



FICHERO DIDACTICO

29

El juego de la sorpresa

A. Giner y R. Urios

Objetivos

- Con respecto al desarrollo lógico:
 - Construcción de las abstracciones de propiedades de los objetos.
 - Interrelación de las propiedades de los objetos.
 - Capacidad de autoregulación de las propiedades del objeto al interactuar los niños entre ellos.
 - Contribuye a la construcción del número.
- Con respecto al lenguaje:
 - Desarrollo del vocabulario y construcción del lenguaje.
 - Trabajo de pronunciación.
 - Desarrolla la memoria visual.
 - Trabaja la iniciación a la lectura al nombrar los objetos sorpresa.
 - Trabaja el espacio y el tiempo al establecer relaciones de orden.
 - Trabaja la atención al mantener aquellas pistas que necesita para acertar.
 - Trabaja la representación gráfica de los objetos.

- Comprobación de las hipótesis por parte del grupo o clase.
 - Trabaja las posibles relaciones con el objeto.
 - Utilización de la sorpresa como pretexto para escribir.
 - Desarrolla la imaginación y la creatividad: inventa historias, forma frases falsas, busca parecidos, etc.
- Con respecto a la autonomía social:
- Saber escuchar.
 - Saber esperar en el turno de palabras.
 - Tomar decisiones en grupo. Coordinar diferentes puntos de vista.

Materiales

- Caja de cartón o bolsa de tela para guardar las sorpresas.
- Sorpresas traídas por los niños: pinzas, cochecito de plástico, monigotes, tubo de golosinas, etc.
- Panel o tablón de corcho dividido, con cinta adhesiva, en 7 cuadrados consecutivos para colocar, cada día de la semana, la sorpresa descubierta.

Descripción

La percepción del niño es centrada en el sentido de que es atrapada y mantenida por uno u otro aspecto dominante del campo perceptual. Esta liberación de la centrición se alcanza gracias al desarrollo de nuevas capacidades porcentuales a las que Piaget llama regulaciones perceptuales; estas regulaciones son procesos semiológicos que permiten que le niño actúe mentalmente sobre el material visual. Tal como

hemos visto que se describe al niño en estas edades se trataría de crear una actividad que en consecuencia favoreciera la capacidad para distinguir, para relacionar y en definitiva para desarrollar la mencionada regulación perceptual con la que llegar a conseguir una descentración perceptiva.

En el aula tenemos una caja de sorpresas (objetos) que los niños voluntariamente traen de casa o preparan en clase, sin ser vistos, envueltos con papel de regalo a ser posible y las dejan dentro de la caja.

Diariamente escogemos uno de ellas y el niño que la ha traído pasa a contestar a las preguntas que le hace la clase con un sí o no; en el caso de no ser descubierta la sorpresa con las preguntas podrá dar pistas cuando se las pida la clase; si aún así no se descubre, la sacamos del papel y pasa al interior de la "bolsa toca-toca" en donde nos podremos ayudar por el tacto. Por último los objetos sorpresa se muestran a la clase y se colocan en un mural ordenados según el día en que han aparecido durante la semana.

En el juego hay que destacar las actividades que realizamos antes y actividades que realizamos después de conocer la sorpresa.

Algunas de las que realizamos antes son:

- Contaje de preguntas acertadas, falladas, totales, etc.
- Hacer aquellas preguntas que verifiquen nuestra hipótesis.
- Pronunciar correctamente el nombre de los objetos-sorpresa que están en el tablero y en el mismo orden.
- Recordar qué propiedades tiene o no tiene el objeto-sorpresa.

Algunas de las que realizamos después son:

- Hacer frases con el objeto descubierto.
- Completar frases.
- Construir frases falsas con la palabra-sorpresa.
- Encontrar semejanzas y diferencias.
- Encontrar parecidos.

- Inventar una historia con el objeto descubierto.
- Encontrar las preguntas que haríamos para acertar la sorpresa elaborando así su definición.
- Inventar adivinanzas, poesías, canciones, etc. con el objeto sorpresa.

La normativa del juego va variando a medida que avanza el curso o los niveles.

En el primer nivel de preescolar los niños nombran las sorpresas por aproximación según la forma, tamaño, longitud, dureza, sonido, etc. No se pone límite a sus preguntas, se contesta con sí o no, con frío o caliente y ellos mismos deciden cuando se acaba el juego (se rinden).

Una vez que se ha adquirido esta dinámica se pasa a jugar haciendo preguntas sobre las propiedades de la sorpresa sin límite de aquellas y con ayuda si lo desean de pistas que da el dueño de la sorpresa.

Finalizado preescolar y en los cursos siguientes se limita el número de preguntas (suele ser de 10) que puede realizar la clase.

Es entonces cuando podemos hacer el recuento de preguntas hechas, de las que faltan, de los aciertos realizados o de los fallos.

Un último avance en la normativa del juego consiste en discutir por grupos qué objeto puede ser la sorpresa una vez realizadas las 10 preguntas. Un encargado por grupo será el portavoz que comunica a la clase la decisión de qué objeto se trata.

Bibliografía

- TAVERNIER, R. (1984). La escuela antes de los 6 años. Martínez Roca, Barcelona.
- ELKIND, D. (1981). El niño y la realidad. Paidós, Barcelona.
- KAMII, C. y DEVRIES, R. (1988). Juegos colectivos en la primera enseñanza. Aprendizaje-Visor, Madrid.