

# “EL TRABAJO DE HABILIDADES COGNITIVAS, NO COGNITIVAS Y CREATIVIDAD ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL JUEGO”

Inma Rubio Hernández<sup>(1)</sup>, David López-Ruiz<sup>(2)</sup>

*(<sup>1</sup>) Centro Educativo Los Olivos; (<sup>2</sup>) Universidad de Murcia)*

## Introducción

El hilo conductor de la propuesta metodológica es un juego que toma como referencia a un juego tradicional y conocido: el bingo. Es diseñado para desarrollar de manera lúdica ciertas habilidades en el niño, tanto cognitivas como no cognitivas, así como habilidades pre-lectoras que influyen directamente en la lectoescritura. Hablamos incluso de una intervención preventiva para posibles dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura. La metodología en la que estas actividades están basadas supone un beneficio para todo el grupo de alumnos. Significaría que los niños que no presenten ninguna dificultad potenciarán las capacidades para aprender y los alumnos con alguna dificultad mejorarán sus dificultades de base, siendo menores los posibles déficit que en un futuro pueden plantearse.

Los juegos que se plantean con este método pueden abarcar varias edades oscilando desde los tres hasta los siete años. El planteamiento de los mismos debe ser siempre desde el punto de vista cooperativo, nunca competitivo. Se plantean metas para conseguir un aprendizaje, nunca para “ganar”.

La dinámica del juego es parecida a la de un bingo tradicional. Se distribuyen cartones (uno por equipo, pareja o alumno) que contienen las fichas que hemos seleccionado para la actividad, relacionada siempre con el contenido que queremos trabajar. Estos cartones tienen unas casillas con velcro, con el fin de que puedan servir los mismos para todas las modalidades del juego (Fig. 1). El tutor pone más o menos fichas en él, en función de lo que quiera trabajar o la duración que desea que tenga el juego.

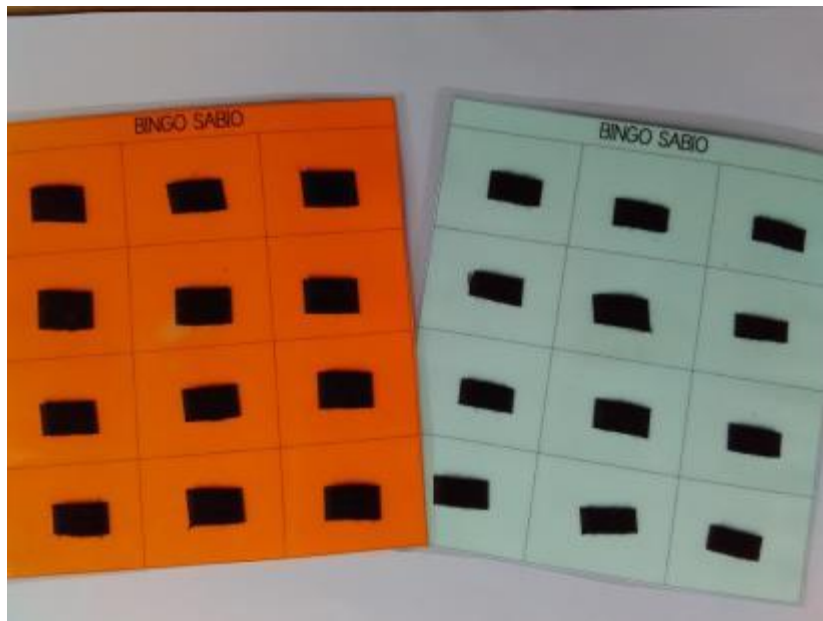


Fig. 1. Tabla de bingo

El alumno debe visualizar y conocer bien las fichas que le han tocado para poder participar con éxito. El maestro va a plantear una cuestión a resolver y cada uno de ellos tiene que ser capaz de saber si, con esas fichas, puede participar o no en ese momento, intentando dar la solución correcta, siempre que sea posible.

Se puede llevar a cabo el juego por equipos, por parejas o de manera individual. Siempre es necesaria nuestra intervención y supervisión, sobre todo para mantener la atención de aquellos que más lo necesitan.

Con el fin de que todos los alumnos puedan participar de la actividad, se tendrá en cuenta el coger las fichas de todos. Podemos encontrarnos con un grupo de niños más rápidos a la hora de encontrar la respuesta a la cuestión planteada, los primeros en levantar la mano para aportar la ficha que dará la solución. Si los tuviéramos en cuenta sólo a ellos, el juego se convertiría en un juego competitivo, siempre serían los mismos niños los que terminarían de vaciar su cartón los primeros y supondría que el juego se mantendría sólo entre ellos, provocando la desmotivación del resto. Nuestra intención es que todos participen y se esfuercen.

Con esta propuesta metodológica se puede trabajar:

1. Atención y memoria visual
2. Discriminación auditiva

3. Vocabulario
4. Cualidades de los objetos
5. Lectura y escritura
  - 5.1. Reconocimiento y composición de su propio nombre
  - 5.2. Reconocer el nombre de los compañeros
  - 5.3. Letras
  - 5.4. Sílabas
  - 5.5. Estructura de palabras
  - 5.6. Asociación palabra-imagen
  - 5.7. Rimas
  - 5.8. Frases
6. Color y arte.
  - 6.1. Suma y mezcla de colores
  - 6.2. Asociación color-objeto

A continuación se detalla el desarrollo de la propuesta en dos intervenciones:

1) Suma de colores y mezclas.

Juego	“Magia de colores” (Bingo sabio)
Contenidos trabajados	Los colores
Organización	En grupo reducido o grupo de clase
Material	Cartones con fichas de manchas de colores
Objetivo	Conocer los colores primarios y los secundarios a través de la mezcla de los mismos

Cada alumno, pareja o equipo tendrá un cartón con las manchas de colores seleccionados previamente (Fig. 2). El maestro sacará varias manchas de color y preguntará: “Cuando mezclamos estos colores (pueden ser dos o tres) hacemos un truco de magia y de pronto aparece un color diferente. ¿Sabéis cuál es el color

que va a aparecer si mezclamos estos que tengo aquí? En ese momento tendrán que hacer memoria y recordar cuál es el que se consigue con esa mezcla (Fig. 3).



Figura 2. Cartón con fichas de manchas de color



Figura 3. Ficha de color rosa presentada. Se sacan la roja y la blanca.

Hay que tener en cuenta que, para poder realizar el juego del bingo sabio con la suma de colores, es necesario haber trabajado estas mezclas previamente, es decir, han tenido que experimentarlo de manera vivencial en el aula.

## 2) Asociación color-objeto.

Juego	“Cada cosa tiene su color” (Bingo sabio)
Contenidos	Los colores

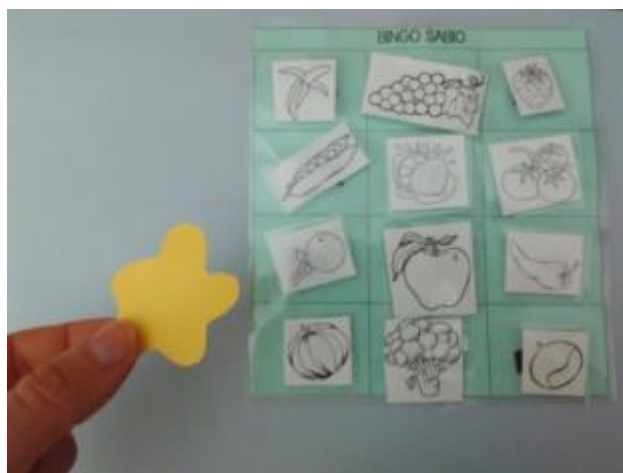
trabajados	
Organización	En grupo reducido o grupo de clase
Material	Cartones con fichas de objetos o fichas de colores
Objetivo	Conocer los colores en general y el color particular que tiene cada objeto

Esta actividad se puede realizar de dos maneras:

- a) Los cartones contienen en este caso fichas de objetos. El maestro les muestra una mancha de color y pregunta: "Tengo un color en mi mano. ¿Sabéis cuál es? ¿Qué cosas de las que tenéis en vuestro cartón pensáis que pueden ser de este color?" (Fig.4). Puede que haya más de una respuesta para esta pregunta, ya que puede haber más de un objeto que se pueda relacionar al mismo color. Por ejemplo: si saca el color amarillo, lo pueden asociar a un plátano, limón, etc. Serían válidas las respuestas de estos objetos (Fig.5).



*Fig. 4. Cartón con objetos y color presentado, en este caso el amarillo.*



*Fig. 5. Cartón con objetos, color seleccionado y los dos objetos asociados al color.*

b) Los cartones pueden contener manchas de color. Entonces el maestro presentará un objeto: “¿Sabéis qué es esto? ¿Qué color puede tener este objeto?”. La respuesta puede ser una o varias. Por ejemplo: Si presenta la imagen de una manzana, el color puede ser rojo, amarillo o verde.

Como conclusiones, se puede afirmar que, con esta propuesta metodológica conseguimos:

- Que la participación del grupo sea plena. Entre todos resolvemos lo que cualquiera de los alumnos no pueda resolver por sí mismo.
- Desarrollar habilidades cognitivas. De tal forma que van adquiriéndose de manera significativa y con motivación los objetivos propuestos para el curso.
- Trabajar habilidades no cognitivas: memoria, atención, ampliación de vocabulario, capacidad de esfuerzo a nivel individual, planificación y espera de turno.
- Necesidad e interés por parte del niño de aprender y permitir al maestro ofrecer una enseñanza individualizada, cubriendo sus necesidades.
- Al tratarse de juegos cooperativos, hay un trabajo de valores muy variado e importante para el desarrollo social del niño. Hablamos de cooperación,

participación, consecución de metas comunes, fomento de la comunicación, respeto y valoración de las actuaciones de los compañeros, búsqueda de la superación personal, autoestima.

### **Referencias bibliográficas**

Bruner, j.S. (1978). *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid. Narcea.

César Coll; Elena Martín; Teresa Mauri; Mariana Miras, Javier Onrubia; Isabel Solé y Antoni Zabala. (1993). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó Editorial.

Ovejero, A. (1990): *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: PPU.