

# LAS 4 FANTÁSTICAS “GUÍA”

## DUA

Las 4 fantásticas es una propuesta para mejorar nuestra relación con los niños.

**JUEGO**

**LECTURA**

**PARTICIPACIÓN**

ENFOQUE

**FRANCESCO TONUCCI, defensor de los niños.**

Hijos Exitosos:

*El éxito es que sea independiente económica y emocionalmente. Francesco*

*Todas nuestras acciones deben ser orientadas a ese fin, pero con amor.*

Por qué Francesco?

Un día, en el expreso de Soria a Monterde,  
vi que subía un hombre con una oreja verde.

No era ya un hombre joven sino más bien maduro,  
todo menos su oreja, que era de un verde puro.

Cambié pronto de asiento y me puse a su lado  
para estudiar el caso de cerca y con cuidado.

Le pregunté: —Esa oreja que tiene usted, señor,  
¿cómo es de color verde si ya es usted mayor?

Puede llamarme viejo —me dijo con un guiño—,  
esa oreja me queda de tiempos de niño.

Es una oreja joven que sabe interpretar voces  
que los mayores no llegan a escuchar:

Oigo la voz del árbol, de la piedra en el suelo,  
del arroyo, del pájaro, de la nube en el cielo.

Y comprendo a los niños cuando hablan de esas cosas  
que en la oreja madura resultan misteriosas...

Eso me contó el hombre con una oreja verde  
un día, en el expreso de Soria a Monterde.

Gianni Rodari

No es casual que en 1980, Tonucci le dedicara a Gianni Rodari su libro "Con ojos de niño" e hiciera referencia a esta oreja verde: **él escucha a los niños.**

Cómo queremos educar a los niños.

## ¿Los conocemos?

Video niño ambientalista

Debemos respetar a los niños, no todos son iguales.

NEUROCIENCIA

FUNCIONES EJECUTIVAS DEL CEREBRO

JESÚS GUILLÉN

Hay tres áreas principales y básicas del funcionamiento ejecutivo que son:

1. Memoria funcional
2. Flexibilidad cognitiva o pensamiento flexible
3. Control inhibitorio, que es autocontrol.

La **memoria funcional** es una habilidad mental básica. Es importante tanto para el aprendizaje como para realizar muchas tareas diarias. La **memoria funcional** permite al cerebro retener brevemente nueva información mientras se necesita a corto plazo. Y puede entonces ayudar a transferirla a la **memoria** a largo plazo.

La **flexibilidad cognitiva** nos permite pensar en varias ideas a la vez, descartar unas, valorar otras, reaccionar ante situaciones nuevas haciendo uso de la experiencia y también de la creatividad. Pocas funciones ejecutivas nos ayudan tanto a poder adaptarnos con mayor efectividad a cada uno de nuestros contextos.

**control inhibitorio** es la capacidad del ser humano para inhibir o controlar las respuestas impulsivas (o automáticas), y generar respuestas mediadas por la atención y el razonamiento.

## JUEGO:

Se encontró que el **juego** desarrolla distintas habilidades que forman parte de las **funciones ejecutivas** en los niños, entre estas el autocontrol, el habla privada, la memoria de trabajo, y la resolución de conflictos.

La convención de los derechos de los niños.

**Artículo 31 1.** Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

1. **La tarde es para jugar.** Los momentos de libertad, esparcimiento y diversión fuera del aula resultan fundamentales para el niño y, además, influyen de manera positiva en el proceso de aprendizaje. Fuera del horario escolar, los estudiantes tienen que disfrutar, libremente y sin adultos, de su tiempo de esparcimiento, juego y actividades artísticas y culturales, como indica el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. Además, estos momentos sirven para que los niños descubran y formen su carácter, sus actitudes y su forma de reaccionar ante el mundo.

2. **Los deberes son un error.** Las tareas se piensan como ayuda, especialmente a los que más lo necesitan, pero no consiguen este objetivo porque generalmente los niños que tienen más dificultades no suelen contar en casa con el apoyo necesario para hacer los deberes. Esa labor de enseñar y cubrir las lagunas educativas corresponde al profesor, no a los deberes, y debe hacerse dentro del horario escolar.

### Diapositivas espacios de juego

Cuando Jugamos con los niños o los ponemos a jugar nuestros juegos: Es regulado con normas no solo de juego sino de comportamiento, siempre los mismos juegos, hacen fila esperan turnos por orden del maestro, no están solos, Hay limites no es libre. Al niño le interesa el proceso no el resultado y a los adultos no.

### PERO DEBERÍA SER JUEGO LIBRE

Sin intervención de los adultos.

Anji Play Señora Xneg. Ha hecho una investigación de años con preescolares.

Pero cuando se les da el espacio, la libertad, los materiales y, lo que es más importante, el tiempo, estas intenciones de juego se manifiestan en altos grados de complejidad. Entonces, con 10 minutos y una estructura de escalada, un niño podría subir y bajar y tal vez saltar. Pero con dos horas y una variedad de materiales abiertos, los niños se organizarán y crearán estructuras y reglas muy complejas para regular su uso. Además, buscarán eliminar aquellos factores que sofocan sus intenciones de juego. Resolverán conflictos, eliminarán peligros y crearán orden porque hace que su juego sea más divertido. Buscarán entender lo que están haciendo y pedirán ayuda si la necesitan. El tiempo es crucial aquí. Originalmente, la Sra. Cheng asignó 1 hora de tiempo de juego al aire libre para sus estudiantes en la mañana, pero esto se amplió gradualmente dos horas más cuando se dio cuenta de que un mayor tiempo conducía a una mayor complejidad, que cuando los niños tienen tiempo para completar sus intenciones, se mantienen altamente enfocado y comprometido en sus proyectos.

La Sra. Cheng también observó la dificultad que enfrentaron sus maestros al tratar de evaluar el nivel de desarrollo de un niño con el fin de proporcionar actividades y materiales específicos que abordaran a ese niño en su nivel de desarrollo específico. Cuando multiplicó ese número por 30, comprendió de inmediato la imposibilidad de diseñar actividades apropiadas para el desarrollo para todo un aula de niños. En cambio, descubrió que cuando se les da a los niños la libertad de jugar de manera arriesgada y autodeterminada y materiales abiertos, se desafiarán a sí mismos en su propio nivel de desarrollo. La tarea frustrante del maestro de medir y diseñar se elimina cuando las actividades ya no necesitan orientarse a la base de la adecuación del desarrollo porque los niños se desafían a sí mismos. Esto les da a los maestros la libertad de observar, comprender y apoyar a los niños bajo su cuidado. También con frecuencia lleva a los maestros a una profunda admiración por las habilidades de sus alumnos. La admiración, la alegría, la confianza, la participación y la comprensión son ingredientes para una relación de amor entre el niño y el maestro, la base de los lazos de apego que apoyan el crecimiento emocional, social y cerebral de un niño. Los maestros tienen un papel importante en el aprendizaje y el descubrimiento que tiene lugar en los jardines de infancia de Anji. Pero no son guías, no estructuran el juego hacia objetivos específicos y no ven a los niños como pensadores poco sofisticados que necesitan ser dirigidos hacia el logro. Los maestros en Anji observan y participan en el juego, pero no intervienen. Entienden que los niños eligen resolver sus propios conflictos, manejar y regular su propio riesgo y desarrollar reglas y orden para sacar el máximo provecho de su juego. Confían en los niños.

- Los niños son capaces de mantener su concentración durante un buen rato en un juego, pero esto no interesa a la escuela; porque no ayuda a elaborar lógicamente los datos. Tonucci explica que en la escuela se debe tener más en cuenta el divertimento.

Cómo hacer juegos entonces:

## ROGER CALLOIS

1. **Libre:** Es una actividad libre y voluntaria porque le sirve al jugador para escaparse de la vida corriente de tal forma que se debe realizar cuando el jugador tenga ganas entregándose a él espontáneamente y sin ser obligado.
2. **Separada de la vida corriente:** Siendo una ocupación separada del resto de la cotidianidad debe ser realizada dentro de límites precisos de tiempo y de lugar.
3. **Incierta:** Su desarrollo no puede estar predeterminado y la duda sobre el resultado debe prolongarse hasta el final, pues de no ser así se perdería el interés; ejemplo de esto son los juegos de habilidad, como el ajedrez, que no divertiría si se sabe que alguien va a ganar sin esfuerzo e infaliblemente ya que la diversión se encuentra en la posibilidad de un fracaso del jugador.
4. **Improductiva:** El juego no crea ninguna riqueza u obra, en lo que se distingue del trabajo y del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto. Es decir, solamente hay un desplazamiento de propiedades.
5. **Reglamentada:** Al realizarse dentro de cierto espacio y tiempo es necesario que en estos se sustituyan las leyes de la vida ordinaria por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida. Cuando existe un tramposo, este finge respetar las reglas aunque no sea así pero no destruye el juego ya que aunque las rompe proclama su validez con la intención de no ser descubierto. Quien destruye el juego es la persona que se niega a jugar denunciando lo absurdo de las reglas.
6. **Ficticia:** La acción es acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de franca irrealdad en comparación con la vida corriente. Es una característica propia de los juegos de representación.

MAS RECREO Y MENOS TAREA.

ACONSEJAR A LOS PAPÁS A LLEVAR A LOS NIÑOS A JUGAR POR LA TARDE.

## LECTURA

3. **La lectura en voz alta en casa debe ser obligatoria.** Leer en voz alta en clase es una de las herramientas educativas más eficaces. Todos los docentes deberían leer a sus alumnos durante al menos 15 minutos todos los días, con cierta teatralización, haciéndoles partícipes de las historias y los personajes para transmitirles el amor por la lectura.

¿Por qué seguimos necios a que aprendan a leer antes de tiempo? Cuántos libros tiene señora?

¡En vez de enseñarlos a leer, leámosles!

La lectura no solo estimula el lenguaje, también desarrolla la concentración, la memoria, la imaginación, la agilidad mental, y además contribuye a que los niños expresen con mayor exactitud lo que piensan y sienten.

### O Captain, my Captain

- 1.- Emocional: Todos están invitados, cada quien lo recibe diferente.  
Te gusta? Qué detectas? Tristeza? Melancolía? Etc.
- 2.- Argumental: Qué dice literal (en español)
- 3.- Simbólico: A qué se refiere figurado
- 4.- Técnico: Saber como escritor como lo escribió.

*¡Oh, Capitán, mi Capitán! Nuestro azaroso viaje ha terminado;  
El barco capeó los temporales, el premio que buscamos se ha ganado;  
Cerca está el puerto, ya oigo las campanas, todo el mundo se muestra alborozado,  
la firme quilla siguen con sus ojos, el adusto velero tan audaz.*

*Pero, ¡Oh, corazón! ¡Corazón! ¡Corazón!  
Oh, se derraman gotas rojas  
en la cubierta donde yace mi Capitán  
caído, frío y muerto.*

*¡Oh, Capitán! ¡Mi Capitán! Levántate y escucha las campanas;  
levántate —por ti la enseña ondea— por ti suena el clarín;  
por ti son las guirnaldas y festones —por ti se apiñan gentes en la orilla;  
por ti claman, la inquieta masa a ti se vuelve ansiosa.*

*¡Escucha, Capitán! ¡Querido padre!  
Te pongo el brazo bajo la cabeza;  
Un sueño debe ser que en la cubierta  
hayas caído frío y muerto.*

*Mi Capitán no contesta, están sus labios pálidos e inertes;  
Mi padre no es consciente de mi brazo, no tiene pulso ya ni voluntad.  
El barco sano y salvo ha echado el ancla, el periplo por fin ha concluido;  
del azaroso viaje, el barco victorioso regresa logrado el objetivo.*

*¡Exultad, oh, costas!, y ¡sonad, oh, campanas!  
Mas yo, con paso fúnebre recorro  
la cubierta donde yace mi Capitán  
caído, frío y muerto.*

**¡O, Capitán! ¡Mi Capitán!** (en inglés: *Oh Captain! My captain!*) es un poema de Walt Whitman escrito en homenaje a Abraham Lincoln, presidente de EE.UU., después de su asesinato en 1865. Se publicó por primera vez el mismo año en un apéndice adjunto a la última versión de *Hojas de hierba*, su obra maestra.

## MIRAR LIBRITOS Y EJEMPLO CAV

ECOLOGÍA Pocahontas

MORO JUDÍO

Cuando vio que silvestre, el gato, iba a pasar junto a él, Pinto, el perro, se hizo el dormido. Al descubrir el engaño, Silvestre fingió soñar, y en sus sueños se volvió perro. Pinto, sin darse cuenta, se quedó dormido y despertó vuelto gato en el sueño de Silvestre, de tal suerte que, cuando Pinto, el gato, iba a pasar junto a él, Silvestre, el perro, se hizo el dormido. Al descubrir el engaño, Pinto fingió soñar, y en sueños se volvió hombre. Silvestre, sin darse cuenta, se quedó dormido y despertó vuelto mujer en el sueño de Pinto, de tal suerte que ahora ambos viven el sueño idílico del amor en espera de que despierten del engaño y se destrocen como perros y gatos.

Tomado del libro de cuentos "Cuenta regresiva y otras fabulas supernumerarias" de Armando Vega Gil.

Experiencia propia.

## PARTICIPACIÓN

Artículo 12 1. Los Estados Partes garantizarán al niño que esté en condiciones de formarse un **juicio propio** el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afecten al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño.

4. **Hay que escuchar a los alumnos y confiar en ellos.** Es importante tener confianza en la competencia y la capacidad de los niños, en lo que saben, y escuchar su mundo interior, toda esa información y esos saberes que traen consigo a la escuela. Ahora los niños solo pueden escuchar al maestro, no se les da la palabra.
5. **El aprendizaje tiene que ser cercano y divertido.** Los docentes deben escuchar a los niños para enseñarles a partir de lo que ya conocen y teniendo en cuenta lo que les motiva y les interesa. Además, deben ser capaces de aprovechar la capacidad de los niños para concentrarse y esforzarse en aquello que les gusta y les divierte, motivarles y apelar a su forma de trabajar, sus fortalezas y sus capacidades concretas.
6. **Una buena escuela se construye sobre la vida de sus alumnos.** Estamos privando a los niños de su vida, solo les cargamos de más actividades formativas, cuando lo que necesitan es vivir experiencias y así tendrán algo que compartir al día siguiente en la escuela. Sobre esa experiencia se construirá el conocimiento. Por eso necesitamos ciudades que permitan a los niños vivir como ciudadanos.

NO DEBE HABER DEMOCRACIA, DEBE HABER CONSENSO

## ENFOQUE

**Artículo 29 1.** Los Estados Partes convienen en que la **educación** del niño deberá estar encaminada a: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;

Francesco Tonucci nos afirma que, si nos centramos en lo que se sabe hacer, más que en lo que no somos capaces de llevar a cabo, tendremos niños más motivados y menos frustrados que ayudaran a un futuro a crear personas más seguras de sí mismas. Hacia los familiares dice que hay que dejar al niño tiempo para hacer cosas diferentes por las tardes así poder contarlas en clase al día siguiente.

### **5. La educación tendría que tener por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana.**

Los nuevos tiempos requieren nuevas necesidades educativas que vayan más allá de lo meramente académico. Y todas las personas somos únicas, tenemos ritmos de aprendizaje distintos y también capacidades, fortalezas, intereses, motivaciones y conocimientos previos que las familias y las escuelas deben identificar para que cada niña o niño pueda aprender con todo su potencial. Ello requiere ir más allá de lo cognitivo y atender también las necesidades físicas, sociales y emocionales de todos los estudiantes. Así es la vida, así funciona el cerebro y esa parece que es la mejor forma de trabajar las funciones ejecutivas del cerebro (Diamond y Ling, 2020).

### **6. En lugar de aulas y espacios vacíos e inútiles, la escuela tendría que estar distribuida en laboratorios y talleres diferentes dedicados a actividades específicas.**

Lo hemos sabido siempre. El camino directo a la felicidad es dedicarnos a hacer lo que nos gusta, lo cual, en la gran mayoría de casos, también coincide con lo que mejor sabemos hacer. Pero la escuela sigue siendo incapaz de identificar los talentos de muchos estudiantes que acaban abandonando los estudios precozmente, algo que pasa con aquellos que tienen incluso altas capacidades. Más allá de lo curricular o metodológico, los nuevos tiempos requieren un replanteamiento de los espacios educativos. Los correspondientes talleres o laboratorios no necesitan los clásicos pupitres, son flexibles y los estudiantes los van visitando según sus necesidades y proyectos educativos en los que participan.

### **7. A menudo se juzga como incapacidad un simple retraso o una manera diferente de enfocar un problema, de hacerse una pregunta o de darse una respuesta.**

Lamentablemente, el pensamiento convergente es el que ha predominado en el aula y eso perjudica el adecuado desarrollo de la creatividad. Normalmente, el profesor pregunta, los alumnos responden y, finalmente, el profesor valora sus respuestas. En la práctica, los estudiantes acaban tratando de adivinar lo que el profesor está pensando, lo cual, encima, suele ser una respuesta única a la cuestión propuesta. Y eso es a lo que han aprendido los niños desde muy pequeños, a dar respuestas que encajen con la forma de pensar de los adultos. La búsqueda de «la respuesta correcta» hace que los estudiantes tengan miedo a equivocarse y que se vean perjudicadas las ansias de exploración y descubrimiento que durante miles de años han permitido sobrevivir al ser humano. De hecho, en la vida real predominan las situaciones que admiten múltiples soluciones.

La escuela no busca eso, los obligamos a estudiar un montón de cosas que no entienden ni les gustan. Y los machacamos hasta el hartazgo, logrando solamente su repulsión y un sentido de fracaso y frustración. No se trata que solo estudien lo que les de la gana.

Cuántos sacan 10? Cuántos reprueban.

## ROBOTICA

Para poder enfocarnos debemos aprender a escuchar.

Y la labor de la escuela y la familia es ayudarlos a encontrar eso que más les gusta y que hacen mejor.

Esto se logra poniendo a los niños en situaciones y actividades diversas, para poder identificar su juguete favorito.

Leer la Réplica de Philippe Meirieu