

LOS JUEGOS DE CARTAS COMO PARTE DEL PATRIMONIO CULTURAL VERBOICÓNICO Y SU APLICACIÓN EN LA ESCUELA

Juan José Matilla- Seminario Lectura UEX

A lo largo de los siglos las fuentes de información para la infancia han ido modificándose al paso del tiempo por exigencias del tipo de sociedad en el que le tocaba vivir.. Han pasado de una información prácticamente familiar en los primeros años de existencia en la vida del niño por otra que nada tiene que ver con aquélla. Era a partir de una edad determinada cuando había una división en el planteamiento de la información de los más pequeños. Por un lado una escasez de preparación intelectual ya que los niños llegaban al mundo del trabajo con demasiada prontitud. Otros, al contrario, tenían la fortuna de poder acceder a la cultura por diferentes medios y métodos.

Esa infancia que dependiendo de su lugar de procedencia, de su clase o grupo social podía verse beneficiada en la información. Así los niños de clase social elevada y muchas veces urbana tenían un mayor acceso a la cultura a partir de su escolarización; no ocurría lo mismo en una clase social inferior y contrariamente en la mayoría de los casos rural en donde su información y su grado de instrucción era por lo general menor.

Para estas clases sociales menos favorecidas las fuentes de información se basaban en el aprendizaje por imitación de los mayores y, a veces, en manifestaciones orales en el seno de la familia o círculo social restringido. Así nunca dependían de los rígidos horarios de la escuela y se aprovechaba cualquier momento de quietud para ilustrar a los más pequeños.

Hoy día todos los niños y niñas en las sociedades avanzadas están completamente escolarizados. La información para los más pequeños se ve modificada en: primero, adelantando la entrada en la escuela; por lo tanto, menos tiempo en familia; segundo, los métodos utilizados y los materiales con los que se cuenta en las aulas dan otro sentido a la enseñanza y a se entienda como instrucción y/o educación.

¿Cuáles eran, por tanto, algunas de las formas de esas fuentes de información y que servían de instrucción para esas clases sociales menos favorecidas? Consideremos que una parte importante de la población era iletrada o analfabeta y este tipo social poseería fórmulas para acceder a ciertos niveles de conocimiento. Pongamos algunos ejemplos de su comportamiento: reconocían sus rebaños y el número de cabezas que tenían, calculaban el peso

de sus productos, y en su comunicación fluida interponían otros elementos comunicativos diferentes a la palabra, tal como el silbido y otros ruidos de objetos cercanos al emisor y receptor del grupo social muchas veces restringido.

En primer lugar tendrían la palabra. La oralidad para ellos sería imprescindible. Las largas horas que pasaban juntos eran el momento oportuno para que todos aquellos que tenían algo que decir 'contar' irrumpiesen para llenar el espacio de palabras y crear una atmósfera de relajante afectividad con el objetivo enseñar a los oyentes pautas de comportamiento o nociones académicas para su utilización posterior.

Una de los objetivos de la narración de los cuentos era la convivencia, generalmente, entre varias generaciones; reservándose para los más pequeños el papel de auditorio. Por lo tanto, oír cuentos se convierte en un acto social que podía recoger bajo su denominación un grupo familiar, muy restringido a otros grupos mucho más numerosos y dispersos, como puede entenderse la narración en una plaza en la que el auditorio es amplio, disperso y diferente.

A veces para el entretenimiento, los adultos, incrustaban algunos materiales que aparentemente no tenían cabida pero que se hacían imprescindibles en su cometido. Cuerdas o hilos que servían para la realización de un sinfín de formas geométricas entrelazadas que alternativamente iban formándose en ejercicios de parejas. Además de materiales tan cercano como los hilos, cuerdas, lana; con trozos de madera y metal servían para otros tantos juegos de camilla o de sentados en semicírculo alrededor de la lumbre para ensayar juegos o ejercicios de habilidad manual. En otras ocasiones estos utensilios se utilizaban para hacer música: tablas de madera, botellas, cucharas y otros objetos de cocina.

Entre todos los materiales existentes podemos colocar en un lugar sobresaliente el mazo de naipes o baraja, comúnmente llamada. Así los naipes podemos afirmar que eran un objeto de juego por excelencia y además de juego podemos definirlo como juego didáctico. Jugadas las cartas en sus múltiples formas aseguraban la observación (juegos de mano y fantasía); incrementaban los conceptos matemáticos (sumas de puntos de algunos juegos), se interesaban por la memoria (en muchos juegos hay que retener cartas jugadas o cartas por jugar); mostraban un manejo fácil y alegre para trabajos de motricidad fina (construcción de castillos y otras figuras); actuaban a favor de hábitos positivos de socialización y daban su importancia a la expresión individual dentro de un grupo; igualmente potencian la picaresca y la responsabilidad; por citar algunos de los más sobresalientes.

Resumiendo podemos asegurar que los naipes, la baraja, tan enraizada en nuestra cultura ha estado presente en el proceso de enseñanza – aprendizaje durante generaciones en grupos sociales menos favorecidos y en

otros que siendo de un nivel cultural mayor, la baraja servía como divertimento y por qué no como método de aprendizaje de otros tantos conceptos.

No olvidemos que la tipología de la baraja abarca a todos los componentes sociales sean niños o adultos y que desde la más tierna infancia el niño cuenta entre sus juguetes una baraja de cartas capaz de transportarlo a otros mundos sean éstos de la magia y la fantasía.

LOS NAIPES COMO RECURSO DIDÁCTICO

Ya hemos comentado que los naipes pueden utilizarse como recurso didáctico en nuestras aulas y que pueden servir como un nuevo acicate para que el proceso enseñanza aprendizaje sea más motivador y atrayente. Los alumnos tienen inmerso el conocimiento de los naipes en su cultura y esto facilita la labor de ellos en el aula. Dentro del acervo cultural, al menos de nuestra sociedad, los naipes han sido y son uno de los juegos más tradicionales que existían y existen en nuestra cultura. No olvidemos que había un diseño especial para los niños en la composición de la baraja y que buenos eran los motivos de moda para inventar una y de ella obtener diferentes ejercicios para la infancia: asociaciones, series, etc. Además este juguete era hasta barato.

La similitud de los naipes con los personajes de los cuentos maravillosos; no olvidemos que existen reyes, caballos, caballeros, oros, copas, espadas maravillosas y un sinfín de símbolos que nos permiten acercarnos a la creación de textos con bases de cuento de maravilloso.

La utilización de los naipes en la creación de cuentos nos marcan el camino seguido por la escritura pictográfica iniciada en la elaboración de frases en la que una ilustración u objeto se convertía en centro de la misma expresión.

Además el uso de los naipes, por extensión, y gracias a la cantidad de matices que definen sus imágenes pueden dilatar y agrandar con toda retórica las definiciones de ellas y con los convenientes nexos realizar un extenso trabajo de creación literaria ya sea de forma oral o escrita.

El primero de los recurso puede ser la observación. Los colores , las formas, los aspectos, los números, los palos, las analogías y las diferencias. El niño pequeño está habituado a ver como los mayores juegan a los naipes. Esta observación se acrecienta cuando ellos mismos, con naipes gastados, son los que manipulan esas barajas y de ser un espectador pasa a ser un actor - jugador. Ya desde el primer momento hay una invitación a conocer, a investigar a desarrollar la inteligencia con múltiples ejercicios para el entretenimiento y el ocio de los más pequeños.

Los naipes pueden servir como potenciadores de la memoria. Juegos en los que el niño ha de memorizar reglas, bazas, puntos, estrategias para dominar a la perfección el dominio de los juegos. De esta forma la memoria se

ve incrementada y favorecida por el desarrollo de los juegos de naipes en la infancia.

Así mismo, sirven para ejercitar la mente a través del cálculo mental. Qué puntos se han obtenido, cuántos faltan, etc.

Faculta el dominio espacial a través de ejercicios de simetrías, diagonales, paralelas, perpendiculares en la disposición de las cartas en muchos juegos.

Definen personajes a través de su personalidad, posición social, profesión, muestran oficios y con diferentes asociaciones nos delatan aspectos del Conocimiento del Medio o de otras áreas sociales ya sean de lugares determinados (geografía), o a través del tiempo (historia).

De su utilización manual podemos adentrarnos en el mundo de lo plástico con trabajos manuales (castillo de naipes), domino de la motricidad fina (repartir, barajar).

Rapidez en los reflejos. Es una constante de muchos juegos de naipes infantiles. A una señal, al ganar una punto, con una orden, etc., los jugadores deben responder inmediatamente. El último pierde y de sus reflejos depende su éxito.

Con algunos juegos aprendemos o aprenden los niños ciertas formas sociales: ya en los mismo palos hay reyes, caballeros, mancebos; en otros se concibe los estratos sociales, en otros la educación a veces integradora, a veces sexista, etc.

También las normas sociales pueden ser favorecidas en el proceso del juego y sus realizaciones. El comportamiento social se demuestra en cada uno de los momentos del juego.

Los naipes ayudan a imaginar historias, acrecientan nuestro imaginación y fantasía; el posible mundo onírico puede transportarnos a otros mundos y conocer otros personajes para organizar el mundo.

Y por supuesto, aprendemos lengua, lengua para utilizarla y ese manejo en la composición de la frases, en entonación y en todas sus expresiones ya sean dramáticas, cómicas, dan al niño recursos suficientes para utilizarla en el momento oportuno con la máxima corrección.

LOS NAIPES OBJETO DE ESTÍMULO PARA APRENDER RITMOS

El primer contacto de los más pequeños con el mundo de los naipes está relacionado directamente con el ritmo. La infancia incorporaba en su personalidad todo un cúmulo de estructuras que forjaban su acerbo cultural.

Estas estructuras podían llegarle al niño de dos formas muy distintas: la primera, en la no intervienen elementos ajenos a la voz, mejor dicho, es la voz el único elemento; las nanas y otras canciones infantiles son sus exponentes más evidentes. En segundo lugar, estructuras en la intervienen elementos junto a la voz; el caso de los naipes y no es el único, dentro del folclor infantil existen muchas actividades en que son necesarios elementos colaterales a la voz, la comba, el clavo, etc. Unos y otros enseñan al niño todo un abanico de estructuras que reconocen su identidad y con ello admiten su cultura como rasgo diferenciador de otra.

Todos esos ejemplos que completan el folclor infantil invitan al niño a asimilarlos y graba en ellos una huella mnémica que les posibilitará posteriormente al reconocimiento y disfrute de nuevas manifestaciones tradicionales u otras que se basen en ellas: canciones de corro, comba, juegos de pandilla, romances,...

Así pues, cuando el niño posee cierto grado de autonomía el adulto impulsa en el niño un aprendizaje más globalizador en tanto en cuanto que intervienen numerosos factores que antes no existían; se entremezclan nociones matemáticas, lingüísticas, manuales, sociales, etc.

Tan grande es la fuerza que tiene los naipes en el aprendizaje de los niños y de la infancia en general que los grandes autores de la pintura, escultura en la cultura católica no descuidaron la aparición de los naipes en sus obras. No es extraño ver cómo San José enseña a jugar a los naipes al niño Jesús o cómo colgado de las paredes de muchos palacios y museos vemos cuadros y tapices en los que el elemento juego está presente en la expresión artística.

LOS NAIPES COMO MATERIALES ESENCIALES PARA UNA DECORACIÓN

Castillo de naipes. Es una construcción básica en la manipulación de los naipes. Todo niño ha intentado construir un castillo, torre con los naipes de un mazo. Su arquitectura simple, pero difícil, estimula al paciencia, temple los nervios e invita a mostrar dotes de equilibrio.

Composición de abanicos. Extensión de todos lo naipes en una sola mano haciendo con ellos un abanico, espiral o escalera de varios pisos. La dificultad del ejercicio se encuentra en poder mantener en un sola mano todo el mazo de naipes. El abrir y poder distinguir todos los naipes que se encuentran agrupados hasta que por rotación los naipes se han volcado o girado trescientos ochenta grado.

Los naipes en zig – zag. Como si fuera una cenefa distribuir el mazo haciendo serpenteando un espacio. De la habilidad y de la imaginación del

jugador dependerá el resultado final que por su variedad es casi imposible describir.

UTILIZACIÓN LOS NAIPES EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y PRIMEROS CURSOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

La utilización de los naipes en las aulas puede entenderse desde una doble postura que aun siendo diferentes pueden servir para estimularse una a la otra y los objetivos que perseguimos cuando llevamos estos materiales a la clase: atención, observación, estudio de formas geométricas y estructuras lingüísticas, un motivador inestimable para acercar al alumno en la expresión oral y escrita. La doble vertiente es:

a.- Textos recogidos de la tradición oral. Los naipes se utilizan como recurso narrativo. La baraja se convierte en la misma narración y sin ella no tendría sentido el texto.

b.- Textos creados por los alumnos a partir de los naipes. La misma baraja sirve para motivar la expresión oral y escrita de los alumnos. Los naipes facilitan la expresión por asociaciones de ideas con el mundo real y también con el mágico e irreal que los alumnos pueden crear.

TEXTOS RECOGIDOS DE LA TRADICIÓN ORAL Y QUE NARRADOS EN LAS AULAS SIRVEN COMO ELEMENTO MOTIVADOR DE ACTUACIONES EN LA CLASE DE LENGUAJE

Los textos son escogidos y presentados a los alumnos estudiando su grado de dificultad. El primero de ellos es apto para los niños del primer ciclo de Educación Primaria en su exposición. Al final de este ciclo y en los años del siguiente puede explotarse intentando crear otro u otros nuevos con la ayuda de los naipes.

Texto 0

Uno de los juegos más extendidos entre la infancia que precisa de la intervención del adulto es, sin duda, el *burro*. Se precisa la intervención del adulto para ejercer la función de monitor, juez, jefe y notario del juego.

El número de jugadores se hace dentro de una familia y en ella de los niños y de la niñas que formen esa familia. La baraja española de cuarenta cartas es suficiente para realizar el juego. Además esta baraja es la más conocida por los niños.

Del mazo se esconde una carta sin que ninguno de los jugadores sepa cuál es. Se reparten los naipes en número igual entre todos los jugadores que

intervengan en el juego. Todos los jugadores formarán las parejas que pueden con sus naipes.

Al jugador que le hayan sobrado más naipes será el primero en coger un naipe del jugador de su izquierda. (con ello se aprenden conceptos básicos como izquierda derecha, etc.); cuando los jugadores vayan formando las respectivas parejas las depositarán en la mesa de juego hasta que uno quede con la carta que hará pareja con la escondida. Este será el jugador burro.

Se rehace el mazo, se baraja o mezcla y se pregunta al perdedor que cuál de dos de las cartas elige: el As de oros por arriba o el as de copas por abajo. Cuando el niño decide se empiezan a pasar naipes uno a uno y con cada uno de los naipes se le va golpeando en la espalda con suavidad y cada naipe posee un letrilla o exclamación que lo define:

As.- ¡Us que te saco los ojos!

Dos.- ¡Us que saco los ojos!

Tres: Triquili troque

Por la calle va San Roque

Con una pucherica llena de

Arrope, arrope, arrope.

Cuatro.- 'Pa' tabaco

Cinco: Un pellizco

Seis: Un revés

Siete: Un cachete.

Sota: Sota, sotaña

Tu madre te engaña

Con una castaña

Medio pocha y medio asada

Caballo:

Caballo, caballo mío

Te puse la cebada al rabo

No quisiste comer

Te he llevado a la laguna

Y no quisiste beber

Rey: Rey reinando

Por las montañas

Tirando pedos

Por una caña.

Breve comentario al juego.

Existe un evidente juego fónico en cuanto que se hace patente un rima monótona. Hay una serie de naipes que aumenta su letrilla como son el tres de cada palo, la sota, el caballo y el rey.

La sota se convierte en una moza un poco tonta que es engañada por su madre y lo único que está haciendo esta expresión es que aquéllas jóvenes que escuchen el mensaje que aprendan, que tengan iniciativas.

El caballo era un animal necesario en la vida de años pasados. Su cuidado y su alimentación debía ser esmerada. Esas facetas las podían realizar los más pequeños y en la letrilla se les enseña aquellas facetas que han de ser tenidas en cuenta.

La letrilla del rey, un poco escatológica, sirve para dar un elemento de humor en el juego. Así mismo, la rima intensifica el valor del humor.

TEXTO 1

“No Hace mucho tiempo y no muy lejos de aquí, existía una posada (ese lugar que es parecido a una venta y donde la gente puede hospedarse o simplemente comer); pues bien, había una posada en donde los caballeros y los señores dejaban su cabalgadura y montura mientras hacían sus mandados o comían compartiendo mesa y mantel con otros caballeros de su misma estirpe.

Pues bien, como iba diciendo, existía una venta regentada por una valiente e intrépida dama que atendía con ligereza y prestancia a toda su clientela.

(presentación de la posadera)

Un día allí acudieron tres caballeros con gran hambre y mayor burla. Después de acomodar sus caballerías en la cuadra dando orden que les deparasen buen trato; pasaron al comedor y ocuparon una mesa que se situaba cerca de una de las ventanas que tenía el salón. Comieron copiosamente no sin dedicar alabanzas de la comida cuando se acercaba la posadera y al finalizar los postres, regustando de unas copas de licor pidieron la cuenta. Mas cuando la posadera puso sobre la mesa la minuta de la comida, los tres querían pagar la cuenta.

(presentación de los caballeros)

- Pago yo- decía el primero.
- Tú, no- contestaba el segundo.
- Pues lo haré yo- dijo el tercero
- Tampoco, tú- recriminó el segundo que aseguró – Lo haré yo -.
- Tú, de ninguna de las maneras- respondieron los dos amigos al unísono.

- Basta, señores, basta, a mí me da igual. Yo sólo quiero cobrar. Pónganse de acuerdo y vuelvo inmediatamente cuando sirva aquella mesa que me está esperando.

Después de atender la mesa que estaba esperando su servicio volvió, de nuevo, la posadera a la mesa de los tres caballeros que en ese momento apuraban la segunda copa de licor.

- Ya sé lo que haremos para saber quién paga la cuenta de la comida además de dejar para la joven y guapa posadera una succulenta propina. Vendaremos los ojos de ella y hará efectiva la cuenta aquél a quien la posadera toque en primer lugar- dijo uno de los tres tunantes caballeros.

A la supuesta y original idea no se opuso la posadera y así los hicieron, vendaron los ojos de la joven y le dieron unas vueltas en círculo para que perdiera la noción del espacio y de la ubicación que tenía en la sala.

La posadera con los ojos vendados, el cuerpo ligeramente encogido y los brazos estirados como cuando se juega a la “gallinita ciega” se movía torpemente por la sala alrededor de las mesas.

Fue este el momento que aprovecharon los tres tunantes para largarse del lugar sin pagar. Cogieron sus caballerías de la cuadra que el mozo había preparado momentos antes y huyeron. Para que fuera más difícil la persecución cada uno se fue por un camino diferente. El primero, huyó por el camino de Abajo; camino muy sinuoso que cruza el río y se pierde en la espesura de un bosque cercano. El segundo, se fue por el camino de Arriba; un camino nada aconsejable para quien cabalga en solitario pues tiene fama de ser peligroso y muchas personas honradas son asaltadas por bandas de malhechores que en aquellos parajes cometen sus fechorías. El tercero, se marchó por el camino del Medio, camino que discurre entre viñas y se acaba cuando se llega a la falda del monte, allá lejos, en el horizonte, donde se junta el cielo con la tierra.

En esos momentos la posadera seguía buscando por entre las mesas al caballero que debería pagar la comida y sucedió que agarró por el hombro a un comensal de otra mesa cercana a la que ocupaban los tres desdichados caballeros.

- Usted paga- dijo la ventera cuando sintió el hombro de un personaje. Cuando se quitó la venda con la que se cubría los ojos y descubrió el engaño al que había sido sometida se juró para sus adentros que las cosas no quedarían así.
- Le pido mil disculpas- dijo al hombre que nada tenía que ver en estos asuntos y envió a una camarera para que sirviese a este hombre a otra capa más por cuenta de la casa.

Rápidamente buscó al mozo de la cuadra y le preguntó por donde habían huido esos mal nacidos. El mozo le dijo que cada uno se había marchado por lugar diferente y que sería muy difícil dar con ellos.

- No te preocupes -, le respondió la posadera. Yo sabré cómo buscarlos y entregarlos a la justicia.

- Lo que usted mande- asintió el mozo.

La posadera después de pensar muy bien qué camino iba a seguir, se decidió por el camino de Abajo, el que llega hasta el río. Y se puso a andar...

¿Encontrará la posadera a los tres caballeros y será capaz de llevarlos ante la justicia?

En estos instantes, el narrador compone todo el mazo de naipes y da a uno de los oyentes el mazo para cortarlo por la mitad más o menos.

Puestas las cartas boca arriba se van pasando lentamente para los niños u oyentes vean el efecto del juego. Si apareciese el cuarto caballero se les dirá que es uno de los posibles asaltantes que merodean por el camino de Arriba.

El cuento – juego finaliza cuando aparecen los tres caballero y la posadera en medio de ellos y una vez más se comprueba la valentía de la dama, la victoria de la justicia y si la observación ha sido insuficiente el engaño al que han sido sometidos los más pequeños.

Y colorín, colorado este mentiroso cuento se ha acabado y quién no mueva el culo que se le quede pegado.

Una supuesta explotación del texto anterior en aulas de Educación Primaria.

1.- COMPOSICIÓN DEL GRUPO.

Hay una evidente ruptura de la estructura convencional de la composición de las aulas. Se requiere una ubicación en semicírculo o un ángulo superior a él. Igualmente, un espacio vacío para poner el fieltro, mantel de juego y a su alrededor han de sentarse o acomodarse los oyentes. El número de ellos no ha de ser excesivo. En el caso de utilizar la mesa del maestro, los alumnos se acomodarán alrededor de ella siempre, en una u otra forma el narrador ha de quedar de frente a los oyentes.

2.- TÓPICOS QUE SE PUEDEN ESTUDIAR.

El narrador ha de tener muy presente que este tipo de cuentos se distancia mucho en la utilización del vocabulario con el acostumbrado hoy día. Por ello la

vocalización de los términos ha de ser rigurosamente clara par asombrar con las alocuciones propias del texto a los oyentes.

La utilización del tiempo no es caprichosa. Bien es conocido la inexistencia del tiempo cronológico en los cuentos pero cabe la posibilidad de estudiar en este texto de una manera casi presencial la existencia de tres marcadores temporales. El pasado se refiere a todo la parte inicial en donde proliferan los pretéritos perfectos simples e imperfectos. El presente se ajusta a la acción de la comida y el uso abusivo de presentes. El futuro será el referido al fin de la historia y al acontecimiento de la captura de los malhechores. Todo ello con idas y venidas en la narración con el uso de diversas formas verbales. Los oyentes de una manera sutil pueden ir apreciando el tiempo y su cronología.

Existen a lo largo de todo el texto un número grande de pequeñas definiciones que, a veces, en forma de aposición explican un término que realza su situación dentro del texto. La buena expresión del narrador ayudará a los oyentes a comprender el término utilizado.

La adjetivación es escasa y cuando aparecen los adjetivos lo hacen en parejas para intensificar el valor del sustantivo al que representan y quieren en otras ocasiones sirven de un efecto fonético dentro de la misma narración.

3.- VERDADEROS HECHOS NARRATIVOS.

Puede que el verdadero valor de la narración esté en la misma acción, en la acción que discurre entre los caballeros y la dama aunque en un principio no se sepa muy bien cómo va a discurrir la historia.

La ilusión del juego narrativo con una solución sensacional y asombrosa por la disposición final de los naipes intensifica en el auditorio el carácter de magia que requieren la mayoría de los cuentos maravillosos. Una vez más, al final de la historia se comprueba la sensación de satisfacción de los oyentes y las soluciones finales que todos quieren dar para intensificar su fantasía o realidad según haya sido su grado de observación.

Texto 2

Este Rey muy poderoso,
Una serpiente al pie,
Un caballero y su copa
Y el palo de esta mujer.

Del árbol salió una fuente,
El Rey se fue a beber sediento
Una mujer se lo impide
Y un caballero le ofrece dinero.

El caballero valiente
La mujer del dinero
Y el Rey por disimularlo
Le dio un vaso de agua lleno.

Toma mujer esta copa
Que con tu maza y caballo
Ganarás este doblón
que este Rey te lo mandó.

Disposición de los naipes de este curioso cuento.

12 oros	1 bastos	11 espadas	10 copas
1 espadas	12 copas	10 oros	11 bastos
11 copas	10 espadas	12 bastos	1 oros
10 bastos	11 oros	1 copas	12 espadas

Explotación del texto en las aulas.

1.- Edad de los alumnos y tópicos que pueden desarrollarse con la explotación de este cuento.

A diferencia del texto anterior este cuento contempla una estructura claramente decidida a querer representar algunos aspectos de la enseñanza y del aprendizaje de la geometría. Por este motivo la inclusión del él en clases de los más pequeños debe tener únicamente su descripción oral.

A partir del segundo ciclo de Educación Primaria se puede ir implicando a niños en algunas cuestiones matemáticas: suma de los valores absolutos de filas y columnas, la suma de sumandos como resultado de la multiplicación, etc.

En cursos superiores de esta etapa de la educación podemos iniciar o potenciar en los alumnos conceptos propios de la geometría como ya se ha asegurado: el estudio de las diagonales, la división de la estructura del cuadrado en cuadrantes, el estudio de las diagonales menores y todo aquello que como si de una tela de araña se tratase pueda surgir en el seno de la clase

de lengua, matemáticas, conocimiento del medio pero todo dentro del currículo del centro.

Podemos potenciar, igualmente, aspectos relativos al área del lenguaje. Desde esta perspectiva podemos estudiar: la rima, la definición, el estudio del vocabulario, las aleyas, y por indicativos colaterales entrar en el mundo del Conocimiento del Medio y reservar para ellos: el estudio de las monedas, las profesiones, la vestimenta de los personajes, etc.

REFERENCIAS

Héroes, Cuentos y Cartas, Puertas a la Lectura, nº 6 y 7
Sendero de Lecturas, UEX-Carisma Libros, 1998.