

BLOQUE 2: INTELIGENCIA Y TALENTO (3-6 años)

12. Juegos para enseñar a pensar (2)

Autora: Ana Torres Jack

Algunas propuestas lúdicas para entretenerse con los más pequeños



Alguien dijo que “El genio no es más que una gran paciencia”. La frase es, sin duda, inexacta: la inmensa mayoría de nosotros, y de nuestros hijos e hijas, no podrán jamás alcanzar el nivel de genialidad aunque pongan en marcha todas sus capacidades intelectuales con el máximo tesón, esfuerzo y perseverancia del mundo.

Pero la inmensa mayoría de padres y madres tampoco aspiramos a que nuestros hijos sean unos fuera de serie. Lo que sí nos gustaría es que desarrollen al máximo sus potencialidades, que se esfuercen en avanzar a nivel intelectual, físico y emocional y, sobre todo, que disfruten haciéndolo. La llamada gimnasia mental practicada desde casa puede ayudar en gran medida a que nuestro hijo disfrute con los retos intelectuales y con el hecho de alcanzar soluciones a problemas complejos.

A la hora de encontrar pequeños juegos de lógica, problemas matemáticos o de razonamiento abstracto es conveniente recurrir a publicaciones especializadas. Es el caso de “Juegos para entrenar el cerebro: el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales”, de Jorge Batllori, publicado por Narcea. Este pequeño manual recoge una amplia muestra de actividades de todo tipo.

En el siguiente cuadro recogemos algunos ejemplos.

JUEGO	¿QUÉ VAMOS A CONSEGUIR?	¿EN QUÉ CONSISTE?	POR EJEMPLO...
RECORTA Y CONSTRUYE FRASES	<ul style="list-style-type: none"> -Mejorar la psicomotricidad fina. -Familiarizarle con el manejo del periódico -Trabajar la expresión oral y escrita. 	En seleccionar letras o palabras de los titulares de una revista o periódico. En recortarlos y en formar nuevas palabras o frases.	“Con esta revista tienes que conseguir encontrar todas las letras necesarias para formar tu nombre y apellidos. Una vez que los recortes, los pegamos en una cartulina y lo colgamos en tu habitación”. O bien, entre varios jugadores de cierta edad: “A ver quién es capaz de confeccionar la frase más larga con sentido a partir de los titulares de esta revista”.

<p>¡FALTA UNA!</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Familiarizarse con el abecedario y la construcción de palabras. -Mejorar la ortografía. -Fomentar la capacidad de análisis. -Desarrollar la memoria. 	<p>En buscar la letra que falta. Hay muchas variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se escriben de forma desordenada todas las letras del alfabeto menos una, que es la que hay que encontrar. -Se escriben todas las vocales menos una. -Se utilizan las letras de una pizarra magnética. 	<p>“Bueno, me parece que me he olvidado de escribir una letra del abecedario, a ver si me ayudas a encontrarla”. O bien, con las letras magnéticas: “¿Qué letra falta aquí --ACA? Muy bien, la V”.</p>
<p>HAGAMOS CÁLCULOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mejorar el cálculo numérico. -Trabajar la comprensión -Fomentar el uso de la lógica. 	<p>Se trata de proponer pequeños problemas matemáticos adaptados a la edad del niño. Por ejemplo, introduciendo los conceptos de doble, mitad, cero, adición, sustracción, división...</p>	<p>“A ver, hoy vamos a entrenar un poco el cerebro. ¿Cuántas piruletas tengo si tú tienes 2 y yo el doble?, ¿Y si me coges una cuántas me quedan?” “Si hay seis platos en la mesa y somos diez a comer, ¿cuántos platos faltan por poner?”.</p>