

FANTA SILABAS



Juega con las sílabas y crea ANIMALES FANTÁSTICOS

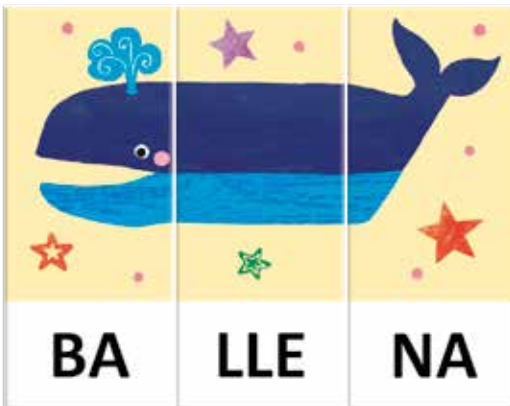
Premisa

Al observar y armar las piezas de cartón del juego, los niños descubren simpáticos animales y se acercan a la lectura y a la escritura de manera lúdica y divertida. Una vez formadas las figuras y los nombres de los animales con sus sílabas, los niños se divertirán inventando y creando «seres» con formas originales y fantásticas, y nombres muy particulares, manipulando y desarrollando la creatividad y el lenguaje. El dispositivo didáctico permite a los niños ejercitar y desarrollar la inteligencia lingüística, es decir la habilidad que se expresa en el uso del lenguaje y de las palabras, en el dominio de los términos lingüísticos y en la capacidad para adaptarlos según la actividad a desarrollar.

Presentar a cada animal

Antes de iniciar el juego, los padres -o un educador- pueden organizar alguna actividad propedéutica para presentar a los niños a cada animal. Colocamos las piezas sobre la mesa y poco a poco vamos montando las figuras de los animales de dos sílabas como, por ejemplo, oso, zorro, ganso. Decimos el nombre de cada uno de ellos en voz alta: «Este es el ganso», ¡«Este es el oso»!, «Este es el zorro» y les hacemos memorizar su nombre siguiendo el método de los tres tiempos de Maria Montessori.

Repetimos los nombres nuevamente pero ahora deletreando las sílabas (por ejemplo: GAN - SO, ZO - RRO), empezando por las palabras más sencillas (bisílabas) para gradualmente introducir las más complejas con una serie de imágenes de palabras trisílabas y cuatrísílabas. Empezamos a montar, junto con los niños, animales cuyo nombre esté formado por tres sílabas, como: león, guepardo, oveja, etc. A continuación invitamos a los niños a repetir su nombre y a memorizarlo. Seguidamente repetimos su nombre deletreándolo por sílabas. Sólo entonces pasamos a montar animales con nombre cuatrísílabo como, por ejemplo, elefante, cocodrilo, rinoceronte y animamos a los niños a repetirlos y a separar el nombre en sílabas. Una vez completados los animales con sus nombres, seguimos con la actividad-juego y pasamos a la segunda fase del método de los tres tiempos. Continuamos interactuando con los niños haciéndoles preguntas como: «¿Dónde está el zorro?», «¿Enseñame el guepardo?», «¿Quién es el rinoceronte?» Dejamos responder a los niños y les invitamos a señalar las imágenes con el dedo, favoreciendo de esta manera el reconocimiento de los sujetos y la memorización de las palabras. Una vez que hayan presentado a los animales, pronunciado su nombre (primer tiempo) y haber reforzado el aprendizaje con las preguntas-estímulo destinadas



a reconocer a los personajes (segundo tiempo), podemos finalizar el aprendizaje de la lección en tres tiempos organizando una divertida actividad con el material disponible en la caja del dispositivo didáctico.



Mediante el juego libre, los niños deberán reconocer las tarjetas que componen cada animal, el nombre y por último pronunciarlo. Y esta es la tercera fase del método montessori. Procedemos de la siguiente manera: colocamos las piezas mezcladas en la mesa e instamos a los niños a formar las figuras de los animales en el menor tiempo posible. El ganador es quien antes forma la figura de uno de los animales y sabe su nombre. Podemos ayudarlo a ganar haciéndole preguntas tales como: «¿Cómo se llama este animal?» «¿Qué animal es este?», «¿Qué animal has hecho?»; o bien, «¿Dónde vive?», «¿Qué come?». Aquel que consiga montar la figura y decir su nombre, «captura» al animal y lo pone a su lado. Al final del juego gana aquel que haya «capturado» más animales y, por tanto, más palabras.



¡Inventemos un bestiario fantástico!

Tras haber jugado a unir las sílabas y a formar los nombres de los animales, podemos estimular la fantasía y creatividad de los niños proponiendo otro juego.

Les podemos sugerir que ordenen las sílabas de diferente manera para crear animales fantásticos y con nombres muy originales. Mezclando y uniendo las sílabas de dos o más animales diferentes, ¡obtendrán resultados increíbles! Podemos formar el CANGUPARDO, de la unión del caballo y del leopardo; o el PANTEDRILLO formado de la unión de las sílabas de la pantera y el cocodrilo. Se convertirá

en una actividad divertida que capturaré y estimulará la fantasía de los niños a la vez que ejercitan el lenguaje y la lectura.



Podemos continuar con el juego y proponer a los niños que inventen historias de estos animales fantásticos: «Historia del Pantedrillo, animal muy inteligente y alegre», «Historia del Cangupardo, el canguro de la piel con manchas»,... Y de este modo las historias nacerán y se desarrollarán espontáneamente y los niños contribuirán a enriquecerlas con su imaginación y sus propuestas.

