o no lo que quieren. Es importante que descubran el sentido de los talleres y de los grabados.

Tabla No: 5 la etapa sensorio-motora y sus fases.³⁰

Las investigaciones de Gardner y otros, que se llevaron a cabo al final de la década de 1970, modificaron algunos fundamentos de la visión de Piaget, indicando la posibilidad de que los bebés son capaces de conceptualizar mucho antes de los 18 meses, y de que a los 6 ó 7 años, cada una de las inteligencias se han desarrollado ya en cualquier niño normal³¹.

3.9. ENTRE LOS TRES Y LOS SEIS AÑOS

Aunque un niño de tres años no presente un desarrollo físico tan rápido como el de un bebé, las marcas de lápiz en la pared muestran un notable crecimiento en su estatura junto a una apariencia generalmente más delgada y atlética. A medida que se desarrollan los músculos abdominales, se alargan el tronco, los brazos y

³⁰ Tomada de: Juegos para estimular las inteligencias Múltiples tabla No: 5 La etapa sensorio- motora y sus fases líneas de estimulación p.22 ANTUNES, Celso.

³¹ Ibíd. P.23

las piernas. Ese desarrollo físico se acompaña de un rápido desarrollo motor grueso (saltar, correr, rodar) y de un desarrollo motor fino (copiar, abotonar, atar). La inteligencia pictórica se expande; al niño le encanta dibujar y necesita hacerlo. Esa actividad se acompaña de un expresivo desarrollo de la memoria, lo que lleva al niño a explorar su historicidad y a caminar rápido en busca de su individualidad. Pero esta fase es, al mismo tiempo, bella y peligrosa, sobre todo, si los padres (o los profesores) descuidan las necesidades sociales del niño. En 1989 se realizó un experimento en EEUU con diez niños de tres años de edad, en él se planificó la visita a un Museo de Historia Natural; la mitad de las madres hablaba de modo natural con sus hijos a medida que hacían la visita, y la otra mitad respondía a las preguntas de los niños, pero no hacían comentarios. Todas las conversaciones se grabaron. Una semana después, los investigadores entrevistaron a unas y otros por separado e hicieron treinta preguntas sobre los objetos vistos en el Museo. Los resultados fueron reveladores ya que los niños recordaban sólo los objetos sobre los que habían hablado con sus madres³².

Aunque los estudios de Piaget se hicieron mucho antes del uso de ordenadores, para observar las reacciones cerebrales, y antes incluso de las investigaciones sobre los recuerdos, sus ideas sobre el desarrollo cognitivo en niños de tres a seis años son todavía bastante válidos. Según Piaget, cuando los niños se pueden acordar de objetos y acontecimientos, pueden asimismo formar conceptos y, por lo tanto, desarrollar el aprendizaje significativo.

Entre los tres y los seis años, los niños están en la segunda etapa de Piaget (período pre-operacional) del desarrollo cognitivo, en la que pueden pensar en símbolos, pero aún no utilizan la lógica. Tienen la capacidad de imaginar objetos, personas o hechos independientemente de su presencia física, utilizando representaciones mentales. Los niños no sólo actúan sino que también reflexionan sobre sus acciones, pero es en la fase de las operaciones concretas de los seis a los doce años cuando piensan de modo lógico.

Aunque Piaget haya subestimado un poco la capacidad del niño en esa fase, lo que más importa en el uso de diferentes estímulos es explorar los juegos como recursos que refuerzan la idea de los símbolos. Todo símbolo es una representación mental a la que el individuo ha asociado un significado, y entre los muchos propuestos, el más importante parece ser la palabra, primero hablada y luego escrita. Esa fase debe ser, en casa y en la escuela, muy pródiga en juegos de imitación diferida (imitación de una acción observada después de algún tiempo), juegos simbólicos (los objetos representan otras cosas) y los juegos de lenguaje, sin duda la más importante manifestación simbólica³³.

³² Ibíd. P. 24

³³ Ibíd. P.24

En esa fase pre-operacional, los pequeños se diferencian intelectualmente de los mayores por ser centralizadores, irreversibles, anti-transformadores, transductivos y egocéntricos, y los estímulos propiciados deben tener presente esas características, aunque difiriendo bastante de un niño a otro, y según su mayor proximidad o lejanía de los seis años de edad.

Howard Gardner examina, más o menos, esa misma fase de desarrollo cognitivo del niño, y sus análisis difieren un poco de los de Piaget, al dividir el período pre-operacional en fases que denomina ondas de simbolización. La primera recibe el nombre de estructuradora de funciones o de acontecimientos y se produce entre los dieciocho meses y los dos años de edad, cuando el niño se vuelve capaz de³⁴ captar en los símbolos el conocimiento de que existen acontecimientos y que éstos implican agentes, acciones y objetos, y teme sus consecuencias (por ejemplo, al tomar un lápiz y pedirle que dibuje un camión, el niño garabatea el papel y murmura: rrrummm... rrruuuuuummmm). Con casi tres años, se desarrolla la onda que Gardner denomina de cartografiado topológico, cuando el bebé, al observar el símbolo, capta ciertas relaciones de tamaño y forma extraídas de una referencia visual (el niño puede dibujar dos).

Centralizadoras	No piensan, de modo simultáneo, en diversos aspectos de una misma situación. No imaginan que una copa alta de agua pueda contener la misma cantidad que una baja y ancha. Diferencian con dificultad entre la realidad y la fantasía.
Irreversibles	Revelan la incapacidad de percibir que una acción o una operación puede tomar ambas direcciones. Les parece que la misma cantidad de agua contenida en dos copas iguales no es la misma cuando está en dos copas diferentes. Distinguen la mano derecha de la izquierda, pero no comprenden que un mismo objeto pueda estar simultáneamente a la derecha en relación con una cosa, y a la izquierda en relación con otra.
Antitransformadoras	Se concentran en la sucesión de diferentes cuadros, pero no logran entender el estado y el significado de la transformación de un estado a otro. No logran pensar de manera lógica y en su diálogo mezclan causa y efecto. (Ej.: La niña se cayó del caballo porque... se rompió una pierna.)

³⁴ Ibíd. P.24

Transductivas	Van de lo particular a lo particular, sin tener presente lo general. No asocian: me mojé por la lluvia = me resfrié, sino que reflejan si dos hechos que se producen en la misma época, siempre uno causa el otro.
Egocéntricas	Incapacidad de ver las cosas desde el punto de vista del prójimo. Es la comprensión centrada en sí mismo.

Tabla No: 6 Características pre-operacionales.³⁵

Círculos unidos, denominando cabeza al superior y cuerpo al inferior, o dos bloques para dibujar una casa, llamando a uno la pared y al otro, el tejado). La tercera onda de simbolización se produce hacia los cuatro años, y Gardner lo denomina cartografiado digital, cuando el niño está ya preparado para captar cantidades y relaciones numéricas relativamente exactas. Es la fase en que puede enumerar un pequeño conjunto de objetos y distingue relaciones espaciales (arriba, abajo, delante, atrás) y lógico-matemáticas (fino, grueso, largo, estrecho, mucho, poco, etc.). Entonces el niño descubre el mundo como un lugar «lleno de cosas para contar». La onda final de la simbolización se produce hacia los cinco, seis o siete años cuando muestran entusiasmo por la simbolización secundaria, siendo capaces de dibujar símbolos para acordarse de alguien o de sus fiestas.

Gardner, mucho más que Piaget, opina que las habilidades cognitivas se pueden acelerar, e investigaciones recientes sugieren que la mayoría de los niños pequeños, cuando son estimulados coherentemente y en áreas de sus inteligencias específicas, son ligeramente más competentes de lo que Piaget imaginaba, de modo principal en lo que se refiere a los juegos de lenguaje. Debidamente estimulado, un niño de tres años supera las limitaciones piagetianas, creando su propio lenguaje e «inventando» sustantivos y verbos que expresen mejor su pensamiento (esto está feo = huele mal; o empedece = hice pedazos el plato). A continuación, ofrecemos un cuadro con el resumen de algunos de esos juegos verbales, válidos para el aula o para cualquier ambiente familiar transformado en aula³⁶.

³⁵ Tomada de: Juegos para estimular las inteligencias Múltiples tabla No: 6 Características pre-operacionales p.25 ANTUNES, Celso.

³⁶ Ibíd. P. 26

Juego	Acción verbal (inteligencia lingüística)	Acción y actividades
Jugando con palabras	Recitación rítmica	Caminar con el niño haciéndole repetir rítmicamente frases diversas: un paso, mano en la cabeza; dos pasos, mano en el bolsillo, etc.
Fantasía onomatopéyica	Conversación con objetos, produce efectos sonoros	Estimular el descubrimiento de ruidos onomatopéyicos (crash, bum, pías); simulaciones y conversaciones con figuras inanimadas.
Expresión emocional	Verbaliza sentimientos y emociones	Destacar el vocabulario para expresar y diferenciar emociones. Exaltar con un amplio vocabulario la belleza, el encantamiento.
Conversar a solas	Utiliza juegos verbalizando hechos y acontecimientos	Al niño se le debe estimular a hablar con sus muñecos e imitar sus acciones y emociones.
Pensando en voz alta	Narra sus reflexiones	En algunos momentos, «jugar» a pensar en voz alta y estimular al niño a hacerlo también.
Leyendo e interpretando	Leer relatos, dramatizando las partes habladas	Estimular al niño para interactuar con relatos escuchados, completarlos y hacerle repetir en voz alta algunos fragmentos.

Tabla No: 7 Juegos verbales.³⁷

Cuando sea posible, es mejor que el niño frecuente la escuela infantil, pero en ninguna circunstancia ésta puede ser dirigida por profesionales sin especialización, que se limitan a «mirar» o, aún peor, «guardar» a los niños durante algunas horas. Es posible identificar una «buena» escuela infantil si cuenta con un proyecto pedagógico fundamentado y se propone avanzar en el desarrollo cognitivo múltiple, aportando experiencias, estimulando los sentidos, abriendo espacios para la acción infantil, la música, la mímica, el arte, los juegos lógico-matemáticos, naturalistas y lingüísticos; y cuando comienzan una verdadera alfabetización cartográfica, musical, pictórica y emocional del niño. Es esencial que la educación infantil esté llena de juegos que gratifican los sentidos, llevan al dominio de habilidades, despiertan la imaginación, estimulan la cooperación y la comprensión sobre normas y límites, y que respete, explore y amplíe los innumerables saberes que todo niño posee cuando llega a la escuela³⁸.

³⁷ Tomada de: Juegos para estimular las inteligencias Múltiples tabla No: 7 Juegos verbales p.26 ANTUNES, Celso.

³⁸ Ibíd. P. 27

3.10. DE LOS SEIS A LOS DOCE AÑOS

Entre los seis y los doce años, los niños llegan a crecer de cinco a ocho centímetros por año y ganan entre 2,5 a 3,8 kg. A partir de los diez años, las niñas comienzan su vertiginoso crecimiento, y en poco tiempo necesitan mirar abajo para conversar con niños que antes tenían los ojos a la altura de los suyos. En el camino desde su casa a la escuela, cuando pueden hacerlo a pie, alternan carreras con saltos, hacen equilibrios en los bordillos, y, sorprendentemente, la mayoría de las veces llegan enteros a casa. Tomarán algo y saldrán nuevamente para saltar, hacer cabriolas, hablar «por los codos» o hacer equilibrios mágicos. Sólo algunos casos, se quedan quietos y permanecen inmóviles «pegados» al televisor o al teléfono.

Desde los siete a los once años, están en la fase del desarrollo cognitivo que Piaget denomina operaciones concretas. Por eso mismo, se muestran mucho menos egocéntricos y pueden aplicar en sus acciones, principios lógicos a situaciones concretas. La «gama» de las inteligencias múltiples está ya plenamente abierta, y utiliza su pensamiento y sus reflexiones para resolver problemas. Trata mucho mejor los conceptos de grandeza y los números; comprende los conceptos de tiempo y espacio; distingue la realidad de la fantasía; clasifica acontecimientos u objetos y ya puede ver los primeros a través de diferentes habilidades operatorias. Aún no es «adulto» y, por tanto, tiene dificultades para comprender en términos hipotéticos; aún no ha alcanzado su pensamiento abstracto, que representa el más alto nivel de jerarquía cognitiva de Piaget.

Durante la fase de los seis a los doce años e incluso durante la adolescencia, los jóvenes avanzan mucho en pensamientos sobre la moralidad y es imposible separar esa evolución del progreso cognitivo. El fundamento básico de la moralidad, que dice: «no hagas al prójimo lo que no desees que te hagan a ti», adquiere relevancia y empatía, y tanto Piaget como Kohlberg, dos de los más profundos investigadores del pensamiento moral infantil y juvenil, afirman que el progreso cognitivo tiene que ir a la par con el progreso moral. Es ésta, sin duda, la fase de la vida en que con más esfuerzo y mayor cuidado necesita el niño la alfabetización emocional, ya sea la que practican diariamente los padres, o la institucionalizada por la escuela. Ningún trabajo con las inteligencias múltiples requiere tanta certeza de tiempo de maduración, como el momento preciso para utilizar los juegos estimuladores de la inteligencia interpersonal e intrapersonal. Considerando ese contexto y teniendo presente que la «apertura» de la ventana de la moralidad infantil se manifiesta cuando el niño pasa del egocentrismo a la asunción de funciones, parece interesante establecer una asociación entre las fases de adopción de roles descritas por R. L. Selman y el uso de juegos estimuladores de las inteligencias intra e interpersonales.

La fase de los seis a los doce años, como las anteriores, es esencial, pero por motivos distintos. En ese período de la vida se estructura el autoconcepto (la idea de quiénes somos y lo que hacemos) y es cuando se organiza mentalmente una autoimagen negativa o positiva. Quizá podamos estar exagerando, pero el primer paso para el consumo de drogas tiene comienzo mucho antes del primer cigarrillo o de la «aspirina liberadora del dolor de cabeza», ya que en la construcción de la autoimagen, que permanece mucho tiempo después de la infancia, comienzan a definirse los jóvenes que presentan una visión de encantamiento o de tedio para con la orquesta de la vida. El paso siguiente al auto-concepto es la autodefinición, que se desarrolla de manera progresiva, comparando lo que es y lo que, en verdad, le gustaría ser. En esa fase, los programas de alfabetización emocional tienen que explorar los recursos para que el futuro adolescente expanda su autocomprensión, desarrolle patrones de comportamiento socialmente aceptables, distinga la pluralidad cultural, explore su automotivación y descubra competencias para la comunicación interpersonal. Entonces comenzará a ver las divergencias del mundo en la microsociedad donde vive y aprende a convivir (vivir 4 con), dirigirá sus acciones en la búsqueda y construcción de un modelo ideal y asumirá la tolerancia, que es la base o fundamento de la empatía, para distinguir la identidad integral del prójimo. En esa fase, los temas transversales³⁹.

Etapas	Visión de Selma	Visión de Piaget	Juegos estimuladores
4 a 6 años	Son egocéntricos y se consideran el centro de su mundo.	Al juzgar un acto como acertado o equivocado, los niños confirman que todos los perciben de esa misma manera.	<i>Percepción corporal.</i> Caretas, Tipos humanos. Muñeco articulado. Montaje del cuerpo humano.
6 a 8 años	Perciben que otras personas pueden ver de modo distinto una situación.	Están a favor de castigos severos. Sienten que la sanción define cuan equivocado está un acto.	<i>Autoconocimiento</i> Medallas, cuestionarios, señales de tráfico.

³⁹ Ibíd. P. 28

8 a 10 años	Saben que hay personas que piensan de otra manera y que a su vez saben que ellas tienen sus propias ideas independientes.	Confunden la ley física con la ley moral y confirman que los accidentes físicos o los acontecimientos desgraciados constituyen un castigo divino o sobrenatural.	<i>Administración de emociones, ética, empatía y comunicación interpersonal</i> Estudios de casos, quien cuenta un cuento, elección, autógrafos.
10 a 12 años		Se pueden poner en el lugar del prójimo. Reconocen que las normas están hechas por personas y pueden ser modificadas por ellas.	Cualquier juego, incluso los ya efectuados, ahora con enfoques específicos.
Desde la adolescencia en adelante	Aceptan y comprenden que existen valores en conflicto.	Valoran la propia opinión y la capacidad de juicio de otras personas.	Cualquier juego.

Tabla No: 8 Desarrollo Cognitivo.⁴⁰

De los parámetros curriculares tienen que transformarse de modo efectivo en acciones⁴¹.

Otro aspecto delicado en el trabajo con el desarrollo cognitivo de los niños en la fase de los seis a los doce años se refiere a la comprensión sobre el uso de su lenguaje, que sigue aumentando de manera acelerada, ampliando la capacidad de interpretación y comunicación. Sólo entre los nueve y los diez años, los niños desarrollan una comprensión compleja de la sintaxis (la forma como las palabras se organizan en frases) y, de ese modo, la aplicación de juegos de palabras o incluso el juego del teléfono, para niños antes y después de esa fase, muestran notables diferencias en la comprensión de un texto: los primeros se esfuerzan en reproducirlo de manera mecánica, pero los mayores lo hacen de modo creativo. Esa fase debe estar abierta a un intenso estímulo de redacciones, organización de diarios, mucha lectura y, siempre que sea posible, de forma interactiva. En uno de nuestros libros infantiles-juveniles (*Momentos de decisao*, en colaboración con Telma Guimarães Castro Andrade. Ed. Scipione, Sao Paulo, 1987) desarrollamos

⁴⁰ Tomada de: Juegos para estimular las inteligencias Múltiples tabla No: 8 Desarrollo Cognitivo p.29 ANTUNES, Celso.

⁴¹ Ibíd. p.29

una experiencia de lectura interactiva y de metacomunicación (el conocimiento de cómo se procesa la comunicación), los resultados son muy interesantes. Otro estímulo interesante en esta fase es mediante la dedicación del alumno a explorar su creatividad y el uso de pensamientos divergentes (la capacidad de construir respuestas nuevas e insólitas), siendo muy interesante con esta finalidad los juegos de tipo brainstorming o actividades como personalidad u otras⁴².

4. EL LENGUAJE

El lenguaje es la manifestación sensible del poder que tiene el hombre de penetrar en la realidad más allá de la multiplicidad de estímulos, y de abarcar mucho campo y ganar una posición de dominio frente a todo aquello que le afecta de algún modo. Cuando sabemos el nombre de una realidad, parece que dominamos en cierta medida. Dar nombre es caracterizar, enmarcar, delimitar, tener en cierto grado bajo control.

El lenguaje permite al hombre orientarse al enmarcar y dar sentido a los mil y un fenómenos que tejen su vida diaria. La vida del hombre se constituye con trama de interrelaciones. El vehículo de estas es la palabra. El lenguaje es un campo de luz en el cual se iluminan las cosas y fenómenos con sólo ocupar el puesto que les corresponde.

Aprender a hablar es aprender a localizar las realidades y acontecimientos en este prodigioso campo de iluminación que el hombre utiliza en cuanto se halla envuelto promocionalmente por él⁴³.

El lenguaje es una matriz constitutiva de identidad (individual y social). Nada hay en el lenguaje que no sea la resultante de situaciones de producción humana y social. Desde las primeras frases y palabras (mamá, leche, te quiero) hasta las más complejas asociaciones que podamos construir, todas son resultado de las experiencias.

El cerebro no nace cargado de idioma, de palabras, viene dotado biológicamente para poner en ejecución sistemas asociativos, técnicos, para hacer hipótesis, para

⁴² Ibíd. P.30

⁴³ SALAS, Martha A. El lenguaje. {en línea} {Consultado el 10 de octubre de 2009}. disponible en www.psicologia.unt.edu.ar/programas04/el%20lenguaje.doc

percibir la realidad, pero ese potencial biológico, requiere de! contacto humano para desarrollarse.

Cuando el niño descubre que con sonidos puede designar cosas es el momento en que tiene acceso a la función simbólica. Gracias a esta función, el hombre puede dominar el pasado, se proyecta al futuro, trasciende el límite aquí y ahora para expandirse mentalmente de manera ilimitada.

El desarrollo del lenguaje está indisolublemente unido al desarrollo de la vida afectiva. Las palabras, con sus matices, contribuyen a expresar los estados afectivos, es pues en la en la relación social. El lenguaje cumple una función de mediación entre el sujeto y el mundo⁴⁴.

4.1. FUNCIONES DEL LENGUAJE

Podemos decir, que el lenguaje cumple una función social, una función psicológica, y una función de ejercicio mental.

4.1.1. Función social. Permite la comunicación, la integración del niño con el grupo y participación en la mentalidad colectiva. Con el lenguaje todo el sistema de conceptos sociales le ofrece al niño proporcionarle los cuadros dentro de los cuales se organiza su experiencia.

4.1.2. Función psicológica. El lenguaje sirve para consolidar la impresión sensorial de los objetos y aún para conferir al objeto su duración. Reemplaza al objeto cuando éste está ausente. Al pronunciar la palabra el niño se asegura de que ésta le corresponde, hace presente lo ausente.

4.1.3. Función de ejercicio mental. Como el juego, es un ejercicio corporal, y sirve para afianzar el sentimiento que el ser comienza a tener de sí mismo.

Osterrieth señala un elemento fundamental de la adquisición del lenguaje: el afectivo. Pues ya en los gritos el bebé es capaz de provocar reacciones en los demás. Como lo será siempre productora de efectos sobre los seres humanos. Efectos positivos y negativos ya que puede llevar a la cura en algunos casos, como lo ha demostrado el psicoanálisis, y a la devastación psíquica en otros⁴⁵.

⁴⁴ Ibíd. disponible en www.psicologia.unt.edu.ar/programas04/el%20lenguaje.doc

⁴⁵ ibíd. disponible en www.psicologia.unt.edu.ar/programas04/el%20lenguaje.doc

4.2. EL DOBLE VALOR DEL LENGUAJE

El lenguaje se constituye en una capacidad esencial del ser humano, la cual se caracteriza por poseer un doble valor: uno, subjetivo y otro social, resultante de asumir el ser humano desde una doble perspectiva: la individual y social.

El lenguaje tiene un valor subjetivo para el ser humano, como individuo, en tanto se constituye en una herramienta cognitiva que le permite tomar posesión de la realidad, en el sentido de que le brinda la posibilidad de diferenciar los objetos entre sí, a la vez que diferenciarse frente a estos y frente a los otros individuos que lo rodean, esto es, tomar conciencia de sí mismo. Este valor subjetivo del lenguaje es de suma importancia para el individuo puesto que, de una parte, le ofrece la posibilidad de afirmarse como persona, es decir, constituirse en la individualidad, definido por una serie de características que lo identifican y lo hacen distinto a los demás y, de otra parte, le permite conocer la realidad natural y socio-cultural de la que es miembro y participar en procesos de construcción y transformación de esta. De acuerdo con lo expuesto, es claro que el lenguaje es la capacidad humana por excelencia, que lleva al ser humano a apropiarse conceptualmente de la realidad que lo circunda y ofrecer una representación de esta conceptualización por medio de diversos sistemas simbólicos. Así, lo que el individuo hace, gracias al lenguaje, consiste en relacionar un contenido (la idea de concepto que construye de flor o de triángulo, por ejemplo) con una forma (una palabra, un dibujo, una caracterización corporal), con el fin de representar dicho contenido y así poder evocarlo, guardándolo en la memoria, modificarlo o manifestarlo cuando lo desee y requiera⁴⁶.

En este orden de ideas, ¡cuántas formas ha creado el ser humano para relacionarlas con un sinnúmero de contenidos! Así, relaciones de contenido y forma, que a su vez afectan entre sí, le han brindado a los seres humanos la posibilidad de construir un universo conceptual que constituye la base de su pensamiento. Es a través de este proceso como las personas clasifican las realidades existentes que hacen parte de su mundo, pertenezcan estas al ámbito natural o cultural. Esto es. Han conformado una serie de categorías para identificar con la misma forma un conjunto de cosas que comparten determinadas características; por ejemplo, cuando pronuncian la palabra 'flor', están reuniendo aquellas características comunes a todas las flores que les permiten agruparlas en una misma clase.

⁴⁶ REVOLUCIÓN EDUCATIVA, Colombia aprende. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, y ciudadanas lo que los estudiantes deben saber y saber qué hacer con lo que aprenden. Bogotá Colombia. 2006 editorial: voluntad. p.18

El sistema lingüístico, además, interviene en la organización de otros procesos cognitivos, entre ellos, la toma de conciencia de la acción que el individuo ejerce sobre el mundo. Esta particularidad del lenguaje hace posible que el individuo sea capaz de monitorear sus acciones y planificarlas de acuerdo con los fines que se proponga. Por ejemplo, cuando hace un esquema, un mapa o simplemente escribe unas ideas, está recurriendo al lenguaje para planear lo que va hacer antes de llevarlo a cabo.

Además de este valor subjetivo, el lenguaje posee una valía social para el ser humano, en la perspectiva del ser social, en la medida en que le permite establecer y mantener las relaciones sociales con sus semejantes, esto es, le posibilita compartir expectativas, deseos, creencias, valores, conocimientos y, así, construir espacios conjuntos para su difusión y permanente transformación.

En cuanto a su valor social, el lenguaje se torna, a través de sus diversas manifestaciones, en eje y sustento de las relaciones sociales. Gracias a la lengua y la escritura, por ejemplo, los individuos interactúan y entran en relación unos con otros con el fin de intercambiar significados, establecer acuerdos, sustentar puntos de vista, dirimir diferencias, relatar acontecimientos, describir objetos. En fin, estas dos manifestaciones del lenguaje se constituyen en instrumentos por medio de los cuales los individuos acceden a todos los ámbitos de la vida social y cultural⁴⁷.

Según esto se reconoce que la capacidad del lenguaje le brida a los seres humanos la posibilidad de comunicarse y compartir con los otros sus ideas, creencias, emociones y sentimientos por medio de los distintos sistemas signícos que dicha capacidad permite generar para cumplir con tal fin. Así. A través de un proceso de acción intersubjetiva es decir de cambio de intercambio de significados subjetivos, los individuos participan en contextos sociales particulares e interactúan con otros, compartiendo puntos de vista, intercambiando opiniones, llegando a consensos o reconociendo diferencias, construyendo conocimientos, creando arte, en fin, propiciando una dinámica propia de la vida en comunidad y construyendo el universo cultural que caracteriza a cada grupo humano.

El valor social del lenguaje tiene que ver con el hecho de que las relaciones sociales ya la cohesión del grupo se sustentan por medio de este, dado que los diversos sistemas lingüísticos se constituyen en instrumentos a través de los cuales los individuos entran en interacción; así, las manifestaciones del lenguaje se constituyen en medios ideales para la relación social, para la comunicación entre los individuos.

⁴⁷ Ibíd.p.19

En síntesis, resulta imprescindible reconocer que estos valores del lenguaje (subjetivo y social) se encuentran íntimamente ligados y le otorgan un carácter transversal que influye en la vida del individuo y de la sociedad. Por esta razón resulta inoficioso separar los planos socio-culturales individuales, excepto cuando ello se hace con efectos de su estudio⁴⁸.

4.3. DIFERENTES MANIFESTACIONES DEL LENGUAJE

La concepción amplia del lenguaje que comprende, por una parte, el lenguaje verbal que abarca a su vez las diferentes lenguas que existen y, por otra parte, el lenguaje no verbal, en que se ubican los demás sistemas simbólicos creados por las comunidades humanas para conformar sentidos y para comunicarlos: la música, los gestos, la escritura, la pintura, la escultura, entre otras opciones.

Como se ha planteado, el lenguaje es una capacidad humana que permite, entre otras funciones, relacionar un contenido con una forma, con el fin de exteriorizar dicho contenido. Esta exteriorización puede manifestarse de diversos modos, bien sea de manera verbal, bien sea a través de gestos, grafías, música, formas, colores... en consecuencia, la capacidad lingüística humana se hace evidente a través de distintos sistemas signícos que podemos ubicar en dos grandes grupos: verbales y no verbales.

Por tanto son las múltiples manifestaciones del lenguaje, y no solamente la lengua, las que le brinda a las personas la posibilidad de apropiarse del entorno e intervenir sobre la realidad social de formas muy ricas, diversas y complejas.⁴⁹

4.3.1. La actividad lingüística comprensión y producción. Dentro de las distintas manifestaciones de la actividad lingüística, sea de naturaleza verbal y no verbal, se dan dos procesos: la producción y la comprensión. La producción hace referencia al proceso por medio del cual el individuo genera significado, ya sea con el fin de expresar su mundo interior, transmitir información o interactuar con los otros. Entre tanto, la comprensión tiene que ver con la búsqueda y reconstrucción del significado que implica cualquier manifestación lingüística⁵⁰.

Estos dos procesos comprensión y producción suponen la presencia de actividades cognitivas básicas, como la abstracción, el análisis, la síntesis, la

⁴⁸ Ibíd. p. 20

⁴⁹ Ibíd. p. 20

inferencia, la inducción, la deducción, la comparación, la asociación. Así entonces, una formación en lenguaje que presume el desarrollo de estos procesos mentales en interacción con el contexto socio-cultural, no solo posibilita a las personas la inserción en cualquier contexto social si no que interviene de manera crucial, en los procesos de categorización del mundo, de organizaciones de los pensamientos y acciones, y de construcción de la identidad individual y social.

De igual modo a través de sus manifestaciones, el lenguaje se constituye en un instrumento esencial de conocimiento, en tanto representa una puerta d entrada para adquisición de nuevos saberes. Por ejemplo, cuando el individuo interactúa con el texto de algún autor o intercambia ideas con otro, construye nuevos conocimientos, en lo personal y lo social. De ahí que esos estándares se oriente hacia el desarrollo y el dominio de las capacidades expresivas y comprensivas de los estudiantes tanto en lo verbal como en lo no verbal que les permitan, desde la acción lingüística solida y argumentada, interactuar activamente con la sociedad y participar en la transformación del mundo.⁵¹

4.4. LA COMPLEJIDAD DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE

Una adecuada formación ha de tener presente que las competencias en lenguaje se relacionan de manera estrecha con el desarrollo evolutivo de los estudiantes y, por supuesto, varían de acuerdo con la infinidad de condiciones que ofrece el contexto cultural del cual hacen parte y participan.

El desarrollo de las competencias del lenguaje es un proceso que se inicia desde el momento mismo de la gestación y acompaña al individuo toda la vida. Cuando los infantes llegan al primer grado de educación básica cuenta ya con una serie de saberes que no pueden ser ignorados en la labor pedagógica.

La investigación educativa y la practica misma de muchos docentes han permitido establecer que en los primeros grados es importante enfatizar en el uso del lenguaje, a través de sus manifestaciones orales y escritas, acompañado del enriquecimiento del vocabulario, de sus primeros acercamientos a la literatura a través del proceso lector, así como la aproximación creativa a diferentes códigos no verbales, con miras a la comprensión y recreación de estos en diversas circunstancias.

Grados más adelante conviene incursionar en procesos que conducen al conocimiento y manejo de algunas categorías gramaticales, tanto en la

⁵¹ Ibíd. p. 20

producción como en la comprensión de textos, afianzando la utilización en diferentes contextos del vocabulario que ha ido adquiriendo el estudiante en lo que respecta a la literatura, el énfasis podrá hacerse en el acercamiento a las diferentes formas de producción literaria, reconociendo en ellas algunos de sus rasgos característicos.

En cuanto a los lenguajes no verbales, se puede incrementar el acercamiento analítico a sistemas simbólicos diferentes a la lengua y la literatura, con miras a entender su funcionamiento comunicativo. Posteriormente, se sugiere ahondar en la consideración de herramientas cognitivo-lingüísticas que procuran el inicio de procesos discursivos de carácter argumentativo, lo que implica un acercamiento mayor a las características de la lengua, así como a los aspectos relevantes de la comunicación en el marco de la diversidad cultural. En el campo de la literatura, es el momento de impulsar procesos en los que se conjuguen el placer de leer con los rasgos más relevantes de la producción literaria. En cuanto a los códigos no verbales, se pueden hacer mayor énfasis en la comprensión de aspectos culturales y sociales que los fundamentan.

Después, resulta pertinente reconocer con mayor precisión la importancia que tienen el lenguaje como capacidad humana, profundizar más en la consideración de la lengua en sus niveles básicos como una herramienta que posibilita mayor riqueza en su uso y avanzar en la producción del discurso argumentado, así como en la comprensión de textos de mayor complejidad. En lo que respecta a la literatura, se puede trabajar en un reconocimiento mayor del valor cultural y estético de las obras literarias a partir de una lectura creativa, crítica y analítica de las mismas. En relación con el lenguaje no verbal, se amplía el trabajo en la dirección de encontrar opciones interpretativas que enriquezcan la capacidad crítica de los y las estudiantes.

En la educación media se recomienda profundizar en la consolidación de una actitud crítica del estudiante a través de la producción discursiva (oral y escrita) y un mayor conocimiento de la lengua castellana, de manera que le permita adecuarla a las necesidades que demandan el interlocutor y el contexto comunicativo. Esta actitud crítica se puede fortalecer, también, en el abordaje de la obra literaria. En lo referido al lenguaje no verbal se puede procurar el fortalecimiento de la expresión crítica y argumentada de interpretaciones que aborden los aspectos culturales, éticos, afectivos e ideológicos de la información que circula a través de diferentes medios.

Es importante no olvidar que estos procesos constituyen tan solo un referente que puede potenciar el desarrollo lingüístico, comunicativo y cognitivo de los estudiantes en el transcurso de su paso por la escolaridad, el cual debe articularse con las características particulares de los estudiantes en las diferentes regiones

del territorio colombiano, así como con las necesidades y propósitos que cada institucional ha identificado y definido en su proyecto educativo institucional.⁵²

4.4.1. Situaciones de aprendizaje propicias para el desarrollo del lenguaje. El trabajo pedagógico que se adelante en el área de incluir la generación de experiencias significativas para los estudiantes en las que se promueva la exploración y el uso de las diferentes manifestaciones del lenguaje verbales y no verbales, de tal forma que las asuman e incorporen, de manera consciente, intencional y creativa, en sus interacciones cotidianas y con diferentes fines: descriptivos, informativos, propositivos, expresivos, recreativos, argumentativos, entre otros.

Para ello es importante propiciar el manejo de los recursos propios de cada sistema signico, sea este la lengua, la pintura, la música, la caricatura, el cine etc. Así, por ejemplo, en el caso del código verbal conviene aproximar a los y las estudiantes al manejo de recursos extra verbales, antes mencionados, tales como .los proxémicos, los kinésicos y los prosódicos, que se constituyen en elementos importantes a la hora de sostener una conversación o realizar una exposición, entre otras actividades verbales.

De igual manera, la formación en el lenguaje implica propiciar situaciones en donde tengan cabida los procesos de comprensión y producción implicados en la actividad lingüística. Podemos hablar entonces de la producción y la comprensión oral, y la escrita, así como la producción y la comprensión de los demás sistemas signicos, atendiendo al principio que plantea que el ser humano constantemente esta interactuando con significados, ya sea en calidad de productor (emisor) o de intérprete (receptor) de estos.

En este orden de ideas, la producción de lenguaje no solo se limita a emitir textos orales o escritos, si no iconográficos, musicales, gestuales, entre otros. Así mismo, la comprensión lingüística no se restringe a los textos orales o escritos, si no que se lee y, en consecuencia, se comprende todo tipo de sistemas signicos, comprensión que suponen la identificación del contenido, así como su valoración crítica y sustentada.

En suma se puede afirmar que estimular la comprensión y la producción de los diferentes sistemas simbólicos mediante la generación de experiencias enriquecedoras de aprendizaje les brindara a los estudiantes la oportunidad de construir y expresar significados, de comprender y recrear el mundo.

⁵²REVOLUCIÓN EDUCATIVA, Colombia aprende. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, y ciudadanas lo que los estudiantes deben saber y saber qué hacer con lo que aprenden .Bogotá Colombia.2006editorial: voluntad .p.27

Por otra parte, cabe anotar que los estándares básico de competencia del lenguaje hacen énfasis en la ética de la comunicación como un factor transversal, de lo cual se infiere un propuesta didáctica orientada al formación de sujetos participativos, críticos y constructores de cualquier tipo de conocimiento, si – en consonancia con los lineamientos curriculares de lengua castellana- se apunta a la consolidación de una “cultura de argumentación en el aula” y en la escuela, de tal forma que están se conviertan en el espacio en el que los interlocutores con acciones pedagógicas mancomunadas transforman las visiones, concepciones y haceres que se tienen frente al poder, al saber y al ser en todas sus dimensiones. Una sociedad más igualitaria tendrá razón de ser en el momento en que los individuos puedan justificar sus saberes y cuestionar racionalmente los saberes propios y los de los demás. Y una didáctica de la argumentación puede ser uno de los caminos más expeditos para la transformación de las prácticas pedagógicas y, por ende, de la sociedad en pleno.⁵³

4.5. FORMAR EL LENGUAJE APERTURA DE CAMINOS PARA LA INTERLOCUCIÓN

4.5.1. El porqué de la formación del lenguaje. Nadie se atrevería a dudar de la importancia que tiene el desarrollo del lenguaje para la formación del individuo y la constitución de la sociedad. Pero, ¿realmente se tiene claro porque están importante ser competente lingüísticamente para desempeñarse en la vida? Aquí se busca dar respuesta a esta pregunta, señalando el papel que cumple el lenguaje en la vida de las personas, como individuos y como miembros de un grupo social, lo que a su vez permitirá exponer someramente cual es la perspectiva conceptual que fundamenta los estándares básicos de competencias del lenguaje.

Para empezar, se hace necesario reconocer que el lenguaje es una de las capacidades que más ha marcado el curso evolutivo de la especie humana. En efecto, gracias a él los seres humanos han logrado crear un universo de significados que ha sido vital para buscar respuestas al porqué de su existencia (tal es el valor que, por ejemplo, poseen los mitos); interpretar el mundo y transformarlo de acuerdo a sus necesidades (así, la ciencia y la tecnología no podrían existir sin el uso de sistemas simbólicos); construir nuevas realidades (que tal los mundos soñados por García Márquez o Julio Verne!); establecer acuerdos para poder vivir con sus congéneres (piénsese por ejemplo en la constitución política de Colombia);y expresar sus sentimientos a través de una carta de amor, una pintura o una pieza de teatro.

⁵³ Ibíd. p. 28

4.6. LEER Y ESCRIBIR: MÁS ALLÁ DE LA ALFABETIZACIÓN

Son necesarios más esfuerzos por parte de la escuela y las familias y de la sociedad en general para fortalecer las habilidades en lectura y escritura de niños, niñas y adolescentes. La lectura y la escritura no pueden ser asuntos exclusivos de la escuela ni de los primeros años de enseñanza y aprendizaje ni de los maestros de lenguaje.

Para quienes trabajan con estudiantes en los diferentes niveles de escolaridad e incluso en el nivel universitario, no son desconocidas las falencias y debilidades que presentan niños, niñas, jóvenes y adultos en sus procesos de lectura y escritura. Numerosos estudios han abordado esta problemática, a partir del análisis del desempeño de los estudiantes en pruebas y otras herramientas de evaluación de los procesos del lenguaje. Evidencian esta situación los resultados obtenidos por los estudiantes de los colegios oficiales en pruebas como Saber e Icfes. Sin embargo, la problemática no es exclusiva de los estudiantes del sector oficial; en general, el desempeño de los estudiantes colombianos en pruebas internacionales como Pisa, Llece y Serce han demostrado que las dificultades y bajos resultados son el producto de insuficientes procesos de lectura, análisis, construcción y comprensión de textos. Resultados pruebas como la de PISA, donde se puede apreciar el bajo nivel de los estudiantes colombianos: en esta prueba el promedio alcanzado por los países de la OECD en lectura fue de 492.

En el rango superior se ubican 15 países, entre los cuales se ubica Corea en primer lugar, seguido por Finlandia, Hong Kong, Canadá y Nueva Zelanda. En el rango inferior se ubican 33 de los 57 países participantes, dentro de ellos seis países latinoamericanos, con Colombia en el penúltimo lugar. Frente a esta situación surge el cuestionamiento sobre cuáles pueden ser las posibles causas del bajo nivel de desarrollo de estos procesos. Tradicionalmente, el alfabetismo y la alfabetización han sido asociados ampliamente con la adquisición del código convencional de la lectura y la escritura; desde esta perspectiva un sujeto estaría alfabetizado cuando accede a los códigos que le permiten traducir una serie de signos en sonidos que conjugados se convierten en palabras. De otro lado, la lectura y la escritura han estado asociadas en nuestro sistema educativo únicamente con la literatura. Estas situaciones hacen que estos procesos, en los colegios, resulten ser responsabilidad casi exclusiva de los maestros de los primeros grados y de los encargados del área de lenguaje, como si leer y escribir no fueran herramientas e instrumentos de aprendizaje para todas las áreas del conocimiento⁵⁴.

⁵⁴ ACUÑA, Beltrán Luisa. Aula urbana-magazín estrategias pedagógicas {en línea} {consultado el 18-octubre- de 09}. Disponible en <http://www.idep.edu.co/documentacion.shtml?x=5500>

4.7. APRENDIZAJE QUE DEBE TRASCENDER LA ESCUELA

Una vez se alcanza la “alfabetización” de los estudiantes – entendida como el logro técnico –, ni la escuela ni la familia ni la sociedad estimulan la creación o propician estrategias y espacios que favorezcan el desarrollo de la lectura y la escritura como procesos que en y por sí mismos generen goce, aprendizaje y descubrimiento de otros conocimientos y habilidades. Como bien lo plantea el secretario de educación, el profesor Abel Rodríguez, en entrevista publicada hace casi un año en este mismo medio, “[...] una vez que los niños aprenden a leer y a escribir en el primer año de escolaridad, de ahí en adelante el sistema educativo deja de ocuparse de estos procesos como práctica fundamental que permite acceder al conocimiento y a la cultura”. La lectura y la escritura no pueden ser asuntos exclusivos de la escuela ni de los primeros años de enseñanza y aprendizaje ni de los maestros de lenguaje; son asuntos inherentes a cualquier cultura humana, donde los sujetos producen e intercambian significados y sentidos; son procesos que paralelamente constituyen objeto e instrumento en la escuela. Aprender a leer y a escribir es la posibilidad de redescubrir el mundo a partir de otros códigos, símbolos y sentidos. Sin embargo, en ocasiones, la enseñanza y aprendizaje de estos procesos se convierten en actos puramente mecánicos desprovistos de sentidos y significados que logren cautivar a los sujetos que se aproximan por vez primera a la convencionalidad del mundo alfabético. En el acto de leer o de escribir se involucran aspectos de tipo cognoscitivo, emocional, social, cultural y educativo, entre otros, que interaccionan para dar lugar a transformaciones en el pensamiento y en la comprensión del mundo. Los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura deben estar orientados desde las diferentes áreas como herramientas que posibiliten leer, producir y comprender textos sobre diferentes campos del conocimiento. La lectura de textos científicos o matemáticos, por ejemplo, implica el manejo de códigos específicos, procesos de representación y abstracción particular y el dominio de códigos en contextos especializados; todo ello implica un desarrollo cognoscitivo diferente en los procesos de lectura y escritura en cada área⁵⁵.

4.7.1. Procesos fundamentales. La lectura y la escritura son aprendizajes fundamentales para el acceso a la cultura y para la apropiación social del conocimiento. El aprendizaje de la lectura, la escritura y el desarrollo de la oralidad debería ir más allá de los procesos de decodificación y codificación, facilitando el

⁵⁵ ibíd. Disponible en <http://www.idep.edu.co/documentacion.shtml?x=5500>

surgimiento de hipótesis, interpretaciones y construcciones de múltiples sentidos, de experiencias y expresión por parte de los sujetos. Existe una relación recíproca entre el desarrollo de las habilidades para leer y escribir y el desarrollo del conocimiento de manera significativa. De ahí la necesidad de abordar estos procesos en todas las áreas y ciclos escolares”. Teniendo en cuenta este débil dominio de los procesos de lectura, escritura y oralidad por parte de los estudiantes de los diferentes ciclos escolares y de los egresados del sistema educativo, el Plan Sectorial de Educación 2008-2012 crea planteamientos fundamentales en las herramientas para la calidad de la educación “Leer, escribir y hablar correctamente para comprender el mundo”. Allí se propone continuar fortaleciendo proyectos y programas en todas las áreas del currículo y en los diferentes ciclos de manera coherente y articulada por medio de los PILE, Proyectos Institucionales de Lectura, Escritura y Oralidad, que favorezcan los procesos comunicativos de los estudiantes. En este sentido, se proponen acciones tales como “asesoría y acompañamiento pedagógico en el diseño, desarrollo y evaluación de los proyectos institucionales de lectura, escritura y oralidad; selección, publicación y socialización de estrategias didácticas de lectura y escritura desde las distintas áreas; desarrollo de concursos de cuento, poesía y ensayo – tanto históricos como políticos, científicos, y de otras especialidades –; eventos y talleres de lectura, escritura y oralidad”.

Este tipo de actividades y de proyectos planteados en el Plan Sectorial de Educación buscan realmente que los procesos de lectura y escritura sean incorporados como herramienta para la construcción del conocimiento en todos los colegios oficiales de Bogotá. De esta manera, se espera formar lectores y escritores críticos y competentes que trasciendan la alfabetización básica y la decodificación textual, que tradicionalmente ha sido comprendida como “saber leer y escribir”.⁵⁶

4.8. LAS GRANDES METAS DE LA FORMACIÓN EN LENGUAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA

El lenguaje, como se ha planteado, forma parte de las características que define al ser humano como especie única. En este orden de ideas, todos los seres humanos, están dotados en la capacidad lingüística y es función primordial de la formación en lenguaje aportar a su adecuado desarrollo. Según esto, se plantea que dicha formación se orienta hacia el enriquecimiento de seis dimensiones.

⁵⁶ Ibíd. Disponible en <http://www.idep.edu.co/documentacion.shtml?x=5500>

4.8.1. La comunicación. Como se anotó, el lenguaje tiene una valía social, pues muchas de sus posibles manifestaciones, en especial la lengua, se constituye en instrumento por medio de los cuales los individuos dan forma y mantienen sus relaciones interpersonales, sustento y eje de la vida en comunidad. Así, formar el lenguaje de la comunicación supone formar individuos capaces de interactuar con sus congéneres, esto es, relacionarse con ellos y reconocerse (a la vez que reconocerlos) como interlocutor capaz de producir y comprender significados, de forma solidaria, atendiendo a las exigencias y particularidades de la situación comunicativa. Esto es, ayudar a la formación de un individuo capaz de ubicarse claramente en contexto de interacción en el que se encuentra y estar en capacidad de identificar en este los códigos lingüísticos que se usan, las características de los que participan y el evento comunicativo, el propósito que los orienta y, en conformidad con ello, interactuar⁵⁷.

4.8.2. La transmisión de información. Además de posibilitar la información intersubjetiva, las manifestaciones del lenguaje permiten que los individuos puedan llevar información nueva a los otros. De acuerdo con esto, sistemas como la lengua, la pintura, el cine, la literatura, la matemática, entre otros, le brinda a el individuo la opción de transmitir informaciones (conceptos, datos, cifras, concepciones ideológicas, hipótesis, teorías...) acerca de realidad, natural o cultural, sea perceptible o no, de tal forma que se convierta en medios que permiten la formalización del conocimiento de la inteligencia humana ha ido construyendo, a la vez que permite tener acceso al mismo.

Según esto, la formación del lenguaje debe ofrecer las herramientas necesarias al individuo para desarrollar su capacidad de producir nuevos significados o, si se quiere nuevos conocimientos, que sean ilegibles y sustentados, independientemente de quien los produce. Solamente así, el desarrollo de nuevos campos del saber podrá verse beneficiado y enriquecido

4.8.3. La representación de la realidad. El lenguaje permite organizar y darle forma simbólica a las percepciones y conceptualizaciones que ha adelantado el individuo, pues a través del lenguaje y gracias a la memoria puede construir y guardar una impronta conceptual de la realidad, organizada y coherente, que constituye el universo del significado y el conocimiento que tiene de la realidad.

⁵⁷ REVOLUCIÓN EDUCATIVA, Colombia aprende. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, y ciudadanas lo que los estudiantes deben saber y saber qué hacer con lo que aprenden .Bogotá Colombia.2006editorial: voluntad. p. 21

Ha de ser meta de la formación en lenguaje crear las condiciones que les permitan a los individuos desarrollar su capacidad de organizar y estructurar, de forma conceptual, su experiencia y, consecuencia, elaborar complejas representaciones de la realidad para utilizarlas y transformarlas cuando así lo requiera⁵⁸.

4.8.4. La expresión de los sentimientos y las potencialidades estéticas. Como se dijo, el lenguaje permite la creación de una representación conceptual de la realidad y, a la vez, ofrece oportunidad de darle forma concreta a dicha representación, ya sea de manera tendiente a la “objetividad” como, por ejemplo, en el discurso técnico y científico, o de manera “subjetiva” con la cual surge, entre otras, las expresiones emotivas y artísticas. Así, diversas manifestaciones del lenguaje le brindan al individuo la posibilidad de expresar sus sentimientos más personales, modalidades como el diario íntimo, la literatura, la pintura, la música, la caricatura, el cine, la escultura.

Formar en el lenguaje para expresión artística implica, pues, trabajar en el desarrollo de las potencialidades estéticas del estudiante, esto es propiciar el reconocimiento de las posibilidades significativas que le ofrece el lenguaje, por medio de sus distintas manifestaciones, para formalizar su manera particular de ver y comprender el mundo, para recrearlo y ofrecerlo a otras miradas y perspectivas.⁵⁹

4.8.5. El ejercicio de una ciudadanía responsable. Este ejercicio es viable través del lenguaje, porque con él los seres humanos expresan la visión que han construido del mundo, el entorno, de su forma de relacionarse con ese y con sus congéneres, lo cual supone usos del lenguaje en los que una ética de la comunicación propicia la diversidad, el encuentro y el dialogo de culturas, a la vez que se constituye en cimiento de la convivencia y el respeto, pilares de la formación ciudadana.

Es apremiante que los estudiantes desde una perspectiva ética de la comunicación, desarrollen su capacidad de emplear el lenguaje para construir nuevos acuerdos, a partir de dar a todos los involucrados en la actividad comunicativa la posibilidad de expresar sus opiniones, sus posturas, sus argumentos⁶⁰.

⁵⁸ Ibíd. P. 22

⁵⁹ Ibíd. P. 22

⁶⁰ Ibíd. p. 23

4.8.6. El sentido de la propia existencia. Al poseer el lenguaje un doble valor(subjetivo y social), se constituye en una herramienta que repercute en la formación de individuos autónomos, capaces de pensar, construir, interpretar y transformar su entorno haciendo valer su condición de seres humanos únicos y diferenciados, aunque iguales a los demás en derechos, responsabilidades y potencialidades.

Según las metas que aquí se han esbozado, formar en lenguaje plantea el reto de propiciar el desarrollo de las competencias que requieren las y los estudiantes para participar con éxito en las situaciones comunicativas que le ofrecen a diario la institución educativa, la religión, el país y el mundo, teniendo presente que ser competente en lenguaje supone tanto el manejo de unos saberes referidos al sistema lingüístico, la producción y la comprensión textual, los contextos y la intencionalidad de los interlocutores, los universos emocionales de quienes se comunican, la cultura propia y las construidas por otros seres humanos y los recursos ideológicos de que hace uso toda elaboración de discurso, como la adopción de una postura ética frente al discurso los contextos y los individuos.

Si se asume estos elementos en las prácticas docentes, se podrá afirmar que se está formando hombres y mujeres capaces de conceptualizar la realidad, de comprenderla e interpretarla de comunicarse e interactuar con sus congéneres y de participar de la construcción de un país solidario, tolerante y diverso en que quepan todos, sin distingos ni exclusiones. O, en palabras del profesor Alfonso Vargas se podrá decir que se está aportando a la construcción de “pactos de convivencia y respeto como alternativa al creciente deterioro de la calidad de la vida de las personas en un mundo convulsionado por los más variados conflictos”⁶¹.

4.9. COMO ORIENTAR LA FORMACIÓN EN LENGUAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA

Son muchos los caminos que maestros, lingüistas, literateros, comunicadores y demás expertos en el área han trazado para orientar la formación en lenguaje de los y las estudiantes colombianos. Estos caminos toman forma a través de diversas acciones que se han venido adelantando en las últimas décadas, alrededor de la investigación en el área: del enfoque semántico-comunicativo en los años 80, la definición de lineamientos curriculares, (1998) y de indicadores de

⁶¹REVOLUCIÓN EDUCATIVA, Colombia aprende. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, y ciudadanas lo que los estudiantes deben saber y saber qué hacer con lo que aprenden .Bogotá Colombia.2006editorial: voluntad. P.23

logros curriculares (1996), así como la reflexión crítica que profesores del lenguaje han venido haciendo a través de diferentes colectivos de trabajo. Estas acciones han permitido tener una visión de la rea más madura y pertinente con las necesidades de los y las escolares en lo que respecta a la formación del lenguaje. Si pretensiones de exhaustividad, y acorde con lo expuesto hasta aquí, en este apartado se harán algunos señalamientos de carácter pedagógico que, en una parte, ayudaran a comprender mejor la manera como están estructurados los estándares básicos de competencias del lenguaje y, de otra, aportara el fortalecimiento de la práctica y el saber pedagógicos que han venido consolidando docentes, investigadores e instituciones educativas en esta área.

En primer lugar se harán referencia a tres campos fundamentales que supone la formación en lenguaje, en los cuales convergen distintas posturas sobre el asunto.

Luego, se presentara una reseña sobre la complejidad del desarrollo del lenguaje y algunas de sus implicaciones pedagógicas, para terminar con algunas orientaciones que guíen el diseño de citaciones de aprendizaje propicias para el desarrollo del lenguaje.⁶²

4.9.1. Tres campos fundamentales en la formación en lenguaje. Tomando como referencia la concepción del lenguaje y las metas señaladas para su formación, se han definido los siguientes tres campos fundamentales en la formación del lenguaje para la educación básica y media: una pedagogía de la lengua castellana, una pedagogía de la literatura y una pedagogía de otros sistemas simbólicos. Estos tres caminos, abordados desde una perspectiva multidisciplinaria, colegiada y crítica, que seguro procura un mejor desarrollo de las competencias del lenguaje⁶³.

Veamos cómo se conciben cada uno de estos campos.

4.9.2. La pedagogía de la lengua castellana. Para desarrollar cabalmente las competencias que permitan a los estudiantes comunicarse, conocer e interactuar en la sociedad, desde este campo se considera que la actividad escolar debe contemplar no solamente las características formales de la lengua castellana (como tradicionalmente ha sido abordada) si no, y ante todo, sus particularidades como sistema simbólico.

Lo anterior requiere tomar en consideración sus implicaciones en los órdenes cognitivo, pragmático, emocional, cultural e ideológico. Así, la pedagogía de la lengua castellana centra su foco de atención e interés en desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, en el sentido de que estén en condiciones de identificar el contexto de comunicación en el que se encuentra y, en la consecuencia, saber cuándo hablar, sobre qué, de qué manera hacerlo,

⁶² Ibíd. P. 24

⁶³ Ibíd. P. 24

como reconocer las intenciones que subyacen a todo discurso, como hacer evidentes los aspectos conflictivos de la comunicación, en fin, como actuar sobre el mundo e interactuar con los demás, a partir de la lengua y, desde luego, del lenguaje. De lo que se trata, entonces, es de enriquecer el desempeño social de los y las estudiantes mediante el empleo de la lengua castellana de los diferentes contextos en que ellos lo requieran.

Según lo dicho, se propende por un trabajo en lengua castellana que mantenga el propósito de superar los enfoques reduccionistas de corte estructural, normativo y formalista que restringir el desarrollo de competencias de los estudiantes, e impulsar hacia un enfoque que siga propiciando la potenciación de múltiples formas de comprensión y de producción discursivas desde una perspectiva holística.

Ello no significa dejar de lado el trabajo en el campo gramatical, que tanto peso ha tenido en la enseñanza de la lengua en nuestro país; significa estudiar la lengua desde una perspectiva discursiva y llevar a cabo un acercamiento a los fenómenos gramaticales en que se hacen evidentes:

1. las necesidades cognitivas del estudiante;
2. el estudio de la gramática desde las exigencias que plantea la construcción de discurso y,
3. los aportes que la gramática ofrece para la concreción de los procesos de significación y de comunicación⁶⁴.

4.9.3. La pedagogía de la literatura. Por su parte, la pedagogía de la literatura obedece a la necesidad de consolidar una tradición lectora en las y los estudiantes a través de la generación de procesos sistemáticos que aporten el desarrollo del gusto por la lectura, es decir el placer de leer poemas, novelas, cuentos y otros productos de la creación literaria que llenen de significado la experiencia vital de los estudiantes y que, por otra parte, les permita enriquecer su dimensión humana, su visión del mundo y su concepción social a través de la expresión propia, potenciada por la estética del lenguaje.

Pero, al mismo tiempo que se busca al desarrollo del gusto por la lectura, se apunta a que se llegue a leer entre líneas, a ver más allá de lo evidente, para poder así reinterpretar el mundo y, de paso, construir sentidos transformadores de todas las realidades abordadas. Se busca entonces desarrollar en el estudiante

⁶⁴ Ibíd. p. 24

como lector activo y comprometido, la capacidad de formular juicios sustentados acerca de los textos, esto es, interpretarlos y valorarlos en su verdadera dimensión.

La formación en literatura busca también convertir el goce literario en objeto de comunicación pedagógica para incidir en el desarrollo de competencias relacionadas con lo estético, lo emocional, lo cultural, lo ideológico, lo cognitivo y lo pragmático. En tal sentido, se requiere abordar la obra literaria en la escuela, de tal suerte que se generen lectoras y lectores críticos de su propia lectura, creativos sensibles ante el lenguaje poético, con un amplio conocimiento cultural y con la disposición necesaria para disfrutar la ficción literaria y la libertad expresa de poder leer cuando y como se desee.

De allí que se propenda por una pedagogía de la literatura centrada básicamente en la apropiación lúdica, crítica y creativa de la obra literaria por parte del estudiante; es decir, se espera que conozca el texto, lo lea, lo disfrute, hagan inferencia, predicciones, relaciones y, finalmente, interpretaciones. Pero también se espera que ese contacto con la literatura le permita explorar, enriquecer y expresar la dimensión estética de su propio lenguaje. Para ello se parte de criterios de leer todo tipo de textos, de cualquier época, región, autor, género y temática, pues lo más importante en este campo es el que, desde el papel del docente, se puede hacer con la obra literaria, y no tanto “que tipo de texto leer” es decir, se pretende que se lea la obra con una perspectiva de análisis que favorezca el desarrollo de procesos psicológicos superiores como los implicados en el pensamiento, la creatividad y la imaginación.

Si bien el objetivo apunta al desarrollo de una tradición lectora que aporte a la comprensión interpretación y disfrute del texto literario, también se debe estimular la capacidad productiva de los estudiantes, es decir, estimular y propiciar la escritura con intención literaria: cuentos, socio-dramas, poemas, ensayos, entre otros. De tal forma que pueda expresar sus formas particulares de sentir, ver y recrear el mundo, a la vez que se desarrollen su producción escrita, teniendo en cuenta que el texto literario aporta el mejoramiento de las capacidades expresivas, imaginativas, y cognitivas de los estudiantes⁶⁵.

4.9.4. La pedagogía de otros sistemas simbólicos. Como ha dicho, la capacidad del lenguaje posibilita la creación de sistemas simbólicos para que el individuo formalice sus conceptualizaciones. Estos sistemas tienen que ver con lo verbal (lengua castellana para este caso) y lo no verbal (gestualidad, cine, video, radio comunitaria, grafiti, música, pintura, escultura, arquitectura, entre muchas otras opciones), sistemas estos que se pueden y se deben abordar y trabajar en el ámbito escolar, si se quiere en realidad hablar de una formación en lenguaje.

⁶⁵ Ibíd. p. 25

Según ello, formar el lenguaje implica avanzar también en el conocimiento de otros sistemas que le permitan al individuo expresar sus ideas, deseos y sentimientos e interactuar con los otros seres de su entorno. Esto quiere decir que se hace necesario trabajar en la comprensión y producción de los distintos aspectos no verbales: proxémicos, o manejo de espacio con intenciones significativas; kinésicos, o lenguaje corporal; prosódicos, o significativos generados por el uso de entonaciones, pausas ritmos, etc. Estos aspectos se deben abordar puesto que se emplean y forman parte de las representaciones y procesos comunicativos. Así, pues se busca desarrollar y potenciar la competencia simbólica de los y las estudiante, con el fin de que reconozcan las características y los usos de sistemas no verbales y el papel que estos juegan en los procesos lingüísticos, ya sean de representación conceptual o de interacción, y su incidencia en los procesos de organización social, cultural e ideológica.⁶⁶

4.10. LA ESTRUCTURA DE LOS ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS DE LENGUAJE

- Producción textual
- Comprensión e interpretación textual
- Literatura
- Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos
- Ética de la comunicación

Cabe anotar que el factor denominado literatura supone un abordaje de la perspectiva estética del lenguaje. Como se dijo anteriormente, la ética de la comunicación es un aspecto de carácter transversal que deberá abordarse en relación solidaria con los otros cuatro factores; a su vez, la gramática y el desarrollo cognitivo y subyacente aparece de forma implícita en todos los factores.

Con esta organización de los estándares se recoge de manera holística los ejes propuestos en los lineamientos para el área y se fomenta el enfoque interdisciplinario y autónomo por el que propugnan estos últimos. De esta manera, se proponen estándares que activen en forma integral los procesos a que aluden los ejes de los lineamientos, y que son: (1) procesos de construcción de sistemas de significación; (2) procesos de interpretación y producción de textos; (3) procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje: el papel de la literatura; (4) principios de interacción y procesos culturales implicados en la ética de la comunicación (5)

⁶⁶ Ibíd. P. 26

procesos de desarrollo del pensamiento. Se precisa que aquí los procesos cognitivos no fueron asumidos como un factor, puesto que ellos no pueden desligarse de lo comunicativo y del uso del lenguaje.

Queda claro, entonces, como en esta propuesta de estándares se potencian los procesos referidos en los ejes expuesto en los lineamientos- sin aislarlos- y se proponen su desarrollo a partir del dialogo efectivo y enriquecedor entre ellos.⁶⁷

4.10.1. Factores estándares y subprocesos. Cada uno de los estándares del lenguaje tiene una estructura conformada por un enunciado identificador y unos subprocesos que evidencian su materialización, a partir de los cinco factores a los que se ha hecho referencia.

En el enunciado identificador del estándar se exponen un saber específico y una finalidad inmediata y/o remota de ese saber, lo que a su vez constituye el proceso que se espera lleve a cabo el estudiante una vez se hayan dado las condiciones pedagógicas necesarias para su consolidación.

En los subprocesos básicos se manifiesta el estándar y aunque no son los únicos, si un niño, niña o joven cumple el papel de ser referentes básicos del proceso que puede adelantar un niño, o joven en su formación en lenguaje⁶⁸.

4.10.2. Un ejemplo de estándar.

Grados de primero a tercero

Factor identificador: producción textual

Enunciado identificador: Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativa para lo cual.

Subprocesos

- Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.
- Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo.
- Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras.
- Elaboro un plan para organizar mis ideas.

⁶⁷ Ibíd. p.29

⁶⁸ Ibid,pag. 30

- Desarrollo un plan textual para la producción de un texto descriptivo.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.

5. PRUEBAS DEL SABER

5.1. EVALUAR: PUNTO DE PARTIDA PARA MEJORAR.

El estándar y las competencias nos indican lo que los niños y jóvenes deben saber y saber hacer con lo que aprenden, no solo de acuerdo con el ideario y las particularidades nacionales, si no teniendo en cuenta parámetros del mundo desarrollado con el cual Colombia interactúa. Son grandes metas o propósitos, compartidos y comunes para todos, en torno al esfuerzo educativo en los niños, de manera que en todo el país tengamos una educación de calidad. El estándar, es entonces, un criterio claro que permite valorar si el esfuerzo del estudiante cumple o no, con las expectativas sociales de calidad en la educación⁶⁹.

5.1.1. ¿A quiénes hemos evaluado? A los niños de quinto y noveno grado en todo el país y a los niños de tercero y séptimo en algunas regiones.

Este gran operativo integra la evaluación de marzo de 2002 en valle, Risaralda, Quindío, atlántico y Santander, la de octubre de 2002 en los municipios certificados, Bogotá y Cundinamarca y la de abril de 2003 en los demás municipios del país. El icfes aplico una metodología de recalificación para establecer la comparabilidad de los resultados de las pruebas⁷⁰.

5.1.2. ¿Por qué quinto y noveno? Porque estos años son momentos claves que marcan el fin de ciclo de la educación básica primaria y de la básica secundaria. Con los resultados de la evaluación queda representada la formación acumulada que ofrece la institución en cada ciclo con sus fortalezas y sus debilidades.

⁶⁹ DAVILA, María. ¿cómo entender las pruebas del saber? Bogotá Colombia. Editorial: norma 2006. p. 5

⁷⁰ Ibíd. p. 6

Pero es momento de mejorar: se abre la gran oportunidad de desarrollar estrategias de educación para mejorar el desempeño de los niños y jóvenes en el siguiente ciclo, antes de finalizar su educación básica y media, y, simultáneamente, fortalecer las estrategias en los ciclos evaluados para los muchachos que ingresan a él. Desde el punto de vista de los estudiantes evaluados de Quinto y Noveno y de la institución educativa, se cuenta aún con la oportunidad de otro ciclo para mejorar antes de salir a la vida laboral o a la vida universitaria. Desde el punto de vista de la institución se mejora un ciclo para los nuevos estudiantes que ingresan a él⁷¹.

5.1.3. ¿Que miden las pruebas del saber? Miden las competencias. Es decir que pretenden indagar como utilizan los niños su saber en contextos más amplios y diversos que los que han experimentado con las tareas evaluaciones de clase. Al leerlas es importante:

Interpretar los resultados del informe de acuerdo con la estructura de decodificación. Analizar y reflexionar con base en el plan de estudios y en las metas y derroteros que se ha trazado la institución.

5.1.4. ¿Qué se mide en lenguaje? La prueba de lenguaje mide lo alcanzado, frente a lo que se espera lograr en el proceso de comprensión de lectura. Hace énfasis en dos aspectos:

La lectura semántica (que dice el texto, quién lo dice, para qué lo dice, en qué momento y donde lo dice.)

La lectura crítica (relaciona la información del texto con la de otros textos con base en supuestos y conjeturas.)⁷²

5.2. RESULTADOS PRUEBAS SABER 2005: SE MEJORÓ RESPECTO AL 2002/2003

El Ministerio de Educación Nacional y el ICFES, presentó los resultados de las pruebas SABER 2005 en las áreas de Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

⁷² ibíd. p. 7

En General, Se observan avances en el desempeño de los estudiantes en las pruebas 2005 con respecto a las del 2002/2003 en todas las áreas, destacándose especialmente Lenguaje y Matemáticas en ambos grados.

Los mejores puntajes promedio entre las cuatro áreas básicas corresponden al área de Lenguaje tanto para 5º como para 9º (60,06 puntos en 5º y 65,30 para 9º), mientras que Ciencias Sociales fue el área con más bajos resultados de las cuatro áreas, tanto para 5º (50.30 puntos) como para 9º (59.41 puntos). Cabe aclarar que en el 2005 fue la primera vez que se aplicó esta área en las pruebas.

En cuanto a la aplicación de la prueba, los departamentos que mejoraron notablemente su cobertura fueron Atlántico, Bolívar y Magdalena, incluyendo los distritos de Barranquilla y Santa Marta.

Comparadas las pruebas SABER 2002/2003 con las del 2005, éstas últimas aumentaron su cobertura nacional. Mientras que en el 2002/2003 fueron presentadas por 1'021.790 niños y niñas de calendarios A y B (70.19% nacional), en el 2005 las han presentado hasta el momento 1'013.466 niños y niñas (80.98% nacional) quedando pendientes por ser evaluados en mayo de 2006 los departamentos de Valle, Nariño y algunas ciudades del país, de calendario B. Según lo proyectado, serán 1'201.042 estudiantes en total (82,67%)⁷³.

5.2.1. Ventajas de tener un sistema de evaluación permanente. Un sistema de evaluación permanente (pruebas SABER, ICFES y ECAES), muestra la tendencia en el comportamiento de tres variables que se pueden valorar: el rendimiento promedio de los estudiantes de una institución al terminar un ciclo; el número o proporción de estudiantes que alcanza un determinado nivel de desempeño o de competencia; y la dispersión de los resultados individuales alcanzados en cada campo evaluado. El sistema de evaluación constituye entonces una fuente permanente de información acerca de tales variables, robusta, reproducible y confiable, que permite a los distintos actores tomar decisiones inteligentes con miras al mejoramiento de la calidad de la educación que se ofrece en el país.

5.2.2. Pruebas del saber: Cómo Analizarlas. Las pruebas expresan lo que los estudiantes deberían saber y "saber hacer" con lo que han aprendido. La finalidad de las pruebas pretende orientar los procesos de mejoramiento de la calidad en la educación básica, y son analizadas teniendo en cuenta cuatro aspectos: el puntaje promedio de cada área se puntúa de 0 a 100 puntos y puede promediarse para establecer un comportamiento global; cuando los resultados altos de un grupo

⁷³REVOLUCIÓN EDUCATIVA, Colombia aprende. listos los resultados pruebas saber 2005: se mejoró respecto al 2002/2003{en línea} {consultado el 25-septiembre- de 2009}. disponible en. <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-98882.html>

están muy alejados en puntaje de los resultados bajos quiere decir que existe una desviación estándar alta, lo cual revela una desigualdad en la calidad académica al interior del grupo. Al haber una desviación estándar baja, indica que el grupo mantiene cierta uniformidad; los niveles de logro o competencia: B, C y D para 5° grado, donde B es un nivel básico, C intermedio y D alto. En 9° grado están C, D y E, donde C es básico, D intermedio y E alto.; y por último están los componentes, que muestran el comportamiento de los estudiantes en cada una de las "sub-áreas" de las áreas de la prueba⁷⁴.

5.2.3. Resultados Nacionales por Áreas. Todas las áreas aumentan de manera significativa su puntaje promedio en 2005 frente a 2003. El área de mayor aumento en puntaje es Matemáticas, con una tendencia similar en los dos grados; sin embargo, en 9°, es Lenguaje la de mayor aumento.

En desviación estándar, la de menor aumento en los dos grados es Ciencias Naturales, seguida de Lenguaje y la de mayor desigualdad es Matemáticas, lo que quiere decir que muchos estudiantes aportan a un mejor promedio pero de esa misma forma se alejan del grueso de estudiantes del país.

En general se observa un aumento importante de puntaje promedio en 2005 frente al 2003, en todas las áreas evaluadas en 5° y 9° grado, tanto en el sector oficial como privado y también en las zonas urbana y rural.

5.2.4. Niveles de competencia. Según el resultado de nivel de competencia tenemos el caso de Ciencias Naturales y Lenguaje donde los estudiantes tanto en grado 5° como en 9° se agrupan principalmente en el segundo nivel de competencia para cada una de estas áreas, es decir que nuestros estudiantes ya superaron en gran mayoría el primer nivel de competencia en estas áreas; se destaca Ciencias Naturales que es el área de mayor porcentaje en el nivel de competencia más alto en cada grado (35,20% de estudiantes en 5° grado y 33,35% en 9° grado). Es decir son las áreas de mejor comportamiento de los estudiantes, en el sentido de que han avanzado hacia los niveles superiores o de mayor complejidad.

El caso de Ciencias Sociales y Matemáticas es preocupante, ya que los estudiantes tanto de 5° como de 9° grado se agrupan principalmente en el primer nivel de competencia; además el porcentaje de estudiantes en el nivel más alto de competencia es mínimo: en el caso de Ciencias Sociales el porcentaje de estudiantes en este nivel es 1.01 en 5° y 7.89 en 9° grado; es decir nuestros estudiantes en estas dos áreas, aún no avanzan a los niveles superiores o de

⁷⁴ Ibíd. disponible en. <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-98882.html>

mayor complejidad, que en esencia expresan el ideal de la calidad en términos de desarrollo de competencias⁷⁵.

5.2.5. ¿Cómo nos fue en lenguaje? Una vez comparados los resultados de las pruebas entre 2002/2003 y 2005, se observa que a nivel nacional Lenguaje presenta un aumento en el promedio de 1,86 puntos en 5º, pasando de 58.20 a 60.06, y de 4.66 puntos en 9º pasando de 60.64 a 65.30.

En cuanto a la desviación estándar del 2005 en 5º fue de 8.03, es decir que bajó el nivel con respecto a 2002/2003, o sea, aumentó en 0.53 puntos la desviación. En 9º fue de 8.01, bajó el nivel (aumentó la desviación) 0.71 puntos comparado con 2002/2003, es decir, entre los puntajes altos y bajos hubo una distancia más marcada.

En cuanto a niveles de logro o competencia (calidad de conocimientos), para 5º grado el 3.79% de los evaluados no alcanzan el nivel más bajo (B). El 19.31% está ubicado en nivel B, lo que indica que logran identificar la información literal formulada en el texto. El 47.8% está en C, lo que muestra que son capaces de interpretar información basados en el texto. El 29.1% alcanza el nivel más alto (D), de mayor complejidad, lo cual significa que puede interpretar e integrar ideas con experiencias y conocimientos previos, y establecer conclusiones que no están presentes en el texto.

Para 9º grado, el 2.54% no alcanza el nivel más bajo que para este grado es C. El 21.19% está en éste nivel (C), lo que nos dice que logra hacer inferencias, interpretar e integrar ideas con experiencias previas y el texto. El 46.07% logra obtener conclusiones que no están directamente en el texto (D). y el 30.2% logra realizar una lectura crítica al interior del texto, que exige encontrar conexiones entre conocimientos, nivel más alto (E).

5.2.6. Cifras por Regiones. En 5º se destacan por marcar una diferencia en sus promedios superior a 4 puntos en el 2005 con respecto al 2002-2003: las entidades territoriales de Dosquebradas (10.12), Pereira (8.52), Risaralda (7.61), Floridablanca (6.02), Santander (4.97), Sogamoso (4.91), y Girón (4.66).

Por el contrario otras entidades territoriales en 2005 disminuyeron su puntaje en 5º grado, como Turbo (2.34), Bolívar (2.04), Sucre (2.30), Vaupés (1.91), Bolívar (1.41), y Lórica, Tolima, San Andrés, y Atlántico que disminuyeron de manera leve su puntaje.

En 9º grado se destacan por presentar en sus promedios un aumento superior a 4 puntos en el 2005 con respecto al 2002-2003: Sogamoso (5.52), Barranquilla (4.37), Sahagún (Córdoba), (4.27), Popayán (4.27), y Fusagasugá (4.03). El

⁷⁵ Ibíd. disponible en. <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-98882.html>

avance en cuanto al puntaje promedio se evidenció en todos los departamentos y en casi todos los municipios certificados, con excepción de Turbo, que bajó en 0.51 su puntaje.

Solamente 7 municipios certificados lograron puntaje promedio superior al promedio nacional en los dos grados: Bogotá, Duitama, Fusagasuga, Sogamoso, Manizales, Tunja y Envigado⁷⁶.

6. EL JUEGO

El juego se basa en el principio del placer ya que cuando jugamos buscamos una necesidad en el mundo real. En el juego como en el sueño todo es posible. Se logra la transformación de lo pasivo y lo activo, desplazamos al exterior todos nuestros miedos, nuestras angustias internas para llegar a dominarlas con la acción⁷⁷.

El juego según la teoría psicoanalítica sirve para elaborar los contenidos mentales que nos causan angustia mediante la proyección exterior, manera de dominarlos y elaborarlos para posteriormente poder exteriorizarlos y convertirlos en pensamientos. Este es el fundamento principal de la terapia de juego muy utilizada en el tratamiento terapéutico infantil. El juego es un paso previo para la socialización plana y objetiva en el plano real.

Los juguetes son como una imitación de la realidad de los adultos. Pueden romperse pero se arreglan, se remplazan. La actividad lúdica permite al niño repetir situaciones tantas veces como quiera, situación que en la vida real no puede repetirse.

⁷⁶ Ibíd. disponible en. <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-98882.html>

⁷⁷ MARSELLACH, Umberto Gloria .El juego en el niño. {en línea} {Consultado el 11 de octubre de 2009}. disponible en http://www.sapiens.com/castellano/articulos.nsf/Madres_y_padres/El_juego_en_el_ni%C3%B1o/84E2E94EA88F741241256A81002FC2E7!opendocument

6.1. LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET

1. Primeros meses de 1-2 años: juegos de ejercitación destinados a la obtención de placer.
2. De 2-6 años: son los juegos del “como si” que agregan el símbolo y la ficción. El niño representa con juegos todo aquel que no está presente. Es la etapa del juego simbólico.
3. A partir de los 6 años: juegos reglados. Son una imitación del mundo adulto⁷⁸.

6.2. LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO SEGÚN ANA FREUD

Ana estudio como el niño evoluciona a través del juego desde el egocentrismo hasta el compañerismo. Habla de las siguientes etapas.

6.2.1. Ego/ Narcisista: se muestra identificado con el objeto real. No existe una clara distinción entre el cuerpo de la madre y el suyo propio. Le interesan los objetos que producen ruido, hacia la segunda mitad del primer año. Esta en forma de descargar su agresividad. En esta etapa o fase los juguetes son muy ambivalentes así como los sentimientos que se volcán hacia ellos.

6.2.2. Exhibicionista: le gusta disfrazarse, hacer juegos que requieran mucha actividad psicomotriz, jugar a escenificar situaciones edípicas para así elaborar el conflicto edípico.

6.2.3. Juegos más definidos y marcados por su sexo: A partir de los 5 años⁷⁹

⁷⁸ Ibid. disponible en

http://www.sapiens.com/castellano/articulos.nsf/Madres_y_padres/El_juego_en_el_ni%C3%B1o/84E2E94EA88F741241256A81002FC2E7!opendocument

⁷⁹ Ibid. disponible en

http://www.sapiens.com/castellano/articulos.nsf/Madres_y_padres/El_juego_en_el_ni%C3%B1o/84E2E94EA88F741241256A81002FC2E7!opendocument

6.3. JUEGO Y APRENDIZAJE

Durante mucho tiempo, se ha confundido «enseñar» con «transmitir»; en ese contexto, el alumno era un agente pasivo del aprendizaje, y el profesor, un transmisor no necesariamente presente en las necesidades del alumno. Se aseguraba que todo aprendizaje se producía por repetición y que los alumnos que no aprendían eran responsables de esa deficiencia y, por tanto, merecedores del castigo de la reprobación. Actualmente, esta idea es tan absurda como la acción de las sanguijuelas -invertebrados acuáticos utilizados para sangrías y curas de pacientes- y se sabe que no existe enseñanza sin que se produzca un aprendizaje, y que éste no acontece si no es por la transformación, por la acción facilitadora del profesor, del proceso de búsqueda del conocimiento, que debe partir siempre del alumno⁸⁰.

La idea de una enseñanza suscitada por el interés del alumno ha acabado transformando el sentido de lo que se entiende por material pedagógico y cada estudiante, con independencia de su edad, se ha convertido en un reto para la competencia del profesor. El interés del aprendiz ha pasado a ser la fuerza que dirige el proceso del aprendizaje, sus experiencias y descubrimientos, el motor de su progreso, y el profesor, un generador de situaciones estimuladoras y eficaces. En ese contexto, el juego gana espacio como instrumento ideal del aprendizaje, en la medida en que propone un estímulo al interés del alumno que, como a todos los pequeños animales, le encanta jugar, principalmente solo, y desarrolla niveles distintos de su experiencia personal y social. El juego le ayuda a construir sus nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico que da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje⁸¹.

Está desapareciendo la época en que se separaba el «recreo», el juego pedagógico, de la actividad «seria». De Huizinga a Roger Caillois, de Heidegger a Georges Bataille, de Montaigne a Fröbel, de Konrad Lorenz a Gardner, algunos de los más destacados pensadores de nuestro tiempo demostraron un vivo interés por la cuestión lúdica y por el lugar de los juegos y de las metáforas en el fenómeno humano y en la concepción del mundo. Hoy día, la mayoría de los filósofos, sociólogos, etólogos y antropólogos están de acuerdo en ver el juego como una actividad que contiene, en sí mismo, el objetivo de descifrar los enigmas de la vida y construir un momento de entusiasmo y alegría en la aridez del recorrido humano. Así, jugar significa no extraer de la vida otra finalidad que no

⁸⁰ ANTUNES, Celso. Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Madrid España: Narcea, s.a. ediciones 2006 p.31

⁸¹ Ibíd. p. 32

sea ella misma. En resumen, el juego es el mejor camino de iniciación al placer estético, el descubrimiento de la individualidad y la meditación individual⁸².

¿Qué lleva a un niño a jugar? Los niños viven agitados y en intenso proceso de desarrollo corporal y mental. En él se expresa la propia naturaleza de la evolución y ésta exige, a cada instante, una nueva función y la exploración de una nueva habilidad. Esas funciones y nuevas habilidades, al entrar en acción, impulsan al niño a buscar un tipo de actividad que le permita manifestarse de modo más completo. El imprescindible «lenguaje» de esa actividad es recrearse, jugar. Por lo tanto, el juego infantil está mucho más relacionado con estímulos internos que con contingencias exteriores. El niño no es atraído al juego por fuerzas externas inherentes al mismo sino por una fuerza interna, por la llama encendida de su evolución. Por esa llama, busca en el medio exterior los juegos que le permiten satisfacer la necesidad imperiosa planteada por su crecimiento.

Pero existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos como instrumentos de un aprendizaje significativo. En primer lugar, el juego ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quien pretende lograr una mayor movilidad física; en segundo lugar, una gran cantidad de juegos reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta. En resumen, nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos, y jamás evalúe su calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplea, sino por la calidad de los juegos que usted se preocupó de investigar y seleccionar⁸³

6. 4. JUEGOS Y HABILIDADES OPERATORIAS

En todo juego hay un material pedagógico. En general, el elemento que separa a un juego pedagógico de otro de carácter sólo lúdico es que los juegos pedagógicos se desarrollan con la intención explícita de provocar un aprendizaje significativo, estimular la construcción de un nuevo conocimiento y, de modo principal, suscitar el desarrollo de una habilidad operatoria.

Se entiende por habilidad operatoria una aptitud o capacidad cognitiva y apreciativa específica, que hace posible la comprensión y la intervención del individuo en los fenómenos sociales y culturales y que le ayuda a crear conexiones. Así,

⁸² Ibíd. p:32

⁸³ Ibíd. P. 32

quien compara dos cosas y establece patrones de identidad y de diferencias está demostrando el uso de una habilidad, del mismo modo que la persona que observa, relata, clasifica, critica y resume, realiza muchas otras acciones. No existe un límite finito para los verbos de acción que caracterice las múltiples habilidades que pueden ser despertadas en los alumnos. En el siguiente cuadro, presentamos una modesta relación que, naturalmente, debe adaptarse y transformarse a la propuesta pedagógica de cada centro docente⁸⁴.

Educación, infantil	Enseñanza básica	Enseñanza media	Enseñanza superior
Observar Conocer Comparar Localizar en el tiempo Separar / Reunir Medir Relatar Combinar Conferir Localizar en el espacio Clasificar Criticar	Enumerar Transferir Demostrar Debatir Deducir Analizar Juzgar / Evaluar Interpretar Probar Concluir Seriar Sintetizar	Reflexionar Crear Conceptuar Interactuar Especificar Juzgar – enjuiciar Discriminar Revisar Descubrir Planear hipótesis	Reflexionar Adaptar Decidir Seleccionar Planear Negociar Persuadir Liderar Edificar

Tabla: No 1 Habilidades operarias⁸⁵

Del mismo modo que no separamos los juegos según las edades, tampoco los agrupamos según las habilidades que desarrollan, porque pensamos que la habilidad es más inherente a la forma cómo se desarrolla el juego que al contenido específico; dicho de otro modo, la mayor parte de los juegos puede propiciar el estímulo para esta o aquella habilidad operatoria, dependiendo de cómo el profesor trabaja sus reglas y sus fundamentos. Esto no significa afirmar que los juegos estén distantes de cualquier clasificación. Buscamos dos líneas-maestras en esa tentativa: la primera, separarlos según la inteligencia que más explícitamente estimula, aunque reconociendo que jamás una inteligencia se estimula de modo aislado y, en segundo lugar, tomando como referencia algunas líneas de estimulación, conforme al siguiente esquema⁸⁶.

⁸⁴ Ibid. p:33

⁸⁵ Tomada de: Juegos para estimular las inteligencias Múltiples tabla No: 1 habilidades operarias p.33 ATUNES, Celso.

⁸⁶ Ibid. p: 33

INTELIGENCIA	LÍNEAS DE ESTIMULACIÓN
LINGÜÍSTICA	Vocabulario - Fluidez verbal - Gramática - Alfabetización - Memoria verbal.
LÓGICO-MATEMÁTICA	Conceptualización - Sistemas de numeración - Operación y conjunto - Instrumentos de medida - Pensamiento lógico.
ESPACIAL	Literalidad - Orientación espacial - Orientación temporal - Creatividad - Alfabetización cartográfica.
MUSICAL	Percepción auditiva - discriminación de ruidos - Comprensión de sonidos - Discriminación de sonidos - Estructura rítmica.
C. CORPORAL	Motricidad y coordinación manual - Coordinación visual-motora y táctil - Percepción de formas - Percepción de peso y tamaños - Gusto y oído.
NATURALISTA	Curiosidad - Exploración - Descubrimiento - Interacción - Aventuras.
PICTORICA	Reconocimiento de objetos - Reconocimiento de colores - Reconocimiento de formas y tamaños - Percepción de fondo - Percepción visual-motora.
PERSONAL	Percepción corporal - Autoconocimiento y relación social - Administración de las emociones - Ética y empatía - Auto motivación y comunicación interpersonal.

Tabla No: 2 Líneas de estimulación.⁸⁷

Consideramos que no es necesario resaltar la importancia de las habilidades operatorias para la construcción del conocimiento, pero, aún así, es esencial destacar que la rapidez con que se modifican los conocimientos hace que una enseñanza meramente de contenido esté condenada a una inevitable superación, a no ser que ese contenido haya sido un instrumento para el desarrollo de habilidades; además de eso, la propia observación de cualquier persona fuera de un aula revela que su acción sobre el entorno se manifiesta no sólo por lo que conoce del mismo, sino sobre todo por la forma como utiliza sus habilidades para hacer válido ese conocimiento. Por ejemplo, una persona que tenga amplios conocimientos culinarios no fríe un huevo sin utilizar las habilidades operatorias.⁸⁸

⁸⁷ Tomada de: Juegos para estimular las inteligencias Múltiples tabla No: 2 Líneas de estimulación p.34 ATUNES, Celso.

⁸⁸ Ibíd. p. 34

6.5. CUANDO UTILIZAR LOS JUEGOS

Los juegos se deben utilizar sólo cuando la programación lo haga posible y sólo cuando se constituyan en un auxilio eficaz, al alcance de un objetivo dentro de esa programación. En cierto modo, la elaboración del programa debe estar precedida del conocimiento de los juegos específicos y, en la medida en que éstos aparezcan en la propuesta pedagógica, deben ser aplicados siempre con el suficiente espíritu crítico como para mantenerlos, modificarlos o sustituirlos por otros si quedan lejanos de esos objetivos. Así, el juego solamente tiene validez si se utiliza en el momento oportuno y ello está determinado por su carácter de reto, por el interés del alumno y por el objetivo propuesto. Jamás se debe introducir antes de que el alumno muestre madurez para superarlo y nunca cuando el alumno muestre cansancio por la actividad o tedio por los resultados.⁸⁹

6.6. CÓMO UTILIZAR LOS JUEGOS

Existen cuatro elementos que justifican y, en cierta forma, condicionan la aplicación de los juegos. Esos elementos no se gradúan por la importancia y deben tenerse presentes con independencia del orden en que se presentan. Son los siguientes:

6.6.1. Capacidad de constituirse en un factor de autoestima para el alumno.

Los juegos muy «fáciles» o cuya solución se sitúa por encima de la capacidad resolutoria del alumno provocan su desinterés y, lo que es peor, su baja estima, asociada a una sensación de incapacidad o fracaso. En ese sentido, es importante que el profesor pueda organizarlos de tal forma que sean retos intrigantes o estimulantes, pero posibles de ser concretados por los alumnos, de modo individual o en grupo. Ese nivel de dificultad ideal no es una parte inherente del juego, sino que procede de la agudeza y la perspicacia de observación del profesor que puede dar algunas «informaciones nuevas» facilitadoras cuando el juego es muy difícil, o crear estrategias más complejas, si lo juzga de fácil solución. El refuerzo positivo expresado en gestos, palabras y otros símbolos debe siempre encerrar la actividad y continuar con una entusiasta invitación para otro juego, la próxima vez⁹⁰.

⁸⁹ Ibíd. p.34

⁹⁰ Ibíd. p.35

6.6.2. Condiciones psicológicas favorables. El juego jamás puede surgir como «trabajo» o estar relacionado con alguna forma de sanción. Al contrario, es esencial que el profesor lo utilice como instrumento para combatir la apatía y como medio de inserción y desafío grupal. El entusiasmo del profesor y la preparación de los alumnos para un «momento especial propiciado por el juego» constituyen un recurso insustituible en el estímulo para el alumno. Los juegos deben ser cuidadosamente introducidos y la posición de los alumnos debe estar claramente definida⁹¹.

6.6.3. Condiciones ambientales. El ambiente es fundamental para el éxito de los juegos. El espacio necesario para la manipulación de las piezas es imprescindible, así como su cuidadoso empaquetado y organización, la limpieza de la mesa o incluso el lugar que el alumno utiliza para esa actividad.

6.6.4. Fundamentos técnicos. Un juego nunca debe ser interrumpido y, siempre que sea posible, el alumno debe, ser estimulado para buscar sus propios caminos. Además de eso, todo juego necesita tener siempre comienzo, intermedio y final, y no ser programado si existen dudas sobre las posibilidades de concluirlo.⁹²

6.7. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA VERBAL O LINGÜÍSTICA

La inteligencia lingüística o verbal se manifiesta por la facilidad para organizar palabras en una frase o por el sentido de verdadera «arquitectura» con que poetas y escritores construyen imágenes verbales. En muchos casos, esa competencia no se manifiesta necesariamente en los mensajes escritos y, por ello, vendedores, oradores o predicadores sensibilizan a los oyentes por la claridad con que usan las palabras, forman ideas y despiertan emociones. Su presencia es inherente a todos los seres humanos, en algunos mucho más claramente que en otros, incluso cuando a veces revelan carencias de vocabulario. No todas las personas que construyen mensajes expresivos, lúcidos y completos utilizan «muchas» palabras. Si Dante Alighieri, Camoens, Cervantes, Milton y muchos otros autores constituyen modelos de esa competencia, no hay por qué no descubrirlos en otros autores actuales⁹³.

La capacidad auditiva del niño, su capacidad de oír y distinguir sonidos diferentes constituye un factor indispensable para el aprendizaje de la lectura y la escritura y,

⁹¹ Ibíd. p: 35

⁹² Ibíd. p. 35

⁹³ Ibíd. p: 37

como vimos, de la propia utilización de la sintaxis. Desde los ocho meses, los bebés muestran ya sensibilidad a la percepción de palabras; por ese motivo, los juegos complementan los recursos auxiliares que llevan al niño a utilizar, cada vez con más intensidad, su habla como instrumento de descubrimiento e inserción constructiva en su mundo.

La adquisición del vocabulario del niño está directamente vinculada a lo que oye, principalmente a sus padres; la diferencia entre una casa donde se habla mucho con el niño y una guardería infantil enmudecida es tremenda. Al año y ocho meses, los niños del primer caso utilizan 130 a 150 palabras más que los del segundo caso; con dos años, esa diferencia es de casi 300 palabras. Hacia los tres meses, el bebé maneja la lengua y produce ruidos con la garganta y la boca; entre los tres y los seis meses, es capaz de comprender sonidos dirigidos a él y juega con los propios sonidos que produce; de los seis a los doce meses «conversa» ya (o al menos lo intenta) mediante monosílabos como «ma-má», «ne-ne», pero la gran explosión lingüística se produce entre el primer y el segundo año, cuando es capaz de aprender hasta dos nuevas palabras cada día, prosiguiendo así hasta los cinco años, cuando domina ya cerca de diez mil palabras, el diez por ciento de lo que dominará a los treinta años, si fuese una persona culta⁹⁴.

Para clasificar los juegos lingüísticos según sus principales líneas de estimulación, proponemos:

6.7.1. Juegos orientados a la ampliación del vocabulario. Del niño y el consiguiente dominio de un mayor número de recursos para el estímulo cerebral del uso de la palabra como medio de construir imágenes.

6.7.2. Juegos para dar fluidez verbal. por tanto, activar formas de comunicación y expresión y, sobre todo, manejar algunas habilidades esenciales para el lenguaje, como analizar, resumir, comparar, relacionar, describir, criticar, juzgar, sopesar y otras; juegos específicos para el perfeccionamiento de la gramática y, por tanto, de la manera correcta de desarrollar sus sintaxis.

6.7.3. Juegos específicos para la alfabetización. En ese caso, para la delicada transposición del descubrimiento de los signos y de su estructura en la construcción de la palabra.

6.7.4. Juegos para la memoria verbal. Como recurso auxiliar para todos los demás de esta línea de estimulación.

⁹⁴ Ibíd. p:38

Los ítems referentes a la gramática y la alfabetización no pretenden desarrollar una línea o una técnica de enseñanza, sino solamente una sugerencia de juegos que reforzará la metodología utilizada, sea cual sea.⁹⁵

7. QUÉ ES RECREACIÓN

El concepto recreación surge como una necesidad debido a que la complejidad creciente de la vida moderna exige que recreación y trabajo se complementen, a fin de que el individuo pueda rendir una fructífera jornada de trabajo sin que tenga que agotarse física y moralmente. Como su nombre indica, esta diversión *re-crea* energías del músculo y del cerebro, mediante el oportuno descanso proporcionado por una actividad que será tanto más beneficiosa cuanto más se aparte de la obligación diaria.⁹⁶

La palabra recreación se deriva del latín: recreativo y significa "restaurar y refrescar". Tradicionalmente la recreación se ha considerado ligera y pasiva y más como algo que repone al individuo del peso del trabajo. No obstante, hoy en día, se conceptualiza a la recreación como cualquier tipo de actividad agradable o experiencias disfrutables (pasivas o activas), socialmente aceptables, una vida rica, libre y abundante, desarrolladas durante el ocio (ya sea individualmente o colectivamente), en la cual el participante voluntariamente se involucra (participa por una motivación intrínseca), con actitudes libres y naturales, de la cual se deriva una satisfacción inmediata, son actividades escogidas voluntariamente por el participante en su búsqueda de satisfacción, placer y creatividad; el individuo expresa su espontaneidad, originalidad, puesto que las ha escogido voluntariamente, y de las cuales él deriva un disfrute o placer. En otras palabras, se practican actividades recreativas por el goce personal y la satisfacción que produce; son, pues, actividades motivadas por las satisfacciones personales que resulta de ellas. Por consiguiente, su importancia se fundamenta en la satisfacción que se genera de la actividad recreativa. Puede ser una forma específica de actividad, una actitud o espíritu, fuera del trabajo, una expresión de la naturaleza interna del ser humano, un sistema social, una fase de la educación, una salida para la necesidad creativa, un medio para levantar las alas del espíritu. Es divertida, refrescante. Una vez más, Es una respuesta emocional personal, una reacción psicológica, una actitud, un enfoque una manera de vivir. Ofrece una salida para las potencias físicas, mentales o creativas. Que es libre, placentera, su propia atracción. Estas actividades de tipo recreativas son, entonces, experiencias personales voluntarias de las cuales se deriva un sentido de bienestar personal,

⁹⁵ Ibíd. p. 38

⁹⁶ LOPATEGUI, Corsino Edgar. La recreación. {en línea} { Consultado el 21 octubre de 2009} disponible en <http://www.saludmed.com/Bienestar/Cap6/Recrear.html>

disfrute y placer que eventualmente ayuda al desarrollo y logro de un equilibrio en las dimensiones físicas, mentales, emocionales, espirituales y sociales del individuo. Esta actitud se convierte en esparcimiento para el individuo porque despierta en él una respuesta placentera y satisfactoria. Podemos observar, entonces, que la recreación se centraliza en la persona; la actitud de la persona hacia la actividad es todo lo que importa⁹⁷.

La naturaleza individual de la recreación indica que las actividades recreativas son tan diversas como los intereses del ser humano. Las horas destinadas a la recreación se deben vivir lo más integradamente. La teoría de la recreación como una auto-expresión reconoce la naturaleza del hombre, su estructura anatómica, su inclinación psicológica, su capacidad de sentimiento y su deseo de auto-expresión. La teoría toma en consideración que el hecho de que las formas de actividad a través del cual el hombre alcanza su disfrute son condicionadas por sus posibilidades mecánicas (habituales) de comportamiento, su condición física, y sus actitudes y hábitos. Además, la inclinación del ser humano hacia aquellas actividades recreativas voluntarias (y las satisfacciones que se derivan de éstas) en un tiempo particular son también influenciadas por la abundancia disponible de su energía física o de la naturaleza de su deseo para la gratificación mental o emocional.

De acuerdo con esta teoría, la recreación es aquella condición que resulta cuando un individuo se involucra en una actividad que produce una experiencia caracterizada por un sentido de bienestar personal y auto-expresión. Es por medio de la recreación que el ser humano encuentra la satisfacción de sus deseos de logro, compartir, crear, ganar una aprobación y expresar su personalidad. La *recreación social* surge de una necesidad, de la complejidad de la vida moderna, para complementar el trabajo. El objetivo es que el individuo pueda rendir una fructífera jornada de trabajo sin que tenga que agotarse física y moralmente⁹⁸.

7.1. CARACTERÍSTICAS DE LA RECREACIÓN

- Ocurre principalmente en el tiempo libre.
- Es voluntaria la persona la elige sin compulsión de imaginación
- La recreación provee goce y placer.
- Ofrece satisfacción inmediata y directa.
- Se expresa en forma espontanea y original.
- Ofrece oportunidad de auto-expresión y de ella extrae la diversión.

⁹⁷ LOPATEGUI, Corsino Edgar. La recreación. { en línea } { Consultado el 21 octubre de 2009 } disponible en <http://www.saludmed.com/Bienestar/Cap6/Recrear.htm>

⁹⁸ Ibíd. disponible en <http://www.saludmed.com/Bienestar/Cap6/Recrear.htm>

- Le da la oportunidad al individuo de manifestar su creatividad.
- Provee un cambio de ritmo de la vida cotidiana.
- La recreación es sana, constructiva y socialmente aceptable⁹⁹.

8. LÚDICA

Lúdica proviene del latín *ludus*, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, la lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de la lúdica potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.¹⁰⁰

A través de la Lúdica se fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción.

¹⁰⁰ YTURRALDE, Ernesto. La lúdica. {en línea} {consultado el 21 octubre de 2009} disponible en: <http://teamwOrk.com/ludica.htm>.

9. QUE ES RIMA

Con el término rima se designa a la repetición de una secuencia de fonemas o sonidos al final del verso, tomándose para ello la última vocal acentuada, incluida. Si la mencionada repetición incluye a todos los fonemas a partir del mencionado límite, entonces, estamos ante una rima de tipo consonante. Pero si por el contrario, la repetición es solamente de las vocales a partir de dicho límite, la rima en cuestión será de tipo asonante. Como es fácil de imaginarse, producir una rima consonante es mucho más difícil que producir una asonante ya que nos propone menos libertad a la hora de la combinación de palabras, algo que con la asonante no ocurre. De esto se desprende que por ejemplo, la rima consonante sea y haya sido más propia de aquellos períodos más refinados y cortesanos de la historia de la Literatura y por su lado, la asonante se encuentre más en lo que se conoce como lírica popular o tradicional.¹⁰¹

La rima es básicamente una cuestión fonética y por esto es que se la considerará consonante de acuerdo a la pronunciación que ostenten las palabras combinadas en una región, porque por ejemplo, puede suceder que lo que para en algunos países hispanoparlantes es consonante, como ser la palabra casa con la palabra raza, en otros lugares del mundo en los cuales se hable español también, como ser España, estas dos palabras no resulten consonantes.

La rima resulta ser un recurso literario que se remonta a tiempos inmemoriales del hombre, si bien mirando para atrás, desde hoy hasta la Edad Media, la rima ha ocupado una posición central, se pueden encontrar registros de la misma incluso de mucho tiempo antes. Los árabes la utilizaron y en algunos textos mágicos, muy primitivos¹⁰².

¹⁰¹ Florencia. Definición de rima. {en línea} {Consultado el 21 octubre de 2009} disponible en <http://www.definicionabc.com/general/rima.php>

¹⁰² Ibíd. disponible en <http://www.definicionabc.com/general/rima.php>

10. LA RONDA

Es un Juego musicalizado que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes, es considerado como la base lúdica de cada cultura, pues su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre su situación o acontecimiento. Cabe anotar que la ronda comprende la expresión corporal y desencadena en actividades de participación colectiva.

Su esquema original es un círculo con o sin desplazamientos con musicalidad básica de acuerdo a los ritmos característicos de la región. Es llamativa, bella, armónica en su contexto, espontánea en la realización o aplicación.

Considerada como un elemento típico de aplicación infantil debido a su utilización pedagógica, especialmente durante los primeros años de vida escolar del niño, presenta características específicas frente a otras actividades catalogadas como de adultos, tales como la danza, el teatro y el canto, de las cuales toma elementos esenciales para su estructuración.

La ronda tiene orígenes en las danzas ceremoniales de los primeros hombres que poblaron la tierra, donde se conjugaban movimientos danzados, canto, pantomima y voces poéticas, todo con fines rituales.

Tales ritos no tenían límite de tiempo y espacio, sino objetivos claros como era lograr el contacto de las fuerzas celestes y terrenales, combinando en ello el aspecto mágico y divino de los mismos, para así fortalecer los comportamientos normales de los seres humanos.

Con el transcurso del tiempo y a medida que se modifican y perfeccionan tales actividades, también la ronda tuvo los cambios que fueron dando su forma actual, definida anteriormente.

Cabe anotar también que la ronda, como campo de la expresión humana, presenta algunas características especiales y encaja dentro del contexto del folclor; por tanto, además de ser elemento pedagógico también lo es de tipo folclórico - cultural¹⁰³.

¹⁰³ FUNLIBRE. Juegos y rondas. {en línea} { consultado10 de octubre de 2009} disponible en <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>

11. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS

11.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

11.1.1. Desarrollo motriz.

- Hay una construcción interna del esquema corporal casi finalizado. Se ha logrado en varias etapas.
- Se ha definido su lateralidad, usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general. Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio.
- Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Enriqueció sus estructuras de espacio, tiempo, permanencia de los objetos a través de los movimientos finos y su acción con los objetos.
- En la actividad motora confluyen tanto los aspectos intelectuales como los afectivos de su personalidad¹⁰⁴.

11.1.2. Desarrollo psico-sexual:

- El niño de esa edad está abocado a la difícil tarea de conquistar su lugar dentro de la estructura familiar.
- Manifiesta interés por averiguar los orígenes de su propia vida, "cómo entran los bebés", "cómo salen"); la diferencia entre los sexos, el significado de la muerte, elaborando "teorías infantiles".
- Descubre la diferencia de los sexos como criterio irreversible para discriminar entre varones y mujeres. Se espían mutuamente.
- A medida que adquiere mayor autonomía y posibilidades de discriminación, va advirtiendo otros vínculos, en particular la relación que une a sus padres.

¹⁰⁴ GÁRATE Gloria Marlene. Características de los niños de 5 años de edad. {en línea} {consultado el 30-septiembre-de 2009}.disponible en <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/03/>

- Se enamora de su pareja parental opuesta y rivaliza con el otro. Más tarde renunciará a ese amor y se identificará con su rival deseando ser como él en el futuro (5-6 años aproximadamente).
- Hacia los 6 años, coincidente con el comienzo de la etapa primaria, comienza, según Freud, el período de latencia.

11.1.3. Desarrollo social:

- Busca ser reconocido más allá de su grupo familiar. El ligarse a diferentes contextos sociales le permiten recortar su identidad.
- Asiste a una crisis de personalidad: por un lado es solidario con su familia y por el otro ansioso de autonomía.
- Es independiente, y ya no busca que su mamá esté permanentemente a su lado.
- Quiere hacer valer sus derechos dentro del núcleo familiar, a veces lo intenta, y lo logra también en otros ámbitos.
- Aprende a respetar derechos ajenos.
- Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.
- Consigue integrarse en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias.
- Puede participar en la elaboración de normas grupales.
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados a los mismos.
- Puede empezar un juego un día y terminarlo otro, por lo que tiene mayor apreciación del hoy y del ayer.
- Planifica un trabajo y puede perfeccionarlo en otras jornadas.
- Evalúa sus adelantos en los dibujos, construcciones, otras actividades.
- Le gusta terminar lo que comienza¹⁰⁵.

¹⁰⁵ Ibíd. disponible en <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/03/>

11.1.4. De su moralidad:

- de transición de la internalización y generalización de las reglas, normas, valores y pautas ético- morales.
- del control ansioso de los otros, hacia un autocontrol con ansiedad mínima, de la empatía culpógena a la empatía pro- social, y básicamente de la moral heterónoma a la autonomía racional (inicio de la cooperación entre pares, de la participación en la elaboración de las normas y pautas de la vida diaria.
- En el desarrollo moral del niño los hechos morales son paralelos a los hechos intelectuales.

11.1.5. Desarrollo intelectual:

- En esta etapa del nivel inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimiento, el representativo. Las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Piaget estadio del pensamiento preoperatorio.
- Crea espacios alejados de los límites estrechos de su percepción y los transforma.
- Su universo representativo empieza a ser social, los demás son fuente de conocimiento y se enriquece.
- Su pensamiento preoperatorio está centrado en su propio punto de vista y en algún aspecto parcial del objeto de conocimiento (centro de su atención, supliendo la lógica por la intuición).
- Hacia la finalización del nivel inicial afirma la conservación de la cantidad, porque su intuición articulada dio paso a la operación (implicando coordinaciones de las representaciones del nivel pre-lógico, organizadas en todos coherentes o sea sistemas) Esto mismo sucede en la construcción del espacio, tiempo y causalidad.
- A medida que interactúa con objetos y situaciones cotidianas organiza y comprende la realidad cada vez de manera más objetiva.
- Sus errores (que desde su lógica no lo son, y considerados desde un punto de vista positivo), muestran las estrategias de pensamiento que proyecta y

emplea en las distintas situaciones de desafío en la construcción del conocimiento.

- Comienza a plantearse nuevas hipótesis, a buscar otras soluciones a partir del error.
- Su curiosidad y deseo de aprender son fuentes de motivación para la construcción de los conocimientos, se vincula a los impulsos de exploración, necesidad de actividades y sensoriales¹⁰⁶.

11.1.6. Características del lenguaje oral, escrito, gráfico:

- Sus respuestas se ajustan a lo que se le pregunta.
- Pregunta para informarse porque realmente quiere saber, no sólo por razones sociales o por practicar el arte de hablar.
- Formula preguntas sobre otras lenguas y efectúa comentarios sobre el habla de otros, pronunciación, acento.
- El lenguaje ya está completo en estructura y forma, asimiló las convenciones sintácticas y se expresa con frases correctas y terminada. Ha enriquecido su vocabulario.
- Conoce que las marcas en un cartel, envases, entre otros representan un significado.
- Formula hipótesis de escritura, en las que basa su propio sistema; las varía al obtener nueva información sobre la escritura convencional.
- Traza formas más diferenciadas, con un orden lineal de elementos e incorpora letras convencionales a su "escritura".
- "Lee" y "escribe" de acuerdo con los principios que ha ido construyendo.
- Al escuchar la lectura de cuentos se interioriza con la direccionalidad de la escritura, estructura de los textos, aspectos de la lengua escrita que se diferencian de la oral, su valor significativo y comunicativo.
- Dibuja de una manera reconocible, no necesita acompañarlo de una explicación verbal para que resulte entendible.

¹⁰⁶ ibíd. disponible en <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/03/>

- Incorpora nuevos materiales.
- Modifica sus producciones de acuerdo a la imagen mental que ha logrado, de acuerdo a sus posibilidades de accionar con los objetos, experimentar.
- Usa el color (a veces relacionado con la realidad, y otras veces de modo subjetivo). 5 años presenta habilidad manipulativa y desarrollo¹⁰⁷.

11.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 6 Y LOS 8 AÑOS

A partir de los seis años el niño comienza a vivir experiencias nuevas. El paso del jardín de infantes hacia el colegio es fundamental en esta nueva etapa. Al entrar en contacto con un nuevo mundo social se intensifica aún más la relación con la realidad. Es así como el niño empieza a desprenderse de su "mundo de fantasía".

11.2.1. Desarrollo físico.

- Desaparecen los dientes de leche. Emergen los primeros molares permanentes.
- Puede sufrir de oídos: otitis.
- Puede tener problemas con la nariz y con la garganta: anginas, faringitis.
- Propensión a enfermedades infecciosas.
- Suele adelgazar; lo importantes es que coma bien y esté activo.
- Reacciona con su cuerpo: atraviesa todas las emociones y pasa del llanto a la risa, de la serenidad a la violencia, del cariño a la indiferencia con mucha facilidad.
- Suele ser muy activo. Necesita saltar, correr, resbalar, caerse, mancharse y romperse la ropa.

11.2.2. Desarrollo intelectual

- No posee una visión global de la realidad ni relaciona las partes con el todo.

¹⁰⁷ Ibíd. .disponible en <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/03/>

- Sus ideas se basan en experiencias tangibles y en hechos concretos.
- Aprende palabras nuevas, lo que le permite ir abriéndose al pensamiento abstracto.
- Observa e investiga todo lo que lo rodea.
- Las rabietas son sustituidas por discusiones, comienza a entender por qué no tiene que hacer lo “prohibido”.
- Suele mezclar ideas imaginarias con datos de la realidad, pero poco a poco se va aclarando: el ratón Pérez ya no es tan ratón Pérez... y los Reyes magos se parecen más a mamá y papá...

11.2.3. Desarrollo afectivo

- Entre los 6 y 7 años nace la intimidad. Respeta sus lugares, esconde tesoros, tiene sus pertenencias.
- Hay un mayor asentamiento de su personalidad: en esta edad se observa al adulto del mañana.
- Se despiertan los sentimientos de adaptación al entorno: le da importancia a quienes le manifiestan cariño o interés por sus actividades.
- Imita a las personas que le demuestran afecto. Juega a cumplir con los roles que admira: mamá, papá, el doctor, la señorita...
- El varón asume su masculinidad antes de la mujer su feminidad. Esto se ve claro en las diversiones. Los varones nunca se disfrazan de princesas o enfermeras, en cambio las mujeres juegan a la pelota o representan sin problemas el papel de un superhéroe.
- Para el varón es importante el papel del padre para acentuar las características de su masculinidad¹⁰⁸.

11.2.4. Desarrollo social:

- La escuela desarrolla la vida social: genera otros vínculos ajenos a la familia.

¹⁰⁸ Moix Segura Ramón. Crecimiento y desarrollo del niño entre los 6 y los 8 años. {Consultado el 30-9-2009} disponible en <http://www.materna.com.ar/Ni%C3%B1o/Ni%C3%B1ez-de-6-a-7-a%C3%B1os/Articulos-Ni%C3%B1o-de-6-a-7-a%C3%B1os/Crecimiento-y-desarrollo-del-ni%C3%B1o-entre-los-6-y-los-8-a%C3%B1os/Articulo/ItemID/18473/View/Details.aspx>

- Se despierta la necesidad de tener amigos: no se queja tanto de los demás, comparte sus pertenencias y es más leal con el grupo.
- Es la edad típica e las comparaciones (especialmente, con sus hermanos o con sus amigos). El niño no se fija en lo alto que es él sino en quién es el más alto de la clase.

11.2.5. Madurez:

- Primer paso de madurez: adquieren mucha fuerza las relaciones que establecen fuera del hogar.
- Toma conciencia de los buenos y los malos amigos.
- Controla más su cuerpo, sus sentimientos y su conducta.
- Es más independiente.
- Se da cuenta de que en casa no hace falta aparentar ya que lo quieren como es¹⁰⁹.

¹⁰⁹ Ibíd. disponible en <http://www.materna.com.ar/Ni%C3%B1o/Ni%C3%B1ez-de-6-a-a%C3%B1os/Articulos-Ni%C3%B1o-de-6-a-7-a%C3%B1os/Crecimiento-y-desarrollo-del-ni%C3%B1o-entre-los-6-y-los-8-a%C3%B1os/Articulo/ItemID/18473/View/Details.aspx>

MARCO LEGAL

12. LEY 115 DE 1994

(Febrero 8)

Por la cual se expide la Ley General de Educación

El Congreso de Colombia

12.1. Decreta:

12.1.1. Título I

Disposiciones Preliminares

12.1.1.1. Artículo.1º.-Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social¹¹⁰.

12.1.1.2. Artículo.14º.-Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo; Educación preescolar.

¹¹⁰ Ley general de educación Tomado del diario oficial impreso en ediciones jurídicas, Bogotá – Colombia p. 67

12.1.1.3. Artículo.15°.-Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. Ver: Artículo 6 Decreto Nacional 1860 de 1994

12.1.1.4. Artículo.16°.-Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;
- b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;
- d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;
- e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;
- j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud¹¹¹.

12.1.1.5. Artículo.20°.-Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

- b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente¹¹²;

12.1.1.6. Artículo.21°.-Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes: Ver: Artículo 5 Decreto Nacional 1860 de 1994.

¹¹¹ Ley general de la educación p. 15

¹¹² Ibid p.17

c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura; Ver Artículo 30 presente Ley; Artículo 54 y s.s Decreto Nacional 1860 de 1994

d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;

h) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;

i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;

j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;

l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura¹¹³;

12.1.1.7. Artículo.22º.-Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria.

Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes: Ver: Artículo 5 Decreto Nacional 1860 de 1994 Decreto Nacional 272 de 1998

a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua;

b) La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo;

ñ) La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre¹¹⁴.

12.1.1.8. Artículo.23º.-Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de

¹¹³ Ibid p. 18

¹¹⁴ Ibid p. 19

acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Ver: Artículo 34 Decreto Nacional 1860 de 1994 Decreto Nacional 272 de 1998 (Resolución 2343 de 1996 Ministerio de Educación Nacional).

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.
6. Educación religiosa. Numeral 6 Declarado exequible Sentencia C 555 de 1994 Corte Constitucional. Ver Ley 133 de 1994
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática¹¹⁵.

12.1.1.9. Artículo.30°.-Objetivos específicos de la educación media académica. Son objetivos específicos de la educación media académica:

h) El cumplimiento de los objetivos de la educación básica contenidos en los literales b) del artículo 20, c) del artículo 21 y c), e), h), i), k), ñ) del artículo 22 de la presente Ley. Ver Decreto Nacional 272 de 1998¹¹⁶

12.1.1.10. Artículo.31°.-Áreas fundamentales de la educación media académica. Para el logro de los objetivos de la educación media académica serán obligatorias y fundamentales las mismas áreas de la educación básica en un nivel más avanzado, además de las ciencias económicas, políticas y la filosofía. Ver Artículo 9 Decreto Nacional 1860 de 1994 y s.s., (Resolución 2343 de 1996 Ministerio de Educación Nacional)¹¹⁷.

¹¹⁵ Ibíd. p. 22

¹¹⁶ Ibíd. P. 24

¹¹⁷ Ibíd. p. 25

12.2. DECRETO 1860

(3 de agosto de 1994)

Por el cual se reglamenta parcialmente la ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales.

EL PRESIDENTE DE LA REPUBLICA DE COLOMBIA

En uso de las facultades que le otorga el numeral 11 del artículo 189 de la Constitución Política y la ley.

12.2.1. Decreta:

12.2.1.1. Artículo 54°. Indicadores de logro en la educación básica.

Los criterios que regirán la evaluación y la promoción del educando en la educación básica, están orientados por los logros que para cada grado establezca el proyecto educativo institucional, a partir de los objetivos generales y específicos definidos en los artículos 20, 21 y 22 de la ley 115 de 1994 y los lineamientos que para el efecto establezca periódicamente el Ministerio de Educación Nacional, teniendo en cuenta criterios de actualización del currículo y búsqueda de la calidad.

Dentro de los seis meses siguientes a la expedición del presente Decreto, el Ministerio de Educación Nacional fijará los indicadores de logro por conjuntos de grados y dará las orientaciones para que los establecimientos educativos determinen los logros correspondientes a cada grado. En todo caso, el proyecto educativo institucional definirá provisionalmente unos indicadores de logro que deberán ser ajustados según lo disponga el Ministerio de Educación Nacional, de acuerdo con lo establecido por los artículos 78 y 148 de la ley 115 de 1994¹¹⁸.

¹¹⁸ Ibid. p. 212

13. LEY 181 DEL 1995

"Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte".

**(Nota: Modificada en lo pertinente por la Ley 344 de 1996 artículo 44)
El Congreso de Colombia,**

13.1 DECRETA:

13.1.1. Capítulo I

13.1.1.1 Título I

Disposiciones preliminares

13.1.1.1.1. Artículo.1º.-Los objetivos generales de la presente ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad¹¹⁹.

13.1.1.1.2. Artículo.2º.-El objetivo especial de la presente ley, es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

13.1.1.1.3. Artículo.3º.-Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

Objetivos generales y rectores de la ley

1. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.
2. Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.
15. Compilar, suministrar y difundir la información y documentación relativas a la educación física, el deporte y la recreación y en especial, las relacionadas con los

¹¹⁹ Sistema nacional del deporte, Bogotá D.C-Colombia momo ediciones p. 5

resultados de las investigaciones y los estudios sobre programas, experiencias técnicas y científicas referidas a aquéllas.

17 Contribuir al desarrollo de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez y de la juventud para que utilicen el tiempo libre, el deporte, y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario¹²⁰.

13.1.2 Capítulo II

13.1.2.1 Título II

De la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar.

13.1.2.1.1 Artículo.5º.-Se entiende que:

La recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

El aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica.

La educación extraescolar. Es la que utiliza el tiempo libre, la recreación y el deporte como instrumentos fundamentales para la formación integral de la niñez y de los jóvenes y para la transformación del mundo juvenil con el propósito de que éste incorpore sus ideas, valores y su propio dinamismo interno al proceso de desarrollo de la Nación. Esta educación complementa la brindada por la familia y la escuela y se realiza por medio de organizaciones, asociaciones o movimientos para la niñez o de la juventud e instituciones sin ánimo de lucro que tengan como objetivo prestar este servicio a las nuevas generaciones¹²¹.

13.1.2.2 Título III

De la educación física

13.1.2.2.1. Artículo.11º.-Corresponde al Ministerio de Educación Nacional, la responsabilidad de dirigir, orientar, capacitar y controlar el desarrollo de los

¹²⁰ Ibid p. 7

¹²¹ Ibid p. 8

currículos del área de educación física de los niveles de preescolar, básica primaria, educación secundaria e instituciones escolares especializadas para personas con discapacidades físicas, síquicas y sensoriales, y determinar las estrategias de capacitación y perfeccionamiento profesional del recurso humano.

13.1.2.2.2. Artículo.12º.-Corresponde al Instituto Colombiano del Deporte, Col deportes, la responsabilidad de dirigir, orientar, coordinar y controlar el desarrollo de la educación física extraescolar como factor social y determinar las políticas, planes, programas y estrategias para su desarrollo, con fines de salud, bienestar y condición física para niños, jóvenes, adultos, personas con limitaciones y personas de la tercera edad.

13.1.2.3. Título IV

Del deporte¹²²

13.1.2.3.1 Capítulo II

Normas para el fomento del deporte y la recreación

13.1.2.3.1.1 Artículo.17º.-El deporte formativo y comunitario hace parte del sistema nacional del deporte y planifica, en concordancia con el Ministerio de Educación Nacional, la enseñanza y utilización constructiva del tiempo libre y la educación en el ambiente, para el perfeccionamiento personal y el servicio a la comunidad, diseñando actividades en deporte y recreación para niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad.

13.1.2.3.1.2 Artículo.18º.-Los establecimientos que ofrezcan el servicio de educación por niveles y grados contarán con infraestructura para el desarrollo de actividades deportivas y recreativas, en cumplimiento del artículo 141 de la Ley 115 de 1994.

El Instituto Colombiano del Deporte, además de la asesoría técnica que le sea requerida, podrá cofinanciar las estructuras de carácter deportivo, así como determinar los criterios para su adecuada y racional utilización con fines de fomento deportivo y participación comunitaria¹²³

¹²² Ibid p. 11

¹²³ ibíd. p. 13

14. GUÍA METODOLÓGICA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA ENFOCADA A CADA UNA DE LAS HABILIDADES DEL LENGUAJE.

PRESENTACIÓN

La presente guía tiene como fin brindar una herramienta a docentes, padres de familia y toda persona que tenga a su cargo la educación de niños en edades escolares.

La guía se encuentra dividida en capítulos cada uno dirigido a cada habilidad del lenguaje como lo son: la lectura, escritura, el habla y la escucha. En cada uno de ellos el lector podrá encontrar la respectiva definición de dicha habilidad, los juegos y actividades para potenciarla con su respectivo objetivo y la explicación pertinente. Las actividades llámese juego, ronda, rima y demás, pueden ser modificados o ajustados al espacio y el contexto necesarios que el receptor considere pertinentes. La guía contiene además un test valorativo que le permitirá conocer a quien lo aplica las condiciones actuales de su o sus educandos. Dicho test también puede ser ajustado a las necesidades del contexto, la edad y diferentes características del grupo estudiado dando la dirección más pertinente a cada caso.

La guía metodológica pretende mostrar otras perspectivas de enseñanza al lector con otros matices en una disciplina poco explorada relevante en la vida del ser humano como lo es el lenguaje.

15. OBJETIVOS

15.1 OBJETIVO GENERAL

Facilitar el aprendizaje del estudiante en el desarrollo del lenguaje a partir juegos lúdico-recreativos.

15.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar actividades lúdicas-recreativas para estimular la habilidad del habla.
- Diseñar actividades lúdico-recreativas para estimular la habilidad de la escucha.
- crear actividades lúdico-recreativas para estimular la habilidad de la escritura.
- Elaborar actividades lúdico-recreativas para estimular la habilidad de la lectura.

16. TEST VALORATIVO

El presente test le permitirá al educador, padre de familia docente y demás, tener un referente actual de las falencias y virtudes que presenta cada uno de sus estudiantes. Al hacer este auto cuestionamiento el guía podrá hacer sus inferencias, determinando las áreas más críticas que presentan los alumnos entre 5 y 7 años de edad.

16.1TEST PARA VALORAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA METODO DE EVALUACION (OBSERVACION)

- Escribe mejor que la mayoría de niños de su edad a partir del juego stop SI/NO
- Crea historias fantásticas y cuenta relatos o chistes de una manera dinámica SI/NO
- Recuerda con facilidad los nombres, los lugares, las fechas y otra información obtenido con anterioridad. SI /NO
- Disfruta de actividades relacionadas con el juego de palabras. SI/NO
- Disfruta de la lectura de cuentos, fabulas, poesías. SI/NO
- Escribe correctamente la ortografía de un texto. SI/NO
- Le gustan las coplas, los rimas y los trabalenguas SI/NO
- La pronunciación de palabras es la adecuada SI/NO
- Tiene una buena comunicación verbal con su entorno. SI/NO
- Expresa de manera fluida lo que piensa SI/NO
- Comenta lo que sus amigos le dicen SI/NO
- Con facilidad aprende otros idiomas SI/NO¹²⁴

¹²⁴ Este test que el lector acaba de conocer fue diseñado por: Janina Utría y Carmen Elena Jiménez.

17. GUÍA PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES DEL LENGUAJE.

Capítulo 1 Estimular la Lectura

17.1 LA LECTURA

Es una actividad principalmente intelectual en la que intervienen dos aspectos fundamentales: uno físico, la percepción visual, y otro mental, la comprensión de lo leído. Ambos aspectos, estrechamente relacionados, son de capital importancia, ya que de su adecuado desarrollo depende la eficacia de los resultados¹²⁵

La lectura consiste en el proceso de obtener y comprender ideas e información almacenada utilizando alguna forma de lenguaje o simbología. Una buena analogía la tenemos en el mundo de la computación, cuando hablamos de "leer" un determinado programa o archivo; en este caso nos referimos al hecho de adquirir la información almacenada en algún dispositivo, utilizando un lenguaje o protocolo predeterminado.

La historia de la lectura o el leer se podría decir que comienza en la prehistoria, al representar de manera pictórica las actividades cotidianas en las paredes de las cavernas; esta se podría decir que es información "almacenada" para poder ser obtenida más tarde por otras personas. Solamente la lectura se tornó una actividad masiva hace alrededor de 150 años atrás (aunque suene increíble), cuando en la década de 1870 en Inglaterra, se asentó y estandarizó la educación como norma estatal.

Aprender la lectura ha demostrado ser más fácil durante la niñez, usando la lengua nativa, mientras que es más difícil aprender a leer en un idioma foráneo durante la adultez. Como una curiosidad se sabe de casos de niños que han aprendido a leer por si solos, sin la intervención de una guía o educación formal; así de natural es la lectura y el leer para el ser humano; otro dato de gran interés consiste en saber que los niños que aprenden a leer a una temprana edad (para el tercer grado) tienen menos probabilidades de terminar en la cárcel o de consumir drogas, y los adultos que leen de manera regular tienen mayores probabilidades de participar en actividades artísticas, deportivas y de voluntariado en favor de la comunidad.

Otro tema interesante consiste en la velocidad de lectura; el ritmo estimado para memorizar consiste en leer menos de 100 palabras por minuto, mientras que el

¹²⁵ GONZALEZ, Susana b. La escritura, {en línea} {15 de octubre de 2009} disponible en <http://www.educar.org/articulos/escritura.asp>

ritmo para una lectura rápida y superficial bordea las 700 palabras por minuto. En la práctica, lo ideal es adaptarse a un ritmo apropiado según los objetivos personales y la profundidad del texto, leyendo más lento durante pasajes más densos o conceptos necesarios de memorizar. Algunos sistemas de "lectura veloz" que se ofrecen en el mercado pueden llevar a malos hábitos, impidiendo una comprensión profunda del texto a leer, cosa fundamental en el proceso integral de la lectura. Otro punto a considerar consiste en la iluminación; se estima que una luminosidad de entre 600 y 800 lux es la más apropiada.¹²⁶

17.1.1 JUEGOS PARA ESTIMULAR LA LECTURA



Imagen: N° 1 Tomada por Janina Utria.¹²⁷

¹²⁶ Autor Anónimo, ¿que es la lectura?. {15 de octubre de 2009} Disponible en <http://www.misrespuestas.com/que-es-la-lectura.html>.

¹²⁷ Imagen N° 1 UTRIA, Janina. Día del niño, El día 30 de octubre del 2009, Evento día del niño organizado por la primera dama centro de convenciones Amaine.

17.1.1.1 SONIDOS

OBJETIVO: Ayudar al niño a descubrir los sonidos y a pronunciar las palabras. Sirve para ampliar el vocabulario.

MATERIALES NECESARIOS: No se precisan materiales, ya que puede jugarse en cualquier parte y a cualquier hora. Juega cuando puedas: cocinando, conduciendo, esperando en el restaurante, paseando por la calle.

JUGADORES: De 2 a 6.

TIEMPO: Cada turno es de unos 5 minutos, por lo que es un buen juego para improvisar.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La capacidad de agrupar palabras por el sonido inicial es un método para clasificar y organizar la información. Proporciona una estructura para el pensamiento lógico. Sonidos incita al niño a identificar palabras a partir del sonido inicial -por ejemplo, palabras que empiecen por C- y agruparlas con otras que empiezan por el mismo sonido, como casa, cama. Como no hay nada escrito, el niño deberá prestar más atención al entorno. Le será necesario en la escuela y en más de una situación de trabajo.

CÓMO JUGAR: El objetivo es que los jugadores encuentren objetos que empiecen por el mismo sonido. Un jugador elige un sonido o una combinación de sonidos (s, 5«, so, etc.) y lo dice en voz alta. Cada jugador, a su vez, nombra algo del entorno inmediato que empiece por la letra o el sonido escogido. Por ejemplo, paseando por la calle, el primer jugador escoge la s y dice semáforo. El segundo dice supermercado. Otro dice sol. El juego sigue hasta que ningún jugador es capaz de distinguir nada que empiece por s. En este punto se acaba la ronda y la persona que ha dicho la última palabra es la ganadora.¹²⁸

INDICACIONES Y VARIACIONES: En lugar de nombrar las cosas que se ven, los jugadores pueden ampliar vocabulario nombrando cualquier palabra que empiece por el sonido propuesto. Otra variante puede ser que el primer jugador seleccione un objeto visible revelando sólo el sonido inicial, por ejemplo la b. Los demás jugadores deben adivinar cuál es el objeto secreto. El primero en adivinarlo resulta ganador. Si los jugadores tienen dificultades en descubrirlo, pueden hacer preguntas cuya respuesta sea sí o no, con el fin de determinar su localización y uso. Por ejemplo: ¿Es una prenda de vestir? ¿Está en la pared? ¿Cabe en mi

¹²⁸ TUTTLE, Cheryl Gerson, PAQUETTE, Penny hutchins, Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños, Barcelona (España), 2005 p. 21.

mano? Es muy divertido y estimula la creatividad y la imaginación. Uno de mis ejemplos favoritos es que mi hijo escogió el sonido / de mis lentillas.¹²⁹

17.1.1.2 RIMAS

OBJETIVO: Aprender palabras practicando con los sonidos finales y ampliar el vocabulario.

MATERIALES NECESARIOS: No se precisan materiales, ya que puede jugarse en cualquier parte.

JUGADORES: De 2 a 6.

TIEMPO: Unos 5 minutos cada ronda. Puede jugarse en cualquier momento en que estés con los niños y no haya nada más que hacer.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Mientras aprende a leer, el niño necesita saber confeccionar rimas para que le suenen palabras poco familiares. Cuando sabe que la combinación de *t* y de *a* hace el sonido *ta*, puede formar palabras como gata, rata, tata, etc. Usamos esta habilidad a lo largo de nuestras vidas cuando topamos con palabras desconocidas. Uno de los métodos que utilizamos para pronunciar palabras poco familiares es deletrearles y buscar modelos de rima. Nos proporciona una base adicional para enfrentarnos a lo desconocido. La palabra alabanza puede resultar muy difícil de pronunciar si todavía no se conoce la palabra confianza.

Esta actividad motiva al niño a estar más pendiente de su entorno, ya que necesita buscar objetos que rimen con la secuencia del juego. Verá nuevas relaciones entre las palabras y entenderá y aplicará las normas de la rima.¹³⁰

CÓMO JUGAR: El objetivo es que los jugadores encuentren palabras que rimen con una palabra clave. Esperan su turno para decir la palabra clave, una que tenga posibilidades de rima. Por ejemplo, con la palabra oso, los jugadores pueden decir soso, lechoso, apetitoso y cremoso. Si un jugador no sabe responder, pasa, y el siguiente jugador responde. Si se continúa el juego, se da una nueva posibilidad al jugador que ha pasado. El último jugador que ha rimado una palabra busca la palabra clave para la próxima ronda.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Es un juego muy interesante para los más pequeños. En las escuelas infantiles se pasa mucho tiempo haciendo rimas, por lo que los pequeños tendrán la oportunidad de mostrar en casa lo que han aprendido en la escuela, y dejarán de lado las frustraciones que pueden sentir ante los

¹²⁹ *Ibíd.* p. 21.

¹³⁰ *Ibíd.* P.22

juegos más difíciles de los hermanos mayores. A esta edad el éxito en los juegos les proporciona confianza y puede mejorar su autoestima.¹³¹

17.1.1.3 DIVERTIRSE CON PAPEL

OBJETIVO: Desarrollar la comprensión y la secuenciación (ordenar las cosas). Darse cuenta de la noción de causa y efecto.

MATERIALES NECESARIOS: Tiras de cómic del periódico, tijeras y lápices.

JUGADORES: 2. (Se puede jugar con más jugadores si se desea, pero también es interesante jugar mano a mano para dar al niño un poco de atención individual.)

TIEMPO: Por lo menos 15 minutos para una ronda. Si dispones de más tiempo, cada jugador puede presentar más de una tira de cómic.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Para llegar a la comprensión de lo que lee, el niño debe entender qué pasa en primero, segundo y tercer lugar. Tiene que darse cuenta de la sucesión de acontecimientos en un orden lógico, viendo que uno puede ser causa de otro. Esto es especialmente importante en estudios sociales y en la lectura de biografías. Cuando memoricen hechos históricos, los niños deben saber que la República es anterior a la Guerra Civil y posterior a Isabel II. Utilizando tiras de cómic para desarrollar este sentido de la secuenciación, el niño puede usar su propio lenguaje para dar sentido a los acontecimientos de la historia presentada en la tira.

CÓMO JUGAR: El objetivo es que los jugadores reorganicen tiras de cómic revueltas. Utiliza las páginas de cómic de un periódico o de una revista infantil. Cada jugador elige una tira de cómic entre sus favoritas. El más travieso de tus hijos puede que elija Sammy. Los amantes de los gatos a lo mejor prefieren Garfield. El jugador numera la parte posterior de cada recuadro de la tira (1, 2, 3, 4), la corta y mezcla las piezas. Es mejor usar lápices que bolígrafos ya que la tinta transparenta. Los jugadores intercambian las tiras. Cada jugador ordena las piezas del otro jugador siguiendo el orden correcto. El primero que lo consigue es el ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Cuando se juega más de una ronda, es posible introducir más variedad y creatividad al juego. El jugador que da con la secuenciación correcta puede ser premiado con 5 puntos, pero si el niño es capaz de acabar con una historia que justifica un orden distinto de las piezas del cómic puede ser premiado con un suplemento de bonos.

¹³¹ TUTTLE, Cheryl Gerson, PAQUETTE, Penny hutchins, Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños, Barcelona (España), editorial: Ceac. 2005 p. 22.

Si utilizas el periódico, guarda los cómics durante unos días para ofrecer más posibilidades de elección.

Permite que el preescolar o el niño no lector te cuente lo que le parece *que* sucede en el cómic y ordena la historia siguiendo la ilustración. Los pequeños ven los acontecimientos de manera diferente del adulto y sus versiones crean a menudo variaciones divertidas. A los niños les encanta contar historias, que los padres escuchamos con placer. ¿Puede haber algo más divertido?¹³²

17.1.1.4 EL MISMO JUEGO

OBJETIVO: Ayudar al niño a clasificar la información y a estimular el desarrollo del lenguaje.

MATERIALES NECESARIOS: No implica el uso de materiales y es un buen juego para jugar en el coche o cuando se espera.

JUGADORES: Un mínimo de 2, pero también puede jugarse en equipos de hasta 10.

TIEMPO: Cada ronda puede ser de 5 minutos o más, dependiendo del nivel de dificultad. Reserva este juego para cuando dispongas de bastante tiempo.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Los niños deben saber que las palabras tienen más de un sentido. Una educación de calidad requiere flexibilidad de pensamiento y la aptitud de superar test estandarizados se basa en ello. Tu hijo debe saber que muchas palabras tienen más de un sentido y pueden entrar en más de una clasificación. La palabra ligero puede referirse a peso, a comida, a sueño o a una prenda de vestir. Es difícil para el niño llegar al significado real si no puede darse cuenta del sentido de la palabra en el contexto de una frase.

CÓMO JUGAR: Los jugadores imaginan un descriptor que pueda agrupar una serie de palabras. Un jugador piensa un adjetivo (por ejemplo, afilado) y se lo reserva; entonces nombra un objeto que pueda responder a estas características (por ejemplo, cuchillo). Los demás jugadores deben intentar adivinar el descriptor secreto. El primer jugador nombra otros objetos -cuchilla, lápiz, navaja, etc.- hasta que uno de los jugadores adivina el descriptor correcto. Si nadie lo descubre (ni se acerca), el primer jugador gana la partida y es el que empieza la próxima ronda.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Este juego puede ser difícil para los más pequeños, por lo que en lugar de jugadores individuales pueden dividirse en

¹³² ibíd. p. 23.

equipos. Con esta y otras actividades de mayor grado de dificultad, concede puntos a los jugadores para propiciar una mayor diversión y estimula el sentido del compañerismo.

Otros descriptores posibles son color, caliente, frío, pesado, tonto. ¡Que os divirtáis!¹³³

17.1.1.5. PRONÓSTICOS

OBJETIVO: Ayudar al niño a buscar modelos en sus lecturas y a ser un agudo observador de lo que tiene a su alrededor, al mismo tiempo que a desarrollar técnicas de estudio.

MATERIALES NECESARIOS: No se precisan materiales, pero este juego debería realizarse en un lugar donde hubiera actividad o en un entorno en continuo cambio, como un coche, un restaurante u otro lugar público.

JUGADORES: Un mínimo de 2, y como máximo un coche al completo.

TIEMPO: Cada ronda puede ser de 5 minutos o más. Pronósticos es un buen juego para un viaje largo.¹³⁴

HABILIDADES QUE PROPICIA: La capacidad para descubrir las relaciones de causa y efecto y anticipar las consecuencias en la comprensión de la lectura. Para ser un lector activo, tu hijo necesita preguntarse sobre lo que lee y hacer pronósticos sobre lo que pasa antes de finalizar la lectura. Necesita reflexionar sobre la lectura y ver si tiene sentido. Cuando los niños hacen preguntas y anticipan mientras leen, refuerzan sus aptitudes de comprensión.

COMO JUGAR: El objetivo es que los jugadores pronostiquen lo que va a suceder. Cada jugador, por turno, hace una pregunta relativa al entorno. Por ejemplo, en un coche, puede preguntar cuántos coches grises pasarán antes de que lo haga un coche rojo. En un restaurante, puede preguntar con qué rapidez serán llenados los vasos de agua después de vaciarlos. Cada jugador debe hacer sus conjeturas y después observar lo que sucede. El jugador que se aproxima más al resultado final es el ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Para hacer el juego más rápido y emocionante, los jugadores pueden preguntar todos al mismo tiempo, esperar y observar más de una cosa.

¹³³ Ibid. p. 25.

¹³⁴ Ibid. P. 26

Otros ejemplos de preguntas son: "¿Quién entrará ahora en la consulta del médico?" "¿Qué coche cambiará primero de carril?" "¿Qué mesa servirán primero?"

Una de las preferidas de mis hijos era: "¿Cuánto tardará papá en enfadarse porque el conductor de delante conduce demasiado despacio?"¹³⁵

17.1.1.6 IDENTIFICAR

OBJETIVO: Mejorar la capacidad de observación del niño y desarrollar esquemas de clasificación.

MATERIALES NECESARIOS: No se precisan materiales específicos. Se puede jugar en casa, en el coche, esperando en un restaurante o en una consulta.

JUGADORES: De 2 a 6.

TIEMPO: Unos 5 minutos para cada ronda, dependiendo del tiempo de que se disponga.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Entender semejanzas y diferencias, tanto en informaciones concretas como en ideas abstractas. Una mesa y una silla son muebles, pero tienen usos diferentes. El amor y el odio son emociones, pero se expresan de forma distinta. Necesita identificar las palabras por sus relaciones con otras palabras y ha de ser capaz de agruparlas por categorías.

Este juego requiere que cada jugador elija una clase de palabras para cuando llegue su turno y sea capaz de mostrar palabras que ejemplifiquen esta categoría. Debe hacer uso de su imaginación y de sus poderes de persuasión para demostrar que la palabra elegida pertenece a una categoría concreta. (Hay que permitirle cosas como que *Obélix* pertenece a la clase de lo *redondo*, si sabe argumentarlas.) El niño desarrollará estrategias de planificación al seleccionar una categoría. Con la práctica, aprenderá a escoger una categoría más amplia, como *deportes*, en lugar de categorías más limitadas que pertenecen al ambiente cotidiano.

COMO JUGAR: El objetivo es ser la última persona que da con una palabra que pertenece a una categoría particular. Cada jugador, por turno, elige una categoría y la dice a los demás. Por ejemplo, *redondo*, *amarillo*, y *de madera* pueden ser categorías. Entonces cada jugador, incluyendo el que ha escogido la categoría, nombra algún objeto visible que pertenece a la categoría. La elección dentro de la

¹³⁵ Ibíd. p. 26.

categoría *redondo* puede ser: *mesa, monedas, platos, ojos*. El ganador es la última persona que encuentra un objeto adecuado.

La siguiente persona escoge otra categoría y el juego sigue hasta que se acaba el tiempo predeterminado para jugar o hasta que se sirva la cena.

INDICACIONES Y VARIACIONES: La complejidad de las categorías exige que el juego se adapte a la edad de los niños. Si se juega con chicos mayores, se pueden usar ideas abstractas, como aburrido (un bostezo, comida poco apetitosa, conversación); apretado (vestido, adornos, gente); vacío (vaso, mente, colgador). No hay que poner límite en la elección de una categoría, ya que enriquece el juego. Si jugáis en un lugar público, podéis aprovechar la ocasión para crear hábitos de conducta. (La camarera no debe ser incluida en las categorías redondo o feo por si oye las respuestas.). Procura ayudar al niño que tiene dificultades para buscar una categoría, proporcionándole pistas: "¿Y un color?" "¿Y una forma?" Como este juego es el contrario de El mismo juego, puedes ir intercambiándolos. En El mismo juego el niño debe llegar a la categoría por medio de pistas específicas. En Identificar debe encontrar palabras que pertenezcan a una categoría conocida.¹³⁶

17.1.1.7 LOCALIZACIÓN

OBJETIVO: Proporcionar al niño un mejor conocimiento del planeta Tierra y de su lugar en él, a la vez que mejorar su capacidad para leer mapas.

MATERIALES NECESARIOS: Un mapa, un atlas o un globo terráqueo. Con los más pequeños, puedes empezar con el mapa de una comunidad autónoma y seguir con mapas del país y de otros países a medida que el niño va ganando confianza en el uso de los mapas. (Véase Indicaciones y Variaciones. Hará falta un tablero y dados si se quiere jugar según el modelo indicado.)¹³⁷

JUGADORES: De 2 a 6.

TIEMPO: Cada ronda debe ser de 5 a 10 minutos. Puedes jugar tantas rondas como quieras.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La lectura no se limita a las palabras. El niño debe ser capaz también de obtener información de planos, gráficos y mapas. A lo largo de su escolaridad, le presentarán mapas en ciencias sociales y en geografía. Debe saber localizar ciudades, ríos y países y entender las conexiones de unos con otros. Los mapas son una importante fuente de información sobre nuestro

¹³⁶ Ibíd. p. 27.

¹³⁷ Ibíd. p. 29.

mundo en constante cambio. Esta actividad proporciona una manera divertida de trabajar con un mapa y estimulará al niño a comprobar la localización de una región en un área geográfica más extensa. Una mejor comprensión de la geografía mundial favorece un conocimiento más preciso de los acontecimientos mundiales y de cómo nos afectan.

COMO JUGAR: El objetivo es ser el primero en descubrir un lugar secreto en el mapa. Por turnos, cada jugador escoge un lugar secreto en un atlas, un mapa o un globo terráqueo. El lugar secreto puede ser tan preciso como la barcelonesa Plaza de Cataluña o la Gran Vía de Madrid, si se busca en un mapa de estas ciudades, o tan general como el Océano Atlántico en un globo terráqueo. Los otros jugadores hacen preguntas que sólo requieran sí o no por respuesta, para obtener información acerca de la localización. Por ejemplo, si se utiliza un mapa de España, el lugar secreto puede ser Salamanca. Posibles preguntas serían: "¿Eres una ciudad?", "¿Estás en Castilla-León?", "¿Tienes una universidad?". El primer jugador que adivine la localización consigue un punto. El jugador que haya conseguido más puntos al finalizar el juego es el ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Este juego también resulta divertido con un tablero. El primer jugador que cree conocer la localización correcta tira el dado y mueve las fichas en el tablero. Si realizas tu propio tablero, ¿por qué no construir una ciudad en casa? Ríos, océanos, montañas... se añadirían al tablero. Podrías completarlo con recuadros de penalización y de premios, del tipo de: *pierdes una jugada o adelantas dos casillas*. Algunos niños de escuela primaria no entienden bien el significado de *estado, ciudad, país*. Puedes utilizar esta actividad para ayudarles a llegar a una mejor comprensión de estos conceptos.¹³⁸ Utilizando un mapa de nuestra ciudad ayudé a mi hijo a ir a casa de sus amigos en bicicleta.

¹³⁸ Ibíd. p. 29.

17.1.1.8 FALSO

OBJETIVO: Acostumbrar al niño en el manejo del diccionario y hacerlo consciente de los múltiples usos de las palabras.

MATERIALES NECESARIOS: Se precisa un diccionario, que debe acomodarse al nivel de lectura y comprensión del niño. Para los más pequeños existen en el mercado diccionarios ilustrados. Necesitarás también un tablero, fichas y dados. Puedes usar el tablero de otro juego o confeccionar uno.

JUGADORES: 2 o más jugadores y un adulto para supervisar.

TIEMPO: Son precisos unos 30 minutos para completar una vuelta.

HABILIDADES QUE PROPICIA: El niño debe ser capaz de utilizar un diccionario durante su escolaridad. Una vez acabados los estudios, se requiere el uso constante del diccionario en muchos trabajos, tanto en la enseñanza, como en trabajos de secretaría y editoriales. El diccionario suele ser la primera obra de referencia que los niños conocen. Ayudándolo a mejorar su habilidad para consultarlo, le proporcionarás las técnicas que necesitará para usar una enciclopedia y obras de referencia más complejas.¹³⁹

En su esfuerzo por presentar palabras complicadas construirá su propio vocabulario. Los más pequeños se divierten inventando el significado de las palabras. Hay que recordarle al niño que es importante no cambiar la expresión del rostro ante una respuesta falsa.

CÓMO JUGAR: El objetivo del juego es adivinar el significado correcto de una palabra mientras se da el significado real y uno inventado. Los jugadores tiran el dado para saber quién empieza. El juego es rotativo. El primer jugador escoge una palabra del diccionario y presenta dos definiciones, la verdadera y la que inventa. Por ejemplo, la palabra elegida puede ser *falsa*. La definición verdadera puede ser *engañoso*. Una definición inventada puede ser *musgo tropical*. Un jugador avanzado puede escoger palabras como *lacónico*. El siguiente jugador debe adivinar cuál es la definición correcta. Si acierta, tira el dado y avanza los espacios indicados. Si no acierta, el jugador que ha presentado las definiciones tira y avanza. El primero que da la vuelta al tablero gana.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Este juego funciona mejor si los jugadores son de una misma edad, y un adulto los ayuda. Es difícil que puedan desconcertarte con una definición falsa. Si realizas tu propio tablero, puedes incluir bonificaciones

¹³⁹ Ibíd. p. 31

como vuelve a tirar o penalizaciones como retrocede dos casillas, para añadir más elementos de suerte al juego¹⁴⁰.

17.1.1.9 ENCUÉNTRALO

OBJETIVO: Usar obras de referencia para encontrar información y dar información sobre los documentos de referencia que existen.

MATERIALES NECESARIOS: Un diccionario, enciclopedia, tesoro, atlas y un cronómetro.

JUGADORES: De 2 a 4.

TIEMPO: Cada turno debe durar de 5 a 10 minutos, según el documento que se utiliza. Encontrar información en una enciclopedia ocupará más tiempo que en un diccionario.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La destreza en la búsqueda puede ayudarnos a hallar la respuesta de muchas preguntas. Muchos niños no son conscientes de que existen documentos de referencia y desconocen que tienen posibilidades de hallar la información que necesitan. Tu hijo debe saber que no se espera del individuo que lo sepa todo. La habilidad para utilizar estos recursos lo ayudará a saber cuándo, cómo y dónde buscar ayuda. También lo ayudará a ser un alumno más independiente y le permitirá ampliar sus conocimientos.¹⁴¹

COMO JUGAR: El objetivo es localizar la respuesta a una pregunta concreta en el diccionario, enciclopedia, tesoro o atlas. Cada jugador, por turno, hará una pregunta que solamente puede ser contestada buscando la información en el manual de referencia. Si el niño tiene dificultades para formular la pregunta, déjale hojear el manual de referencia en busca de ideas. El siguiente jugador dispondrá de un tiempo limitado para encontrar la respuesta. Si es capaz de encontrarla, gana esta ronda. Si no puede localizar la información, el jugador que ha hecho la pregunta ha de ser capaz de mostrar la respuesta en el manual, convirtiéndose así en el ganador. Deja 5 minutos para las preguntas en las que se usa el diccionario o el tesoro y 10 para las que necesitan una enciclopedia o un atlas. Los niños mayores deberían ser capaces de contestar a preguntas como: "¿Cuántos habitantes tiene nuestra Comunidad Autónoma?". A los niños de preescolar se les puede hacer buscar la página en que se encuentra la información sobre aviones en un diccionario ilustrado.

¹⁴⁰ Ibid. p. 31.

¹⁴¹ Ibid. p. 32.

INDICACIONES Y VARIACIONES: En los hogares acostumbra a haber diccionarios, enciclopedias y atlas. Los tesauros pueden consultarse en las bibliotecas. Para los niños de preescolar deberán buscarse libros con muchas ilustraciones. Si juegan niños de diferentes edades y niveles, se utilizarán diferentes tipos de obras de referencia y se estará al tanto de las preguntas para que los más jóvenes tengan oportunidad de encontrar la respuesta. Puedes organizar grupos de niños o de dos niños contra un adulto. Para que el juego sea más rápido, todos los jugadores pueden hacer las preguntas al mismo tiempo, y la persona que encuentra primero la respuesta es la ganadora¹⁴².

17.1.1.10 DETALLES

OBJETIVO: Estimular al niño a escuchar con atención y a fijarse en los detalles.

MATERIALES NECESARIOS: Necesitarás libros o artículos de revista, los suficientes para que el niño tenga la oportunidad de escoger. Asegúrate de que los libros o artículos tratan temas que le interesen o sobre los que quieres motivarlo, pero procura dejarle escoger.

JUGADORES: Mejor 2, pero puede añadirse un jugador más si es necesario.

TIEMPO: Para disfrutar plenamente de este juego debes disponer por lo menos de 15 minutos. Te dará tiempo de una ronda para cada uno de los dos jugadores.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La actividad de lectura más importante que un padre puede desarrollar con su hijo, de cualquier edad, es la lectura en voz alta. Con ello pueden presentarle documentos por encima de su nivel lector. Muchos niños desarrollan mejor la comprensión a través de lo que escuchan que de lo que leen. Con el fin de proporcionar un rato de interacción tranquila, esta actividad deja un cierto control al niño, que puede elegir el libro que desee. Es adecuada para cualquier niño, no importa cuál sea su nivel de lectura, ya que lee el adulto.¹⁴³

COMO JUGAR: El objetivo del juego es recordar muchos detalles de la información que se presenta. Deja que el niño elija el libro que vas a leer. Lee un pasaje que contenga una idea completa y pregúntale qué detalles puede recordar. Recibirá un punto por cada detalle que recuerde. Después, el niño te contará una historia y te preguntará qué detalles recuerdas. Entonces será él quien decida si tus respuestas son correctas y cuántos puntos puedes ganar. El ganador es el jugador que tiene más puntos al final de todos los turnos.

¹⁴² Ibid. p. 32.

¹⁴³ Ibid. P. 34.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Puede ser una buena manera para que tu hijo te cuente cómo le ha ido el día en la escuela. Todos estamos muy acostumbrados a la respuesta: "No ha pasado nada" cuando preguntamos a nuestros hijos qué ha sucedido en la escuela durante el día. Al pedirle que recuerde detalles, sus historias pueden ser más elaboradas.

Jugando a Detalles con mi hijo, descubrí por qué volvía cada día a casa con rotos en las rodillas de los téjanos. En lugar de decir simplemente: "Me he caído", me hacía una descripción detallada de los juegos de balón a los que jugaban en los recreos.

Si juegas con más de un niño, puedes dejar que cada niño elija un libro y responda a las preguntas. Si hay una gran diferencia de edad entre ellos, antes de empezar puedes establecer la norma de que darás pistas al más pequeño para ayudarlo a recordar los detalles. Conviene que seas poco severa con las puntuaciones para asegurar que el niño desee jugar de nuevo. Si el niño puede leer y desea hacerlo, déjale leer un párrafo de su libro de lectura cuando le toque el turno. Es una buena manera de ayudarlo a hacer los deberes y de recordar lo que ha leído.¹⁴⁴

17.1.1.11 SINÓNIMOS

OBJETIVO: Ayudar al niño a utilizar un tesoro y a hacer prácticas en el uso de palabras de significado parecido.¹⁴⁵

MATERIALES NECESARIOS: Si no dispones de un tesoro, usa un diccionario infantil. Las definiciones acostumbran a ser cortas y más parecidas a los sinónimos que en los diccionarios generales. También necesitas un tablero. Puedes usar uno de otro juego o construir uno con cartón y fichas.

JUGADORES: Cuantos más mejor.

TIEMPO: 30 minutos o más.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La habilidad de saber encontrar una respuesta en la fuente adecuada es tan importante como conocer la respuesta. El niño necesita sentirse a sus anchas en el uso del diccionario ya que deberá utilizarlo a menudo a lo largo de su etapa escolar. A medida que aprende a escribir necesitará saber encontrar las palabras que den sentido a lo que quiere expresar. Cuando sabe que puede encontrarlas en un libro, escribir se convierte en un

¹⁴⁴ Ibid. p. 34.

¹⁴⁵ Ibid. P.36.

trabajo más fácil. Este juego estimula aptitudes lectoras que serán útiles a la hora de escribir.

COMO JUGAR: Explica a tu hijo que los sinónimos son palabras con el mismo sentido o con un significado similar, como por ejemplo: alio/grande, tranquilo/quieto, negro/oscura, elegir/optar. La finalidad del juego es dar con el mayor número posible de palabras que tengan un significado similar a la palabra clave. Puede jugarse de dos maneras. Cuando juegas con los más pequeños, escoges una palabra del diccionario y preguntas el sinónimo. Cada jugador da un sinónimo por turno y mueve su ficha un espacio en el tablero hasta que a nadie se le ocurre ninguna palabra más. Por ejemplo, si la palabra clave es *deporte* los sinónimos pueden ser *juego, ejercicio, competición*. Después se escoge una nueva palabra y se repite el mismo procedimiento. El último que da una respuesta correcta consigue una bonificación. El primer jugador que completa la vuelta al tablero es el ganador. Los niños mayores pueden jugar por puntos. El juego es rotativo. Cada jugador, por turno, escoge una palabra del diccionario. Todos los jugadores, incluido el que ha seleccionado la palabra, escriben en forma de lista tantos sinónimos como recuerdan en una hoja de papel. Los jugadores leen en voz alta su lista y tachan las palabras escritas por otro jugador. Se gana un punto por cada palabra que nadie más ha escogido. El jugador que obtiene más puntos al final del tiempo reglamentado es el ganador. En cada ronda, se deja un tiempo de 3 a 5 minutos para completar las listas.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Este juego requiere hacer uso de la abstracción y puede no ser apropiado para los más pequeños. Es un juego adecuado para jugarlo con tu hijo y sus amigos ya que funciona mejor con un grupo de jugadores. El uso del tablero recuerda los juegos comerciales y es más atractivo para muchos niños.¹⁴⁶

17.1.1.12 CAZA DE PALABRAS

OBJETIVO: Ayudar a desarrollar habilidades de clasificación

MATERIALES NECESARIOS: Revistas infantiles. Si tu hijo no está suscrito a ninguna revista infantil, puedes pedirla en préstamo en la biblioteca pública o municipal. Lápices de colores o bolígrafos. Hojas de papel en blanco en el caso de que la revista sea de la biblioteca.

JUGADORES: De 2 a 4.

¹⁴⁶ *Ibíd.* p. 36.

TIEMPO: Cada vuelta es de unos 10 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La búsqueda y localización de una palabra o un concepto es una competencia que se utiliza en la escuela y a lo largo de la vida adulta. Muchos trabajos, entre los cuales podemos citar los relativos a la educación, negocios y periodismo, requieren la capacidad de conseguir información en el menor tiempo posible.

Como tu hijo seguramente ya debe de saber clasificar las palabras según sean sustantivos (personas, lugares o cosas), verbos (palabras que expresan acciones) o adjetivos y adverbios (descriptores), será más consciente de los usos múltiples de algunas palabras. La palabra traslado puede ser un nombre cuando se trata de: el traslado de los muebles a la casa nueva, o puede ser verbo cuando te trasladan de departamento en la oficina.

Asimismo, se puede usar este ejercicio para aumentar su vocabulario, ya que es posible que no haya identificado muchas de las palabras que le has leído.

Para evitar ventajas debes asignarte un límite de tiempo menor para leer tu parte, ya que tus habilidades de búsqueda son más rápidas que las de los niños. Un ejemplo de selección en la clase *personas, lugares y cosas* en una frase sobre la Coca-Cola, puede ser: La COCA-COLA es una BEBIDA que se ha hecho muy popular en AMÉRICA y en todo el MUNDO.¹⁴⁷

CÓMO JUGAR: El objetivo del juego es encontrar todos los sustantivos, verbos o adjetivos y adverbios en unas lecturas seleccionadas. Cada jugador escoge un artículo de una revista infantil. Si participas, utiliza una revista para adultos o un periódico para hacer tu selección. A continuación, cada jugador escoge una clase de palabras. Como puede ser que el niño desconozca todavía la terminología sustantivo, verbo, adjetivo y adverbio, designa las clases de palabras de manera que pueda entenderte. Si se buscan sustantivos, dile que debe buscar *personas, lugares y cosas*. Si se buscan verbos, indícale que lo intente con palabras que expresen acciones. Si la búsqueda es de adjetivos o adverbios, explícale que deben ser palabras que describen las cosas.

Una vez que se ha determinado el grupo de palabras, cada jugador elige un artículo y hace un círculo a todas las palabras que pertenecen a este grupo. Después los jugadores las leen en voz alta y los que han señalado todas las palabras correctas dentro del tiempo establecido ganan.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Si utilizas un lápiz de color distinto para cada clase de palabras puedes usar el mismo artículo más de una vez. (Si la revista es un préstamo de la biblioteca, tendrás que usar hojas de papel en blanco para que los niños escriban las palabras.)

¹⁴⁷Ibíd. p. 38.

Antes de empezar la actividad tal vez haya que ayudar al niño a leer el artículo para ver si entiende todas las palabras. Nunca desaproveches la oportunidad de ayudarlo a entender lo que lee. Si juegas con un niño de pre-escolar, puedes usar tiras de cómic y hacer que el niño reconozca ilustraciones que correspondan a las clases de palabras. En este caso, deberías denominarlas como personas, cosas, colores, o las cosas que hace la gente.¹⁴⁸

17.1.1.13 HE PERDIDO ALGO

OBJETIVO: Lograr que el niño recuerde rápidamente lo que ha aprendido hace tiempo sobre un tema determinado a medida que lee nuevos textos.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas infantiles (que no sean prestadas), papel y lápices y un rotulador fluorescente.¹⁴⁹

JUGADORES: 2 jugadores o 2 equipos.

TIEMPO: 30 minutos por lo menos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Muchas de las cosas que el niño aprende en la escuela se basan en cosas aprendidas con anterioridad. A la pregunta: "¿Para qué me sirve aprender esto?" se suelen dar respuestas que hacen referencia a los estudios futuros, pero el futuro parece tan lejano que para el niño esta respuesta tiene poco sentido. Necesita entender que todo lo que aprende, aunque le parezca trivial, es importante para construir una base para el futuro. Y comprender que el futuro puede ser tan cercano como mañana o dentro de cinco minutos, y que le será preciso utilizar lo que ha aprendido en nuevas situaciones. Lo que leemos tiene sentido gracias a lo que hemos aprendido. Cuando un niño lee que un marinero ha naufragado, sabe que el marinero está rodeado de agua, pero no tiene nada para beber. El niño ha aprendido con anterioridad que el océano contiene agua salada que los humanos no pueden beber.

Para saber cuáles son las palabras que faltan en esta actividad, necesita dar un rápido repaso a la información adquirida sobre el tema presentado. Esta tarea debe ser realizada de forma metódica y ordenada, lo cual estimula la lógica y el pensamiento abstracto y creativo.

CÓMO JUGAR: El objetivo del juego es adivinar las palabras que faltan en una frase utilizando el contexto de la frase como pista. Cada jugador escoge una frase entre diferentes artículos de revistas juveniles y copia dos o tres palabras de la

¹⁴⁸ Ibid. p.38.

¹⁴⁹ Ibid.40.

frase en un papel, que mantiene escondido. Luego tacha estas palabras del texto con un rotulador y, tras anunciar el tema de su artículo, cambia su frase con la de otro jugador u otro equipo. Cada jugador examina la frase e intenta adivinar las palabras que faltan basándose en lo que conoce sobre el tema. Por ejemplo, una frase de un artículo sobre alimentos podría ser: "Las plantas, los animales y las personas deben alimentarse para crecer y estar sanos". Las palabras *animales*, *plantas* y *personas* pueden tacharse y el jugador debe adivinar cuáles son las que faltan. Hay que tener cuidado de no eliminar todas las palabras importantes porque no quedaría contexto para ayudar a imaginar las que faltan. El jugador o el equipo ganan un punto por cada palabra correcta, y, al finalizar el juego, el jugador o equipo con más puntos es el que resulta ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Si el niño está perplejo o confuso con el juego, inicia la primera ronda para que aprenda a usar el contexto de la frase deduciendo las palabras que faltan. Puedes ir explicando los pasos que sigues para que el niño se haga una idea de cómo realizarlo. Lee la frase en voz alta diciendo *vacía* cada vez que falta una palabra, y prueba con unas cuantas palabras para ver cuáles tendrían sentido en la frase. Si juegas con un niño de escuela infantil, harás equipo con él y le ayudarás a rellenar los espacios en blanco con información que darás oralmente.¹⁵⁰

Una variante de este juego puede ser dar puntos por respuestas distintas de las correctas, si el niño usa una palabra de igual categoría gramatical que la correcta - sustantivo, verbo- y crea una frase original y humorística. Los puntos premian el proceso creativo.¹⁵¹

17.1.1.14 ¡LO TENGO!

OBJETIVO: Ayudar al niño a sumergirse en el documento escrito para hallar información relevante.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas infantiles. Es una manera excelente de estimular a tu hijo a leer aquellas revistas a las que le has suscrito y que parecen no interesarle.

JUGADORES: De 2 a 4.

TIEMPO: Por lo menos 30 minutos para hacer más de una ronda.

¹⁵⁰ TUTTLE, Cheryl Gerson, PAQUETTE, Penny hutchins, Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños, Barcelona (España), editorial: Ceac2005 p. 40.

¹⁵¹ TUTTLE, Cheryl Gerson, PAQUETTE, Penny hutchins, Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños, Barcelona (España), editorial: Ceac 2005 p. 40.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La lectura superficial es importante cuando se prepara un examen o un concurso, cuando se trabaja en reportajes o se hacen test estandarizados. Incluso en la vida adulta, cuando necesitamos información rápida damos un vistazo a un artículo o a una receta para recordar lo más importante o los ingredientes principales. El niño debe saber que hay más de una forma de adquirir información de los libros y que en algunas situaciones hay que tomar un atajo.

Cuando el niño debe presentar al día siguiente su reseña de Jacko¹⁵² y todavía no ha empezado a leer el libro, es importante que sepa cómo leerlo por encima. Si todavía no has experimentado los resultados de este juego, ¡inténtalo y verás!

CÓMO JUGAR: El objetivo del juego es buscar información específica en un artículo examinándolo superficialmente. Cada participante escoge el artículo que quiere leer de una revista infantil. Los artículos deben tener una longitud similar para cada jugador. Al principio de cada ronda, un jugador anuncia lo que se espera que busquen: sobre quién o qué trata el artículo, dónde se desarrolla o cuándo ha ocurrido. Cada jugador elige turno y escoge lo que quiere buscar. El ganador es el primero que encuentra la respuesta y dice: "¡Lo tengo!". En caso de empate, pueden darse puntos para premiar respuestas a: "¿Por qué pasó?" o: "¿Cómo fue?".

Si juegas con un niño pequeño, debes leerle el párrafo y dejarlo contestar las preguntas. Aunque esto le enseñará a examinar superficialmente un texto, lo ayudará a prestar atención y a mejorar el vocabulario. Puedes utilizar el mismo artículo más de una vez ya que la información que se buscará será distinta en cada ocasión.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Hay artículos que no proporcionan la información que interesa a los jugadores, por lo que habrá que ajustarse a las expectativas. También puedes jugar mientras tu hijo hace los deberes utilizando una revista que todavía no has leído. Aprovecha cualquier pretexto para introducir los deberes en un ambiente relajado.¹⁵³

17.1.1.15 ¿SABES?

OBJETIVO: Conseguir que el niño saque conclusiones de lo que ha aprendido en la escuela y en casa y ayudarlo a mejorar el vocabulario.

MATERIALES NECESARIOS: Periódicos y revistas (pueden ser prestadas), lápices y papel, y un diccionario.

¹⁵² Tomado de: THOMSON. P. ; CROSSLAND. C. *Jacko (Jets. 7)*, Barcelona: Timun Mas, 1993.

¹⁵³ Ibíd. p 42.

JUGADORES: Es mejor jugarlo con 2 o más jugadores con un adulto como moderador y supervisor, ya que sería difícil para el niño dar con un vocabulario desconocido por el adulto.¹⁵⁴

TIEMPO: 15 minutos para cada ronda.

HABILIDADES QUE PROPICIA: El niño necesita conocer el vocabulario específico de un tema concreto para llegar a una mejor comprensión del tema. Cuando lee algo sobre los bosques puede serle útil el conocimiento de palabras como *conífera*, *corteza* y *fotosíntesis*. Este juego lo obliga a fijarse en el contexto y en el vocabulario de un artículo y a tratar de adivinar el significado de una palabra recurriendo a la información que conoce sobre un tema. Debe comprender que las palabras ilustran una idea. Escogerá unas palabras que espera que sus contrincantes desconozcan. Así ampliará su vocabulario. Cuando le llegue el turno de dar sentido a las palabras de sus oponentes, deberá dar definiciones claras. Y entonces será importante su habilidad para utilizar un lenguaje que exprese sus pensamientos.

CÓMO JUGAR: El objetivo del juego es ser capaz de adivinar el significado de las palabras que propone otro jugador. Utilizando diferentes periódicos o artículos de revista, los jugadores escogen cinco palabras sobre un tema concreto que los otros jugadores desconocen y las escriben en un pedazo de papel. Cada jugador, por turno, presenta en voz alta el tema de su artículo y sus palabras. Los otros jugadores intentan definir cada palabra hasta que alguno lo logra o hasta que se dan por vencidos. El primer jugador recibe un punto por cada palabra que no puede ser definida por los otros jugadores. Los jugadores que encuentran las definiciones reciben un punto por cada palabra que han definido correctamente. El jugador con más puntos al final de la ronda es el que resulta ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Necesitas un diccionario para comprobar las definiciones en caso de discusión. Las discusiones son beneficiosas en este tipo de juegos, porque estimulan a los niños a defender sus elecciones utilizando diversos recursos lingüísticos para persuadir y convencer. Puede que, en el futuro, tu hijo sea un conferenciante o un político.

Cuando jugaba con mis hijos, les encantaba desconcertarme con sus conocimientos de términos deportivos.

Una variante interesante puede ser que cada jugador dé a los otros jugadores las palabras que hay que definir sin decir el tema del artículo. Los otros jugadores deben dar con la definición de las palabras y adivinar el tema del artículo.¹⁵⁵

¹⁵⁴ Ibid. P. 44.

¹⁵⁵ Ibid. P. 44

17.1.1.16 CATEGORÍAS

OBJETIVO: Ayudar al niño a recopilar información con rapidez y a clasificarla, y, al mismo tiempo, proporcionarle práctica en la confección de gráficas.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas infantiles, papel y lápices.

JUGADORES: De 2 a 4.

TIEMPO: Unos 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Es muy importante saber obtener información de la lectura de gráficas.

El niño sabe leer mejor las gráficas si tiene la oportunidad de crearlas. En este juego debe buscar ejemplos que correspondan a una categoría determinada de palabras y colocarlos en los espacios de una gráfica. Ello le proporcionará práctica en agrupar palabras por categorías. Cuanto más sepa sobre palabras o ideas determinadas, más sentido tendrá lo que lea. Si sabe que Chris Evert es una esposa, una atleta y una asalariada tendrá una comprensión mejor de su personalidad.¹⁵⁶

CÓMO JUGAR: El objetivo del juego es localizar palabras para rellenar los espacios de una gráfica. Cada jugador anota tres categorías temáticas convenidas en el margen superior de la hoja y escoge un sustantivo de 4 a 6 letras encontrado en un artículo de una revista infantil. Lo escribe de arriba abajo en la parte izquierda de la hoja. Por ejemplo:

	Personas	Lugares	Cosas
T			
I			
N			
T			
I			
N			

Cada jugador debe rellenar las columnas de su gráfica con palabras que empiecen por la letra de la izquierda y que pertenezcan a la categoría adecuada. El sustantivo y las palabras que pertenezcan a las categorías deben figurar en el artículo escogido. Se da un punto por cada palabra colocada correctamente en un tiempo límite y el jugador con más puntos es el ganador. La duración de cada ronda dependerá de la pericia de los jugadores. Si crees que tu hijo desea pasar

¹⁵⁶ Ibíd. p.46

más tiempo en cada ronda, deja que lo haga. Otras categorías que pueden usarse al principio de la hoja son *acciones*, *descriptores*, *animales*, o cualquier otra que decidan los jugadores. Puede que no todos los espacios queden llenos. Por ejemplo, en un artículo sobre tenis, los jugadores pueden encontrar:¹⁵⁷

	Personas	Lugares	Cosas
M	Martínez	Madrid	mall
O			
N		Nueva York	
I	Ivan	*	
C	Costa	Club	callo
A	Arancha		

INDICACIONES Y VARIACIONES: Si también juegas, puedes usar un artículo más difícil para completar tu parte. Recuerda que los adultos escriben con más rapidez que los niños, así que procura ir con más lentitud. Si juegas con un niño pequeño es mejor formar equipo con él. Puedes, por ejemplo, leerle la palabra y preguntarle dónde hay que escribirla.¹⁵⁸

17.1.1.17 CONTRARIOS

OBJETIVO: Ayudar al niño a entender el lenguaje de los contrarios y a desarrollar la imaginación.

MATERIALES NECESARIOS: No se precisan materiales pero hay que jugar en un lugar con mucha actividad. Proporciona diversión a un niño pequeño cuando hay que esperar mucho rato en un restaurante, y crea una interacción positiva en una situación que puede convertirse en negativa.

JUGADORES: De 2 a 4.

TIEMPO: 5 minutos para cada ronda.

¹⁵⁷ Ibíd. p. 47.

¹⁵⁸ Ibíd. p. 47

HABILIDADES QUE PROPICIA: El niño entenderá mejor el concepto de contrario cuando empieza a entender que un mismo objeto puede ser descrito con palabras opuestas. Para este juego, el niño escoge una categoría de contrarios, por ejemplo lleno/vacío. Después buscará un objeto que pueda ser descrito en abstracto usando cualquiera de los dos términos. Si ve un vaso en la habitación, sabe que el vaso puede estar lleno o vacío. Lo mismo ocurre con una caja de cartón o con un estante. Debe recurrir a su imaginación cuando busca objetos e intenta visualizar las dos características opuestas.

COMO JUGAR: El objetivo del juego, como se ha dicho anteriormente, es encontrar objetos o personas que puedan ser descritas por un grupo determinado de contrarios. Cada jugador espera su turno para escoger dos contrarios: alto/bajo, redondo/cuadrado, rápido/lento, etc. Por turnos, cada jugador encuentra y nombra un tipo de objeto o persona al que corresponden las dos categorías. Por ejemplo: grande/pequeño. Una camarera puede ser grande o pequeña; un vaso puede ser grande o pequeño; una planta puede ser grande o pequeña. La última persona que encuentra algo que corresponde a una categoría de contrarios es la ganadora de la ronda. Se escoge un nuevo grupo de contrarios y se repite el juego.¹⁵⁹

INDICACIONES Y VARIACIONES: Como el juego puede resultar difícil para los niños pequeños, los padres pueden hacer equipo con ellos. Nombran el primer ejemplo y dejan que el niño diga el contrario. Por ejemplo, el adulto puede decir que una planta puede ser grande y dejar que el niño diga que una planta puede ser pequeña. Es conveniente elogiar la elección de contrarios poco corrientes - entusiasmo/indiferencia, suave/áspero-ya que implica pensamiento creativo en las respuestas.

Cuando estaban con ánimo creativo, mis hijos tenían salidas como escuálido/enorme para describir a los gatos del vecindario y a sus dueños.¹⁶⁰

17.1.1.18 ¡ATENCIÓN!

OBJETIVO: Ayudar al niño a mejorar su memoria visual y a desarrollar su habilidad para leer con atención.

MATERIALES NECESARIOS: Un libro. Intenta utilizar los libros que el niño usa para hacer los deberes.

JUGADORES: De 2 a 4.

TIEMPO: Unos 30 minutos ya que cada jugador deberá leer el mismo párrafo.

¹⁵⁹ Ibíd. P.48.

¹⁶⁰ Ibíd. p. 48.

HABILIDADES QUE PROPICIA: La capacidad de recordar los detalles de lo que se ha leído es crucial para la comprensión de un párrafo. Para recordar los hechos de un párrafo, el niño debe fijarse en los detalles del documento y relacionarlos para formar una idea. Puede desarrollar la memoria practicando este juego que lo estimula presentando un desafío y un premio. Aprenderá a concentrarse y aumentará su capacidad de atención.

Muchos test -tanto los confeccionados por el profesor como los estandarizados- requieren de esta habilidad para superarlos. En la vida adulta, constantemente se espera de nosotros que recordemos los detalles de lo que hemos leído, tanto para el trabajo fuera del hogar (locutora, agente de bolsa) como para nuestros "trabajos" en el hogar (cocinera, enfermera, fontanera).¹⁶¹

COMO JUGAR: El objetivo del juego es recordar todos los detalles posibles sobre un pasaje de un libro. Escoge un párrafo de un libro que pueda ser leído por todos los jugadores. Éstos leen el pasaje en silencio, todos a la vez, y después dan vuelta a la página. Por turnos, explicarán un detalle que recuerden sobre el párrafo. El juego sigue mientras recuerdan algún detalle. El último jugador que recuerda algo que no ha sido previamente descrito será el ganador. Como el primer jugador tiene ventaja, el juego rota en cada turno.

Si los jugadores no saben leer, puedes utilizar una ilustración que tenga muchos elementos de acción. Cada jugador dispondrá del mismo tiempo para observar el dibujo antes de darle la vuelta. Después, por turnos, explicarán qué recuerdan del dibujo. El último jugador que recuerde un detalle nuevo es el ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Recurre a libros que el niño haya utilizado en la escuela. Es una excelente manera de ayudarlo a hacer los deberes y darle un incentivo para recordar lo que ha leído.

Como para ti será fácil leer el pasaje elegido y recordar los detalles, lo cual podría ser motivo de competencia desleal, puedes leer el pasaje en voz alta para todos y que después los jugadores cuenten los detalles. Aunque esta modalidad de juego no desarrolla la memoria visual, impulsa la capacidad de escuchar. Si tu hijo tiene alguna dificultad en la lectura, y el maestro sugiere que le leas los ejercicios de los deberes, ésta es una buena manera de ayudarlo a acabarlos en un tiempo razonable.¹⁶²

¹⁶¹ Ibid. P 49.

¹⁶² Ibid. p. 50.

17.1.1.19 CONTRASEÑA

OBJETIVO: Enriquecer el vocabulario del niño y estimularlo a relacionar las palabras con su significado.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas infantiles, libros escolares, u obras de referencia (diccionarios o enciclopedias), lápices, fichas o trozos de papel.

JUGADORES: Por lo menos 2, aunque es mejor 3 o más. **TIEMPO:** De 10 a 15 minutos para cada ronda.¹⁶³

HABILIDADES QUE PROPICIA: Cuando se estimula a un niño a mejorar su vocabulario, también se lo motiva a leer. Cuando consigue entender mejor lo que lee, está más dispuesto a arriesgarse en su aprendizaje intentando lecturas más complicadas. En este juego debe escoger una palabra secreta que los demás jugadores deberán identificar. Como debe dar pistas a los otros jugadores para que adivinen la palabra, necesita conocer sinónimos de las palabras que elige.¹⁶⁴ Los test estandarizados que se utilizan en la educación primaria y en la secundaria exigen que el niño entienda los sinónimos y los múltiples significados de las palabras. Ello les ayudará también a la hora de hacer crucigramas, ya que muchas de las pistas que se dan son sinónimos de la palabra que se necesita para rellenar las casillas.

CÓMO JUGAR: Los jugadores, por turnos, escogen una palabra de una revista, un libro, un diccionario u otra fuente de referencia y copian la palabra, en secreto, en un trozo de papel. El presentador da pistas a los demás jugadores, que intentan adivinar la palabra secreta. Por ejemplo, para la palabra secreta *cabina*, las pistas pueden ser *oficial de vuelo*, *controles*, *piloto*, *lugar*. El presentador dirá avión y los demás jugadores podrán emitir sus suposiciones sobre la palabra secreta. Si nadie da con la palabra correcta el presentador dice *control*. El juego sigue, con el presentador dando pistas y los jugadores haciendo suposiciones, hasta que se descubre la palabra secreta. Si nadie la sabe, el presentador gana la ronda.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Los niños de preescolar pueden jugar en equipo. No saben escribir las palabras, pero pueden elegir las de un libro ilustrado y un adulto puede escribirlas. Debe permitírsele dar varias pistas de una palabra, ya que posiblemente no sea capaz todavía de usar sinónimos. Si sólo juegan dos personas, limita el tiempo. La persona que adivina la palabra secreta en menos tiempo es la ganadora.¹⁶⁵

¹⁶³ Ibíd. p.51

¹⁶⁴ ibíd. p. 51.

¹⁶⁵ Ibíd. p. 51.

17.1.1.20 ¿QUÉ FRASE?

OBJETIVO: Estimular el pensamiento creativo y la comprensión de cómo se pueden unir las palabras para formar frases.

MATERIALES NECESARIOS: Un libro (quizás escolar), lápices y papel.

JUGADORES: De 4 a 6.

TIEMPO: 15 minutos para cada ronda.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Este juego ayuda al niño a desarrollar habilidades de lectura y de escritura. Cuando es el presentador, debe escoger una frase de un libro y leer la letra inicial de cada palabra. Cuando es el jugador, debe formular frases completas utilizando palabras que empiezan con unas letras determinadas. Desarrollará una mejor comprensión de la relación entre lectura y escritura al darse cuenta de que las palabras del libro son sólo las ideas que alguien ha escrito. En el proceso del juego, se liberará de parte del misterio y la incertidumbre que le producían ambas habilidades. Será capaz de utilizar su propia creatividad para desconcertar a jugadores que pueden ser mejores lectores.

COMO JUGAR: El objetivo de este juego es crear una frase que otros jugadores adivinarán a partir de una frase extraída del libro. Cada presentador, por turno, escoge una frase de un libro y dice a los demás jugadores la primera letra de cada palabra de la frase. Los jugadores crean frases utilizando las letras iniciales en el orden dado, escriben las frases resultantes en un papel, y las dan al presentador. Este copia la frase correcta en un papel y después lee en voz alta todas las frases, barajadas previamente para alterar el orden. Por ejemplo, la frase escogida del libro podría ser El coche tiene cuatro ruedas (E, C, T, C, R). Las frases creadas por los jugadores podrían ser El conserje tiene caramelos rojos o El camarero tiene cabellos raros.¹⁶⁶

Cada jugador intenta adivinar cuál es la frase original levantando la mano para indicar la que elige cuando se leen todas por segunda vez. El jugador que adivina la frase correcta recibe un punto y otro punto si alguien escoge su frase. El jugador que tiene más puntos es el ganador.

¹⁶⁶Ibíd. p.52.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Este juego funciona mejor con más de 4 jugadores. Es ideal para jugar con los amigos de tus hijos, especialmente en un día lluvioso.

Si juegas sola con tu hijo, podéis hacer una ronda cada uno escogiendo las primeras palabras de una frase. El otro jugador debe adivinar la frase basándose en el contexto del libro del que proviene. Se da un punto de recompensa para cada palabra que coincide con una palabra de la frase original. El jugador con más puntos resulta ganador.

A mis alumnos les gustaba este juego porque les permitía cambiar datos históricos. La frase Barcelona fue sede de los Juegos Olímpicos se convirtió en Barcelona finalizó su decimosexto langostino jugosamente oleoso. Muchas veces nos partíamos de risa y nos olvidábamos de los puntos.¹⁶⁷

¹⁶⁷ Ibíd. p. 53

Capítulo 2

Estimular la escritura

17.2 LA ESCRITURA

La escritura no es un fin, sino un medio para transmitir al mundo nuestros pensamientos, emociones y sentimientos más íntimos. Es, como todas las artes, una forma de expresión con la que regalar al mundo, la mirada especial y específica de quien escribe. Pero la escritura es mucho más que arte, pues a través de ella los que escribimos conectamos con nuestro subconsciente para escucharle, comprenderle y al mismo tiempo, hacernos entender, consiguiendo esa unión mente-corazón que es sin duda, la gran puerta hacia la felicidad interior¹⁶⁸.

17.2.1 JUEGOS PARA ESTIMULAR LA ESCRITURA



Imagen Nº 2 Tomada por Janina Utria¹⁶⁹

¹⁶⁸ SÁNCHEZ, Mar Cantero, La escritura, un medio para alcanzar la felicidad. {en línea} {15 de octubre de 2009} disponible en <http://www.pnlnet.com/chasq/a/18534>.

¹⁶⁹ Imagen Nº 2 Imagen Nº 1 UTRIA, Janina. Celebración día del niño patrocinado por manuelita s. a parque del azúcar Palmira 31 octubre 2009.

17.2.1.1 ¿QUÉ ES ESTO?

OBJETIVO: Estimular al niño a usar el lenguaje escrito.

MATERIALES NECESARIOS: No se precisan materiales especiales. Se puede jugar en cualquier lugar.

JUGADORES: 2 o toda la familia.

TIEMPO: 5 minutos para cada ronda.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Antes de que el niño aprenda escribir, debe ser capaz de observar, pensar y verbalizar sus pensamientos. La capacidad de observar lo que hay a su alrededor hace al niño consciente de su entorno y de cómo este lo afecta. Debe pensar en lo que se observa antes de convertir sus pensamientos en frases claras.¹⁷⁰

Esta actividad incentiva al niño a mirar críticamente los objetos que le rodean. Si es su turno de escoger un objeto, debe intentar decidir cuál es el más difícil de adivinar. Si es el que adivina, debe intentar predecir la elección de otros jugadores, observar atentamente todos los objetos que están a su alrededor y plantear preguntas que lo ayuden a descubrir el objeto secreto. Cuando el niño ya sea capaz de formular una pregunta, hace uso del lenguaje para obtener la información que precisa para ganar el juego.

COMO JUGAR: El juego consiste en que los oponentes imaginen un objeto secreto escogido por uno de los jugadores. Es atractivo presentar este juego como actividad propia de los espías. Hay que ser un buen observador y saber escuchar y guardar un secreto. Cada jugador, siguiendo su turno, escoge un objeto de la habitación y mantiene su elección en secreto. Los oponentes hacen preguntas que solo requieran si/no por respuesta para tener pistas sobre la localización o la identidad del objeto. El jugador que imagina el misterioso objeto correctamente es el ganador.

En un restaurante. El objeto puede ser el salero. Las preguntas podrían ser: “¿lo lleva una persona?”, “¿está en el suelo?”, “¿está en la pared?”, “¿se utiliza para comer?”, “¿lo puedo llevar a la escuela?”.

INDICACIONES Y VARIACIONES: limita las rondas a tu conveniencia si ves que nadie va adivinar el objeto. En este caso, la persona que ha escogido el objeto es la ganadora ya que ha sorprendido a los demás jugadores. Si juegas con chicos mayores, o si estas en el coche-donde todo sucede muy deprisa-, les puedes permitir utilizar objetos secretos que no estén a la vista. Esto estimula a confiar en

¹⁷⁰ TUTTLE, Cheryl Gerson, PAQUETTE, Penny hutchins, Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños, Barcelona (España), editorial: Ceac, 2005 p.58

su imaginación y hace el juego más creativo a la hora de elegir los objetos secretos.¹⁷¹

17.2.1.2 AÑADE PALABRAS

OBJETIVO: Estimular la práctica en la creación de frases descriptivas y poco corrientes.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y lápices.

JUGADORES: Es divertido con 3 o 4 jugadores, pero basta con 2.

TIEMPO: De 15 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: El juego estimula a los niños para ampliar una frase conocida utilizando la información que ha adquirido por diversos medios. Necesitará seguir una secuenciación lógica mientras experimenta con las palabras añadiéndolas a las frases. Precisa también visualizar situaciones en su mente para poder describirlas. Esta habilidad es difícil para muchos niños, porque la televisión ha empezado a darles el trabajo visual hecho, dejando poco margen a la imaginación y a la creatividad. Como resultado, los niños van perdiendo la facilidad de crear sus propias imágenes mentales.

COMO JUGAR: Este juego consiste en añadir palabras a una frase para construir una frase nueva. Por turnos, cada jugador dice su frase de so o tres palabras, con su sustantivo y un verbo. Por ejemplo, *las niñas comen*.

Cada jugador, incluido el que inicia el juego, escribe una frase utilizando estas dos o tres palabras y tantas como sea posible para construir una frase más elaborada. Los jugadores pueden añadir palabras que explican cuantas, de que altura, de qué medida, de qué color, cuando, donde, como, que, etc.

La frase podría ser *las niñas altas y delgadas comen un melocotón amarillo en la puerta del mercado*. Cada jugador recibe un punto por cada palabra añadida correctamente a la frase y el jugador con más puntos es el que resulta ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Los jugadores más pequeños y en situaciones en las que no se dispone de lápiz y papel, cada jugador, por turnos, añade una palabra o palabras a la frase para crear una nueva frase sin escribirla. El juego prosigue hasta que nadie es capaz de añadir palabras nuevas. El ganador es el jugador que añade la última palabra. Las frases creadas en cada turno deben ser completadas. Por ejemplo, en el primer turno sería *las niñas comen*. El siguiente, *las niñas comen melocotón*. Después, *las niñas comen un melocotón*, etc. Procura

¹⁷¹ ibíd. P. 58

que no se use demasiado una sola clase de palabras. Si permites utilizar muchas palabras que indiquen colores, por ejemplo, la frase no se acabara nunca. Se deben colocar así límites los colores.¹⁷²

17.2.1.3 ¿COMO SUENA?

OBJETIVO: Clasificar palabras a partir de los sonidos musicales.

MATERIALES NECESARIOS: Papel, lápices y un cronometro.

JUGADORES: No importa el número.

TIEMPO: De 15 a 30 minutos para hacer unas cuantas rondas.

HABILIDADES QUE PROPICIA: El juego motiva al niño a pensar en las palabras que conoce y a analizarlas para determinar si corresponden a un sonido concreto. Desarrolla la atención por las palabras y aprende a clasificarlas por los sonidos iniciales y finales.

COMO JUGAR: El objetivo es hacer una lista de muchas palabras que empiecen con un sonido concreto. Cada jugador tiene su turno para presentar un grupo de sonidos a los otros jugadores. Todos los jugadores, incluido el presentador, escriban tantas palabras como pueden en 3 minutos. Por ejemplo, si el sonido elegido de la c, los jugadores pueden hacer una lista: *coche, camión o correo*. Si la letra escogida es la s, los jugadores pueden escribir *silbato, salsa, sombra*. Al final cada jugador lee su lista y las palabras que aparecen en más de una lista son eliminadas. Se dan puntos por cada palabra que no esta en ninguna otra lista, y el jugador con mas puntos es el ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: No hay que fijarse en la ortografía si el niño es capaz de leer la palabra por si solo. Acepta una aproximación. Calcula el tiempo para escribir la lista según las edades de los jugadores. Los más jóvenes necesitan más de 3 minutos y los mayores menos. Te darás cuenta del tiempo que necesitan después de las dos primeras rondas.

Puedes actuar como coordinador de los pequeños o mezclar a pequeños y mayores equipos. Como punto de partida de la actividad utiliza el vocabulario infantil. También puedes cambiar la actividad d manera que las palabras escritas tengan el mismo sonido final. No ha falta que rimen, simplemente que acaben con la misma letra: jardín, almohadón, sartén.¹⁷³

¹⁷² Ibid. p. 59

¹⁷³ Ibid. p. 61

17.2.1.4 INVENTAR PALABRAS

OBJETIVO: Inventar frases.

MATERIALES NECESARIOS: Tiras comic sin texto o con texto cortado o borrado, lápices y papel.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: De 10 a 20 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Con este juego se amplía la atención del niño y se desarrollan las habilidades de interpretación, proporciona práctica en la creación de frases completas que forman parte de una historia. Inventar palabras ayudara al niño a analizar las situaciones y será más consciente de la relación de causa efecto.

Las aptitudes desarrolladas con este juego propiciarán una mejor comprensión de mapas, gráficos e ilustraciones que aparecen con frecuencia en los libros de textos. Este juego refuerza los hábitos de deportividad y juego limpio, ya que el ganador es elegido por votación e los otros jugadores. Estimula el sentido del humor.

COMO JUGAR: El objetivo de juego es inventar frases completas para describir o acompañar una ilustración. Emplea tiras comic del periódico o de un comic y utiliza un recuadro de la tira para cada ronda del juego. Se muestra el mismo recuadro a todos los jugadores, que deben escribir una frase de dialogo completa apropiada al dibujo. Cuando todas las frases están escritas, los jugadores las leen en voz alta y votan que frase es la que describe la situación con mayor creatividad.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Con los más pequeños, puedes organizar equipo, o el adulto o un chico mayor podéis ayudar a un pequeño a inventar sus frases. Este juego es excelente para el niño que tiene dificultades en el aprendizaje de la literatura.¹⁷⁴

El dialogo del niño debe describir la situación u ofrecer una explicación divertida de lo que pasa en la tira. Cuanto más creativo es el dialogo más divertido resulta el juego. Por ejemplo, si usamos un recuerdo de un comic de Garfield cazando comida al vuelo, la frase Garfield abre la boca para coger la comida que viene volando es correcta, pero la frase Garfield se transforma en contorsionista para cazar la comida al vuelo, es más creativa.

Es conveniente guardar tiras de comic durante varios días para tener muchas posibilidades de elección. Si juegas con dos jugadores, cada uno puede escoger su propia tira de comic y escribir tantas frases como quisiera para crear un párrafo

¹⁷⁴ Ibíd. p.62

que sugiera lo que el personaje dice. Esto se convierte en una experiencia compartida más que en un juego competitivo y es una manera amena de ayudar a tu hijo a desarrollar sus habilidades de escritura. Puedes pasarlo bien inventando conjuntamente diálogos para el mismo comic.¹⁷⁵

17.2.1.5 PERMISO PARA JUGAR

OBJETIVO: Estimular a el niño a utilizar frases completas y proporcionarle agilidad en la construcción de frases.

MATERIALES NECESARIOS: No se precisan materiales especiales pero los jugadores deben tener a la vista matriculas de coches.

JUGADORES: 2 o un coche al completo.

TIEMPO: Unos 5 minutos por cada ronda

HABILIDADES QUE PROPICIA: La capacidad para responder con frases completas nos permite dar información a los demás de lo que conocemos y comprendemos. En la escuela, un niño debe escribir correctamente las palabras, siguiendo unas normas, y contestar las preguntas de una evaluación o de un debate con frases completas. En algunos casos tiene alguna información (la ortografía de la palabra o las pistas de la pregunta), pero debe construir el resto de la frase por si mismo. Esta actividad estimula al niño a completar frases confiando en sus propios recursos y con muy pocas ayudas. Debe usar sustantivos y verbos aunque no sepan que son.

Nuestra forma de comunicarnos es lo primero que la gente percibe de nosotros, y a menudo esta primera impresión determina la opinión que se forman de nosotros. Todos hemos coincidido con personas que responden con un “¿Eh?” a cada pregunta, lo cual nos hace cuestionar su capacidad intelectual. La posibilidad de crear frases para expresarnos hace que se nos entienda. Cuando el niño se da cuenta de que puede cubrir sus necesidades mediante el lenguaje, adquiere la confianza que necesitan.

COMO JUGAR: El objetivo del juego es ser el primer jugador en inventar un frase completa utilizando las letras de la matricula de un coche como las primeras letras de cada frase. Un jugado ve una matrícula que tiene un letra al principio y dos al final y las dice a los demás jugadores. Todos los jugadores, lo más rápidamente posible, pronuncian frases completas construidas con palabras que empiezan con las letras tal como aparecen en la matricula. Por ejemplo: B---OD Barcelona organiza deportes. El primer jugador que completa la frase puede escoger la siguiente matricula.

¹⁷⁵ Ibíd. p. 62

INDICACIONES Y VARIACIONES: Intenta hacer tus frases más complejas que las de tu hijo. Esto proporcionará a tu niño la oportunidad de ganar y mostrará un ejemplo de la clase de frase que esperas que empiece a construir. Utilizando palabras descriptivas en tus frases, le enseñas el modo de hacer las frases más vivas. Por ejemplo, Beatriz opera delicadamente¹⁷⁶

17.2.1.6 FRASES DIVERTIDAS

OBJETIVO: Propiciar la creación de frases usando palabras específicas, a veces sin ninguna relación entre ellas.

MATERIALES NECESARIOS: Lápices y papel.

JUGADORES: 3 o más (véase indicaciones y variaciones para jugar con dos personas).

TIEMPO: De 15 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: El niño experimentará posibles maneras de combinar las palabras, como resultado de un uso imaginativo del lenguaje. Comprenderá mejor cómo combinar las palabras para crear una frase completa.¹⁷⁷ Este juego brinda además la oportunidad de enseñar a tus hijos a respetar los derechos y sentimientos de los demás y estimula la deportividad y el juego limpio. El ganador es elegido mediante votación y es importante que los jugadores se den cuenta de que todos son ganadores si lo pasan bien.

COMO JUGAR: El objetivo del juego es crear una frase completa utilizando palabras preestablecidas. Cada jugador, por turno, dice tres palabras que todos deben de usar para hacer la frase y no es necesario que estén relacionadas entre sí. De hecho, el juego es más ameno si no lo están. Todos, incluido el jugador que ha dicho las palabras, crean una frase usando esas tres palabras y tantas como deseen para hacer una frase imaginativa.

Las tres palabras pueden ser lluvia, hoja, botella. Una frase con estas palabras puede ser tan sencilla como Miraba cómo caía la lluvia sobre una hoja y una botella o tan complicada como Paseando bajo la lluvia, me hizo resbalar una hoja y caí encima de una botella. Cada jugador lee su frase en voz alta y todos votan la frase más imaginativa con sentido. El jugador cuya frase es elegida es el ganador.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Si juegas con más pequeños déjales la frase en voz alta sin escribirla. Así incluso se incentivará la competición por que los

¹⁷⁶ Ibid. p. 64

¹⁷⁷ Ibid. P.65

otros jugadores querrán oír lo que ha dicho el jugador anterior y se sentirán obligados a proponer una frase mejor. También puedes formar equipos y encargarte de escribir lo que dicen los mas pequeños. Pueden elegirse palabras relacionadas con la escuela, los utensilios de cocina, del restaurante o palabras relacionadas con el lugar donde se juega. Solía recurrir a este juego mientras preparaba la cena y mis dos hijos reclamaban mi atención.

Sin papel y lápiz se convierte en un juego de espera. Si se juega con 2 jugadores, cada uno puede presentar tres palabras al otro para que las use en su frase y se puede eliminar la votación. Así ambos ganan.

Si añades el elemento de la suerte, juega con un tablero. Cada jugador, por turnos, presenta tres palabras al siguiente jugador, que debe construir la frase usando estas palabras. El jugador que hace la frase tira el dado y mueve las fichas en el tablero. Si tu hijo no puede construir una frase, sugiérele una y espera a que pueda modificarla.¹⁷⁸

17.2.1.7 ESPACIOS EN BLANCO

OBJETIVO: Dar la oportunidad de crear frases creativas e imaginativas

MATERIALES NECESARIOS: Papel y lápices.

JUGADORES: Mejor con mas de 2 jugadores, pero puede bastar con 2.

TIEMPO: De 10 a 20 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: El juego proporciona la oportunidad de inventar frases y permite al niño a explorar y jugar con palabras y combinaciones de palabras con una estrategia mental. Escribirá una frase, y después eliminará una de las palabras. Deberá pensar en otras palabras que podrían usarse en la frase a la vez que anticipar las que pueden usar los otros jugadores.

COMO JUGAR: El objetivo es colocar en una frase la misma palabra eliminada por el jugador que la ha presentado. Cada jugador, por turnos, escribe la frase que ha inventado, eliminando una palabra importante para el sentido de la oración. Por ejemplo, *Juan estaba tan cansado que puso los- encima de la mesa.* Cada jugador, incluido el que ha inventado la frase, escribe en un trozo de papel una palabra que podría adecuarse al espacio en blanco. Los jugadores leen la palabra en voz alta, y cada jugador que acierta la palabra del presentador recibe un punto. El juego continuo con un nuevo presentador y una nueva frase. El jugador con más puntos gana. Si nadie acierta la palabra del presentador, este obtiene un punto.

¹⁷⁸ Ibíd. P.65

INDICACIONES Y VARIACIONES: Se puede jugar sin escribir la frase. La invención de la frase con el elemento en blanco es más importante que escribirla. No atosigues al niño si no es capaz de escribir correctamente. A menudo es más fácil para un niño pequeño inventar una frase oral que escribirla. Sin embargo, debería escribir la palabra que completa la frase.¹⁷⁹

Una variante de este juego, para 2 personas, sería que cada jugador escribiera muchas palabras posibles para completar la frase. Las respuestas idénticas se eliminan y los jugadores obtienen un punto por cada respuesta única y lógica. Otra variante, para 2 o más jugadores, es que cada jugador, por turnos, diga una palabra para completar la frase. El último jugador que sugiere una palabra apropiada es el ganador. Ello permitiría al niño a usar sus poderes de persuasión para convencer de que su palabra tiene sentido.¹⁸⁰

17.2.1.8 RIMALAS

OBJETIVO: Estimular al niño a hacer frases permitiéndole ser creativo e imaginativo.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y lápices.

JUGADORES: El numero que se quiera

TIEMPO: De 15 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Este juego refuerza el uso de la rima, tan importante en la enseñanza de la velocidad lectora en la escuela infantil. También ayuda a desarrollar la capacidad de construir frases. El niño puede ser creativo e imaginativo en sus fases mientras busca modelos de rima.

COMO JUGAR: El objetivo del juego es inventar frases que rimen. Los jugadores empiezan la rima por turnos. El primer jugador escribe una frase que es el primer verso de una poesía. Cada jugador, por turno, añade un verso que sigue la idea de la primera frase. La palabra final debe rimar con el final de la frase anterior. Por ejemplo, si el primer verso es *veo un oso*, el segundo verso puede ser *parase miedoso*. Los jugadores siguen añadiendo versos hasta que un jugador es incapaz de añadir un segundo verso a la poesía el jugador que ha empezado recibe un punto.

El estilo rimado resulta familiar a los niños más pequeños desde que oyen el ritmo de los cantantes “rap” en la radio.¹⁸¹

¹⁷⁹ Ibid. p.67

¹⁸⁰ Ibid. p.67

¹⁸¹ Ibid. P. 68

INDICACIONES Y VARIACIONES: Con los niños pequeños, puedes jugar sin escribir nada. Cada jugador dirá su verso sin escribirlo. El objetivo es crear una frase con una palabra final que rime. Hay que tener presente que la escritura es simplemente la representación del lenguaje hablado mediante símbolos. Este juego puede servir para enviar un mensaje personalizado de cumpleaños, que el niño puede ilustrar con un dibujo. Mis hijos odiaban escribir felicitaciones, y con este juego acababan haciéndolo y se divertían.

Para propiciar la creatividad, se puede empezar por el dibujo y hacer que la poesía se relacione con él. Puedes animar a tu hijo a que use sus conocimientos de ortografía en cada verso del poema. Como introducción a este juego, puedes leerle algunas poesías en el rato de lectura.¹⁸²

17.2.1.9 COMP Y CON

OBJETIVO: Estimular el desarrollo del vocabulario y propiciar la comprensión de semejanza y diferencia de las cosas.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y lápices.

JUGADORES: De 2 a 6 personas.

TIEMPO: De 15 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Comp. y Con estimula al niño a enfrentarse a palabras descriptivas que sirven para explicar un par de objetos como *árbol/barco, televisión/video*. Lo ayudara a comprender el significado de las palabras y como se relacionan con otras palabras. También se dará cuenta de que las cosas que nos rodean tienen diferentes formas.¹⁸³

COMO JUGAR: En este juego, los jugadores hacen lista d palabras o de frase que describen dos objetos. Cada jugador, por turnos, nombra dos objetos. Los jugadores, entonces, hacen una lista con las características que indican los dos objetos son semejantes y diferentes. Por ejemplo, para los objetos *árbol/barco*: *son semejantes porque flotan, son de madera y pueden ser grandes. Son diferentes porque los arboles no transportan pasajeros, son seres vivos y, por otra parte, los barcos no crecen*. Cuando las listan están completas, lo jugadores leen sus respuestas. Las respuestas repetidas en más de una lista, se eliminan, y los jugadores reciben un punto por cada idea que no aparece en otra lista. Si hay una discusión sobre alguna de las similitudes o diferencias, el jugador debe defender su elección a satisfacción de los otros jugadores. Si el niño argumenta que un

¹⁸² Ibíd. p. 68

¹⁸³ Ibíd. P 69

barco y un árbol son iguales porque ambos hacen felices a las personas, déjele hacer uso de su competencia para persuadir.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Puede jugarse sin lápiz ni papel con niños pequeños o mientras esperáis en un restaurante o en una visita al pediatra. Con esta variante, cada jugador, por turno, indica una manera en que los objetivos son iguales y una manera en que son diferentes. El ultimo jugador capaz de comparar y constatar los objetos es el ganador. El poder de persuasión es también muy útil aquí.¹⁸⁴

17.2.1.10 ¿DE DONDE ES?

OBJETIVO: Practicar la clasificación.

MATERIALES NECESARIOS: Lápices y papel

JUGADORES: 2 a 4 personas.

TIEMPO: De 15 a 20 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Este juego ayuda al niño a aumentar su vocabulario y a generalizar sobre las palabras y sobre la ideas. ¿De dónde es? lo incita a estar mas atento a lo que lo rodea para hacer acopio de las ideas para futuras sesiones del juego. Mientras juega, aprenderá a darse cuenta de las cosas que empezará a relacionar según clases, por ejemplo, personas, cosas azules, objetos de cristal. Tendrá que defender la elección de un objeto particular como parte de una clase y con ello mejorará su habilidad intelectual.

COMO JUGAR: El objetivo del juego es inventar una lista de palabras de una clase concreta distinta de la confeccionan los otros jugadores. Cada jugador nombra una clase, por turno: *perros, objetos grandes, el tiempo*. Todos los jugadores, incluido el presentador, escriben todos lo objetos que recuerdan pertenecientes a esta clase. Por ejemplo, para los *perros*, la lista puede incluir: *terriers, pastores alemanes, dogos...* cuando la lista esta completa cada jugador lee la suya. Se eliminan los objetos que aparecen en más de una lista.¹⁸⁵ Los jugadores obtienen un punto por cada palabra que no este en otra lista. Si un jugador incluye un objeto en una clase que los demás jugadores no consideren correcta. ¿De donde es? Es similar a Identificar, en el apartado de lectura, y proporciona otro ejemplo de que la escritura es simplemente la representación del lenguaje oral mediante símbolos.

¹⁸⁴Ibíd. p 69

¹⁸⁵ Ibíd. p. 69.

INDICACIONES Y VARIACIONES: En este juego hay que evitar corregir la ortografía. Se debe dejar al niño que sea tan creativo con la ortografía como con la elección de las palabras. Mis hijos aportaban muchos ejemplos que no sabían escribir. Si me hubiera preocupado por la ortografía habría perdido respuestas pocos corrientes *gorila* la clase de *fuelle*. Si tu hijo puede defender a *Leo verdura* como un ejemplo de *hortaliza*, acéptalo. Debes estimular la imaginación. Si juega con niños pequeños, organiza grupos para que no se sientan excluidos por la dificultad de la escritura. Sugiere clases posibles, pero asegúrate de que ofrezcas más de una idea para que el presentador pueda elegir. El niño debe controlar de alguna manera el juego para ser parte integrante de él.¹⁸⁶

¹⁸⁶ *Ibíd.* p. 70

Capítulo 3

Estimular el habla

17.3 EL HABLA

El habla es el acto personal en el cual el hablante, emite un sonido par hacerse comprender ante los demás, toma del código los signos y las reglas que precisa para emitir un mensaje.

La lengua es por tanto, inmaterial, pues descansa en la memoria, y social, porque pertenece a la colectividad de sus hablantes.

El habla, por el contrario, es material es algo que se oye y se puede leer y es individual, corresponde a un hablante particular en un momento dado¹⁸⁷.

17.3.1 JUEGOS PARA ESTIMULAR EL HABLA



Imagen: N° 3 Tomada por Janina Utria.¹⁸⁸

¹⁸⁷ JIMENEZ Carmen Elena, Utria Janina. Universidad del valle Palmira 2009

17.3.1.1 SOY CAPITÁN

OBJETIVO: Intensificar el manejo de vocabulario por medio de rimas

MATERIALES NECESARIOS: Un espacio amplio.

JUGADORES: De 4 en adelante

TIEMPO: Entre 10 y 35 minutos (dependiendo del número de jugadores)

HABILIDADES QUE PROPICIA: Juego en grupo, manejo de vocabulario, habilidades motrices básicas.

COMO JUGAR:

Explicación:

En una fila se ponen las rubias y en otra las morenas (niñas y niños), una niña en medio salta de un lado a otro mientras se canta la canción. Al llegar "me casaría..." escoge una rubia o una morena que se colocara ahora en medio.

Canción:

Soy capitán. Soy capitán, de un barco inglés, de un barco inglés, en cada puerto tengo una mujer, la rubia es, la rubia es, sensacional, sensacional, y la morena tampoco está mal, si alguna vez, si alguna vez, me he de casar, me casaría con... escoge a cualquiera, la cual llega y hace lo mismo que la anterior y así sucesivamente hasta que todos los niños pasen por el puesto de capitán¹⁸⁹.

¹⁸⁸ Imagen N° 3 UTRIA, Janina. Día del niño, El día 30 de octubre del 2009, Evento día del niño organizado por la primera dama centro de convenciones amaine.

¹⁸⁹ TRIGO Aza, Eugenia. Juegos motores y creatividad. Segunda edición .Barcelona España. Editorial: Paidotribo 1992 p. 84. Modificado por Jiménez Carmen Elena y Utria Janina, Universidad Del Valle, 2009.

17.3.1.2 BAILE DEL CALENTAMIENTO

OBJETIVO: Incremento de una buena pronunciación.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: Entre 5 y 20 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Dominio corporal, lateralidad, socialización con el grupo.

COMO JUGAR:

Explicación:

Se juega entre todo el grupo sin una colocación determinada. Cada uno va moviendo las distintas partes del cuerpo según se va cantando.

Canción:

Este es el baile del calentamiento
Ahora lo baila todo el campamento
Atención, atención una mano entra en acción. (Bis)
(Se repite siempre lo mismo añadiendo
Las distintas partes del cuerpo y
Manteniendo en movimiento las anteriores).
Una pierna entra en acción.
La otra pierna entra en acción
Con una mano
Con la otra ¹⁹⁰

¹⁹⁰ Ibíd. p. 75

17.3.1.3 EL BAILE DE LA MANE

OBJETIVO: Dominio de estribillos

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio y libre

JUGADORES: Ilimitado

TIEMPO: Entre 10 y 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Desplazamiento corporal, atención

COMO JUGAR:

Explicación:

Todo el grupo se coloca en corro. Se trata de moverse al ritmo de la canción y realizar las acciones que van realizando.

Canción:

El baile de la mane que lo baile, que lo baile, que lo baile.

El baile de la mane que lo baile, usted también, estribillo

Una mano en la oreja y la otra mane en la frente. Estribillo.

Una mane en la cabeceé

Y la otra mane en la rodillé

Se repite el estribillo y cambian las acciones que se hacen vez más complicadas, el niño que indica puede decir una parte y tocarse otra haciendo cada vez más complejo el juego¹⁹¹.

¹⁹¹Ibíd. p. 76

17.3.1.4 ¡HEY BUGY BUGY!

OBJETIVO: Uso de estribillos que permiten un mejor dominio del vocabulario

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio y libre¹⁹²

JUGADORES: Ilimitada

TIEMPO: Entre 10 y 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Atención, juego en grupo, dominio corporal.

COMO JUGAR:

Explicación:

Un grupo de niños va andando y cantando la canción; cuando se dice por ejemplo "con el dedo adentro" se mueve el dedo de un lado al otro hasta que diga "la velocidad" y después se da una vuelta y se vuelve a empezar, moviendo cada vez una parte distinta del cuerpo.

Canción:

Hey buggy buggy ¡hey! } 3 veces
Para para papa ¡hey! (Vuelta)
Con el dedo dentro
Con el dedo fuera
Con el dedo dentro la velocidad
Paraparapapa ¡hey!¹⁹³

¹⁹² Ibíd. P.77

¹⁹³ Ibíd. p. 77

17.3.1.5 LA TIA MONICA

OBJETIVO: Ampliar la capacidad lingüística del habla.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Equilibrio, desplazamiento, socialización.

COMO JUGAR:

Explicación:

Se forman un corro y se da vueltas al son del estribillo al terminar este, todos paran y se hace un movimiento de referencia a lo que se canta. Otra vez se forma el corro y en las siguientes estrofas se suman nuevos gestos sin dejar de ser los anteriores.

Canción:

Yo tengo una tía, una tía Mónica
Que cuando va de compras no sabe caminar {bis} (estribillo)
Así mueve la cola, la cola mueve así
Así mueve la cola, la cola mueve así
Estribillo si mueve el sombrero..., la pierna... el tronco... etc.¹⁹⁴

17.3.1.6 LOS CABALLÉ

OBJETIVO: Dominio palabras ajustando rimas.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: Entre 10 a 30 min.

¹⁹⁴ Ibíd. p. 77

HABILIDADES QUE PROPICIA: Dominio corporal,

COMO JUGAR:

Explicación:

Todos canta la canción y al llegar a la parte del cuerpo que se llega (mano, cabeza, etc.) se mueve esa parte y siguen cantando la canción para incluir otro movimiento.

Canción:

Son, son, son, los cabellé, llé, llé,
Y si no, filome, se le seca la baduta,
Y si no, filome, ya no tiene salvación,
Atención, atención, una mano entra en acción.
Son, son, son...
La otra mano; una pierna; la otra pierna, etc.¹⁹⁵

17.3.1.7 AL JARDÍN DE LA ALEGRÍA

OBJETIVO: mejorar la pronunciación de diferentes palabras mediante la utilización de frases conocidas.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio

JUGADORES: Ilimitado

TIEMPO: Entre 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Socialización, juego en grupo, desplazamiento.

COMO JUGAR:

Explicación:

El niño (a) del medio pasea entre las filas, escogiendo a otro niño (a) cuando la canción entona "vamos los dos" el último queda en el medio al terminar la estrofa

¹⁹⁵ Ibíd. P.78

para volver a empezar y reclutar otro niño y así sucesivamente hasta que todo el grupo quede cogido de las manos.

Canción:

Al jardín de la alegría
Quiere mi madre que vaya a buscar un novio(a)
El más bonito de Colombia
Vamos los dos, los dos, los dos,
Vamos los dos en compañía (dos veces).
Vamos los tres..... los cuatro.....los cinco.¹⁹⁶

17.3.1.8 AL PASAR EL CUARTEL

OBJETIVO: Expresar palabras sin emitir sonido.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Atención, desplazamiento

COMO JUGAR:

Explicación:

El niño de en medio, va andando entre dos filas y salta delante y atrás haciendo los movimientos que dice la canción que canta el resto del grupo. Al terminar el niño gestualiza el nombre del otro niño que sale y así sucesivamente hasta que todos los niños pasen por el medio.

Canción:

Al pasar el cuartel, se me cayó un botón
Y vino el coronel, apegarme un bofetón.
Menudo bofetón, me dio cacho animal
Que estuve siete días sin poderme levantar

¹⁹⁶ Ibíd. p.78

Las niñas bonitas no van al cuartel,
Si no los soldados le pisan el pie
¡Soldado valiente no me pise usted, que soy pequeñita y me puedo caer!
¡si eres pequeñitas y te puedes caer comparte un vestido de color café,
Cortico por delante, larguito por detrás,
Con siete volantes y sácame a bailar.¹⁹⁷

17.3.1.9 EL BAILE DEL ESCARABAJO LA PULGA Y EL RATÓN

OBJETIVO: Incremento del vocabulario

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: De 10 a 30 min. (Dependiendo del número de jugadores)

HABILIDADES QUE PROPICIA: Desplazamiento, atención, movimiento

COMO JUGAR:

Explicación:

El niño que queda en el medio tiene que ir de un lugar a otro bailando la canción que el grupo canta y cuando se dice "tarachin" tiene que ponerse frente a algún niño de la fila y decirle una palabra compleja que el grupo escoge, este tiene que repetirla e imitar los movimientos que a la vez hace su compañero pasando al frente para hacer lo mismo que su compañero, cuando todos los niños pasan al frente termina el juego.

Canción:

Una pulga y un ratón y un escarabajo blanco, taratachin, taratachin,
se pusieron a saltar en la puerta de un estanco taratachin, taratachin,
el cantinerito se enojo un poquito taratachin, taratachin,
y los tres lo sacaron a saltar y jugar taratachin, taratachin
muy feliz el cantinerito no se volvió a enojar¹⁹⁸.

¹⁹⁷ Ibíd. p. 80

¹⁹⁸ Ibíd. p. 82

17.3.1.10 LA CHACAPRRIRINGÜELA

OBJETIVO: Uso de rimas para incrementar el lenguaje.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: Entre 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Integración, desplazamiento

COMO JUGAR:

Explicación:

la niña (o) de en medio,(la chacha) va cantando la canción con todas las demás y cuando diga "gui, gui, gui" o "trico trico, tri" la chacha(o) mueve las caderas delante de una niña y esta debe imitarla. Cuando cante "lairó lairó "la chacha debe escoger una niña de la mano y dar vueltas.
Cada dos estrofas sale una niña al medio.

Canción:

La chacha piriguela, gui, gui, gui
Como es tan fina, tricó, tricó, tri,
Como es tan fin, leiró, leiró... (6) veces
Se pinta los colores, gui, gui, gui,
Con vaselina trico, trico, tri,
Con vaselina leiró, leiró (6 veces)
Su madre le decía, gui, gui, gui,
Quítate eso, trico, trico, tri,
Con vaselina, leiro, leiro (6 veces)
Que va a venir tu novio, gui, gui, gui,
Al darte un beso, trico, trico, tri,
Al darte un beso, leiro, leiro, (6 veces)
Mi novio ya ha venido gui, gui gui,
Ha me ha besado, trico, trico, tri
Ya me ha besado, leiro, leiro (6 veces)¹⁹⁹

¹⁹⁹Ibíd. p.83

17.3.1.11 LA NIÑA QUE ESTÁ EN EL MEDIO

OBJETIVO: Utilizar el lenguaje verbal por medio del juego.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado

TIEMPO: De 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Socialización, y estímulo de la motricidad gruesa.

COMO JUGAR:

Explicación:

La niña que queda en el medio, anda, corre o pasea al ritmo de la canción; al llegar al estribillo la niña del medio se coloca delante de otra niña y bailan juntas. Al término del estribillo, sale al medio la otra niña y escoge a otra y así hasta que todas las niñas salgan al medio.

Canción:

La niña que está en el medio,
Se le ha caído el volante,
y no se lo quiere coger ,
Porque está el novio delante
¡Ay ¡chumbalacarracachumbala
¡Ay! chumbala del polisón
¡Ay! Chumbala que tiene novio
¡Ay! Chumbala que se caso.
Las señoritas de ahora,
Dicen que no beben vino,
Debajo del polisón,
Llevan la jarra escondida.²⁰⁰

²⁰⁰ Ibid. p. 83

17.3.1.12 ABRE Y CIERRA

OBJETIVO: Estimulo del lenguaje por medio del uso de nuevas palabras

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio

JUGADORES: Ilimitado

TIEMPO: De 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Lateralidad, concentración, cooperación

COMO JUGAR:

Explicación:

Se coloca dos niños uno frente del otro, ambos saltan a la vez moviendo la pierna derecha hacia la izquierda y luego la izquierda hacia la derecha, a continuación el niño A mientras el niño B introduce su pierna derecha entre las de A, luego las abre el niño B Y A Introduce su pierna.se repite lo mismo, aumentando poco a poco el ritmo.

Canción:

May ver for yuti
Tú eres sacra
Foreidi yuti
May ver for yu
Adabadu, adabadu, du, du,
Do, si, la, do, do
Domic la chacha
Chau la chacha
Chau la chacha
Adabadu, adabadu, du du.²⁰¹

²⁰¹ Ibíd. p. 85

17.3.1.13 VAMPIRO SOY

OBJETIVO: Manejo del habla como elemento importante del juego.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado

TIEMPO: De 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación grupal, atención, cooperación

COMO JUGAR:

Explicación:

Se coloca dos niños uno frente a el otro. A abre y cierra las piernas, mientras B introduce los pies alternativamente entre las piernas A, a continuación ambos elevan las piernas alternativamente terminando con una palmada y se vuelve a repetir el ciclo.

Canción:

Vampiro soy
Medio loco estoy,
Por las mañanas
Estudiando estoy
Y por las noches a la hora de dormir
Me convierto en un ser infantil²⁰².

17.3.1.14 CARICATURAS

OBJETIVO: Incremento del lenguaje oral.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: 10 a 30 min

²⁰²Ibíd. p. 86

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación grupal, atención, concentración.

COMO JUGAR:

Explicación:

Las parejas se enfrentan y se miran. Colocan la mano derecha arriba con la palma hacia abajo y la mano izquierda con la palma hacia arriba.

Al tiempo en que se canta la canción se hace los siguientes tiempos de palmas:

- a) Se mueven los antebrazos hasta chocar las palmas
- b) Se palmea con el compañero de frente
- c) Se dan tres palmadas individualmente

Se repite todo el ciclo, y se van diciendo nombres de animales, de coches, etc.

Canción:

Caricaturas, presentamos,
Nombres de libros, por ejemplo
Asterix en corcega
belfit y bílivit

Corta el rollo (lo dice un compañero).²⁰³

17.3.1.15 CAPRICORNIO

OBJETIVO: Estimular el lenguaje oral por medio de canciones.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 6 en adelante.

TIEMPO: 5 a 20 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación, cooperación grupal, desplazamiento, atención

²⁰³Ibíd. p. 87

COMO JUGAR:

Explicación:

Se coloca dos niños uno frente el otro con la mano derecha arriba con la palma mirando hacia abajo, y la mano izquierda abajo con la palma hacia arriba:

1. Mueve los brazos para encontrar las palmas del compañero.
2. Palmea simétricamente de frente.
3. Palmean individualmente.
4. Se repite lo mismo.
5. Cuando se llegue al signo del niño A, éste se agacha, ídem hará B cuando le llegue el turno

Canción:

Capricornio, Leo,
Cáncer, Aries,
Libra, Piscis,
Tauro, Escorpión,
Sagitario, Virgo,
Géminis y Acuario.²⁰⁴

17.3.1.16 DOÑA CATALINA

OBJETIVO: Estimular el lenguaje oral por medio de canciones.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 6 en adelante.

TIEMPO: 5 a 20 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación, cooperación grupal, desplazamiento, atención.

COMO JUGAR:

Explicación:

²⁰⁴ TRIGO AZA, Eugenia. Juegos motores y creatividad: Segunda edición Editorial Paidotribo 1992 colección pedagogías corporales. P. 88 Modificado por Jiménez Carmen Elena y Utría Janina, Universidad Del Valle, 2009.

Todos los niños hacen una rueda y colocan el brazo derecho arriba con la palma de la mano mirando hacia abajo y el brazo izquierdo abajo con la palma de la mano mirando hacia arriba.

Se comienza a cantar con estos movimientos:

- 1) Se pone las manos paralelas,
- 2) Se palmea la mano del compañero del al lado
- 3) Sé palmea así mismo
- 4) Se repite siempre igual hasta llegar a "din-don" donde se dan dos saltos girando a 360*.

Canción:

Doña catalina hija del rey moro
Le regalo a su madre un cuchillito,
Ese cuchillito era de oro y plata
Su madre lo uso para pelar patatas

DIN-DON

Llama a la puerta DIN -DON
Yo no quiero abrir, DIN-DON
Es la policía, DIN-DON
Que viene por ti, DIN-DON²⁰⁵.

17.3.1.17 EN LA CALLE 24

OBJETIVO: Incremento del lenguaje oral por medio de estribillos.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: De 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación grupal, trabajo en grupo, socialización.

²⁰⁵ Ibíd. p.90

COMO JUGAR:

Explicación:

Se sitúan dos jugadores un frente a otro, con la mano derecha arriba y la izquierda abajo y las palmas mirándose. Se empieza a cantar haciendo los movimientos.

- 1) Se desplazan las manos hasta chocar con las del compañero,
- 2) Se palmea de frente con el compañero,
- 3) Se dan dos palmadas individualmente, a al tiempo que en "llo" se agacha un jugador, en "tro" el otro y en "do" se agacha los dos.
- 4) Se repite el ciclo hasta terminar la canción.

Canción:

En la calle LLe
Veinticuatro TRO
Ha ocurrido DO
Un asesinato TO
Una vieja JA
Mato un gato TO
Con la punta TA
Un zapato TO
Pobre vieja JA
Pobre gato TO
Pobre punta TA
Del zapato TO²⁰⁶.

17.3.1.18 EL JUEGO DE LAS PALMAS

OBJETIVO: Estimulo del lenguaje oral.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: 10 a 20 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: concentración, pensar antes de hablar.

²⁰⁶ Ibid. p. 90

COMO JUGAR:

Explicación:

Dos niños uno frente a otro:

Palmean individualmente.

- 1) La mano derecha de A palmea la mano izquierda de B.
- 2) La mano izquierda de A palmea la mano derecha de B.
- 3) Se repite el ciclo.
- 4) Al llegar a "Federico" ambos niños dan una vuelta sobre sí mismos.

Canción:

En la esquina de mi casa hay un perro muerto.
El que diga "a" se lo comerá
Tengo, tengo, tengo tres ovejas
Una me da carne otra me da leche
La otra mantequilla para cada día²⁰⁷

17.3.1.19 LA LECHERA

OBJETIVO: Estimular el lenguaje oral por medio de la canción.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: De a 20 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación, cooperación, socialización.

COMO JUGAR:

Explicación:

Los dos jugadores se colocan frente a frente, el brazo derecho arriba con la palma de la mano hacia abajo y el brazo izquierdo abajo con la palma hacia arriba. Al tiempo que se canta la canción se hacen los siguientes movimientos.

²⁰⁷Ibíd. p. 91

1. A y B suben y bajan sus brazos hasta encontrarse sus palmas.
2. Palmean mutuamente de frente.
3. Cada jugador cruza los brazos poniendo las manos en sus hombros.
4. Cada jugador palmea sus rodillas.
5. Se repite el ciclo hasta acabar la canción.
6. Con la última palabra de la canción "la le-che-ra", cuando los jugadores tienen las manos sobre los hombros se agarran por las manos mutuamente y realizan un giro hasta quedar nuevamente de frente.

Canción:

La lechera, si señora,
 Aposto su lechería
 Porque dicen que trabaja,
 Más de noche, que de día,
 La le-che-ra²⁰⁸.

17.3.1.20 LA OCA

OBJETIVO: Estimulo del lenguaje oral.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Atención, agilidad, velocidad.

COMO JUGAR:

Explicación:

Se coloca el grupo en círculo, con las manos encima o debajo del de al lado según coincida y se comienza a cantar pasándose la palmada de uno a otro. Cuando la canción llegue a su fin y cuando se coincide con "premio" el último que recibió la palmada tiene que dársela al siguiente que tratara de escapar con la mano. Si le dan la palmada sale del círculo y forma otro con el que esta la continuación: si el otro niño no le dio la palmada sale el.

²⁰⁸ Ibid. p.

Canción:

Al juego de la oca, de cua, cua, cua,
Levanta el ala,
Esconde, esconde,
Esconde el premio.²⁰⁹

17.3.1.21 LOS MOSQUETEROS

OBJETIVO: Estimulo del lenguaje oral.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio plano.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: De 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación óculo manual, socialización.

COMO JUGAR:

Explicación:

Dos niños uno frente a otro.

1. Palmea con la mano derecha de frente.
2. Pal mea con la mano izquierda de frente.
3. Entre lazan los brazos (derecho de A con izquierdo de B).
4. Viceversa.
5. Manteniendo la última posición palmean con la mano libre por encima del cruce de brazos.
6. Se repite el ciclo.

Canción:

Eran uno dos y tres los famosos mosqueteros.
El pequeño Dartañan siempre va con ellos.
Amos, portos, dogos, son los tres mosqueteros,

²⁰⁹ Ibíd. P. 92

Sus hazañas más de mil, nunca tienen fin.
Dartañan, Dartañan corriendo gran peligro,
Dartañan, Dartañan persigue al malvado.
Dartañan, Dartañan y si una vez fracasa pronto darás con él²¹⁰.

17.3.1.22 UN ELEFANTE

OBJETIVO: Mejora del lenguaje oral por medio del juego.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio plano.

JUGADORES: De 8 en adelante.

TIEMPO: De 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación, atención, trabajo en grupo.

COMO JUGAR:

Explicación:

Se colocan grupos de cuatro personas en círculo. Primero se palmea con el compañero de la derecha, luego con el de izquierda: a continuación con la pareja de enfrente unos por arriba y otros por abajo.

Canción:

Un elefante, se balanceaba
Sobre la tela de una araña
Como veía que no se caía
Fue a llamar otro elefante
Dos elefantes...
Tres elefantes...
Hasta el número que quieran²¹¹

²¹⁰ Ibid. p. 93

²¹¹ Ibid. p. 94

17.3.1.23 JUBILITERO REAL

OBJETIVO: Incremento del lenguaje verbal por medio de palabras.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 8 en adelante.

TIEMPO: de 15 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Desplazamiento, equilibrio, habilidades motrices básicas.

COMO JUGAR:

Explicación

El niño que hace el papel de "jubiletero" se apoya con una mano en la pared, la otra mano se la da al otro niño y este a otro' para formar una cadena. El último de todos es el niño que hace las preguntas y el juego comienza:

-niño: ¿a como vende las uvas jubiletero, jubiletero real?

-jubiletero: a cien pesetas el kilo, jubiletero, jubiletero real.

Niño: nos dejaría pasar, jubiletero, jubiletero real.

Una vez finalizado el dialogo, el último niño comienza a pasar por debajo de los arcos que forman sus compañeros con los brazos, llevando a todos los demás: al mismo tiempo todos van cantando.

Verbena, verbena, verbena Cartagena.

La canción dura hasta que todos los entrelazados formando una rueda, entonces el canto se cambia por otro, al tiempo que saltan elevando las piernas.

Canción

Al pavo, pavito, pavo

Al pavo, pavito, si,

Pavo pavito pavo

Que no sabe ni la u

El pavo ya ha venido

Y el pavito ya está aquí.²¹²

²¹² Ibíd. p. 94

17.3.1.24 PASE MISÍ

OBJETIVO: Estimulo del lenguaje oral.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: De 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación,

COMO JUGAR:

Explicación:

Dos niños cogidos de ambas manos hacen un puente. Los demás se agarran de la cintura formando fila y van pasando por debajo del puente mientras se canta la canción: el que coincide al pasar con el final de la canción se queda con los niños que forman el puente y tendrá que elegir entre dos opciones (por ejemplo limón o naranja), y según lo que elija se colocara detrás de uno u otro niño. Así se continúa hasta que toda la fila haya pasado por el puente y se clasifique en dos grupos, entonces se agarran bien por la cintura y estiran: la fila limón contra la fila naranja.

Canción:

Pasé misí, pase misá
Por las puertas de Alcalá
Las de adelante corren mucho,
Las de atrás se quedarán.²¹³

²¹³ Ibid. p. 95

17.3.1.25 AL LEVANTAR UNA BARCA

OBJETIVO: Estimulación del lenguaje oral.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio apropiado.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: De 10 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Atención, trabajo en grupo, socialización

COMO JUGAR:

Explicación:

Se forma un corro con un niño (o) en el medio (el jardinero); los demás dan vueltas cantando la estrofa de canción, correspondiente. Al terminar su parte, la jardinera (o) se dirige a cualquiera del corro y canta su estrofa; a continuación se cambian los papeles, la otra niña(o) contesta su parte de canción y se vuelve a empezar representando la última la jardinera (o).

Canción:

Al levantar una lancha
Una jardinera vi,
Reganado sus lindas flores,
Y al momento la seguí. (Bis)

Jardinera tú que riegas,
En el jardín del amor,
De las flores que regaste,
Dime cual es la mejor. (Bis)

Mejor es esta rosa,
Que se viste de color,
Del color que se le antoja,
Y verde tiene la hoja. (Bis)

Muchas gracias jardinera,
Por el gusto que ha tenido,
Tan niñas en el corro
Y a mí sola me ha escogido. (Bis)²¹⁴.

²¹⁴ Ibíd. p. 96

17.3.1.26 DEJAD SOLA A LA MONA

OBJETIVO: Ampliación del lenguaje oral por medio de la ronda.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio plano.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: 10 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Socialización, confianza ante los demás personas.

COMO JUGAR:

Explicación:

Una niña (o) en el medio va bailando alrededor del corre; el baila debe ser realizado con las manos en las caderas. Una vez terminada la canción, se comienza de nuevo eligiendo el nombre de otra niña(o) que saldrá al medio a bailar.

Canción:

La señora..... Entrando en el baile,
Que lo baile, que lo baile, que lo baile ya,
Y si no lo baila, castigo pagará,
Que lo baile, que lo baile, que lo baile ya.
Que salga usted que la quiero ver bailar,
Saltar y brincar y andar por los aires,
Con lo bien que lo hace la mona,
Déjala sola, sola en el baile.²¹⁵

²¹⁵Ibíd. p.97

17.3.1.27 EL FLORAN

OBJETIVO: Incremento del lenguaje verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: De 4 en adelante.

TIEMPO: 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Atención, cooperación grupal.

COMO JUGAR:

Explicación:

El niño del medio sostiene entre sus manos algo pequeño (anillo, piedrecita) y lo va pasando entre las manos de los niños del corro, dejándoselo a uno y continuando el recorrido hasta acabar la canción.

Al llegar a este término el último niño dirá quién tiene el florón. Si no acierta, pasa al medio y dirá un refrán y si acierta continúa el anterior.

Canción.

El florón está en mis manos,
En mis manos está el florón,
Pasó por aquí y no lo vi
Y yo lo vi,
Qué niño será, que niño será,
El que lo tendrá²¹⁶.

²¹⁶Ibíd. p. 97

17.3.1.28 EL PATIO DE MI CASA ES PARTICULAR

OBJETIVO: Incremento del lenguaje verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: 2 o más.

TIEMPO: 15 a 20 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Coordinación, equilibrio, concentración.

COMO JUGAR:

Explicación:

Se forma una rueda con un niño en el medio. Se comienza a cantar girando la rueda, cuando se dice "agáchate y vuélvete a agachar" se acucilla el grupo y cuando se dice "a estirar, a estirar" se abre el corro y se sueltan las manos, para batir palmas, el niño del medio empieza a dar vueltas a la pata coja y al final se dará un pisotón al niño que coincida enfrente que pasará ahora al medio.

Canción:

El patio de mi casa es particular,
Cuando llueve se moja como los demás.
Agáchate y vuélvete a agachar
Que los agachaditos no saben bailar.
H, i, j, k, l, m, n, o,
Que si tú no me quieres otro niño me querrá.
Chocolate, molinillo, corre corre, que te pillo,
A estirar, a estirar, que el cojito va a pasar.
Desde pequeñito me quedé
Algo resentido de este pié
Y aunque al andar es cosa muy bonita,
Disimular que soy un cojito
Y si lo soy lo disimulare,
Corre, corre que doy un puntapié
Con la punta de este pie.²¹⁷

²¹⁷Ibid.p.98

17.3.1.29 LA RUEDA DE SAN JOSÉ

OBJETIVO: Estimulo del lenguaje oral.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio

JUGADORES: De 8 en adelante.

TIEMPO: 10 a 20 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Lateralidad, manejo del cuerpo en el espacio.

COMO JUGAR:

Explicación:

En rueda, cogidos de la mano, los componentes van girando cambiando de sentido cada vez que se acaba la canción.

Canción:

José se llama el padre,
Josefina la mujer
Y el hijo que tenían,
También se llamaba José²¹⁸

17.3.1.30 LA RUEDA DE SAN MIGUEL

OBJETIVO: Incremento de la habilidad del habla.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: 2 o más.

TIEMPO: 15 o 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: socialización, romper el hielo

²¹⁸ Ibíd. P. 99

COMO JUGAR:

Explicación:

Se forma una rueda cogidos de las manos y un niño queda en el medio.
Se gira cantando la canción y cuando se dice "una, dos y tres" cada niño da tres vueltas sobre sí mismo y el que está en el medio dice chiste cualquiera tratando de hacer reír empleando cualquier método.
En el momento que alguno se ríe da media vuelta y la rueda vuelve a empezar.
Cuando todos los niños de la rueda están de espaldas, se cambia el del medio.

Canción.

A la rueda de san miguel
El que se ría se va al cuartel
Una, dos y tres²¹⁹.

17.3.1.31 EL LADRÓN

OBJETIVO: Manejo de la habilidad lingüística del habla.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio suficiente.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: 10 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: ubicación temperó espacial, coordinación.

COMO JUGAR:

Explicación:

Se forma un corro sentándose todos en el suelo. Una niña se queda en el medio y la otra de pie (el ladrón). Comienza el juego:
-el ladrón hace ruido
- las del corro contestan cantando:
Que es ruido que anda por ahí,
Que de noche ni de día
Nos deja dormir,
El ladrón contesta:
(El nombre del niño) no está en casa

²¹⁹ Ibíd. p.99

Que está en el jardín,
Regando las flores de mayo y de abril, tilín, tilín
El ladrón anda alrededor mientras se canta la canción y cuando se dice "tilín, tilín"
tiene que tocarle el pelo el niño que tope corre opuestamente hasta llegar al
puesto del niño al que se le toco el pelo.
Se repite hasta que todos los que están en el corro se conviertan en ladrón han
de perseguir²²⁰

17.3.1.32 PAÑUELITO BLANCO

OBJETIVO: Uso del habla por medio de la canción.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: 10 a 30 min.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Velocidad de desplazamiento, atención.

COMO JUGAR:

Explicación:

El grupo se sienta en corro. Un niño fuera del corro da vueltas alrededor cantando la canción con el resto del grupo, con un pañuelo en la mano que deja caer detrás de algún otro. Si este no se da cuenta antes de que el que salta dé la vuelta completa al corro, pasara al medio con el pañuelo. Si se da cuenta, cogerá el pañuelo y correrá tras el otro niño intentando cogerle; si lo consigue quedara el mismo con el pañuelo y en el otro caso quien lleve el pañuelo.

Canción:

Pañuelito blanco, blanco,
El que lo tenga, que se levante
De lo contrario quedare de andante²²¹

²²⁰ Ibid. p. 100

²²¹ Ibid. p. 100

17.3.1.33 QUISIERA SER TAN ALTO COMO LA LUNA

OBJETIVO: Usar la rima como alternativa en la mejora del vocabulario.

MATERIALES NECESARIOS: Espacio amplio.

JUGADORES: Ilimitado.

TIEMPO: De 10 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Lateralidad, socialización.

COMO JUGAR:

Explicación:

Los niños se sitúan en corro cogidos de la mano, y van cantando y girando, y cada vez que se dice "ay, ay" se salta hacia arriba y se cambia la dirección de desplazamiento

Canción:

Quisiera ser tan alto como la luna, ¡ay, ay ¡
Como la luna, como la luna,
Para ver los soldados de Cataluña, ¡ay, ay¡
De Cataluña vengo de servir al rey, ¡ay, ay¡
De servir al rey, de servir al rey,
Y traigo un mensaje de mi coronel, ¡ay, ay¡
De mi coronel, de mi coronel.
Al pasar por el puente de santa clara, ¡ay, ay¡
De santa clara, de santa clara,
Se me cayó el anillo dentro del agua, ¡ay, ay¡
Dentro del agua, dentro del agua.
Al sacar el anillo saque un tesoro, ¡ay, ay!
Saque un tesoro, saque un tesoro,
Una virgen de plata y un Cristo de oro, ¡ay, ay!
Y un Cristo de oro, y un Cristo de oro²²².

²²² Ibíd. p. 101

Capítulo 4

Estimular la escucha

17.4 LA ESCUCHA

Es una habilidad del lenguaje, que proporciona un conocimiento sobre el mundo y otorga significado a todo lo que subyace en éste, además permite un desarrollo de las diferentes competencias comunicativas, así, en el caso de la habilidad comunicativa de la escucha, podemos decir que permite a los sujetos una apropiación de su lengua porque posibilita el reconocimiento de diferentes códigos lingüísticos, la construcción colectiva de saberes y además permite el desarrollo de diversas competencias, tales como: la competencia pragmática, pues al escuchar y reconocer las reglas y el uso del lenguaje, se puede comprender mejor el contexto de los hablantes, las intenciones comunicativas de sus enunciados, cuáles son los componentes ideológicos de los hablantes y lo que hay detrás de lo que dicen. Ésta es una de las competencias comunicativas que más importancia cobra en el desarrollo de la escucha; la competencia semántica, con la escucha se desarrolla esta competencia, ya que permite comprender y dotar las palabras y su contexto de un significado profundo, cuando no sólo se lee un texto sino que además se escucha podemos comprender y significar todo lo que hay en él; la competencia literaria como la capacidad de evidenciar los saberes de los procesos de lectura, la habilidad de la escucha, permite ahondar en los textos literarios dando pie a la imaginación, recreación y asociación de las narraciones con nuestro contexto y otros textos, permitiendo de esta forma una intertextualidad entre los saberes previos y otros

A pesar de todo lo anterior, la habilidad de la escucha es una de las que menos se desarrolla en el aula de clase, de ahí que todavía queda mucho por hacerse al respecto²²³.

²²³ CASTAÑEDA VASQUEZ, Cecilia La escucha en el aula.{en línea} {15 de octubre de 2009} disponible en <http://didacticalenguaje.blogspot.com/2008/05/por-qu-es-importante-escuchar.html>

17.4.1JUEGOS QUE ESTIMULAN LA ESCUCHA



Imagen N°4 Tomada por Janina Utria.²²⁴

²²⁴ Imagen N° 4 Celebración día del niño patrocinado por manuelita s. en el parque del azúcar Palmira 31 de octubre del 2009.

17.4.1.1 COMBINANDO

OBJETIVO: Estimular al niño a que aumente su vocabulario y tenga mas percepción visual.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas o periódicos (imágenes) cartulina, lápiz y tijeras.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: de 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Este juego ayuda a que el niño sea más creativo, aumentado su vocabulario y lo insita a estar más atento y perceptivo en el momento de ejecutarlo o jugarlo, además aumenta la confianza en si mismo.

COMO JUGAR: Utilizando imágenes de revistas o dibujos, hacer una colección de figuras que relacionen un elemento con otro como, por ejemplo: hombre x hombre / hombre x mujer / mujer x mujer / plantas x productos elaborados / animales x sus casas, y muchos otros.

- El niño debe formar figuras encajándolas, nombrando los objetos que aparecen en cada figura.
- En una etapa siguiente, debe expresar verbalmente el color de los objetos y, ulteriormente, explicar para qué sirven.²²⁵

17.4.1.2 COLOCANDO

OBJETIVO: Aumentar el vocabulario, la percepción visual y razonamiento lógico.

MATERIALES NECESARIOS: Cartulina, lápiz, papel, tijeras, pegamento, revistas o periódicos.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: de 30 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Vocabulario, Percepción visual, razonamiento lógico.

²²⁵ ANTUNES, Celso. Juegos para estimular las inteligencia múltiples. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones, 2006 p. 39. Modificado por Jiménez Carmen Elena y Utria Janina, Universidad Del Valle, 2009.

COMO JUGAR: Dibujar o realizar en cartulina una cocina, una habitación o la estructura interior de una vivienda. Construir con cartulina piezas que completen esa habitación, tales como sofás, camas, mesas, espejos, armarios, ollas y otros objetos.

- Con las piezas, el niño deberá nombrar el objeto, montándolo sobre la estructura.
- El juego se puede llevar a cabo en grupo; en las siguientes etapas, deberá nombrar, decir los colores o contar relatos en relación con ese montaje.

INDICACIONES Y VARIACIONES: Se puede dibujar manejar distintos ecosistemas ejemplo: acuático (mares, ríos), terrestre (la selva), o el aéreo (el cielo), entre otros.²²⁶

17.4.1.3 TEATRILLO

OBJETIVO: Aumentar el vocabulario, percepción visual y espacialidad,

MATERIALES NECESARIOS: Colores, cartulina, tijeras, pegante, revistas o periódicos.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: 30 y 45 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Vocabulario, Percepción visual y espacialidad.

COMO JUGAR: Dibujar o hacer en cartulina el palco de un teatro, con muchos colores, cortinas y otros elementos. Recortar de revistas y pegar en cartulina muchas figuras humanas, y algún animal, en distintas situaciones.

Estimular al niño o grupos de niños para que «inventen» relatos, eligiendo sus personajes y describiendo situaciones diferentes.

INDICACIONES Y VARIACIONES: En las etapas siguientes, el teatro puede tener un mayor número de actos y hay que estimular al niño para que colecciona nuevos personajes.

También se puede enfatizar el recorte de las letras y numero.²²⁷

²²⁶ Ibid. P. 39

²²⁷ Ibid. P. 39

17.4.1.4 FRUTAS DEL HUERTO

OBJETIVO: Estimular el aumento del vocabulario, percepción visual y razonamiento lógico.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas, cartulina, colores, lápiz, tijeras y pegamento.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: 15 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Vocabulario, percepción visual y razonamiento lógico.

COMO JUGAR: Utilizando grabados de revistas, seleccionándolas si es posible con la ayuda de los niños, organizar una colección de objetos más o menos del mismo tamaño, como frutas, juguetes, transportes o utensilios diversos.

- Las piezas se deben montar como un juego de dominó (28 piezas con siete figuras combinadas) y siguiendo sus reglas, el niño nombrará los objetos, diciendo su color.²²⁸

17.4.1.5 HACIENDO RIMAS

OBJETIVO: Estimular y Aumentar Vocabulario y Fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Cartulina, lápices de colores, tijeras, pegamento, regla graduada, revistas.

JUGADORES: 2 o más jugadores.

TIEMPO: 15 a 25 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Vocabulario y Fluidez verbal.

COMO JUGAR: Los alumnos se dividen en dos grupos: cada uno de ellos debe seleccionar en las revistas diferentes figuras dentro de un orden establecido por el profesor, pegándolas en cartulina y recortándolas de modo que formen pequeñas

²²⁸ Ibíd. 40

cartas de baraja. Iniciado el juego, cada alumno escoge una de sus cartas y la muestra al grupo contrario, que tendrá un minuto para encontrar una palabra que forme rima con la presentada en la carta. Si lo consigue, gana un punto y le toca elegir la carta siguiente y proponer a los adversarios el mismo problema. El profesor anota los puntos en la pizarra y, en un determinado momento, puede pasar a tres montones, uno para cada grupo, proponiendo más rimas. Si lo prefiere, puede seleccionar las cartas y hacer él la presentación.²²⁹

17.4.1.6 JUEGOS CON TEBEOS O CÓMICS

OBJETIVO: Masificar la memoria y la fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Un tablero y marcadores, lápiz y hojas bond.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: 15 a 20 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Memoria y Fluidez verbal.

COMO JUGAR: El profesor reunirá variedad de tebeos o cómics.

- Con los alumnos que aún no saben leer, el profesor estimulará el razonamiento deductivo, haciendo que el alumno observe las ilustraciones y busque sentido al relato. Debe iniciar la toma de contacto del alumno con ese material y mostrar los pasos de una interpretación que sean obvios para alumnos mayores. Por ejemplo: que toda lectura se hace de izquierda a derecha y de arriba abajo.
- Para alumnos que ya leen, los tebeos son estímulos para la asociación entre los elementos pictóricos de la ilustración y los símbolos gráficos de las palabras. Se pueden proponer innumerables juegos, quitando los «bocadillos», sugiriendo la colocación en orden de viñetas desordenadas previamente, orientando a los alumnos para que transformen los relatos originales por otros de contenido vinculado a lo que se aprende y, finalmente, estimulándoles a que construyan sus propios tebeos, creando personajes, desarrollando argumentos, estableciendo rutas y completando el arte final.²³⁰

²²⁹ Ibíd. P.40

²³⁰ Ibíd. P.41

17.4.1.7 PALABRAS PROHIBIDAS

OBJETIVO: Aumentar el vocabulario, la creatividad, memoria y fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: papel bond, lápiz y colores.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: DE 20 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Vocabulario, fluidez verbal Otras estimulaciones: Creatividad.

COMO JUGAR: El reto planteado por el juego es llevar a los alumnos, reunidos por parejas, tríos o grupos mayores, a construir un mensaje sobre el tema propuesto, no utilizando algunas palabras prohibidas.

Desarrollo:

- El profesor inventa un tema, circunscrito a los contenidos que está trabajando. Ejemplo: «Los ambientes climáticos en la nación». Solicita que los alumnos escriban sobre ese tema, desarrollando mensajes correctos, pero no utilizando palabras-clave, como clima, lluvia, humedad, viento, presión, calor, invierno, altitud, primavera. Los distintos grupos preparan sus mensajes y los presentan a los demás. El profesor o los propios alumnos juzgan cuáles son las respuestas más completas.²³¹

17.4.1.8 AHORA ES TU TURNO

OBJETIVO: Estimular la fluidez y la memoria verbal

MATERIALES NECESARIOS: papeles con preguntas:

¿Dónde vive usted?

¿Dónde estudia?

¿Qué programa de TV le gusta más?

¿Está enamorado?

¿Quién descubrió América?

Entre otra...

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 20 a 30 minutos.

²³¹ Ibíd.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Memoria y Fluidez verbal.

COMO JUGAR: Los alumnos están repartidos en dos grupos y sentados en círculo. En una caja hay una serie de papeles con preguntas: (Ej.: ¿Dónde vive usted? ¿Dónde estudia? ¿Qué programa de TV le gusta más? ¿Está enamorado? ¿Quién descubrió América?) y en otra, respuestas a esas preguntas.

- Iniciado el juego, el profesor escoge a un alumno que hará una pregunta en voz alta que inmediatamente deberá ser respondida por un alumno del otro grupo. En caso de que se den dos respuestas simultáneas, el grupo de las respuestas pierde un punto. Después de una serie de preguntas y respuestas, se cambian los grupos en sus funciones de preguntar y responder.²³²

17.4.1.9 PROHIBIDO DECIR «NO»

OBJETIVO: Potencializar la memoria y fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: listados de preguntas que lo obliguen a decir no.

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 20 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Memoria y fluidez verbal.

COMO JUGAR: Los alumnos se reparten en dos grupos. Cada uno elige alternativamente un representante. Un alumno cronometra la participación de cada participante.

- El profesor inicia el diálogo con el alumno y debe, mediante preguntas, inducirle a decir la palabra no. (Preguntas del estilo: ¿Está usted casado? ¿Es verdad que nació en Nigeria?, etc.). Se informa a los alumnos de que no deben omitir la verdad y que, en vez de esa palabra, deben decir negativo, de ninguna forma u otra expresión equivalente. Cada alumno que mantenga un diálogo dinámico, y que en treinta segundos no diga la palabra no, gana un punto para su equipo.²³³

²³² ANTUNES, Celso. Juegos para estimular las inteligencia múltiples. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones, 2006 p. 42. Modificado por Jiménez Carmen Elena y Utría Janina, Universidad Del Valle, 2009.

²³³ Ibíd. p. 42

17.4.1.10 DIÁLOGO CONFUSO

OBJETIVO: Ampliar la memoria y fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Cronómetros por parejas.

JUGADORES: De 2 o mas personas.

TIEMPO: De 20 o 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Memoria verbal, creatividad y fluidez verbal.

COMO JUGAR: Alumnos repartidos por parejas, sentados frente a frente. Un alumno está encargado de cronometrar el debate.

- el profesor debe decidir dos asuntos del debate, uno para cada alumno. Iniciado el recuento del tiempo, cada participante debe desarrollar su argumento, entremezclándolo de preguntas hechas al oponente. Deben hablar al mismo tiempo, y el objetivo de cada alumno es mantener la línea de argumentación de su asunto, confundiendo al colega. Gana un punto uno de los oponentes, o los dos, si en el tiempo fijado (20 a 30 segundos) no ha perdido el hilo de su razonamiento.²³⁴

17.4.1.11 LOTERÍA VARIADA

OBJETIVO: Aumentar la atención y la concentración.

MATERIALES NECESARIOS: Colores, revistas, tijeras, pegamento, papel bond y cartulina.

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Lenguaje (artículos definidos e indefinidos) Percepción visual, Vocabulario.

COMO JUGAR: Coleccionar figuras coloreadas de revistas, por duplicado, formando 36 pares. Hacer cuatro carteles en cartulina o madera y pegar en cada cartel seis figuras. Las repetidas deben pegarse cada una en un cartón o tarjeta.

²³⁴ Ibíd. P 42

- Sortear las figuras de las tarjetas entre los niños, que deben montarlas sobre el original, después de nombrarlas. Es indispensable que utilicen el artículo definido y el indefinido para cada objeto. Ej.: el aguacate verde, el limón amarillo, etc.²³⁵

17.4.1.12 BINGO GRAMATICAL

OBJETIVO: Ampliar el vocabulario y la concentración.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas o periódicos, tijeras, pegamento, cartulina, lápiz, colores y una caja.

JUGADORES: 2 o más jugadores.

TIEMPO: 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Lenguaje (declinación de géneros) Percepción visual y vocabulario.

COMO JUGAR: Coleccionar figuras coloreadas de objetos variados de revistas, como, por ejemplo, blusas, zapatos, gafas o frutas e incluso animales. Pegar esas figuras en cartulina, formando 36 fichas. En una caja hay papeletas dobladas con los nombres de las figuras.

- Distribuir las figuras entre los participantes y sortear las papeletas con sus nombres. El niño que tenga la figura debe presentarla, decir sus cualidades, observando la concordancia de género de los sustantivos y adjetivos. Ej.: la camisa blanca, el peine azul, etc.²³⁶

17.4.1.13 JUEGO DE LOS DISPARATES

OBJETIVO: incrementar la creatividad, la memoria y la fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y marcador

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: 15 a 25 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Memoria, fluidez verbal, Creatividad.

²³⁵ Ibid. p. 43

²³⁶ Ibid. P. 43

COMO JUGAR: Alumnos sentados en fila en un aula. Una hoja de papel en blanco para el primer alumno de cada fila. Un tema para todas las filas, dicho por el profesor.

- El primer alumno transmite el mensaje al segundo de la fila, sin repetir más de una vez las palabras pronunciadas. El segundo alumno, transmite el mensaje como lo entendió y lo pasa al tercero, y así hasta el final de la fila. Esa transmisión suele modificar el sentido del mensaje y, muchas veces, introduce elementos nuevos en la comunicación, haciendo posible un interesante debate sobre el dominio del vocabulario, el valor de la comunicación por escrito y otros elementos sobre fluidez verbal y estructura gramatical.²³⁷

17.4.1.14 ALFABETO VIVIENTE

OBJETIVO: Ampliar la alfabetización, memoria verbal y fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Hojas de papel bond, cinta de tela, colores y tijeras.

JUGADORES: 2 o más jugadores.

TIEMPO: 25 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, memoria verbal y fluidez verbal.

COMO JUGAR: Hojas de papel fuerte con las letras del alfabeto impresas en ellas, dibujadas o ejecutadas con el ordenador. Una o dos hojas para las consonantes, y cuatro para las vocales. Cintas de tela.

- El profesor coloca detrás de cada alumno una letra del alfabeto y explica las reglas del juego. Al dar la señal, menciona una palabra o un mensaje previamente preparado que utilice sólo las letras disponibles. Por ejemplo: «El río... se sitúa al norte». Los alumnos, dentro del tiempo determinado por el profesor y que debe ir reduciéndose cada vez más, deben organizarse de modo que formen la palabra o la frase, componiendo un «alfabeto viviente» y dejando un espacio entre la última letra de una palabra y la primera de la otra. En etapas posteriores, se pueden incorporar más letras, y cada alumno puede, de modo progresivo, ir asumiendo más de una letra.²³⁸

²³⁷ Ibíd. p. 44

²³⁸ Ibíd. p. 44

17.4.1.15 ALFABETO VIVO

OBJETIVO: Potencializar el razonamiento lógico, memoria verbal y fluidez verbal.

MATERIALES NECESARIOS: Pizarrón y marcadores.

JUGADORES: 2 o más personas

TIEMPO: 15 a 35 minutos

HABILIDADES QUE PROPICIA: Razonamiento lógico, memoria verbal y fluidez verbal.

COMO JUGAR: Alumnos sentados en filas en el aula. El profesor asigna una letra distinta del alfabeto a cada alumno.

- El profesor explica a los alumnos las normas del juego. Escribirá una palabra, y después una frase en la pizarra, y a una señal, el alumno a quien corresponde la primera letra de la palabra deberá ponerse en pie y decir su nombre o: «Alfabeto vivo». A continuación, el alumno dueño de la segunda letra dirá la palabra hasta la formación completa (Ej.: El profesor escribe en la pizarra la palabra FORMIDABLE; y, a una señal, el alumno que recibió la letra F se pone de pie y dice su nombre; después, el que posee la letra O; luego, el de la R, y así sucesivamente). Cuando se trata de una frase, todos los alumnos de la clase deben decir: «Alfabeto vivo»; después, la última letra de una de las palabras y la primera de la palabra siguiente.²³⁹

17.4.1.16 DOMINÓ ESPECIAL

OBJETIVO: Aumentar Lenguaje (variación de número) percepción visual y vocabulario.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas, periódico cartulinas.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: 15 a 25 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Lenguaje (variación de número) percepción visual y vocabulario.

²³⁹ Ibíd. p. 45

COMO JUGAR: El juego es un dominó convencional, pero la participación del niño exige que empareje figuras iguales, verbalizando la cantidad y la progresión de piezas del dominó montado y observando la concordancia de número de sustantivos y adjetivos. Ej.: La pina tropical amarilla, las uvas negras, etc.²⁴⁰

17.4.1.17 ME TOCA A MÍ

OBJETIVO: Acentuar la fluidez verbal elaboración de frases percepción visual y razonamiento espacial.

MATERIALES NECESARIOS: 25 cartones, una bolsa plástica, revistas y o periódicos.

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 15 a 20 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Ffluidez verbal, elaboración de frases percepción visual y razonamiento espacial.

COMO JUGAR: Utilizando grabados de revistas, montar veinticinco cartones con figuras, sesenta cartones con número secuencial de puntos y una bolsa de plástico.

• El niño debe:

- 1) Retirar una figura de la bolsa;
- 2) Elaborar una frase o un mensaje sencillos;
- 3) Retirar dos figuras e ir elaborando frases que involucren a los objetos y personajes.²⁴¹

²⁴⁰ Ibíd. P. 45

²⁴¹ Ibíd. P. 45

17.4.1.18 ROMPECABEZAS

OBJETIVO: Multiplicación de la fluidez verbal, recepción visual y razonamiento espacial.

MATERIALES NECESARIOS: Revistas o periódicos tijeras lápiz colores y cartulina y pegamento.

JUGADORES: 2 o mas personas

TIEMPO: De 15 a 35 minutos

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, recepción visual y razonamiento espacial

COMO JUGAR:

Utilizando una figura de una revista, calendario o incluso de un anuncio, montar un rompecabezas con treinta piezas (para alumnos de cuatro o cinco años) o de hasta setenta piezas.

- La tarea de los alumnos, distribuidos en grupo o individualmente, es montar el rompecabezas nombrando los elementos de la figura, estableciendo relaciones entre los personajes e inventando o deduciendo situaciones que impliquen a lo anterior o a lo posterior.²⁴²

17.4.1.19 TELÉFONO INALÁMBRICO

OBJETIVO: Incrementar la Fluidez verbal, el vocabulario y la sociabilidad.

MATERIALES NECESARIOS: Un teléfono ya sea de juguete o de verdad.

JUGADORES: 2 o más jugadores.

TIEMPO: 15 a 25 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, vocabulario y sociabilidad

COMO JUGAR: Utilizar un teléfono cualquiera o uno de juguete. Si no hay disponible uno, simular su existencia.

- La tarea de los alumnos, repartidos en grupos o individualmente, es transmitir a otras personas no presentes en el lugar cómo se agruparon esos objetos sobre

²⁴² Ibíd. p. 46

una mesa. Las actividades de esta naturaleza van ampliando, de manera progresiva, la capacidad de transmisión de los niños; cuando esto sucede, se pueden ir añadiendo nuevas piezas, ampliando la necesidad de más detalles en la transmisión.²⁴³

17.4.1.20 IMÁGENES

OBJETIVO: Masificar la fluidez verbal el vocabulario y el razonamiento espacial.

MATERIALES NECESARIOS: Elementos diferentes (juguetes).

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 20 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: la fluidez verbal, el vocabulario y el razonamiento espacial.

COMO JUGAR: Esta actividad (o juego) se realiza con tres piezas cualquiera, por ejemplo, un vaso, un tubito o una pajita y una caja de cerillas.

- La tarea de los alumnos, repartidos en grupos o individualmente, es transmitir a otras personas no presentes en el lugar cómo se agruparon esos objetos sobre una mesa. Las actividades de esta naturaleza van ampliando, de manera progresiva, la capacidad de transmisión de los niños; cuando esto sucede, se pueden ir añadiendo nuevas piezas, ampliando la necesidad de más detalles en la transmisión.²⁴⁴

17.4.1.21 DIÁLOGO ANIMADO Y SENCILLO

OBJETIVO: desarrollar la fluidez verbal, el vocabulario y el razonamiento espacial.

MATERIALES NECESARIOS: piezas de cocina, herramientas, juegos de té o café, mobiliario o incluso figuras recortadas de revistas.

JUGADORES: 2 o más personas.

²⁴³ Ibid. P.46

²⁴⁴ Ibid. P.46

TIEMPO: 15 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: fluidez verbal, vocabulario y razonamiento espacial.

COMO JUGAR: Los alumnos, mediante dramatizaciones, crean situaciones que impliquen citar los objetos presentes. Los diálogos libres, poco a poco, deben ser más elaborados, incluso introduciendo las palabras o expresiones que tienen que utilizar los participantes en la escena descrita.

Desarrollo:

- Los alumnos, orientados por el profesor, transmitirán mensajes por teléfono, con un asunto específico. El profesor tiene que elegir a los participantes, el mensaje que se transmite (la exploración de una cueva, por ejemplo) y premiar a los alumnos por la claridad y adecuación al asunto.²⁴⁵

17.4.1.22 DE LA A a LA Z

OBJETIVO: Reconocimiento de letras, sílabas, incrementar la percepción visual y el vocabulario.

MATERIALES NECESARIOS: varios rompecabezas elaborados donde se encuentre figuras, la letra inicial de la figura correspondiente y el nombre de la misma gráfica.²⁴⁶

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: 15 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Reconocimiento de letras y sílabas
Percepción visual y vocabulario.

COMO JUGAR: Fichas de cartulina con cortes para ser encajadas. En una parte irá la figura de un objeto; en otra la inicial del objeto, y en la tercera, la palabra. Ej.: En la primera parte, la figura de un plátano; en la segunda, la letra P; y en la tercera, la palabra «plátano».

- Los alumnos, distribuidos en grupos o individualmente, montarán el rompecabezas nombrando los elementos de la figura, reconociendo la letra y asociándola con la palabra, y ésta, con la figura.²⁴⁷

²⁴⁵ Ibid. P.47.

²⁴⁶ Ibid. P.47

²⁴⁷ Ibid. P.47

17.4.1.23 ALFABETOS

OBJETIVO: Incrementar la alfabetización, y reconocimiento de letras y sílabas.

MATERIALES NECESARIOS: Cartulina y fichas con letras.

JUGADORES: 3 o más jugadores.

TIEMPO: 15 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, reconocimiento de letras y sílabas.

COMO JUGAR: Montar en cartulina o madera varias fichas con letras, alternando letras de distintas formas, cursivas, vaciadas, de imprenta, etc. El ordenador puede proporcionar diferentes fuentes o tipos de letra.

- Los alumnos, individualmente o en grupos escogerán las letras iguales, formarán sílabas o palabras, crearán palabras nuevas, identificarán en letra cursiva la misma palabra escrita en otros tipos, y muchas otras actividades.²⁴⁸

17.4.1.24 DOMINÓ ROMPECABEZAS

OBJETIVO: Alfabetización, percepción visual y vocabulario

MATERIALES NECESARIOS: Cartulina, tijeras pegamento, colores y revistas

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 20 a 30 minutos

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, percepción visual, vocabulario y manejo de la lateralidad

COMO JUGAR: Preparar fichas para encajar, conteniendo por un lado una letra del alfabeto (ejecutada con la ayuda del ordenador) y, por el otro, una figura sacada de una revista cuyo nombre comienza con esa letra.

²⁴⁸ Ibíd. P. 48.

Los alumnos, individualmente o en grupo, montarán el rompecabezas diciendo los elementos de la figura, reconociendo las letras o asociándolas con la palabra que nombra esa figura.²⁴⁹

17.4.1.25 JUEGO DE LA MEMORIA

OBJETIVO: Alfabetización, percepción visual y vocabulario.

MATERIALES NECESARIOS: Cartón, tijeras, revistas y pegamento

JUGADORES: 2 o más jugadores.

TIEMPO: 20 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, percepción visual y vocabulario.

COMO JUGAR: Piezas de cartulina o cartón, formadas por tres cartones: uno con la letra o sílaba inicial del nombre del objeto, otro con la palabra y la figura del objeto, y otro sólo con la figura.

- Los alumnos, individualmente o en grupos, montarán el rompecabezas diciendo los elementos de la figura, formando pares que se atengan a la correspondencia entre figura y palabra o, en una fase ulterior, figura-palabra-letra.²⁵⁰

17.4.1.26 PRIMERAS FRASES

OBJETIVO: Alfabetización, percepción visual y vocabulario

MATERIALES NECESARIOS: Cartulina, colores y tijeras.

JUGADORES: de 2 o más jugadores.

TIEMPO: de 15 a 25 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, percepción visual y vocabulario

COMO JUGAR: Construir piezas con cartulina que representen una figura y la palabra que la designa. Cortar ese cartón formando un rompecabezas.

- La tarea de los alumnos es formar palabras encajándolas a las partes de la figura correspondiente, y en etapas ulteriores, formar frases, relacionando la frase con la figura.²⁵¹

²⁴⁹ Ibid. P. 48.

²⁵⁰ Ibid. p. 48

²⁵¹ Ibid. p. 49

17.4.1.27 PRIMERAS PALABRAS

OBJETIVO: Alfabetización, percepción visual, memoria y vocabulario

MATERIALES NECESARIOS: Cartón, revistas, tijeras, pegamento y lápiz.

JUGADORES: 2 o más jugadores.

TIEMPO: 15 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, percepción visual, memoria y vocabulario.

COMO JUGAR: Innumerables letras del alfabeto, hechas con la ayuda del ordenador, pegadas en cartón, y muchas figuras sacadas de revistas, también pegadas en cartón. Un cuadro o una pantalla forrada de franela que servirá de fondo a los montajes.

- La tarea de los alumnos, individualmente o en grupos, es poner en el franelograma una figura adjuntando las letras que forman la palabra. Ese mismo tipo de juego se puede utilizar para leyendas cartográficas, símbolos y muchos otros fines.²⁵²

17.4.1.28 RIESGO

OBJETIVO: Alfabetización, ortografía, percepción visual, razonamiento espacial.

MATERIALES NECESARIOS: Dados con letras y una clepsidra (reloj de arena).

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 15 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, ortografía, percepción visual, razonamiento espacial.

COMO JUGAR: Los alumnos, individualmente o en grupos, combinarán los dados, formando sílabas o palabras. Un alumno tira el primer dado, y a partir de él, forma la palabra que comience con la letra sorteada. Existen variaciones, como la de tirar dados sólo con algunas letras.²⁵³

²⁵² Ibid. P. 49

²⁵³ Ibid. P. 49

17.4.1.29 JUEGO DEL ALFABETO

OBJETIVO: Alfabetización, ortografía, percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Cartón, revistas, tijeras, pegamento y lápiz.

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: 25 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, ortografía, percepción visual y atención.

COMO JUGAR: Recortar y pegar palabras en cartulina o escribirlas en el ordenador con diferentes tipos de letra.

- La tarea de los alumnos, distribuidos en grupos o individualmente, es la de seleccionar palabras que comiencen (contengan o terminen) con una determinada letra o colocar palabras en orden alfabético. En niveles más elevados, incluir artículos y solicitar la formación de frases o mensajes relacionados con diferentes fines.²⁵⁴

17.4.1.30 VAMOS A ADIVINAR

OBJETIVO: Alfabetización, comprensión de la lectura, percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Domino con 28 piezas donde en un lado hay un animal y en el otro una frase identificadora.

JUGADORES: 2 o mas personas.

TIEMPO: de 25 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, comprensión de la lectura, percepción visual y atención.

COMO JUGAR: Formar un dominó con 28 piezas en las que cada una presente una figura (por ejemplo: un caballo), y al lado, una frase identificadora (con ella podemos pasear y disputar carreras).

²⁵⁴ Ibid. P.50

- Después de distribuir las piezas entre los participantes, el profesor separa la pieza que inicia el juego y cada alumno deberá leer el mensaje escrito y encontrar entre sus piezas la figura correspondiente, o viceversa.²⁵⁵

17.4.1.31 JUEGO DE PALABRAS

OBJETIVO: Alfabetización, interpretación de texto, percepción visual, atención.

MATERIALES NECESARIOS: Un texto agradable hojas blancas y lapicero.

JUGADORES: 2 o más personas.

TIEMPO: 20 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, interpretación de texto, percepción visual, atención.

COMO JUGAR: Escoger un texto y, después de su lectura con la clase, formar dos o más frases sobre el mismo. Escribir cada una de las palabras de esas frases en diferentes papeles, barajarlos y sujetarlos con un clip.

- Después de dividir a la clase en grupos, entregar a cada uno un conjunto de palabras. La tarea del grupo será formar frases, teniendo presente todas las reglas gramaticales establecidas.²⁵⁶

17.4.1.32 DIARIO MUNDIAL

OBJETIVO. Alfabetización, interpretación de un texto, Percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Caja, revistas, pegamento, lápiz, colores, papelillo y tijeras.

JUGADORES: De 2 o mas personas.

TIEMPO: De 20 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, interpretación de un texto, Percepción visual y atención.

²⁵⁵ Ibid. P.50

²⁵⁶ Ibid. P. 50.

COMO JUGAR: Hacer, junto con los alumnos, un televisor con una caja de cartón de embalaje.

- Solicitar a los alumnos que presenten «reportajes» sobre asuntos vinculados a la escuela o sobre noticias generales. En etapas posteriores, el nivel de los programas puede ganar en perfeccionamiento e incluir diferentes materias, como opiniones, comentarios, entrevistas y otros elementos que suelen caracterizar los telediarios.²⁵⁷

17.4.1.33 EL AMIGO INVISIBLE

OBJETIVO: Interpretación de texto, fluidez verbal, percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Tiras de papel y lapicero y 1 una bolsa.

JUGADORES: De 2 0 más personas.

TIEMPO: De 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Interpretación de texto, fluidez verbal, percepción visual y atención.

COMO JUGAR: Nombres de todos los alumnos de la clase en tiras de papel. • El alumno elige una tira y debe describir al compañero que aparece en ella, de forma que sea clara la presentación de sus características, pero utilizando medios implícitos para dificultar su identificación.

- Los colegas pueden formular preguntas aclaratorias que serán respondidas por el presentador, diciendo sólo «sí» o «no».
- Después de la identificación, se llama a otro alumno y el juego prosigue. Una variante del juego es que aparezcan nombres de acontecimientos o sucesos, para describirlos del mismo modo.²⁵⁸

²⁵⁷ p. 51

²⁵⁸ Ibíd. P.51

17.4.1.34 CARTAS ENIGMÁTICAS

OBJETIVO: Alfabetización, interpretación de un texto, creatividad.

MATERIALES NECESARIOS: Texto.

JUGADORES: De 2 o mas personas.

TIEMPO: De 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización, interpretación de un texto, creatividad.

COMO JUGAR: Elegir un texto y, después de su lectura con la clase, formar dos o más frases sobre el mismo.

Desarrollo:

- Los alumnos, distribuidos en grupos, deben «traducir» el texto utilizando símbolos que caractericen a una verdadera «carta enigmática». Antes del juego, será interesante mostrar lo que es una carta enigmática y cómo algunas palabras permiten su simbolización con diferentes signos. Ej.: Carabela se puede simbolizar con un rostro (cara) y una vela.²⁵⁹

17.4.1.35 JUEGO DE MÍMICA

OBJETIVO: Fluidez verbal, percepción visual, atención.

MATERIALES NECESARIOS: Texto didáctico.

JUGADORES: De 2 0 mas jugadores.

TIEMPO: De 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, percepción visual, atención.

COMO JUGAR: Seleccionar un texto y leerlo. Elegir algunas frases significativas.

- Solicitar a algunos alumnos que transmitan el texto sin utilizar el lenguaje oral, correspondiendo a los demás intentar interpretar con la mímica el sentido de esas frases. En etapas posteriores, se puede reducir la participación del profesor y los propios alumnos pueden seleccionar texto, elegir mensajes y transmitirlos

²⁵⁹Ibíd. p. 51

mediante la mímica. Esos textos pueden y deben incluir, de modo progresivo, contenidos de distintos componentes curriculares.²⁶⁰

17.4.1.36 TÍTERES

OBJETIVO: Fluidez verbal, percepción visual, atención.

MATERIALES NECESARIOS: Imaginación

JUGADORES: De 2 o más persona.

TIEMPO: 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, percepción visual, atención.

COMO JUGAR: Crear una historia colectiva basándose en otro relato adaptado, o parodiando la letra de una música o incluso una narración extraída de una noticia del periódico o de un caso relatado en TV.

- Solicitar a los alumnos que representen esa historia, utilizando títeres, viejos objetos metálicos, elementos tomados de libros u otros recursos materiales creados por los grupos, procurando construir lenguajes suplementarios a los verbales.²⁶¹

17.4.1.37 PALMAS

OBJETIVO: Fluidez verbal, lenguaje (declinación o flexión verbal), percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Texto didácticos.

JUGADORES: De 2 0 más personas.

TIEMPO: De 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, lenguaje (declinación o flexión verbal), percepción visual y atención.

²⁶⁰ ANTUNES, Celso. Juegos para estimular las inteligencia múltiples. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones, 2006 p. 52. Modificado por Jiménez Carmen Elena y Utria Janina, Universidad Del Valle, 2009.

²⁶¹ Ibíd. P. 52

COMO JUGAR: Seleccionar un texto y leerlo lentamente en alto. Orientar a los alumnos para que identifiquen la presencia de adverbios, adjetivos, tiempos verbales, sustantivos y otros elementos de la composición escrita.

- El texto debe leerse de modo pausado y los alumnos, reunidos en grupos, deben batir palmas en los momentos de la lectura en que surja el adverbio (u otra figura). Los grupos que lo hagan en el momento correcto ganan puntos, que deben anotarse en una hoja de papel grande, y la actividad continúa. El profesor puede, de modo progresivo, ir ampliando las dificultades y los niveles de profundización de la interpretación gramatical de los grupos que disputan puntos en la actividad.²⁶²

17.4.1.38 OTRA MITAD

OBJETIVO: Fluidez verbal, percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Dicionarios.

JUGADORES: De 2 a mas personas.

TIEMPO: De 20 a 40 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, percepción visual y atención.

COMO JUGAR: Los alumnos deben estar organizados por parejas o en grupos.

- El juego comienza con el profesor escribiendo en la pizarra una palabra y cortándola por la mitad. Los alumnos formarán con cualquiera de las dos medias palabras existentes, y auxiliados por diccionarios, su «otra-mitad», es decir, nuevas palabras a partir de la media palabra existente. Vence el grupo que más palabras válidas forme en el tiempo previamente fijado por el profesor.²⁶³

²⁶² Ibid. P. 52

²⁶³ Ibid. P.53

17.4.1.39 AUTÓDROMO AL REVÉS

OBJETIVO: Gramática, vocabulario, Percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Hoja de papel cuadriculada.

JUGADORES: De 2 a 15 personas.

TIEMPO: De 20 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Gramática, vocabulario, Percepción visual y atención.

COMO JUGAR: Los alumnos se reúnen en grupos; en la pizarra habrá una hoja de papel cuadriculado para anotar el progreso de cada equipo.

- Comenzada la actividad, el profesor propone las normas (por ejemplo: se dice una palabra y avanza un cuadro el grupo que presente un sinónimo o un antónimo). Fijada la norma, el profesor puede ir diciendo palabras que previamente ha seleccionado, y el grupo (o un alumno individualmente, pero representando al grupo) por rumos, debe presentar la respuesta. En el papel de la pizarra se van registrando los progresos de los equipos y, por tanto, los puntos que van acumulando. En niveles más elementales, el juego se puede aplicar para identificar palabras masculinas y femeninas, en singular o en plural, y otras situaciones.²⁶⁴

17.4.1.40 VOCAL-DEDO

OBJETIVO: Fluidez verbal, gramática, vocabulario y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Palabras.

JUGADORES: De 2 o mas personas.

TIEMPO: De 20 a 35 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, gramática, vocabulario y atención.

COMO JUGAR: Seleccionar una serie de palabras.

²⁶⁴ Ibíd. p. 53

- Leer cada una de las palabras, sustituyendo las vocales por un determinado dedo de la mano previamente acordado con los alumnos. Después, los alumnos elegirán determinadas palabras que deberán pronunciar, sustituyendo la vocal por el uso de los dedos.²⁶⁵

17.4.1.41 FANTASMA

OBJETIVO: Fluidez verbal, gramática, Percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: pizarra o papel bond y marcadores o colores.

JUGADORES: De 2 o más personas.

TIEMPO: De 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Fluidez verbal, gramática, Percepción visual y atención.

COMO JUGAR: Pizarra u hojas de papel para el dibujo de la horca.

- En el juego se alternan dos o más alumnos. El primero inventa una palabra y coloca en el papel o en la pizarra tantos trazos como letras tenga. Comenzado el juego, los compañeros se alternan añadiendo una letra cada vez a la derecha o a la izquierda, sin que ninguno de los participantes sepa previamente qué palabra se está construyendo. Cuando uno de los alumnos no encuentre continuidad y ésta existiese, pierde el juego. También pierde quien propone una letra que haga opositor.²⁶⁶

17.4.1.42 LA VIEJA CURIOSA

OBJETIVO: Alfabetización y percepción visual y atención.

MATERIALES NECESARIOS: Cartulina, tijeras, lápiz y pegamento.

JUGADORES: De 2 o más personas.

²⁶⁵ Ibíd. p. 53

²⁶⁶ Ibíd. P.54

TIEMPO: De 20 a 30 minutos.

HABILIDADES QUE PROPICIA: Alfabetización y percepción visual y atención.

COMO JUGAR: Cartulina dividida en nueve partes. En cada parte, un agujero. Por debajo de esa hoja se coloca otra, donde están dibujados pequeños círculos, que colocada debajo de la cartulina debe «encajarse» en ella. Esta segunda hoja, que puede alternarse con muchas otras, debe contener palabras.

- El alumno debe demostrar su capacidad de leer las palabras. Cada una que consigue, equivale a un punto, que debe anotarse con una ficha, un garbanzo o una judía. Vence el alumno que logre tres puntos en horizontal, vertical o diagonal.²⁶⁷

²⁶⁷ Ibíd. p. 54

18. CONCLUSIÓN

El lenguaje no debe ser visto como una materia más de la escuela, profesores padres de familia y estudiantes deben mantener esta concepción clara, reconociendo la función que cumple en la vida del ser humano, otorgándole la importancia que merece por ser la forma de comunicación primaria con su entorno, para expresar sentimientos y pensamientos y todo una serie de elementos que hacen que la convivencia con sus semejantes sea más amena. Desafortunadamente aun la sociedad en general no se concientiza de ello, la escuela es fiel reflejo de la problemática los modelos pedagógicos que se imparten no son lo suficientemente ambiciosos y no logran abarcar el total de las habilidades, se da prioridad a otras disciplinas dejando de lado el lenguaje lo cual crea brechas que en futuro no se solventan, a esto se suma la falta de creatividad de los docentes a la hora de impartir la cátedra, haciendo que los niños se desmotiven y se desconecten de la clase. Allí se pierde la etapa primordial para el aprendizaje.

Cada día más jóvenes llegan a la universidad con serias falencias y vacíos que le generan contratiempos y dolores de cabeza al momento de enfrentarse a todo el dominio del lenguaje que implica el ingreso a la educación superior. Dicho problema se genera porque se está desperdiciando una etapa clave, los primeros años de la escuela donde el niño está apresto al conocimiento, donde sus potencialidades están desbordadas y ansiosas de ser exploradas y “explotadas”

El lenguaje es un área amplia y rica para ser y rediseñada, por medio de numerosos mecanismos de otras disciplinas, una de ellas es la educación física que ofrece herramientas variadas como lo es el juego y actividades lúdicas en general. Existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego y su relación en el sano desarrollo de los niños, tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Jugar para el niño es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial para su desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades. No se puede dudar, que los niños y niñas son felices jugando, y recreándose, la inclusión de este elemento de la educación física en el área del lenguaje en la elaboración de un proyecto educativo que manejado de una forma adecuada puede arrojar unos magníficos resultados y el papel trascendental para la enseñanza comprensión y asimilación del lenguaje.

La reflexión actual sobre la actividad lúdica gira en torno a los juegos y su papel en el aprendizaje la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir los padres y adultos en las actividades lúdicas. La lúdica ha estado presente desde siempre y cuando profundizamos en sus fundamentos podemos comprender por qué el juego es la herramienta a través de la cual el ser humano mejor comprende.

No podemos olvidar que el proceso de desarrollo infantil y la conquista de la autonomía se resumen en una progresiva comprensión y adaptación al mundo. Este proceso natural es a la vez difícil y complejo. Las habilidades necesarias para “descifrar” el funcionamiento y las reglas del mundo se van adquiriendo de manera paulatina. A través de la imitación el niño se esfuerza por comprender al adulto como persona y al entorno que lo rodea.

El niño vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen de los adultos, al mismo tiempo que descubre sus múltiples posibilidades y comienza a interactuar con la sociedad en la cual se deberá insertar. En síntesis, al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura de su entorno. Por esto, en las Diferentes etapas del juego infantil, encontramos el momento preciso para ayudar a los niños a adaptarse e integrarse, para prepararlos a adquirir las habilidades necesarias para enfrentar el proceso de aprendizaje a través de toda la vida.

Cuando se elabore una reforma educativa pertinente replanteando la forma de enseñanza del lenguaje y se le dé la importancia que tiene para la sociedad se podrán cambiar las estadísticas que se tienen a nivel nacional e internacional, Colombia debe figurar en ellas, no en los últimos lugares como lo está haciendo, de hecho, se debe aspirar ocupar los primeros lugares en la escala. El camino por recorrer es largo, y solo será efectivo si se inicia desde la infancia donde el niño empieza a consolidar el lenguaje estableciéndolo para el reto de su vida.

BIBLIOGRAFIA

ANTUNES, Celso. Estimular Las Inteligencias Múltiples, Que Son, Como Se Manifiestan, Como Funcionan, Traducido por: Villalba. Alberto 4ta Edición Madrid.: Narcea S.A De Ediciones, 2004.118 p. ISBN 84-277-1299-5.

ANTUNES, Celso. Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Traducido por: Villalba, Alberto 2da Edición. Madrid (España).editorial Narcea, S. A. Ediciones, 2006, 207 p. ISBN. 84-277-1410-6.

CHAUVEL, Denise. MICHEL Viviane, Juegos de reglas. Para desarrollar la inteligencia. Traducido y adaptación de GARCIA, GARCIA, Jesús. Madrid Editorial Narcea, S. A. Ediciones, 1989, 254 p. ISBN. 84-277-0852-1.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION. Decreto1860. (3, agosto, 1994). Por el cual se reglamenta parcialmente la ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. Diario Oficial. Bogotá, D, C.: 1994. P.117-229.

COLOMBIA. MINISTERIO DE LA EDUCACION, Ley (8, febrero, 1994). Por la cual se expide la ley general de la educación, Diario Oficial. Bogotá, D. C., 1994 p. 1-115.

COLOMBIA. MINISTERIO DE LA EDUCACION. Ley (18, enero, 1995) por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte, Diario Oficial. Bogotá, D.C., 1995 p. 1-41.

CUELLAR MERA, Marlly Johanna (Autor). MOSQUERA CANO, Marisol (Autor). LARA GONZALEZ, Walter (Director), El estímulo de las inteligencias múltiples en la enseñanza de las ciencias sociales.: Caso las escuelas del estrato uno de Santiago de Cali. Trabajo de grado Licenciada en Ciencias Sociales, Cali-Colombia, Universidad del Valle, Facultad de Pedagogía, Departamento de Licenciatura en Ciencias Sociales, 2007 152 p. + anexos.

GARDNER. Howard. Inteligencias Múltiples la Teoría en la Práctica, Cognición y Desarrollo Humano, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S. A.1995. 313p. ISBN: 84-493-0158-0.

NAVIA LÓPEZ, Gaby Fernanda (Autor). SÁNCHEZ MERCADO, Cindy (Autor). Contexto y características del desarrollo de la habilidad de producción oral basado en el reconocimiento de las inteligencias múltiples, estudio de caso en un colegio bilingüe de Cali. Trabajo de grado. Licenciada en Lenguas Extranjeras, Cali-Colombia, Universidad del Valle, Facultad de pedagogía, Departamento de Licenciatura en Ciencias Sociales, 2007 139 p.

PELEGRÍN, Ana. Cada cual atiende su juego, De tradición oral y literatura. 4ta Edición. Madrid (España). Editorial Cincel, S. A.1990.240 p. ISBN. 84-704-6334-9

PÉREZ ATEHORTÚA, Rosa Elena. Juegos Estacionarios de Piso y de Pared. Armenia-Colombia.: Editorial Kinesis, 1999.154 p. ISBN. 95-894-0123-6

PIAGET, Jean. INHELDER Bärbel. Psicología del niño, 3ra Edición Madrid (España) Ediciones Morata S.A. 1972. 159 p.

PUCHE NAVARRO, Rebeca. Formación de herramientas científicas en el niño pequeño. Santafé de Bogotá, D. C. Arango Editores en coedición Con la Universidad Del Valle, 2000. 187p. ISBN: 958-27-0039-4.

PUCHE NAVARRO, Rebeca. GUILLÉRON, Christianne. ¿Volver a Piaget?, Universidad Del Valle –Colombia. Centro Editorial Universidad Del Valle. 1992.161p. ISBN. 958-9047-40-8.

PUCHE NAVARRO, Rebeca. LOZANO HORMAZA, Hernán. El sentido del humor en el niño, Estudio Empírico: Bogotá: Siglo Del Hombre Editores, Universidad Del Valle. Investigación en Psicología, Cognición y Cultura, 2001 176 p. ISBN 958-665-043-X.

Revistas Estándares Básicos de Competencias en lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas: lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden: Bogotá. D.C. mayo de 2006, Documento No.3 ISBN 958-691-290-6.

TRIGO AZA, Eugenia. Juegos Motores y Creatividad. Colección Pedagógicas Corporales 2da Edición. España. Editorial Paidotribo, 1992. 284p. ISBN.:84-86475-24-4.

TUTTLE CHERYL, Gerson. PAQUETTE PENNY, Hutchins. Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños. Barcelona (España). Editorial Ediciones Ceac. 123 p.

WEBGRAFIA

ACUÑA Beltrán Luisa Fernanda. Aula urbana-magazín estrategias pedagógicas. {En línea}. {18 octubre de 2009}. Disponible en: <http://www.idep.edu.co/documentacion.shtml?x=5500>

Florencia. Definición de rima. . {En línea}. {21 octubre de 2009} Disponible en <http://www.definicionabc.com/general/rima.php>

FUNLIBRE. Juegos y rondas. . {En línea}. {10 octubre de 2009}
Disponible en <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>

GÁRATE Gloria Marlene. Características de los niños de 5 años de edad. {En línea}. {30 septiembre de 2009}.Disponible en: <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/03/>

LOPATEGUI, Corsino Edgar. La recreación. {En línea}. {21 octubre de 2009}
Disponible en: <http://www.saludmed.com/Bienestar/Cap6/Recrear.htm>

MARSELLACH Umbert Gloria .El juego en el niño. . {En línea}. {11 octubre de 2009}.
Disponible en: http://www.sapiens.com/castellano/articulos.nsf/Madres_y_padres/El_juego_en_el_ni%C3%B1o/84E2E94EA88F741241256A81002FC2E7!opendocument

Revolución educativa Colombia aprende. Listos los resultados pruebas saber 2005: se mejoró respecto al 2002/2003. {En línea}. {25 septiembre de 2009}.
Disponible en: <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-98882.html>

SALAS, Martha A. El lenguaje. . {En línea}. {10 octubre de 2009}. Disponible en: www.psicologia.unt.edu.ar/programas04/el%20lenguaje.doc

SEGURA Ramón. Crecimiento y desarrollo del niño entre los 6 y los 8 años. . {En línea}. {Consultado el 30 de septiembre del 2009}.Disponible en <http://www.materna.com.ar/Ni%C3%B1o/Ni%C3%B1ez-de-6-a-7-a%C3%B1os/Articulos-Ni%C3%B1o-de-6-a-7-a%C3%B1os/Crecimiento-y-desarrollo-del-nino-entre-los-6-y-los-8-anos/Articulo/ItemID/18473/View/Details.aspx>

Tomada de: <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/intmultiples/caractmi.htm>
Características de las inteligencias múltiples. . {En línea}. {12 octubre de 2009}. Cuadro traducido por Nuria de Salvador de *Developing Students' Multiple Intelligences*. NICHOLSON-NELSON, K. (New York: Scholastic Professional Books 1998).

YTURRALDE, Ernesto. La lúdica. {En línea} {21 octubre de 2009} Disponible en: <http://teamwOrk.com/ludica.htm>.

UNIVERSIDAD DEL VALLE
PALMIRA
DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECA

Formulario de Autorización de Publicación de Proyectos y Tesis Electrónicas

Fecha de Entrega 2010/02/10
Año /mes/ día

1. Identificación de la Tesis o Proyecto de Grado
(Marque con una X que corresponda)

Pregrado ☒ Especialización ☐ Maestría ☐

Nombre del Alumno: Carmen Elena Jiménez zapata
Dirección: Calle 32 a #38-03
Teléfono: 2715733
e-mail: caren823@hotmail.com

Nombre del Alumno: Janina Utria Coronado
Dirección: Calle 34 # 2-51
Teléfono: 2716138
e-mail: janiniko@hotmail.com

Facultad, Escuela, Instituto: Pedagogía, Universidad del Valle Palmira, la Carbonera.
Programa Academico: licenciatura en educación física deporte y recreación.
Título que Opta: Licenciada en educación física deporte y recreación.
Asesor: holbein Giraldo Paredes

Temas de tesis o Proyecto de Grado: Guía metodológica para el desarrollo de la Inteligencia lingüística entre los cinco y siete años, a partir del juego y actividades lúdico-recreativas.
--

Temas Tesis o Proyecto de Grado: (Palabras Claves de 3 a 5 términos) Inteligencias Múltiples, Enseñanza, Aprendizaje, Lenguaje, Juego.

2. Autorización de Publicación de Versión Electrónica de la tesis o Proyecto de Grado.

Por medio de este escrito Autorizo en forma gratuita y por tiempo indefinido a la Universidad del Valle, para situar en la Biblioteca de la Sede un ejemplar del trabajo con el fin de ser consultado por el público.

Igualmente autorizo en forma gratuita y por tiempo indefinido en publicar en forma electrónica o divulgar por medio electrónico el texto del trabajo con el fin de ser consultado por el público en <http://palmira.univalle.edu.co/biblioteca>.

Toda persona que consulte ya sea la biblioteca o en medio electrónico podrá copiar apartes del texto citando siempre las fuentes, es decir el título del trabajo y el autor.

La universidad no será responsable de ninguna reclamación que pudiera surgir de terceros que invoquen autoría de la obra que presento.

Publicación electrónica

X	Autorizo la publicación de todo el texto
X	Autorizo la publicación de la reseña bibliográfica
X	Autorizo la publicación parcial del contenido

El texto de la tesis debe ser entregado en Acrobat, como archivo pdf
El formato tiene que ser en CD-ROM

Firmas	Cedula
Carmen Elena Jiménez Zapata	22.001.162
Janina Utria Coronado	1.114.818.676