

**LOS MÉTODOS PARA EL
DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA DE
LOS INSTITUTOS PARA EL
DESARROLLO DEL POTENCIAL
HUMANO DEL DR. GLENN
DOMAN APLICADOS A LA
ESCUELA**

Víctor Estalayo y Rosario Vega

Descargado de:
[**quenosemeolvide.wordpress.com**](http://quenosemeolvide.wordpress.com)

CONTENIDO:

• BREVE HISTORIA DE LOS MÉTODOS DOMAN	3
• EL MÉTODO DE LOS BITS DE INTELIGENCIA	4
• EL USO DEL ORDENADOR	11
• FILOSOFÍA DEL MÉTODO MATERNO	16
• PROGRAMAS DE INTELIGENCIA	17
• EL MÉTODO DE LECTURA DE LOS INSTITUTOS APLICADO A LA ESCUELA	20
• EL MÉTODO DE LOS BITS DE ORTOGRAFÍA.	36
• PROGRAMA DE IDIOMAS	38
• OBJETIVO DE LOS PROGRAMAS DE LECTURA, ORTOGRAFÍA E IDIOMAS.	39
• PROGRAMA DE MATEMÁTICAS	39
• PROGRAMA DE MÚSICA	46
• PROGRAMA DOMAN COMPLETO DE DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA	47
• PROGRAMA FÍSICO (LECTURA, ESCRITURA Y PSICOMOTRICIDAD)	47
• BIBLIOGRAFÍA	56
• BITS DE INTELIGENCIA	57
• LA MASCARILLA	58

BREVE HISTORIA DE LOS MÉTODOS DOMAN

Los métodos Doman pretenden desarrollar cuanto sea posible las capacidades físicas, intelectuales y sociales de los niños desde su nacimiento hasta los 6 ó 7 años.. Estos métodos surgen hace más de 50 años a raíz de las investigaciones de un equipo de neurólogos y especialistas en lesiones cerebrales dirigidos por el Dr. Glenn Doman en Filadelfia (Pensilvania, E.E.U.U.) . En aquellos años (y por desgracia actualmente en muchos lugares de España) a los niños con lesiones cerebrales se les consideraban incurables puesto que sus incapacidades son consecuencia de la muerte de neuronas. Doman y su equipo sostienen que si bien las neuronas muertas no pueden recuperarse, las vivas pueden desarrollarse y establecer conexiones entre ellas de tal forma que asuman las funciones que debían desempeñar las muertas. Así, niños con sólo la mitad de la corteza cerebral viva han conseguido niveles de desarrollo físico e intelectual tales que superan con creces a los de los niños sanos.

Esto les llevó a preguntarse qué es lo que estaba pasando con los niños sanos y comenzaron a aplicar sus métodos a estos niños desde los primeros meses de vida obteniendo unos resultados espectaculares. Sus métodos son familiares pues es la madre (o el padre) la que se encarga de enseñar a los niños. Pero dado que hoy en día muchos padres necesitan trabajar los dos y que los niños a los 3 años están prácticamente todos escolarizados, estos métodos comenzaron a aplicarse en guarderías y escuelas de educación infantil. En España el Instituto para el Desarrollo Infantil Vegakids ha hecho una gran labor en este sentido y sus directores Víctor Estalayo y Charo Vega han publicado libros y materiales donde se detalla minuciosamente (con programación diaria incluida) cómo aplicar estos métodos a la escuela. Ellos son discípulos directos del Dr. Glenn Doman y han sido mis asesores durante todos estos años.

El programa Doman consta a su vez de varios programas específicos: Programa de los Bits de Lectura, Programa de Bits de Inteligencia propiamente dichos, Programa de Bits de Matemáticas, Programa de Idiomas, Programa Musical, Programa Físico, Programa Social, etc. Doman recomienda a las madres o padres que sólo tengan tiempo para hacer un programa, que hagan el de lectura pues considera la lectura como algo vital que abre al niño las puertas del conocimiento a través de los libros. Si disponen de más tiempo, una vez que han afianzado el Programa de Lectura, al cabo de un mes o dos, se añadiría el Programa de los Bits de Inteligencia.

Vamos a empezar la charla con el Programa de los Bits de Inteligencia propiamente dichos por varios motivos:

- es el más atractivo desde el punto de vista visual,
- es el más difundido y por lo tanto más conocido por los educadores,
- a los educadores les suele resultar más sencillo,
- el de **lectura puede considerarse como un caso particular** de este y va a ser ampliamente tratado en una de las sesiones previstas para el año que viene.

EL MÉTODO DE LOS BITS DE INTELIGENCIA

FUNDAMENTOS DE LOS MÉTODOS DOMAN

1) Científico: neurológico.

Como ya he dicho, el **objetivo** de los métodos Doman es el desarrollo integral de la persona en todos sus ámbitos: intelectual, físico, emocional y social. Se basan en los conocimientos científicos contrastados de los que actualmente se disponen de cómo adquiere el cerebro estas capacidades.

Desde el punto de vista científico (neurológico) la **educación** consiste en el **establecimiento de conexiones neurológicas** que son las que determinan la inteligencia y posibilitan el conocimiento: Cuantas más conexiones consiga realizar el cerebro más inteligente será (porque podrá realizar más funciones) y más posibilidades de acumular conocimientos tendrá porque para aprender usamos esas redes neuronales creadas en los 7 primeros años de nuestra vida.

Pero para que las neuronas se desarrollen y se conecten entre ellas es necesario que el niño reciba **estímulos** del exterior. Por lo tanto, la inteligencia no depende sólo de la herencia sino que en gran medida es consecuencia del entorno. Un entorno rico en estímulos desarrollará las neuronas y facilitará la formación de conexiones entre ellas.

Según esto, un niño **genéticamente inteligente** es aquel que necesita menos estímulos que el resto de los de su edad para formar la misma conexión. Pero mediante un **entorno apropiado** que proporcione muchos estímulos **se puede aumentar** (teóricamente sin límites) **la inteligencia** de un niño, es decir, las funciones que su cerebro puede realizar. Además, la diversidad y calidad de estas funciones cerebrales aumenta en proporción a la riqueza (en calidad y cantidad) de estímulos que el niño recibe. De tal forma que **la eficacia de estos estímulos depende de una serie de variables** como son: la intensidad, frecuencia, duración, concreción y claridad de los mismos.

Los **métodos Doman** se basan en los estudios existentes de cómo han de ser estas variables para que los **estímulos sean lo más eficaces posibles** y en la experiencia de Los Institutos para el desarrollo de Potencial Humano de Filadelfia (Pensilvania, E.E.U.U.) fundados por Glenn Doman.

2) Capacidad

Del apartado anterior se deduce que el **potencial humano** que hay en cada niño es infinito (solo limitado por el tiempo) y estos métodos pretenden dar al niño la **oportunidad de desarrollarlo** cuanto sea posible. **Mientras menor es un niño mayor es este potencial** pues es más fácil establecer conexiones neuronales y aumentar la complejidad de dichos circuitos. Por eso, **es más fácil enseñar Bits a un niño cuanto menor es su edad**.

Esta capacidad de almacenar datos y de formar conexiones entre ellos se va perdiendo con la edad de forma exponencial (al contrario de lo que sucede con el razonamiento) y a partir de los 6 o 7 años a penas se forman nuevas conexiones neuronales. Desde este momento el niño adquirirá nuevos conocimientos usando las conexiones ya existentes. Mientras más conexiones se hayan formado en el niño antes de esta edad, mayor será su inteligencia y por lo tanto su capacidad para adquirir futuros conocimientos. Y de ahí la **urgencia** de ayudar cuanto antes a los niños a **desarrollar su inteligencia**.

3) Curiosidad

También debido a este hecho, la naturaleza dota a los niños de una gran **curiosidad** que les lleva a preferir descubrir y aprender a cualquier otra cosa en el mundo. Los bits de inteligencia **se basan en la psicología infantil** pues satisfacen la curiosidad de los niños pequeños y la mantienen. Esta curiosidad es fruto del instinto de conservación y su objetivo es proporcionar el conocimiento y la inteligencia necesaria para sobrevivir.

Por eso, **al niño le encantará aprender** cualquier cosa **si el método (estímulos) usando se basa en el proceso de desarrollo de su cerebro**. Y esto es lo que hace el método de los bits de inteligencia: aplica los estudios existentes sobre la estimulación infantil (empezar cuanto antes, calidad y abundancia de los estímulos, intensidad, duración, ambiente, etc.). Por este el motivo los niños **quieren ver cuantos más Bits mejor**.

Además este interés y curiosidad de los niños se extiende a **cualquier campo del saber**. En principio y mientras más pequeños son, sienten la misma curiosidad por abrir un cajón y ver lo que hay dentro que por ver cuadros o descubrir el sistema periódico. Nadie les ha dicho que la química sea aburrida o pesada y si es **divertida y fascinante** para el que se la enseña también lo será para ellos siempre que sepa mostrarla de un modo accesible y basado en la forma en que sus cerebros almacenan informaciones y forman conexiones entre ellas. Esto es lo que consigue el método de los Bits de Inteligencia cuyos espectaculares resultados han sido probados durante más de 50 años en miles de niños de todo el mundo.

Doman insiste en que es fundamental la actitud del educador a la hora de enseñar Bits:

Si vosotros transmitís **entusiasmo, fascinación y alegría** al enseñar los Bits contagiareis a los niños **el interés y el deleite** por lo que estáis enseñando ya sean bits de física, de química, de matemáticas, de geografía, de arte o de historia. Y tanto vosotros como los niños **disfrutaréis** de los Bits. Aunque se ha dado el caso de una profesora que comenzó el método sin ningún entusiasmo y con mucho escepticismo y fueron los niños con su admiración y entusiasmo los que le contagiaron a ella el interés y la ilusión.

Antes concretar más cuáles son los objetivos del método o programa de los Bits de Inteligencia vamos a ver qué es un Bit, una categoría y como se pasan pues creo que después se entenderán mejor los objetivos del método.

NOCIÓN DE BIT

Un Bit de Inteligencia es **cualquier estímulo** o dato **simple** y concreto **que el cerebro pueda almacenar por una de las vías sensoriales**:

- auditiva: una palabra, una nota musical,
- visual: una palabra escrita, una imagen o dibujo de un solo objeto, animal, persona, monumento, una nota musical escrita en un pentagrama,
- táctil: sensaciones táctiles de la forma, textura, peso de un objeto
- olfativa
- gustativa

Son Bits de Inteligencia los estímulos de los tres **métodos de multiplicación de la inteligencia de Glenn Doman**:

- Carteles o Bits de Lectura
- Bits de Conocimiento Enciclopédico o Bits de Inteligencia propiamente dichos: cartulina o lámina con una imagen en cuyo reverso se indica su nombre y el Programa de Inteligencia
- Tarjetas o Bits de puntos para la enseñanza de las matemáticas

Estos son Bits visuales acompañados de otro auditivo: El estímulo visual es la imagen que enseñamos a los niños y el estímulo auditivo es el nombre de la imagen que le decimos al mismo tiempo que mostramos la imagen.

A partir de este momento cuando hable de Bit de Inteligencia me estaré refiriendo a un **Bit de Conocimiento Enciclopédico**.

CATEGORÍAS DE BITS DE INTELIGENCIA:

Una categoría es un conjunto de Bits con características comunes, p. ej. razas de perros. Han de ser lo más concretas posibles. Así p. ej. en vez de “mamíferos” es preferible “mamíferos herbívoros de África”.

La agrupación de los Bits en categorías favorece la formación de **conexiones neurológicas**, redes de información en el cerebro, que construyen la inteligencia y desarrollan el pensamiento y la creatividad.

Enseñar los Bits por categorías acostumbra a los niños a ser **ordenados y precisos**, a fijarse en las características que diferencian unas cosas de otras para poderlas identificar y agrupar o separar.

Las categorías se clasifican según la rama del conocimiento a la que pertenezcan:

- Zoología
- Botánica
- Fisiología
- Tecnología
- Física y Química
- Matemáticas
- Geografía
- Historia
- Arte
- Literatura
- Música

Dentro de cada una de estas ramas es preferible **elegir** las unidades básicas de información que van a necesitar los niños en **bachillerato, secundaria y primaria** para prevenir un excesivo esfuerzo de memorización. Ahora su cerebro posee una gran capacidad de memorización que irá disminuyendo con el tiempo.

Además de esto, al elegir las categorías se puede tener en cuenta:

- El interés de los niños.
- El interés de los educadores.
- El entorno: tipos de árboles, plantas, flores, animales, razas de animales, monumentos, etc. del lugar donde viven.
- El material y el tiempo de los que se dispone para elaborar los Bits.

Nota: Si usas Bits de alguna editorial debes rehacer las categorías para que sean más específicas.

CÓMO SE ENSEÑAN:

La semana antes de empezar se escogen cinco grupos de 5 Bits cada uno (aunque pueden tomarse entre 4 y 10 bits), cada grupo perteneciente a una categoría distinta (y a ser posible cada una de una rama distinta del saber) y anuncia a los niños que lo vais a pasar fenomenal con un nuevo y mágico juego que vas a enseñarles la semana que viene. Comienza un lunes siguiendo los siguientes pasos:

1.- **Elimina toda posible distracción:** escoge un rincón de la clase sin posters, ni estanterías, ni ventanas, ni ningún otro elemento que pueda desviar su atención.

2.- Crea un **ambiente lúdico de gran expectación y entusiasmo** y advierte a los niños que para jugar al **juego de los Bits** han de mantenerse **en silencio** por lo que no pueden hacer preguntas ni comentarios hasta que les hayas enseñado todos los Bits que tienes en la mano. (Debes encontrar

un modo divertido de mantener el silencio y **captar la atención de los niños**: p.ej. “Esto es un juego mágico y tenéis que estar en silencio para que os entre la magia”)

3.- Anuncia el título de la categoría a la que pertenecen los Bits del primer grupo y di el nombre de los Bits uno tras otro a medida que los presentas con la mayor rapidez con que seas capaz de modo que no tardes más de una segundo por Bit y sin dejar ningún intervalo de tiempo entre un bit y otro. Hazlo:

- con mucho **entusiasmo, alegría,**
- **intentando contagiar el gusto por lo que estás enseñando** (aunque sean matemáticas y no te gusten)
- **con voz alta y clara**
- colocando cada Bit en la **posición correcta** y quedándolo **fijo** ante los ojos del niño mientras dices el nombre del Bit (estímulo estable) durante **no más de un segundo** (estímulo breve).

Ensaya varias veces antes de hacerlo con los niños hasta que hayas adquirido la **rapidez** necesaria pues una de las **claves principales de la eficacia de los Bits** es la brevedad. Mientras más breve es un estímulo mejor se capta. Importantes investigaciones sobre la capacidad de la **memoria visual** han demostrado que ésta es **más fiel y más firme si los estímulos son tan breves como un destello**.

No es necesario que los niños queden hipnotizados, **basta con que miren de reojo**.

4.- Antes de enseñar el segundo grupo de Bits puedes dejar unos instantes para compartir con los niños lo maravilloso que ha sido ver esos Bits y alabar lo bien que lo han hecho. (“¡Que bonito! ¡Lo habéis hecho muy bien!”) También puedes contestar a sus preguntas o hacer otra actividad como enseñar carteles de lectura, un ejercicio físico, etc. Si los niños no han perdido la atención y siguen motivados pasa directamente al segundo grupo de Bits.

5.- Enseña de la misma forma los otros cuatro grupos de Bits:

6.- Termina siempre alabando a los niños, con expresiones festivas o haciendo comentarios que reflejen gozo o intereses por lo que se ha visto y dejando que los niños también los hagan. No uses siempre las mismas expresiones para no mecanizar el juego de los bits. Deja espacio a la espontaneidad y a la creatividad.

Este proceso constituye una sesión.

Repite la sesión tres veces al día durante los 5 días lectivos de la semana (15 veces en total) y el viernes guarda estos 5 grupos de Bits (los volverás a usar más tarde para los Programas de Inteligencia).

Normas y comentarios:

Antes de cada sesión **baraja** los Bits dentro de cada grupo y cambia el orden en que presentas los grupos.

Las sesiones deben espaciarse al menos media hora.

Antes del lunes siguiente escoge otros cinco grupos de Bits distintos **de esas mismas categorías o de otras** si ya no tienes más bits de esas categorías y el lunes enseña los 5 grupos nuevos tres veces al día durante los 5 días lectivos de la semana y retíralos el viernes. Y así sucesivamente todas las semanas.

No enseñes ningún Bit más de estas 15 veces (3 veces al día durante 5 días). De esta forma estás repitiendo los estímulos el **número de veces necesario para que se graben bien, sin aburrir** a los niños con más repeticiones de las necesarias. No obstante, **algunos niños pueden necesitar menos** y dejan de verlos a los 3 o 4 días o en la última sesión del día.

Puedes introducir el programa de Bits **paulatinamente**, por ejemplo:

1ª semana: Enseña a los niños el juego de colocarse y guardar silencio

2ª semana: Enseña 1 grupo de 5 Bits de 1 categoría

3ª semana: Enseña 3 grupos.

4ª semana y siguientes: Enseña 5 grupos.

Nunca examines a los niños. Confía en que ellos aprenden lo que les enseñas puesto que les estás enseñando en la forma adecuada. Si quieres saber en algún momento (no más de 4 veces al año) si todo va bien puedes hacer que elijan entre dos Bits como un juego y teniendo **cuidado de que no se sientan examinados**. Si aciertan elógiales mucho, si dudan diles la respuesta y si no aciertan diles la respuesta correcta de forma positiva: “Es este, ¿verdad?”.

Todos los niños han de poder ver los Bits a unos 50cm para que la intensidad del estímulo sea la ideal. Si esto no es posible puedes optar por una de las siguientes soluciones:

- **Aumentar el tamaño** de las imágenes. (Usando un ordenador con cañón).
- **Enseñar por grupos** (de no más de 15 niños). En este caso hay que colocar a los niños lo más **juntos** posible en filas y a distintas alturas (sentados, de rodillas, de pie) para que todos tengan una buena visibilidad y **cambiar el puesto** de los niños en cada sesión.
- **Enseñar a toda la clase teniendo en cuenta que el programa pierde eficacia** pues el estímulo pierde intensidad.

Si desea conocer el grado de efectividad del método en este caso invente un juego en el que cada niño deba elegir entre dos palabras que hayas enseñado la semana anterior (el niño no debe haber faltado ningún día de esa semana):

- Si acierta elógiale efusivamente.
- Si alguno duda dile cuál es el cartel correcto antes de 10 segundos.
- Si alguno no acierta dile cuál es el correcto haciéndole entender que él lo sabía: “Es este ¿verdad? Muy bien. Aquí dice ...”.

No estás examinando al niño sino el grado de efectividad del método para tu circunstancia concreta en la que no te es posible conseguir la intensidad ideal. Por tanto, has de hacer que el niño disfrute con este juego e impedir que se sienta examinado.

Busca siempre el momento oportuno en que los niños estén tranquilos, descansados y sea más fácil captar su atención. **Mientras enseñas** los Bits **debes estar pendiente** de todos ellos para controlar el **orden**, dejar más o menos **intervalo de tiempo** entre una categoría y otra y observar si has escogido un **buen momento**. Si no es así **deja el juego de los Bits antes de que ellos quieran hacerlo**.

Adapta el programa al ritmo de la clase: más o menos grupos de Bits y mas o menos Bits en cada grupo. (Hay que enseñarles menos bits de los que ellos quieran ver y dejarles siempre con ganas de más).

Si no logras captar la atención de los niños intenta pasar las imágenes más rápido, buscar otro momento, usar Bits más llamativos con nombres más difíciles. Si aún así sigues teniendo problemas lee la bibliografía adjunta tanto en su parte filosófica como técnica para descubrir qué estás haciendo mal.

Hay grupos que pueden tener menos de 5 Bits porque sean así (por ejemplo: Provincias de Extremadura: Cáceres y Badajoz) o porque no disponemos de más Bits de esa categoría en ese momento (por ejemplo: escritores en lengua inglesa de Edebé)

Se puede hacer un programa más intensivo con hasta 10 grupos de entre 5 y 10 Bits cada uno.

Nota: La técnica expuesta aquí es una adaptación a la escuela de la técnica del método familiar que introduce un grupo nuevo de Bits cada día (para que todos los días haya una novedad) y lo retira a los cinco días. Esta técnica pierde efectividad en la escuela por la ruptura que suponen los días no lectivos. En la técnica escolar se introducen el lunes los cinco grupos nuevos con lo que se sacrifica la norma de la novedad durante el resto de días de la semana a cambio de ganar en efectividad. Pero la filosofía del método familiar en la que se insistirá más adelante ha de ser la misma para el método escolar pues de lo contrario no se alcanzarían los objetivos deseados.

CARACTERÍSTICAS DE UN BIT DE INTELIGENCIA:

- **Novedosos:** Representan una **realidad lejana**. El objetivo es dar a conocer al niño las maravillas del mundo que desconoce y que no pueden contemplar directamente. Las que tiene al su alcance a diario o habitualmente se les enseñan directamente sin necesidad de Bits. Por tanto, las imágenes conocidas por los niños no son Bits. Depende de la edad de los niños. (Fallo de algunas editoriales)
- **Discreto:** La imagen ha de presentar **un solo dato simple y concreto**: p. ej. un canguro y no una familia de canguros. (Fallo de algunas editoriales)
- **Intenso:** Es fundamental emplear estímulos de gran intensidad, superior a los umbrales de percepción de los niños. La intensidad de los estímulos depende de:
 - **La buena calidad** de la imagen: **fotografía o dibujo**
 - **El tamaño** de las imágenes: Debe adecuarse a la **distancia** a la que se vayan a ver. (Cartulinas de 28 x 28 aproximadamente o más para ser vistas a 50 cm por todos los niños).
 - **Número de alumnos:** Con más de 15 alumnos sería conveniente enseñar por grupos o usar una pantalla muy grande o cañón para proyectar imágenes o como mal menor ir rotando sus posiciones.
 - **Fondo liso:** La imagen ha de ser **precisa y clara** sin elementos ajenos que puedan crear confusión o distracción (p. ej. un animal, instrumento o personaje **sin nada alrededor sobre un fondo blanco para que resalte** o una estatua blanca sobre un fondo liso de color oscuro) para que sea captado por la vía de la información visual de forma eficaz. Por la misma razón es preferible el **rostro de un personaje** sin elementos de distracción en el fondo al personaje de cuerpo entero. (Nota: en el caso de los cuadros el Bit es el cuadro entero sin marco). (Fallo de algunas editoriales)
 - **Iluminación ambiental:** Colocarnos en todas los lugares donde van a situarse los alumnos para verificar que la imagen está bien iluminada y no hay brillos que causen interferencias.
- **Estables:** Usar un soporte rígido, es decir, una cartulina o cartón que no se doble al mostrarla para que permita mantener la imagen fija .
- **Nombres exactos y concretos:** p. ej. “Antonio Vivaldi” y no “Vivaldi”
- **Categorías lo más concretas** posibles. (Reagrupa las que compres)

Si usas los Bits de alguna editorial, **elimina** los que no cumplan estas características. Éstos podrás usarlos para enseñarlos de otra forma pero no como Bits de Inteligencia. Por ejemplo, si el problema es que no tienen fondo liso pero estás seguro de que los niños van a saber a qué imagen te refieres cuando la nombres, **puedes pasarlo como si fuera un Bit de inteligencia pero su eficacia será mucho menor pues no es un verdadero Bit de Inteligencia al no cumplir una de las normas necesarias para que pueda ser almacenado fácilmente por el cerebro usando este método**. Lo mismo puede decirse de los que no cumplan alguna de las otras características.

CÓMO SE HACEN LOS BITS DE INTELIGENCIA

Para ser vistos a 50 cm utiliza **cartulinas rígidas no brillantes de 28 x 28 cm** aproximadamente. El **tamaño del dibujo, lámina o fotografía** que vayas a usar para hacer un Bit ha de ser **adecuado** a este tamaño de cartulina (exceptuando los márgenes) para que la intensidad del estímulo sea la adecuada. Recórtalo y pégalo. Pon en el dorso el nombre o título del Bit.

Debes **dejar márgenes** a los cuatro lados de la cartulina para **potenciar la intensidad** del estímulo (**por contraste entre el blanco de la cartulina y el color del recorte**) y para poder pasarlos bien sin tapar con los dedos parte del recorte.

Si el recorte no resalta bien en el fondo blanco se le pinta un marco alrededor en rojo o negro o se usa un fondo de color. P. ej. fondo negro para estatuas blancas.

También puedes usar hojas de álbum de fotos grandes para:

- aprovechar láminas de las que pueden obtenerse un Bit por cada cara,
- hacer Bits en folios y colocarlos en las hojas de álbum solo durante el tiempo que se estén utilizando.

Procura ir siempre con al menos dos meses de antelación en la preparación del material para poder hacer un **programa constante** y evitar agobios. Por ejemplo, puedes preparar durante el curso los Bits del curso siguiente.

Asegúrate de que el tamaño y calidad de los Bits son los adecuados para la distancia a la que los niños lo ven y la edad de los mismos.

EL USO DEL ORDENADOR:

Para hacer los Bits, en vez de cartulinas, se usan las diapositivas de las presentaciones en Power Point.

Las imágenes se obtienen escaneándolas de libros y revistas, tomándolas de Internet o de CD y tratándolas (quitar fondos, colorear, girar, etc.) si es necesario con un programa de tratamiento de imágenes como el photoshop.

Hay que aprenderse el nombre de cada Bit pues en este caso no hay reverso donde poder escribirlo. Se puede escribir muy pequeño en una esquina pero asegurándonos que los niños miran la imagen y no el nombre. Si los niños saben leer debemos taparlo con la mano o algún objeto de forma que solo lo leamos nosotros pues es normal que se fijen en el nombre y no en la imagen.

Para conseguir la intensidad adecuada de los estímulos el tamaño de la pantalla debe adecuarse al número de alumnos. (Para 15 alumnos, pantalla de 17" o más; para 20 alumnos, pantalla de 21" y para 25 alumno, pantalla de TV de 28" o 32"). Lo ideal sería proyectar las imágenes con un cañón.

Ventajas:

- Facilidad de manejo.
- Rapidez ideal: un destello por Bit.
- Se dispone de una fuente inagotable para hacer Bits sin tener que estropear libros.
- Se elaboran más rápidamente.
- Duraderos (no se estropean con el uso como las cartulinas)
- Fácilmente almacenables en CDs.
- Intensidad ideal si se dispone de un cañón sin tener que juntar mucho a los niños ni dividirlos en grupos.

Inconvenientes:

- Material (hardware y software): Se necesita un ordenador en cada aula, a ser posible un cañón o pantalla grande en cada aula, un escaner y/o conexión a Internet y/o CDs de imágenes para elaborar los bits.
- La **velocidad, memoria y tarjeta gráfica** del ordenador han de ser las suficientes para poder pasar todas las imágenes con la **rapidez de un destello**. Una solución puede ser tener a los ordenadores conectados en red de forma que sólo el servidor debe tener estas características y los otros pueden ser ordenadores de una gama más baja. Además actualmente se dispone de la tecnología necesaria para que la red pueda ser inalámbrica sin demasiado coste.
- Conocimientos informáticos del profesor que vaya a elaborar los Bits: Escaneo de imágenes, obtención de imágenes de Internet o de un CD, programa de tratamiento de imágenes (para quitarles el fondo, cambiar su posición, cambiar colores, pintar la parte que interesa, etc.) y elaboración de presentaciones en Power Point. (Los que simplemente vayan a pasar las imágenes sólo necesitan unos básicos conocimientos de cómo mostrar una presentación hecha en Power Point que se adquieren en un par de minutos).

EJEMPLOS

Ideas para hacer **categorías de las distintas materias del conocimiento** y para hacer Bits de las mismas:

Zoología:

- Categorías de animales por familias. P. ej.: razas de gatos, perros, caballos, tortugas, mariposas, etc., peces marinos, peces de agua dulce, insectos.

- Categorías de animales por continentes: animales típicos de América del Norte, América del Sur, África, Asia, Europa, Oceanía, la Antártida. Se pueden concretar más estas categorías especificando si son aves, mamíferos carnívoros, mamíferos herbívoros, marsupiales, reptiles o peces,
- Categorías de características de animales: crías, tipos de huevos, nidos, picos, alas, garras, fauces, patas, cornamentas, colas, huellas, etc.

Botánica:

- Categorías de plantas: plantas de hortalizas (aunque la hortaliza sea conocida la mayoría de los niños no conocen la planta), plantas de legumbres, plantas medicinales, setas, etc.
- Categorías de árboles: árboles frutales, árboles ornamentales, etc.
- Categorías de plantas y árboles agrupadas con criterios geográficos (por continentes o países) o botánicos (orden, familia, clase, etc.)
- Categorías de características de las plantas y árboles: hortalizas (no conocidas por los niños), frutos carnosos (no conocidos), frutos secos (no conocidos), legumbres (no conocidas), bayas, hojas, flores, etc.
- Categorías de plantas, árboles, flores, etc. agrupadas con criterios geográficos (por continentes o países) o botánicos (orden, familia, clase, etc.)

Fisiología:

- Sistemas del cuerpo humano
- Aparatos del cuerpo humano
- Órganos de los distintos aparatos
- Huesos
- Músculos
- Células
- Anatomía animal

Tecnología:

- Herramientas
- Barcos
- Aviones
- Cohetes espaciales
- Inventos (no conocidos)
- Inventores
- Alfabeto morse

Geología:

- Minerales
- Rocas

Química:

- Elementos del Sistema Periódico por grupos
- Los símbolos de los elementos
- Químicos

Física:

- Unidades de medida y sus símbolos
- Físicos

Astrología:

- Elementos del universo
- Tipos de galaxias
- Galaxias
- Constelaciones

- Sistemas planetarios
- Planetas del Sistema Solar
- Satélites de los planetas

Matemáticas:

- Números
- Símbolos de números
- Operaciones
- Series
- Figuras geométricas: planas, con volumen, etc.
- Elementos de cada figura geométrica, áreas, volúmenes
- Matemáticos

Geografía:

- Continentes: El contorno de cada continente sin más detalles sobre la cartulina blanca, coloreados de rojo o cada continente de un color, p. ej. el de los aros olímpicos
- Países de cada continente: Contorno de cada nación coloreado de rojo o del color en que se coloreó el continente o bien mapa mudo del continente coloreando de rojo o del color correspondiente la nación. Esta segunda forma tiene el inconveniente de que algunos países son muy pequeños puede usarse como refuerzo de la primera. Actividad complementaria: Jugar al rompecabezas de las naciones del continente y a reconocer los países tocando sus contornos.
- Comunidades autónomas
- Provincias de cada comunidad
- Planisferio: Planisferio mudo y en cada bis se colorea un continente de rojo o del color correspondiente. Actividad complementaria: Jugar al rompecabezas del planisferio y al globo terráqueo.
- Océanos del mundo: Sus contornos o coloreados de azul en el planisferio mudo
- Comarcas
- Ríos de España: Se dibujan en rojo sobre el mapa mudo de España o se presenta simplemente la línea del río sin ningún otro contexto.
- Afluentes de cada río
- Formas del relieve (accidentes geográficos: montaña, valle, acantilado, desierto, cañón)
- Formas del relieve de España
- Mares del mundo
- Principales ríos del mundo o de cada continente
- Desiertos del mundo o de cada continente: Localización y/o imagen
- Cordilleras del mundo o de cada continente: Localización y/o imagen
- Valles: Localización y/o imagen
- Volcanes: Imagen
- Lugares pintorescos de cada continente o país: imágenes de montañas, cañones, desiertos, valles, selvas, bosques, cataratas, volcanes, ríos, etc.
- Banderas y símbolos.
- Escudos de países, provincias, ciudades.

Historia:

- Reyes de España, personajes importantes de España: presidentes, ministros, militares, nobles, etc.
- Reyes de los distintos países, personajes importantes: emperadores, presidentes, ministros, militares, etc.
- Héroes
- Descubridores
- Conquistadores

- Cuadros de importantes hechos históricos
- Vestigios de grandes civilizaciones: Persia, Grecia, Roma, China, Aztecas, Mayas,
- Pueblos de la Tierra (pigmeos, masais, bosquimanos, beduínos, etc.) y sus objetos.
- Trajes regionales, trajes de época, uniformes, etc.

Arte:

- Arquitectura: Iglesias, catedrales, castillos, arcos, puentes,
- Esculturas: de un artista determinado, de una época, de un estilo,
- Pinturas: preferentemente de un mismo autor el lugar de épocas o estilos
- Monumentos de una ciudad
- Retratos de artistas: arquitectos, escultores, pintores (no autorretratos)
- Autores , directores, actores, y actrices de teatro y cine

Literatura:

- Escritores españoles: de cada época o estilo
- Escritores extranjeros: de cada país
- Poetas españoles
- Poetas extranjeros
- Autores de literatura infantil
- Grandes personajes de la literatura universal
- Personajes y escenas de la literatura a través de las pinturas y esculturas de grandes genios
- Los dioses y personajes mitológicos de la literatura

Música:

- Símbolos musicales (pentagrama, clave de sol, de fa, blanca, negra, etc.) notas musicales, silencios, escalas y arpeggios, etc.
- Instrumentos musicales: visuales (bits) y sonoros (2 muy distintos a la semana)
- Compositores españoles, compositores extranjeros, compositores de cada uno de los estilos, directores de orquestas, intérpretes, etc.
- Músicos e intérpretes de opereta, zarzuela, jazz, rock, folk, etc.
- Teatros de ópera, auditorios.
- En el programa de lectura: palabras propias del lenguaje musical y los nombres de los anteriores bits de música.

Deportes:

- Deportes
- Deportistas
- Estadios olímpicos, etc.

OBJETIVOS:

- Potenciar el crecimiento cerebral y el establecimiento de conexiones neuronales y circuitos complejos para el procesamiento de la información.
- Desarrollar la inteligencia (que depende de la extensión y complejidad de estas redes nerviosas). A medida que el cerebro recibe y almacena Bits de inteligencia va transformándose y aumentando su capacidad y versatilidad.
- El desarrollo de las dos vías sensoriales que más información llevan al cerebro: la visual y la auditiva. Estas son las que necesitan procesar una mayor información en la vida escolar. Se pretende hacer de estas vías autopistas de alta velocidad.

- Desarrollar la memoria creando una rica base de datos con los elementos básicos de las ciencias y las artes.
- Enriquecer su vocabulario.
- Alimentar y prolongar la curiosidad de los niños.
- Que los niños experimenten el placer de aprender creando así en ellos aficiones motivadoras del aprendizaje. Hacer que se enamoren para toda la vida de varios campos del conocimiento y las artes.

FILOSOFÍA DEL MÉTODO MATERNO:

Por último, me gustaría insistir en que el **aprender la técnica de cómo hacer y usar los Bits o cualquier otro método o programa Doman no es suficiente para que el método funcione. Es necesario empaparse de su filosofía.**

Nuestra **actitud** ha de ser **de respeto y admiración por la enorme capacidad que poseen los niños**. Todos los niños tienen potencialmente todos los talentos: lingüístico, matemático, musical, físico, etc. Para que sean una realidad basta con que los adultos **lo cultivemos a su tiempo propicio** (desde el nacimiento) para que florezca y se desarrolle; si no lo hacemos, se marchita y muere.

Y la mejor forma de cultivar estos talentos la encontramos en las madres (padres). El maestro japonés Shinichi Suzuki buscando un método para enseñar a tocar el violín a niños, lo halló en la naturaleza: Observó con admiración que ningún maestro tiene más éxito que las madres; todos sus hijos aprenden a hablar. Aplicó el método materno a niños desde los dos años para enseñarles a tocar el violín. Los resultados fueron espectaculares. **Las características del método materno son:**

- **el amor incondicional al niño,**
- **la fe en su enorme capacidad potencial,**
- **la dulzura,**
- **la paciencia,**
- **la generosa siembra de estímulos,**
- **la ilimitada oportunidad de progresar,**
- **la alegría y el entusiasmo en la relación con los hijos, y**
- **el aprovechamiento del tiempo más propicio: Los primeros 7 años de la vida del niño.** (Desde el nacimiento todas las madres hablan a sus hijos como si estos pudieran entenderles.)

Es fundamental **mostrar admiración, entusiasmo, respeto y una gran alegría cada vez que el niño nos muestre** (por sí solo, no porque le probemos) **lo que sabe**, Esta es la mejor forma de motivarle y conseguir que leer sea para él algo gratificante y divertido.

Poner en práctica esta filosofía será beneficioso para el niño pongamos o no en práctica la técnica de los Bits porque como dice Doman **la magia está en el niño no en la técnica.**

Dando a vuestros alumnos la oportunidad de desarrollar todas sus capacidades cuanto os sea posible **le estáis facilitando el camino hacia la felicidad**. Entre los testimonios de las madres de los Institutos Doman uno de los más frecuentes es: “ mi hijo es feliz todos los días des su vida”

Por motivos de tiempo y dado que se pretende tratar sobre todo los aspectos prácticos del método, le remito a la bibliografía para más información sobre la filosofía, fundamentos y objetivos de los métodos Doman.

PROGRAMAS DE INTELIGENCIA

QUÉ SON Y CÓMO SE HACEN LOS PROGRAMAS DE INTELIGENCIA

Los Programas de Inteligencia **complementan** el programa de los Bits de Inteligencia pero no son indispensables.

Se hacen con los **Bits que ya se han enseñado** (bits viejos).

El Programa de Inteligencia de cada Bit consta **de una a diez informaciones**:

- **concisas** (una línea de pocas palabras por cada información) y
- **precisas** (datos concretos y contrastados, no opiniones ni valoraciones) sobre dicho bit.

Cada una de estas informaciones se denomina **magnitud**.

Las magnitudes se ordenan **de la más sencillas** y/o elementales **a las más técnicas** y/o complejas.

Cuando sea posible la primera o primeras magnitudes se harán atractivas introduciendo algún elemento gracioso, divertido, sorprendente, sonoro, etc.

El programa de inteligencia de un bit **se escribe al dorso de la lámina** para poder leer una magnitud al tiempo que se muestra el bit.

Las informaciones que vienen en los reversos de los bits de las editoriales sirven para hacer las magnitudes pero **no son magnitudes**.

Si se quiere que los niños **lean** el nombre del bit (si ya saben leer o como complemento al programa de lectura), se escribe el nombre en el centro (del dorso) con letra de 4cm y de color rojo y las magnitudes se escriben con letra pequeña negra arriba y abajo del nombre.

También puede escribirse el nombre en tarjetas a parte como se hace en el programa de lectura.

CÓMO SE ENSEÑAN LOS PROGRAMAS DE INTELIGENCIA

Se toman **tres** grupos (cada uno de una **categoría distinta**) de aproximadamente 5 bits cada uno y se enseñan igual que se hizo para enseñar el nombre pero ahora al mostrar cada bit se dice la primera magnitud de dicho bit en lugar del nombre.

Las magnitudes se deben leer de la forma más clara y rápida posible. **No se debe emplear más de dos segundos por magnitud** y por tanto, no más de 10 segundos por cada grupo de 5 bits. Para que esto sea posible haz las magnitudes muy cortas y ensaya hasta coger destreza y rapidez.

Cada grupo se enseña durante **3 veces al día durante 5 días**, es decir, 15 veces en total.

Puede empezar paulatinamente el programa de inteligencia. Así, puedes comenzar un lunes con un grupo de 5 bits (de una misma categoría). Al lunes siguientes toma otro grupo de 5 bits de esa categoría o de otra. Y así cada lunes durante varias semanas. Cuando hayas adquirido destreza en mostrar programas de inteligencia toma dos grupos nuevos cada lunes el lugar de uno. Tras varias semanas, si todo va bien aumenta a tres grupos nuevos cada lunes.

El programa de inteligencia se realiza sin interrumpir el programa de los bits de inteligencia. Es decir, cada lunes se toman cinco grupos (de 5 bits nuevos cada uno) para el programa de los bits y tres grupos (de 5 bits viejos cada uno) para el programa de inteligencia.

El programa de inteligencia se empieza una vez que se hayan visto 1000 bits o cuando hayas enseñado todos los que tengas aunque sean menos de esta cantidad. Lo ideal sería mostrar a los niños bits durante el primer curso de E.I. y en los dos cursos siguientes se introducirían los programas de inteligencia sin dejar de enseñar bits nuevos.

En el programa de inteligencia se presenta la primera magnitud de todos los bits enseñados hasta el momento y cuando se ha enseñado la 1ª magnitud de todos los bits viejos se pasa a la 2ª de todos y así sucesivamente hasta llegar a la 10ª. Esto es así porque lo que se pretende no es especializar a los niños en algún tema sino que se interesen por todo y tengan algún conocimiento sobre áreas del saber muy variadas. Por lo tanto, no es necesario tener preparadas las 10 magnitudes desde el principio, basta con preparar unos días antes una magnitud por cada bit que vayas a usar para el programa de inteligencia.

A medida que enseñas bits nuevos incorpóralos al programa de inteligencia.

Los “Bits nuevos”, una vez enseñados, pasan a ser “Bits viejos” y se incorporan al Programa de Inteligencia comenzando por los más antiguos.

Otras formas de enseñar las magnitudes:

- Si están aprendiendo y han llegado ya al paso de las frases **incorpora al programa de lectura** las frases de las magnitudes que vas a enseñar; mediante carteles o mediante libros. (No olvides enseñar el vocabulario nuevo en las palabras sueltas.)
- Si los niños ya saben leer pueden **leer solos** los carteles o los libros mientras los enseñas.

Advertencias:

- La novedad es muy importante. Se debe **huir** siempre **de la monotonía**. Así, por ejemplo no se puede usar la misma magnitud para todos los bits de un mismo grupo. P. Ej. , En la categoría de felinos no puede decir al enseñar cada Bit “el león ruge, el tigre ruge...”. La solución en este caso sería reestructurar la categoría haciendo una de animales que emitan distintos sonidos.
- Cada magnitud ha de tener un **contexto y vocabulario que el niño pueda entender** con facilidad. Por ejemplo no puede decir “Lorca nació en Granada si aun no ha enseñado los bits de las provincias de Andalucía o no le enseña previamente a los niños qué es y dónde está Granada”.

Nota: Flexibilidad de los métodos Doman

Los métodos de Doman son **flexibles** siempre que se respeten sus principios:

- novedad
- rapidez < 1 segundo por Bit
- frecuencia (15 veces)
- intensidad
- precisión de la imagen y del nombre
- concreción de categorías, etc.

Se pueden adaptar a la situación y a los recursos de los que se disponga:

- Enseñar 4,3,2 o 1 categoría a la semana en vez de 5
- De 4 a 10 Bits por categorías
- Enseñar 2 veces al día durante 7 días (aunque pierde eficacia)
- Enseñar menos de 15 veces si los niños ya se lo saben
- Empezar cuando quiera con el programa de inteligencia

Consejo

Lo normal es que a los dos años todos los niños tengan la maduración visual suficiente que les permita distinguir las imágenes a este tamaño a 50 cm de distancia. No obstante, cuando haya enseñado los 50 primeros bits, si desea asegurarse de que la maduración del canal visual de todos los niños es la suficiente juegue al juego de elegir entre dos Bits.

Si nota que algún niño duda siempre o falla mucho aconseje a sus padres que acudan a un oftalmólogo. Si no tiene ningún defecto de visión haga imágenes más grandes y vaya reduciendo paulatinamente el tamaño. Esto acelerará la maduración de su canal visual. Recomienda a los padres que sigan un programa de arrastre y gateo para conseguir una buena convergencia visual. Esto es muy bueno hacerlo en clase con todos los niños ya que la mala convergencia visual puede causar problemas de lectura.

Si la causa de la mala visión es neurológica os puedo ofrecer más información sobre los Programas de Estimulación visual Doman que incluso han conseguido curar a niños que tenían diagnosticada una ceguera cerebral.

Si los niños son bebés de menos de 6 meses también existen un programa de estimulación visual, auditiva, física, etc. específicos para ellos.

EL MÉTODO DE LECTURA DE LOS INSTITUTOS PARA EL DESARROLLO DEL POTENCIAL HUMANO DEL DR. GLENN DOMAN APLICADO A LA ESCUELA

FUNDAMENTOS DEL MÉTODO:

- **Científicos (neurológicos):** Desde el punto de vista científico (neurológico) la educación consiste en el establecimiento de conexiones neurológicas que son las que determinan la inteligencia y posibilitan el conocimiento.
 - Mientras menor es un niño mayor es su potencial pues es más fácil es establecer conexiones neuronales. Por tanto, **es más fácil enseñar a leer a un niño cuanto menor sea su edad.**
 - Esta capacidad disminuye exponencialmente (muy rápidamente) con la edad y a partir de los 6 o 7 años prácticamente se pierde. De ahí la urgencia de **empezar cuanto antes** el programa de lectura.

“A los dos años la mayoría de los niños han completado un grado de mielinización suficiente para poder empezar a leer, por tanto el aprendizaje de la lectura debe empezar a esta edad con independencia de lo que establezca la normativa vigente” (Dr. Covacs).

Afortunadamente la legislación se está modificando para adaptarse a estas evidencias científicas. Incluso puede empezarse a los seis meses adaptando los estímulos a la edad del bebé.
- **Estimulación infantil:** Para formar las conexiones neuronales el niño debe recibir de su entorno estímulos cuya eficacia depende de la claridad, concreción, intensidad, frecuencia, duración, etc. de los mismos. **El método de lectura Doman aplica los estudios** y experiencias existentes de cómo han de ser estas variables **para que los estímulos sean lo más eficaces posibles.**
- **Psicología infantil:** Debido a que la capacidad de aprender y desarrollar la inteligencia disminuye exponencialmente con la edad, la naturaleza dota a los niños de una gran **curiosidad** que les lleva a preferir aprender a cualquier otra cosa en el mundo. Por eso al niño **le encantará aprender a leer con este método** de lectura pues está basado en el proceso de desarrollo de su cerebro.

Dado que la ponencia va enfocada a cómo llevar a cabo el método no se van a tratar aspectos teóricos como:

- **La importancia de la lectura.** No alcanzar un buen nivel lector es un factor determinante del fracaso escolar.
- **La lectura es una función cerebral visual separada de la escritura (función cerebral manual).** Por tanto, para enseñar a leer a un niño es **absurdo esperar a que el niño tenga la suficiente capacidad manual para escribir** pues ésta se adquiere después de la capacidad visual necesaria para leer.
- **Lectura es una función cerebral independiente del habla.** En igualdad de estímulos, los niños aprenden a leer más deprisa y mejor que a hablar puesto que los estímulos visuales de lecturas no tienen interferencias tales como los diferentes acentos de cada una de las personas que habla al niño. Por tanto para enseñar a leer a un niño **no hay que esperar a que el niño sepa hablar bien.** Además, el programa de lectura desarrollará también su capacidad oral.
- **El porqué usar un método global.** Cuando se empieza a enseñar a leer a edades tempranas hay que **adaptarse al proceso de desarrollo del cerebro del niño.**

“Empezar con el alfabeto puede ser lógico para un adulto pero para un niño es una aberración” Dr. Covacs. Pues **las letras son abstracciones que no tienen ningún significado para él** y luego queremos que al juntarlas se dé cuenta de que ya sí significan algo concreto, p. ej. una “mesa”. Estamos siguiendo el proceso inverso al que usa su cerebro para aprender y desarrollarse.

Por eso, el **método de lectura Doman es un método global en el que se parte de lo concreto** (la enseñanza las palabras que significan algo concreto) **hasta llegar a lo abstracto** (el alfabeto).

Su cerebro va captando multitud de datos (palabras) mediante los cuales establece conexiones entre las neuronas que le permiten elaborar leyes y generalizaciones (cómo se leen las sílabas) y por último llegar a la abstracción (el alfabeto).

Si partimos de las letras estamos partiendo de abstracciones y por tanto no estamos usando un método basado en la forma en que su cerebro crece y aprende por lo que la tarea le resultará ardua y pesada y a muy temprana edad imposible.

Toda esta información la podrá hallar ampliamente tratada en la bibliografía adjunta sobre todo en el libro “Leer bien, al alcance de todos” de Víctor Estalayo.

PASO 1º. PALABRAS SUELTAS:

Las tarjetas de palabras sueltas del método de lectura Doman pueden considerarse un **caso particular de bits de inteligencia** ya que constituyen un estímulo visual y sonoro que se repite con la misma frecuencia que los bits: 3 veces al día durante 5 días.

Se empieza con la enseñanza de las palabras porque desde un punto de vista neurológico el proceso inicial debe consistir en **relacionar lo conocido y concreto** (el **sonido** y el **significado** de una **palabra oral** p. Ej. “mamá”) **con lo desconocido y abstracto** (la **palabra escrita** “mamá”).

OBJETIVOS DEL PRIMER PASO

Los **objetivos** de este paso son que el niño:

- **descubra con placer que cada palabra tiene un significado**
- **aprenda un vocabulario básico** que le permita empezar con los otros pasos y le dé confianza
- **aprenda a leer palabras nuevas cada día** a la vez que continúa con los otros pasos hasta que descubra con gran gozo que puede leer cualquier palabra por sí solo. Esto lo logrará cuando se dé cuenta de que hay unidades comunes y repetidas (las letras y las sílabas) en las palabras que ha aprendido que se pronuncian igual en las palabras nuevas.
- **desarrolle una gran memoria visual** por lo que necesitará un esfuerzo cada vez menor en el estudio de nuevos datos con los que se aumentará su capacidad de aprendizaje de esta lengua y de otras extranjeras.

CATEGORÍA DE PALABRAS

Una **categoría** es un conjunto de palabras de significado relacionado:

- sustantivos:
 - familiares: mamá, papá, abuelo, abuela, hermano, etc.
 - los nombres de los niños de la clase y el de los profesores
 - partes del cuerpo
 - ropa
 - juguetes
 - otras posesiones del niño
 - objetos de la cocina
 - muebles
 - comidas
 - animales
 - otros sustantivos de significado conocido por los niños (p. Ej. los de una categoría de bits de inteligencia ya vista, profesiones, deportes, etc.)
 - palabras por las que estén especialmente interesados (p. Ej. personajes de dibujos animados o series de televisión, cantantes etc.)
- verbos en infinitivo
- adjetivos:
 - colores básicos
 - términos opuestos
 - otros adjetivos de significado relacionado
- adverbios
- etc.

Dentro de cada categoría las palabras **se agrupan** de 5 en 5 (igual que los Bits) **atendiendo a criterios semánticos** siempre que sea posible. (Excepto para la elección de las palabras del vocabulario básico para el que se elegirán las palabras de uso más frecuente por los niños). P. Ej. :

- En la categoría de verbos (andar, pasear, caminar, correr, saltar)
- En la categoría de adjetivos (aburrido, cansado, divertido, atento, distraído). Si se eligen términos opuestos el grupo puede constar de 4 o 6 palabras en lugar de 5. (P. Ej. alto, bajo, largo, corto)

VOCABULARIO BÁSICO

El **vocabulario básico** consta de los nombres de los niños y de las 50 a 75 palabras que usen más frecuentemente los niños (sustantivos, adjetivos, verbos y adverbios) . En la elección de estas palabras hay que tener en cuenta que:

- De cada categoría (excepto de la de los adjetivos que sean términos contrarios) ha de escoger un número de palabras que sea múltiplo de cinco puesto que los grupos se forman tomando 5 palabras.
- Esas palabras las usará después para formar pares de palabras y frases.

ELABORACIÓN DE LAS TARJETAS DE PALABRAS SUELTAS

Escribe esas palabras en tarjetas siguiendo las siguientes indicaciones:

- Las tarjetas son cartulinas rígidas, no brillantes, de 10 x 40 cm.
- Tamaño de la letra: 7,5 cm de altura (de la p a la d).
- Letra tipo libro, roja y gruesa (de 1,2 cm o más).P. Ej. Arial negrita.
- Separación entre letras: 0,75 cm o más.

- Se centra la palabra en la cartulina de forma que la distancia entre las letras y los bordes superior e inferior sea de 1,25cm.
- Las letras en minúscula excepto primera en los nombres propios

Las 5 palabras agrupadas de una misma categoría se pueden **recortar en bloque** a derecha e izquierda de modo que la palabra más larga esté separada al menos 1,75 cm de los bordes derecho e izquierdo. De esta forma se facilita el manejo.

Este tamaño de cartel, tipo de letra y grosor de la misma, color, márgenes están estudiados para conseguir que el **estímulo** sea de **gran intensidad** (superior a los umbrales de percepción visual de los niños) **visto a una distancia de 50 cm por todos los alumnos.**

Si el número de alumnos es tal que no es posible que todos vean los carteles a 50 cm, entonces, puedes optar por una de las siguientes soluciones:

- **Aumentar el tamaño** de los carteles y de las letras proporcionalmente a la distancia a la que vayan a verlos el más alejado.

Así, por ejemplo, en el primer paso, si la distancia a la que van a verlos es de **d** cm entonces el tamaño de las letras, cartulinas y demás distancias se calcula con una simple regla de 3:

- cartulinas de $10d/50$ cm de alto o más y ancho suficiente para que quepa la palabra más larga dejando al menos $1,25d/50$ cm a derecha e izquierda
- letras de $7,5d/50$ cm de la d a la p
- grosor de letra $d/50$ cm
- separación entre letras $1,25d/50$ cm
- se centra la palabra en la cartulina de forma que la separación entre las letras y los bordes inferior y superior de $1,25d/50$ cm o más.

- **Enseñar por grupos** (de no más de 15 niños). En este caso hay que colocar a los niños lo más **juntos** posible en filas y a distintas alturas (sentados, de rodillas, de pie) para que todos tengan una buena visibilidad y **cambiar el puesto** de los niños en cada sesión.

- **Enseñar a toda la clase** (colocando a los niños como se dice arriba) **teniendo en cuenta que el programa pierde eficacia** pues el estímulo pierde intensidad.

Si desea conocer el grado de efectividad del método en este caso invente un juego en el que cada niño deba elegir entre dos palabras que hayas enseñado la semana anterior (el niño no debe haber faltado ningún día de esa semana):

- Si acierta elógiale efusivamente.
- Si alguno duda dile cuál es el cartel correcto antes de 10 segundos.
- Si alguno no acierta dile cuál es el correcto haciéndole entender que él lo sabía: “Es este ¿verdad? Muy bien. Aquí dice ...”.

No estás examinando al niño sino el grado de efectividad del método para tu circunstancia concreta en la que no te es posible conseguir la intensidad ideal. Por tanto, has de hacer que el niño disfrute con este juego e impedir que se sienta examinado.

CÓMO SE ENSEÑAN:

Se enseñan cinco grupos de 5 palabras cada uno, cada grupo tomado de una categoría distinta, siguiendo la misma técnica que para enseñar los Bits pero es mejor empezar el programa de forma paulatina de la siguiente manera:

La semana antes de empezar escoge **un grupo de cinco palabras** del vocabulario básico pertenecientes a una **misma categoría** y anuncia a los niños con ilusión y alegría que lo vais a pasar fenomenal con el juego de las palabras (“mágicas”) que vas a traer la próxima semana.

1ª SEMANA: Comienza el lunes siguiendo los siguientes pasos:

1.- **Elimina toda posible distracción:** escoge un rincón de la clase sin posters, ni estanterías, ni ventanas, ni ningún otro elemento que pueda desviar su atención.

2.- Crea un **ambiente lúdico de gran expectación y entusiasmo** y advierte a los niños que para jugar al **juego de las palabras (mágicas)** han de mantenerse **en silencio** por lo que no pueden hacer preguntas ni comentarios hasta que les hayas enseñado todas las palabras que tienes en la mano. (Debes encontrar un modo divertido de mantener el silencio y **captar la atención de los niños:** p. Ej. “Esto es un juego mágico y tenéis que estar en silencio para que os entre la magia”)

3.- Anuncia el comienzo de la sesión con entusiasmo y lee las palabras una tras otra a medida que las enseñas con la mayor rapidez con que seas capaz de modo que no tardes más de un segundo por palabra y sin dejar ningún intervalo de tiempo entre una palabra y otra. (Como son 5 no debes tardar más de 5 segundos.) Hazlo:

- **con voz muy alta y clara**
- con mucho **entusiasmo, alegría,**
- **intentando contagiar el gusto por la lectura**
- colocando cada palabra en la **posición correcta** y quedándola **fija** ante los ojos del niño mientras la lees (estímulo estable) durante **no más de un segundo** (estímulo breve).

Ensayá varias veces antes de hacerlo con los niños hasta que hayas adquirido la **rapidez** necesaria pues una de las **claves principales de la eficacia del método** es la brevedad. Mientras más breve es un estímulo mejor se capta. Importantes investigaciones sobre la capacidad de la **memoria visual** han demostrado que ésta es **más fiel y más firme si los estímulos son tan breves como un destello.**

No es necesario que los niños queden hipnotizados, **basta con que miren de reojo.**

4.- Termina siempre alabando a los niños, con expresiones festivas o haciendo comentarios que reflejen gozo o intereses por la lectura dejando que los niños también los hagan. No uses siempre las mismas expresiones para no mecanizar el juego de las palabras. Deja espacio a la espontaneidad y a la creatividad.

5. - **Repite la sesión tres veces al día durante los 5 días lectivos de la semana** (15 veces en total) y el viernes guarda este grupo de 5 palabras. (Las volverás a usar más tarde para el juego de formar pares y frases.)

Hay que dejar un intervalo de al menos media hora entre una sesión y otra.

2ª SEMANA:

La semana anterior elige **dos grupos** nuevos de cinco palabras del vocabulario básico cada uno. Cada grupo perteneciente a una categoría distinta.

Enseña cada grupo como lo hiciste con el de la primera semana.

Entre un grupo y otro puedes dejar unos instantes para compartir con los niños lo maravilloso que ha sido ver las palabras y alabar lo bien que lo han hecho. También puedes contestar a sus preguntas o hacer otra actividad como enseñar un grupo de bits, un ejercicio físico, etc. Si los niños no han perdido la atención y siguen motivados pasa al segundo grupo de palabras tras uno o dos segundos de alabanzas o expresiones festivas.

3ª SEMANA:

Igual que la anterior pero con tres grupos en lugar de con dos.

4ª SEMANA:

Igual que la anterior pero con cuatro grupos en lugar de con dos.

5ª SEMANA Y SIGUIENTES:

La semana anterior toma 5 grupos nuevos de 5 palabras cada uno, cada grupo perteneciente a una categoría distinta y comienza el lunes enséñalos tres veces al día durante los cinco días de la semana.

Normas y comentarios:

Antes de cada sesión **baraja** las palabras dentro de cada grupo y cambia el orden en que presentas los grupos.

Evita siempre colocar dos palabras sucesivas que empiecen con la misma letra.

No enseñes ninguna palabra más de estas 15 veces (3 veces al día durante 5 días). De esta forma estás repitiendo los estímulos el **número de veces necesario para que se graben bien, sin aburrir** a los niños con más repeticiones de las necesarias. No obstante, **algunos niños pueden necesitar menos** y dejan de verlas a los 3 o 4 días o en la última sesión del día.

Cuando enseñes los verbos puedes escenificar cada acción después de mostrar la palabra y hacer que los niños la escenifiquen pero sin que se muevan de su sitio.

Busca siempre el momento oportuno en que los niños estén tranquilos, descansados y sea más fácil captar su atención. **Mientras enseñas las palabras debes estar pendiente** de todos ellos para controlar el **orden**, dejar más o menos **intervalo de tiempo** entre un grupo y otro y observar si has escogido un **buen momento**. Si no es así **deja el juego de las palabras antes de que ellos quieran hacerlo**.

Adapta el programa al ritmo de la clase. Por ejemplo, si en la 4ª semana al pasar de 3 grupos a 4 grupos ves que los niños no te siguen, entonces, enseña solo 3 grupos durante varias semanas y vuelve luego a probar a enseñar 4 grupos. Y así sucesivamente. (Hay que enseñarles menos grupos de palabras que los que ellos quieran ver y dejarles siempre con ganas de más).

Si no logras captar la atención de los niños intenta pasar las palabras más rápido, usar palabras más llamativas, difíciles, divertidas o de interés para los niños, buscar otro momento solucionar el problema de mantener el orden y la disciplina en la clase si este fuera el caso. Si aún así sigues teniendo problemas lee la bibliografía adjunta tanto en su parte filosófica como técnica para descubrir qué estás haciendo mal.

Cuando termines de enseñar todas las palabras del vocabulario básico continúa enseñando otras palabras nuevas a la vez que comienzas el segundo paso.

En cualquier momento puedes retomar una categoría de la que ya habías enseñado algún o algunos grupos de palabras.

Estas palabras nuevas serán:

- palabras que les gusten a los niños y despierten su interés
- palabras nuevas que aparezcan en las expresiones que utilices para el paso 2º
- palabras nuevas que necesites en el paso 4º
- palabras nuevas que aparezcan en el siguiente libro que vayas usar en el paso 5º
- palabras nuevas que necesites añadir a las anteriores para formar los grupos de 5 palabras de una misma categoría.

Lleva una **agenda alfabética** de todas las palabras sueltas que vayas enseñado. De esta forma podrás saber fácilmente cuáles de las palabras de cada libro son nuevas.

Utiliza las palabras ya enseñadas (15 veces):

- para los pasos siguientes,
- para colocarlas junto al objeto correspondiente de la clase, en los percheros el nombre de cada niño, en los cuentos, poesías,
- para jugar al juego de los cubos de letras (forma las palabras ya vistas y ayuda a los niños a formar algunas sencillas)
- para cualquier otra situación que se te ocurra: cuentos, fecha del día, etc.

Nunca examines a los niños. Confía en que ellos aprenden lo que les enseñas puesto que les estás enseñando en la forma adecuada. Si quieres saber en algún momento (no más de 4 veces al año) si todo va bien puedes hacer que elijan entre dos palabras como un juego y teniendo **cuidado de que no se sientan examinados**. Si aciertan elógiales mucho, si dudan diles la respuesta y si no aciertan diles la respuesta correcta de forma positiva: “Es esta, ¿verdad?”.

Procura ir siempre con al menos dos meses de antelación en la preparación del material para poder hacer un **programa constante** y evitar agobios. Por ejemplo, puedes preparar durante el curso la palabras del curso siguiente.

Lo normal es que a los dos años todos los niños tengan la maduración visual suficiente que les permita distinguir las palabras a este tamaño a 50 cm de distancia. No obstante, cuando haya enseñado las 50 primeras palabras, si desea asegurarse de que la maduración del canal visual de todos los niños es la suficiente juega al juego de elegir entre dos palabras. Si notas que algún niño duda siempre o falla mucho aconseja a sus padres que acudan a un oftalmólogo. Si no tiene ningún defecto de visión haz carteles más grandes y ves reduciendo paulatinamente el tamaño. Esto acelerará la maduración de su canal visual.

Resumen: **Programa diario** del paso 1º

- 5 grupos de 5 palabras cada uno, 3 veces al día durante 5 días

PASO 2º. PARES DE PALABRAS:

En cuanto haya enseñado las palabras del vocabulario básico empiece este segundo paso a la vez que se continúa enseñando palabras sueltas nuevas como en el primer paso.

Es mejor usar palabras que se refieran a realidades del entorno de los niños, **que evoquen inmediatamente la imagen correspondiente en la mente de los niños** y que provoquen en ellos emoción, imaginación e interés. Para ello se han de tener en cuenta los gustos y aficiones de los niños. **No obstante, no es necesario conozca el significado** de todas las palabras.

Forme **pares de palabras (sustantivo – adjetivo) con las palabras del vocabulario básico** y escribálas en carteles igual que hizo con las palabras sueltas pero ahora las cartulinas deberán ser más largas: **60 cm o la longitud necesaria para que quepa el par más largo del grupo.**

Agrupe las parejas de palabras en **grupos de 5 parejas cada uno** y enseñe **dos grupos 3 veces al día durante 5 días.**

Ejemplo:

1ª semana

primer grupo:

pantalón azul
coche amarillo
pelo negro
manzana roja
ojos verdes

segundo grupo:

blusa blanca
vestido azul
zapato negros
coche rojo
elefante amarillo

2ª semana

primer grupo:

muñeca guapa
pelo largo
boca grande
papá alto
leche caliente

segundo grupo:
muñeca fea
pelo corto
boca pequeña
papá bajo
leche fría

Si observa que a los niños se les hace muy largo el grupo con cinco pares haga **3 grupos con 3 parejas en cada grupo.**

Para captar la atención de los niños se pueden usar **parejas absurdas** que diviertan a los niños p. Ej. elefante amarillo.

Puede que los niños se aburran al 4º o 5º día de ver estos carteles. En ese caso, **retire los carteles al 3º o 4º día o enséñelos sólo 2 veces durante los 5 días** de la semana.

También puede enseñar **expresiones de dos palabras**. P. Ej.:

Buenos días
Por favor
Hasta luego
Muchas gracias
De nada

Buenas noches
Hasta pronto
¡Qué divertido!
Hola, María
Adiós, David

Enséñelas de la misma forma que las parejas sustantivo - adjetivo

Utilice expresiones **que les gusten** a los niños como “¡Qué guay!”.

Enseñe antes en las palabras sueltas los sustantivos, adjetivos y adverbios que las forman.

Las preposiciones, conjunciones, artículos y demás palabras de unión no hace falta enseñarlas en el primer paso. **Se usan directamente.**

En todos los pasos los carteles (palabras, pares y frases) **se escriben correctamente desde el principio** con los **acentos, mayúsculas, signos de puntuación, exclamación, interrogación, etc.** que correspondan.

No hay que dar explicaciones al niño pues tras haber visto su uso en muchos ejemplos él sólo lo deducirá.

Juegue al **juego de formar pares**:

Con las palabras sueltas del vocabulario básico haga dos grupos: uno de sustantivos y otro adjetivos.

Forme delante de los niños una pareja y léasela. Forme de 2 a 5 pares y anime a los niños a formar parejas cogiendo una palabra de cada grupo.

Deje este juego de formar pares antes de que ellos quieran dejarlo. De esta forma siempre desearán jugar

Juegue con los niños al juego de las parejas al menos una vez al día (además de enseñar las palabras y parejas correspondientes de ese día). Si los niños lo desean puede repetir el juego tantas veces como quieran.

Resumen: **Programa diario** del paso 2º

- 5 grupos de 5 palabras sueltas nuevas cada uno, 3 veces al día durante 5 días
- 2 grupos de 5 pares o expresiones, 3 veces al día durante 5 días
- juego de formar pares, al menos 1 vez al día

Cuando los niños estén familiarizados con muchos pares de palabras **(de 100 a 300) pase al paso siguiente**

Nota: **Si quiere puede comprobar antes si los niños están preparados** para reducir el tamaño de las letras. Para ello haga algunas palabras del vocabulario básico a **5cm** juegue con ellos a elegir entre dos como se indicó en las normas finales del primer paso.

PASO 3º. ORACIONES DE DOS PALABRAS:

Continúe enseñando palabras nuevas como en el primer paso.

Forme **oraciones de 2 palabras (nombre-verbo, verbo-adverbio, etc.) con las palabras del vocabulario básico** y escribálas en carteles del tamaño del paso anterior pero con letras de **5cm** de alto.

Agrupe las oraciones en **grupos de 5 oraciones** cada uno y enseñe **un grupo 3 veces al día durante 5 días.**

P. Ej. :

Corre mucho

Anda despacio

Mamá bebe

Papá come

Abuela limpia

Haga **libros de oraciones de dos palabras del vocabulario básico**. Los libros se hacen de la siguiente manera:

- las páginas son cartulinas de 20 cm por 45 cm (o más largas si fuera necesario para que en cada hoja sólo haya una línea de texto) cogidas con anillas.

- Sólo se utiliza la cara de adelante.
- En una página se escribe una frase de dos palabras del vocabulario básico con letras rojas de 5 cm y en la siguiente se pega la ilustración o foto correspondiente a dicha frase.
- El libro tendrá uno o varios capítulos. Y **cada capítulo tendrá 10 páginas (5 de frases y 5 de ilustraciones)**. Una forma muy fácil de hacer estos libros es hacer fotos a cada uno de los niños de la clase haciendo lo que indiquen los verbos del vocabulario básico.

Léales **1 capítulo 3 veces al día durante 5 días**.

Anuncie cada libro con gran alegría y entusiasmo.

Una vez leído un libro se deja en la estantería para **que los niños puedan releerlo ellos solos**.

Juegue al **juego de formar oraciones sencillas**:

Con los **verbos del vocabulario básico** haga carteles con letra de 7,5 cm **en tercera persona del singular del presente**.

Haga dos grupos uno con estos verbos y otro con los nombres del vocabulario básico (los nombres de los niños, mamá, papá, etc.) que puedan ser sujetos de la frase.

Forme delante de los niños de 3 a 5 frases de dos palabras usando una palabra del grupo de los nombres y otra del grupo de los verbos y léaselas.

Anime a los niños a formar sus propias frases manipulando ellos los carteles. Si los niños lo desean puede repetir el juego tantas veces como quieran.

Resumen: **Programa diario** del paso 3º

- 5 grupos de 5 palabras sueltas nuevas cada uno, 3 veces al día durante 5 días
- 1 grupo de 5 oraciones de 2 palabras, 3 veces al día durante 5 días
- 1 capítulo del libro, 3 veces al día durante 5 días
- juego de formar oraciones de 2 palabras, al menos 1 vez al día
- momento para dejar leer a los niños los libros ya enseñados, varias veces a la semana dependiendo del número de libros que haya.

En vez de 1 grupo de 5 oraciones y 1 capítulo del libro podría hacer:

- 2 capítulos del libro o
- 2 grupos de 5 oraciones o
- 3 grupos de 3 oraciones.

Si los niños se aburren al 4º o 5º día porque ya se saben las oraciones, **retírelas al 3º o 4º día o enséñelas sólo 2 veces** durante los 5 días de la semana.

Haga primero todas las frases de dos palabras que puedan formarse con las palabras del vocabulario básico para dar confianza al niño.

Si necesita estar más tiempo en el segundo paso y ya ha hecho todas las combinaciones posibles con las palabras del vocabulario básico o si los niños se aburren por usar siempre estas mismas palabras, entonces, use las **palabras** que ya haya enseñado (preferentemente las **últimas**) o enseñe en las palabras sueltas las que quiera usar.

PASO 4º. ORACIONES MÁS LARGAS:

Este paso **es similar al anterior** pero ahora en los carteles de oraciones y en los libros:

- disminuya el tamaño de las letras
- aumente el número de palabras
- y pase del rojo al negro

Hágalo gradualmente y cuidando de no hacer más de un cambio a la vez.

P. Ej. Puedes establecer los siguientes **niveles**:

1. Haga frases de tres palabras y letras de 5 cm en rojo
 2. Haga frases de cuatro palabras y letras de 5 cm en rojo
 3. Haga frases de cinco palabras y letras de 5 cm en rojo
 4. Haga frases de cinco palabras y letras de 3,5 cm en rojo
 5. Haga frases de cinco palabras y letras de 2,5 cm en rojo
 6. Haga frases de seis palabras y letras de 2,5 cm en rojo
 7. Haga frases de seis palabras y letras de 2,5 cm en **negro**
 8. Haga frases de seis palabras y letras de 2,2 cm en negro
 9. Haga frases de siete palabras y letras de 2,2 cm en negro
- Y así sucesivamente hasta llegar al tamaño normal de letra de libro.

Si hace los carteles con el **ordenador puede ir reduciendo los tamaños** de las letras **más poco a poco** p. Ej. entre 5 cm y 3.5 cm pase por los tamaños 4,5 y 4.

Asegúrese de que todos los niños distinguen bien las palabras con cada nuevo cambio pues lo normal es que tengan distintos niveles de maduración del canal visual. **Si nota que alguno pierde la atención o no acierta cuando le hace elegir entre dos vuelva al nivel anterior.**

Tanto en los libros como en las oraciones use cartulinas de la longitud necesaria para **que toda la frase quepa en una sola línea.**

Las palabras de unión (conjunciones, preposiciones, artículos, etc.) no hace falta que hayan sido enseñadas en las palabras sueltas. Los niños **las aprenderán en las frases.**

No olvide formar frases **divertidas y absurdas** para que los niños se rían y diviertan.
Juegue al **juego de formar oraciones** aumentando gradualmente el número de palabras.

Para ello necesitará hacer unas **tarjetas con las palabras de unión** a 7,5 cm que no es necesario que enseñe previamente.

Cuando hayan agotado todas las posibilidades de formar oraciones con el vocabulario básico o cuando los niños se aburran de usar siempre las del vocabulario básico, puede coger palabras sueltas nuevas ya enseñadas para añadir al juego de formar oraciones

Resumen: **Programa diario** del paso 4º

- 5 grupos de 5 palabras sueltas cada uno, 3 veces al día durante 5 días
- 1 grupo de 5 oraciones, 3 veces al día durante 5 días
- 1 capítulo del libro, 3 veces al día durante 5 días
- juego de formar oraciones, 1 vez al día o al menos 2 veces por semana
- momento para dejar leer a los niños los libros ya enseñados, varias veces a la semana dependiendo del número de libros que haya.

En este paso, también se puede ir reduciendo gradualmente el tamaño de las palabras sueltas y pasar al color negro siempre que los niños sigan prestando la misma atención y aprendiendo las palabras con la misma facilidad.

PASO 5º. LECTURA DE UN LIBRO AUTÉNTICO:

Este paso es el que más le gusta a los niños por lo que deberá intentar llegar a él cuanto antes. Se realiza al llegar a las letras de 2,5 o 2.2 cm en negro y a ser posible en cada uno de los niveles del paso anterior.

Elija un **libro** que se ajuste a las siguientes **características**:

- Divertido o interesante para los niños
- Vocabulario de 50 a 100 palabras.
- Una oración en cada página de no más del número de palabras del nivel en el que se encuentre.
- Letra de no menos de la longitud del nivel en el que esté.
- Texto precediendo a la ilustración y separado de ella.(O tape la ilustración y no la descubra hasta haber leído el texto de esa página).

Si no encuentra un **libro** con estas características hágalo usted siguiendo estas **instrucciones**:

- Escoja un libro sencillo y divertido o interesante para los niños
- Haga un libro basado en el anterior como los que ha hecho en los pasos 3º y 4º que cumpla las siguientes características:
 - un vocabulario no superior a 100 palabras
 - una oración por página
 - cada oración debe tener un número de palabra menor o igual al nivel por el que vaya
 - el tamaño de las letras debe ser el correspondiente al nivel en el que se encuentre
 - dibuje, recorte o escanee las ilustraciones del libro original para usarlas en el que está haciendo
 - Recuerde sólo se usa la cara de delante de cada página y que en una página se coloca una frase y en la siguiente la ilustración correspondiente a dicha frase.

Elabore **carteles de palabras sueltas (letra de 7,5 cm) con las palabras nuevas** que aparezcan en este libro y con otras para completar los grupos de las categorías a las que pertenezcan, ya que las palabras sueltas han de enseñarse siempre en grupos de 5 palabras pertenecientes a una misma categoría.

Enseñe estas palabras haciendo el siguiente programa diario:

- 5 grupos de 5 palabras sueltas cada uno, 3 veces al día durante 5 días
- 2 grupos de 5 oraciones del nivel en el que se encuentre, 3 veces al día durante 5 días
- juego de formar oraciones, 1 vez al día o al menos 2 veces por semana
- momento para dejar leer a los niños los libros ya enseñados, varias veces a la semana.

Cuando termine lea el libro haciendo el siguiente programa diario:

- 5 grupos de 5 palabras sueltas cada uno, 3 veces al día durante 5 días
- lectura del libro entero, 3 veces al día durante 5 días
- juego de formar oraciones, 1 vez al día o al menos 2 veces por semana
- momento para dejar leer a los niños los libros ya enseñados, varias veces a la semana.

La lectura del libro se realiza de la siguiente forma:

- Presente el libro a los alumnos página a página
- Lea en voz alta, **con entusiasmo y ritmo de quien está contando algo**
- **Evite silabear o leer muy despacio**
- Pase las páginas **con agilidad** pero al leerlas colóquelas en posición vertical y manténgalas fijas.

Los niños han de limitarse a seguir con los ojos las palabras del texto.

Elija **libros** con un **vocabulario cada vez más amplio**, con **letras más pequeñas** y con **más palabras por frase** cuidando siempre de **no hacer más de un cambio a la vez** para poder dar marcha atrás en caso de que los niños no estén preparados para él.

Haga o use muchos, muchos libros y déjelos en la estantería al 5º día para **que los niños puedan releerlos cuando quieran**.

NOTA PARA LOS PASOS 4º Y 5º: **Cuando llegue a las letras de 2,5 cm** deberá enseñar los carteles y libros de forma que todos los niños puedan verlos a **la distancia normal de lectura**. Para que esto sea posible quizás tenga que **enseñarlos por grupos o por mesas**.

PASO 6º. EL ALFABETO

Cuando puedan leer algunas palabras nuevas por sí solo se le enseña el alfabeto como si fueran bits de inteligencia.

El uso del ordenador

En lugar de usar carteles de cartulina puede usarse el Power Point de la misma forma que para los bits de inteligencia. El material es mucho más fácil de preparar por lo que se ahorra mucho tiempo y atrae más a los niños.

Flexibilidad del método

Aquí se ha detallado un programa de lectura intensivo. Usted deberá **adaptarlo a sus circunstancias y posibilidades respetando siempre los principios de enseñanza del método** en cuanto a claridad, concreción, intensidad (tamaño), duración (menos de un segundo), frecuencia (no más de 15), etc.

Consejo de Doman

Si usted y los niños no lo están pasando de maravilla, déjelo. Está haciendo algo mal. Lea bibliografía sobre el método de lectura Doman y vuelva a intentarlo.

Colaboración de los padres

Que lean un **cuento diario** a los niños o al menos dos o tres páginas si hay mucha letra en cada página. Deben **tapar las imágenes** e ir **señalando con el dedo cada palabra** que leen llamando la atención del niño para que la miren. Deben leer **sin silabear a un ritmo normal de lectura y pararse ante las palabras del vocabulario básico esperando un segundo** a ver si el niño la dice. Si la dice han de **expresar la admiración y cariño** por el niño con expresiones festivas. Si no la dice han de decírsela ello inmediatamente y seguir la lectura. Y lo mismo cuando una **palabra se repite mucho a lo largo del cuento** (explicar)

Si los padres no colaboran el profesor puede hacer esto escaneando los libros y mostrándolos en una pantalla grande (ordenador, TV o cañón).

Programa familiar para enseñar las palabras sueltas:

La técnica expuesta aquí es una adaptación a la escuela de la técnica del método familiar que introduce un grupo nuevo de palabras cada día (para que todos los días haya una novedad) y lo retira a los cinco días.

Día 1º : Enseñe un grupo de una categoría

Día 2º día: Como el 1º pero ahora enseñe también otro grupo de 5 palabras de otra..

Día 3º día: Como el 1º y 2º añadiendo otro grupo de 5 palabras de otra categoría

Día 4º día: Como el 1º, 2º y 3º añadiendo otro grupo de 5 palabras de otra categoría

Día 5º día: Como el 1º, 2º, 3º, 4º añadiendo otro grupo de 5 palabras de otra categoría

Día 6º: Como 5º pero sustituyendo el grupo del día 1º por otro de la misma categoría o de otra

Día 7º: Como 6º pero sustituyendo el grupo del día 2º por otro de la misma categoría o de otra

Día 8º: Como 7º pero sustituyendo el grupo del día 3º por otro de la misma categoría o de otra

Día 9º: Como 8º pero sustituyendo el grupo del día 4º por otro de la misma categoría o de otra

Día 10º: Como 9º pero sustituyendo el grupo del día 5º por otro de la misma categoría o de otra

Día 11º: Como 10º pero sustituyendo el grupo del día 6º por otro de la misma categoría o de otra

Día 12º: Como 11º pero sustituyendo el grupo del día 7º por otro de la misma categoría o de otra

Día 13º: Como 12º pero sustituyendo el grupo del día 8º por otro de la misma categoría o de otra

Día 14º: Como 13º pero sustituyendo el grupo del día 9º por otro de la misma categoría o de otra

Día 15º: Como 14º pero sustituyendo el grupo del día 10º por otro de la misma categoría o de otra

Y así sucesivamente.

De esta forma:

- a partir del 5º día siempre se enseñan cada día 25 palabras divididas en 5 grupos cada uno de una categoría distinta
- cada grupo se enseña sólo durante 5 días 3 veces al día, es decir, 15 veces en total
- cada día se añade un grupo nuevo y se quita el que ya lleve 5 días

Esta técnica pierde efectividad en la escuela por la ruptura que suponen los días no lectivos. **En la técnica escolar** se introducen el lunes los cinco grupos nuevos con lo que **se sacrifica la norma de la novedad durante el resto de días** de la **semana a cambio de ganar en efectividad**. Pero la filosofía del método familiar en la que se insistió en el método de los Bits de inteligencia ha de ser la misma para el método escolar pues de lo contrario no se alcanzarían los objetivos deseados.

EL MÉTODO DE LOS BITS DE ORTOGRAFÍA

APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA

Para conseguir **escribir correctamente** es necesaria una larga formación en la que se emplean diversos **procedimientos**:

- **Directos:** El **estudio de las reglas** generales ortográficas es indispensable, pues éstas contienen una información valiosa y constituyen una guía indudable; dan pautas seguras y despejan muchas dudas. Sin embargo, no es posible aplicarlas todas ellas de forma consciente mientras se escribe y, menos aún, recordar sus numerosas excepciones. Por eso **es fundamental usar también los procedimientos indirectos**.
- **Indirectos:**
 - Lectura: Los buenos lectores dominan los signos convencionales de la escritura y no cometen faltas de ortografía.
 - Estudio de gramática y sintaxis
 - Cultura: El almacenamiento de información enciclopédica (Bits de inteligencia) contribuye a la comprensión de los textos evitando, en muchos casos, errores ortográficos.
 - Conocer el origen etimológico de las palabras y tener nociones de las lenguas latina y griega y también extranjeras como el inglés y el francés. (Hacer Bits de estas materias).
 - **Bits de ortografía.** Es un programa de estimulación abundante y de calidad. Cuanto más abundantes sean los estímulos, tanto mayor llegará a ser el dominio de la ortografía.

Por tanto, el método de los Bits de ortografía no trata de sustituir las otras técnicas de aprendizaje, sino que se usa como **complemento** para favorecer la asimilación de esta enseñanza.

CÓMO SE HACEN Y ENSEÑAN LOS BITS DE ORTOGRAFÍA

El método de los Bits de ortografía es el mismo que el **primer paso de los Bits de lectura** pero agrupando las palabras en categorías según criterios **morfológicos** en lugar de semánticos.

Sería deseable unir ambos criterios en los Bits de ortografía pero esto es muchas veces imposible.

Cada categoría debe ilustrar una dificultad ortográfica.

Por ejemplo:

- vocablos que tienen en común la “ji” (jirafa, cojín, jinete, mejilla, perejil),
- vocablos con “ga, gue, gui, go o gu” (águila, gusano, guerrero, mago, gallo),
- vocablos de una regla ortográfica, por ejemplo, todos los verbos acabados en “-aber” se escriben con b (caber, haber, saber, deber, beber)

Cada semana se pueden mostrar de 1 a 5 grupos de 5 palabras tomando cada grupo de una categoría distinta.

Por ejemplo, en 3 años una categoría, en 4 años dos, en 5 años tres o cuatro y en primaria cinco.

En cualquier caso recuerda que el número de grupos debe adaptarse a tus posibilidades y a la respuesta de los niños de forma que siempre se queden con ganas de ver más.

Las normas son las mismas que para el resto de los métodos Doman. Recuerda que los niños deben estar en silencio. No permita a los niños repetir la palabra ni leerla al mismo tiempo que se dice si saben leer.

Pon siempre en práctica la **filosofía del método** materno.

FUNDAMENTOS DEL MÉTODO

Los **fundamentos** del método de los Bits de ortografía son los mismos que los de todos los métodos Doman:

- neurológicos, capacidad, curiosidad (psicología infantil),
- naturaleza de los estímulos y factores que condicionan su eficacia,
- la filosofía del método materno.

En especial, el método de los Bits de ortografía se basa en la especial capacidad del niño para **procesar datos concretos y a partir de ellos generalizar**.

Así en lugar de enunciar la regla y pedir a los niños que la apliquen a los casos particulares, **se les ofrece la información concreta que necesitan para descubrir la regla por sí mismos** o, al menos, para asimilarla fácilmente con el sólido fundamento de los ejemplos que ya conocen.

Como en todos los métodos Doman lo ideal es empezar a una **edad temprana** (2-3 años) pues la mayor plasticidad del cerebro facilita la creación de la estructura neuronal necesaria..

Es cierto que, entonces, los **resultados serán imperceptibles durante mucho tiempo** pero gracias a esta generosa siembra de estímulos, cuando el niño comience a escribir, **recogeremos una gran cosecha**.

Si se comienza el programa de lectura a los 3 años, el de bits de ortografía podría introducirse a los 4 y continuar en todos los cursos hasta los 7 años.

Si se hace **de forma constante e intensiva** durante la **educación infantil y 1º y 2º de primaria**, este sistema puede ser tan **eficaz** que permita adquirir una base de datos de gran fiabilidad de modo que resulte casi imposible escribir mal una palabra o leer un vocablo mal escrito sin percibir el error aunque no se recuerde la regla o la excepción.

PROGRAMA DE IDIOMAS

Consiste en usar el método de lectura expuesto anteriormente **para aprender cualquier idioma** (por ejemplo en inglés).

La única variación es que al hacer las tarjetas de palabras sueltas hay que dibujar **en el reverso una ilustración que exprese significado de la palabra** acompañada si se quiere por el nombre en inglés.

Se muestra la **palabra escrita en inglés al tiempo que se dice en inglés** y a continuación se le da la vuelta para enseñar el **dibujo mientras se dice en español**.

El **número de grupos** a enseñar **debe adaptarse** a tus posibilidades y a la respuesta de los niños **de forma que siempre se queden con ganas de ver más**.

Si se hace en el ordenador se puede **repetir el nombre en inglés cuando enseñemos la imagen y a continuación mostrar la palabra en español diciendo el nombre en español** con lo que **unimos ambos programas: el de inglés y el de lectura en español**.

Cada idioma posee un rango de frecuencias en el que se escucha y cada uno de estos rangos de frecuencias es captado por una zona específica del cerebro.

Si la zona correspondiente al rango de frecuencias del idioma que queremos aprender no se ha desarrollado a edad temprana (antes de los 7 años) nos resultará muy difícil aprenderlo.

Para desarrollar la zona del cerebro que capta la frecuencia a la que se escucha un idioma: Tome una canción, un fragmento de un cuento, película o curso infantil en caset, vídeo, DVD o CD de unos **5 minutos** de duración aproximadamente y haga que lo escuchen **3 veces al día durante 5 días**. (Ej. DVD de películas de Walt Disney, cada semana 5 minutos.)

El uso de la música, los cuentos, la expresión corporal y todo aquello que anime al niño a expresarse en ese idioma es de gran utilidad.

Lo ideal sería la enseñanza bilingüe o trilingüe desde el nacimiento para aprender varios idiomas como se aprende el materno. Así **se crearían con facilidad en el cerebro las áreas lingüísticas correspondientes a cada uno de esos idiomas** con lo que el niño los aprendería sin ningún esfuerzo.

Por eso, si sabes algún idioma háblales en él la mitad del tiempo.

Si solo sabes un poco, háblales el tiempo que puedas para que al menos sepan los mismo que tú.

Por lo dicho anteriormente, es preferible enseñar al niño idiomas que se hablen en diferentes rangos de frecuencia por ejemplo: español, inglés, francés y japonés. Idiomas como el español y el catalán se escuchan en un rango de frecuencias semejante.

Investigaciones recientes apuntan la hipótesis de que otra de las causas de que sea mucho más difícil aprender un segundo idioma, después de la infancia, es que el cerebro debe crear esta área lingüística nueva en una zona del cerebro distinta a la del idioma materno, que es mucho menos capaz.

En cambio, **en los primeros años de vida, se aprovecha la misma área del hemisferio dominante que se ocupa del idioma materno y que es mucho más eficiente para las lenguas**.

OBJETIVO DE LOS PROGRAMAS DE LECTURA, ORTOGRAFÍA E IDIOMAS

Garantizar la adquisición de una **excelente capacidad neurológica en las áreas auditiva y visual** para la comprensión de lo que se oye en el aula y de lo que se ve en los textos.

Estos métodos desarrollan las vías visual y auditiva que llevan información al cerebro con lo que el estudiante **procesará rápidamente los estímulos** sonoros y visuales, adquirirá una **buena lateralización sin distorsiones** en la percepción con lo que oye con lo que podrá aprender bien cualquier lengua con facilidad.

(Explicar problemas de lateralización y distorsiones)

Otras soluciones a problemas del lenguaje como la dislexia aparece en el libro “Leer bien, al alcance de todos”)

PROGRAMA DE MATEMÁTICAS

OBJETIVO DEL MÉTODO

Ofrecer a los niños una estimulación abundante y sistemática con el fin de darles la capacidad neurológica necesaria para las matemáticas.

FUNDAMENTOS DEL MÉTODO

Todos los fundamentos del método de los Bits y del de lectura Doman son aplicables al programa de matemáticas:

- **Científicos: Neurológicos:**

- La capacidad matemática se adquiere con mayor facilidad a edad temprana. **Es más fácil enseñar matemáticas a un niño cuanto menor es su edad.**
- **Es urgente** enseñar matemáticas cuanto antes a un niño pues **la capacidad del cerebro para desarrollar circuitos neurológicos específicos para el lenguaje matemático se pierde con la edad** de forma exponencial y a partir de los 7 años prácticamente desaparece.

La capacidad visual de los pequeños es mucho mayor que la nuestra. **Hasta aproximadamente los tres años son capaces de distinguir un conjunto de cien puntos de otro de noventa y nueve.** Esta posibilidad de percibir diferencias entre los conjuntos más grandes va disminuyendo rápidamente a partir de esta edad.

Esta capacidad visual es independiente de las funciones orales y escritas. Un niño es capaz de visualizar cantidades antes de que aprenda a expresarlas oralmente y a representarlas mediante símbolos.

Por tanto, **es un error esperar a que el niño sepa hablar y escribir antes de enseñarle matemáticas.**

- **Estimulación infantil:** estímulos lo más eficaces posibles, es decir, **basados en el proceso de desarrollo de su cerebro** que como se dijo en la lectura va **de lo concreto a lo abstracto.**

Por tanto, **el aprendizaje del lenguaje matemático no puede empezarse con abstracciones como son los símbolos de los números sino con la observación de objetos concretos: los conjuntos de puntos de las tarjetas de matemáticas.**

Así, como en el idioma, las palabras evocan objetos, **se pretende que también los números evoquen diversos conjuntos de puntos, para que resulten significativos** para los niños.

Más tarde, usando estos conjuntos como referencia podrá entender fácilmente las representaciones numéricas abstractas o generales.

- **Psicología infantil:** curiosidad innata de los niños

Este método no excluye el empleo de otras técnicas; al contrario, es compatible con otros procedimientos como son los bloques lógicos, las regletas, el ábaco, los juegos de mesa y cualquier otra actividad que consideremos interesante para crear una mente matemática en los niños.

MATERIAL

Tarjetas (cartulina blanca no brillante de 29x 29 cm) de 1 a 100 puntos rojos (2 cm de diámetro para ser vistos a 50 cm) dispuestos **al azar**.

En el dorso de cada lámina se escribe el número correspondiente.

CÓMO DE ENSEÑAN (primer trimestre)

De forma semejante a los Bits pero los grupos se hacen de la siguiente manera:

1ª SEMANA

Se enseña un solo grupo formado por las **diez primeras tarjetas**. (Como siempre tres veces al día durante 5 días consecutivos.)

Si los niños no saben contar hasta diez, se presentan los conjuntos en ese orden los tres primeros días y a partir del cuarto se presentan en orden en la primera sesión del día y se barajan en al menos una de las otras dos sesiones del día.

Si saben contar, desde el primer día las tarjetas se presentan en orden en la primera sesión y se barajan en al menos una de las otras dos sesiones del día.

SEMANAS DE LA 2ª A LA 10ª

A partir de la segunda semana **cada día se retiran las dos tarjetas correspondientes a los números más bajos y se sustituyen por las dos tarjetas correspondientes a los dos números consecutivos al más alto.**

Los conjuntos solo **se presentan en orden en la primera sesión del día; en las otras dos, se barajan** las tarjetas.

Norma general: **Antes de cada sesión se rotan** las cartulinas para que la posición de los puntos varíe en cada sesión.

OPERACIONES ARITMÉTICAS CON LOS CONJUNTOS

(segundo trimestre)

SUMAS (100 sumas de dos sumandos)

Durante dos semanas (10 días) se le enseñan 10 sumas diarias **una sola vez** distribuidas en **de 1 a 3 sesiones**.

Por ejemplo:

- Los primeros cinco días se realizan tres sesiones: dos sesiones de 3 sumas y una de 4 sumas.
- Los días sexto, séptimo y octavo, dos sesiones de 5 sumas.
- Los dos últimos días, una sola sesión de 10 sumas

Atención: No es igual que en los Bits pues ahora **en cada sesión se usan tarjetas de puntos distintas a la anterior**. El resto de las normas del juego de los Bits sí es aplicable para el juego de las operaciones.

Se enuncia con fuerza y entusiasmo la operación y se muestra la tarjeta correspondiente al resultado en el momento en que se dice la solución. P. ej. ¡Dos más seis, igual a ocho!

RESTAS (100 restas y 50 sumas)

Durante dos semanas (10 días) se le enseñan 10 restas diarias y 5 sumas diarias una sola vez distribuidas en de 2 a 5 sesiones..

Por ejemplo:

- El primer día se realizan cinco sesiones: dos sesiones de 3 restas, una sesión de 4 restas, una sesión de 2 sumas y otra de 3 sumas.
- El segundo y tercer día, cuatro sesiones: dos sesiones de 3 restas, una sesión de 4 restas, una sesión 5 sumas.
- A partir del cuarto día, tres sesiones: dos sesiones de 5 restas y una de 5 sumas.
- Los dos últimos días dos sesiones: una sesión de 5 restas y 2 sumas y otra de 5 restas y 3 sumas. (Incluso se podrían alternar sumas y restas en una misma sesión.)

Entre las restas elegidas **debe haber varias que den cero**. De esta forma **introducimos de forma práctica el concepto del cero** (tarjeta blanca sin puntos), **como resultado de la resta de dos conjuntos iguales**.

MULTIPLICACIONES (100 multiplicaciones, 50 sumas y 50 restas)

Durante dos semanas (10 días) se le enseñan 10 multiplicaciones, 5 sumas y 5 restas diarias una sola vez distribuidas en de 2 a 5 sesiones.

Por ejemplo:

- Los tres primeros días se hacen cinco sesiones: dos sesiones de 3 multiplicaciones, una sesión de 4 multiplicaciones, una sesión mixta de 3 sumas y 2 restas y otra sesión mixta de 2 sumas y 3 restas.
- Los días cuarto y quinto, cuatro sesiones: dos sesiones de 5 multiplicaciones, una sesión mixta de 3 sumas y 2 restas y otra sesión mixta de 2 sumas y 3 restas.

- Los días sexto y séptimo, tres sesiones: dos sesiones de 5 multiplicaciones y una mixta de 5 sumas y 5 restas.
- Desde el octavo día, dos sesiones: una sesión de 10 multiplicaciones y una sesión mixta de 5 sumas y 5 restas.
- En los dos últimos días se pueden hacer una sesión mixta de 5 multiplicaciones, 3 sumas y 2 restas y otra sesión mixta de 5 multiplicaciones, 2 sumas y 3 restas intercalando sumas y restas entre las multiplicaciones.

DIVISIONES (100 divisiones, 50 multiplicaciones, 50 sumas y 50 restas).

Durante dos semanas (10 días) se le enseñan 10 divisiones, 5 multiplicaciones, 5 sumas y 5 restas diarias una sola vez distribuidas en de 3 a 5 sesiones.

Por ejemplo:

- Los tres primeros días se realizan cinco sesiones: dos sesiones de 3 divisiones, una de 4 divisiones, una sesión mixta de 3 multiplicaciones, 3 restas y 2 sumas y otra sesión mixta de 2 multiplicaciones, 2 restas y 3 sumas.
- Los días cuarto y quinto, cuatro sesiones: dos sesiones de 5 divisiones, una sesión mixta de 3 multiplicaciones, 3 restas y 2 sumas y otra sesión mixta de 2 multiplicaciones, 2 restas y 3 sumas.
- Desde el sexto día, tres sesiones: una sesión de 10 divisiones, una sesión mixta de 3 multiplicaciones, 3 restas y 2 sumas y otra sesión mixta de 2 multiplicaciones, 2 restas y 3 sumas.
- En los dos últimos días se pueden hacer tres sesiones mixtas: una sesión mixta de 4 divisiones, 2 multiplicaciones, 2 restas y 1 suma, otra sesión mixta de 3 divisiones, 2 multiplicaciones, 1 resta y 2 sumas y otra sesión mixta de 3 divisiones, 1 multiplicación, 2 restas y 2 sumas (intercalando sumas y restas entre las multiplicaciones en todas las sesiones).

PROGRAMA COMPLEMENTARIO

(150 divisiones, 50 multiplicaciones, 30 sumas y 30 restas)

Durante dos semanas se le enseñan 15 divisiones, 5 multiplicaciones, 3 sumas y 3 restas diarias una sola vez distribuidas de 3 sesiones.

Por ejemplo: una sesión de 5 divisiones y 5 multiplicaciones; otra de cinco divisiones y 3 restas; y la última de 5 divisiones y 3 sumas.

Se pueden mezclar las cuatro operaciones en cada sesión y aumentar o disminuir el número de operaciones de cada sesión e incluso hacer más de 3 sesiones.

Norma general: Rotar las cartulinas que cojamos para cada sesión.

Los ejemplos del número de sesiones a realizar son sólo sugerencias que no hay que seguir al pie de la letra. El **número de sesiones** a realizar y el **contenido** de las mismas **debe adaptarse** al ritmo de la clase teniendo en cuenta que **mientras más sesiones** se realicen, menos operaciones hay en cada sesión lo cual es **más eficaz** desde el punto de vista de la estimulación y, además, es más fácil captar la atención de los niños.

En los ejemplos se intercalan las operaciones aprendidas en algunas sesiones para hacer más interesante el juego y mantener viva la atención de los niños.

Operaciones hechas y programa diario: Folleto de Bits de Matemáticas de Edelvives que acompaña a la caja del material.

APRENDIZAJE DE LOS SÍMBOLOS (tercer trimestre)

Material: tarjetas de números del 0 al 100 (cartulinas de 29 x 29 donde se escribe el número en rojo con un tamaño de entre 15 y 20 cm de altura).

Se enseñan de forma semejante a los Bits pero mostrando cada día las siguientes tarjetas (3 veces al día):

1ª SEMANA:

Lunes y martes: Del 1 al 10 (Se dice “símbolo de” en la primera sesión)

Miércoles y jueves: Del 11 al 20

Viernes: 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 100

2ª SEMANA:

Lunes: Del 21 al 30

Martes: Del 31 al 40

Miércoles: Del 41 al 60

Jueves: Del 61 al 80

Viernes: Del 81 al 100

En la **primera sesión** se presentan los números **en orden** y **en las otras dos se barajan**.

JUEGOS CON NÚMEROS Y CONJUNTOS (en tercer trimestre)

Material:

- las tarjetas de puntos
- las tarjetas de los símbolos de los números
- signos mayor que ($>$) y menor que ($<$)

Se realizan tres sesiones al día durante dos semanas de la siguiente forma:

1ª SEMANA

Los dos primeros días, en cada sesión:

- **Enseña los símbolos $<$ y $>$** como si fueran Bits (pero sólo estos 2 días no 5)
- **Asocia 10 conjuntos con sus símbolos** rápidamente (entre 10 y 15 segundos en total). (P. Ej. ; Aquí hay 3 puntos!)
- **Los niños juegan** a hacer lo mismo durante 4 minutos

Los tres últimos días, en cada sesión se enseñan:

- **Asocia 5 conjuntos con sus símbolos** rápidamente (entre 10 y 15 segundos en total). P. Ej. ; Aquí hay 3 puntos!
- **Haz 5 ejemplos de comparación de tarjetas de puntos y 5 ejemplos de comparación de tarjetas de símbolos** de los números
- **Los niños juegan** a hacer lo mismo durante 4 minutos.

2ª SEMANA:

Todos los días, en cada sesión se enseñan:

- **Asociar 5 conjuntos con sus símbolos** rápidamente

- Hacer 5 ejemplos de comparación de tarjetas de puntos y 5 ejemplos de comparación de tarjetas de símbolos de los números
- Los niños juegan a hacer lo mismo durante **2 minutos**.
- Juegan a **ordenar de mayor a menor y viceversa tarjetas de puntos y tarjetas de símbolos de números** (por decenas o elegidas al azar) durante dos minutos.

OPERACIONES ARITMÉTICAS CON LOS SÍMBOLOS DE LOS NUMEROS (en tercer trimestre)

Material:

- Tarjetas con los signos aritméticos $+$, $-$, $:$, $=$.
- Tarjetas con las operaciones aritméticas (como las de lectura de palabras pero ahora se escribe en el anverso la operación sin resultado y en el reverso la misma con el resultado).
- Tarjetas de puntos del 1 al 100 según Doman o tarjetas de los símbolos de los números según el método adaptado a la escuela por Vegakids.

1ª SEMANA:

Los tres primeros días, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- Las tarjetas de signos aritméticos (barajar antes de cada sesión)
- 6 sumas distintas (No se repiten en cada sesión sino que cambian)

Los dos últimos días, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 sumas distintas en cada sesión
- dos o más progresiones aritméticas crecientes (pares, impares, sumar una cantidad fija a cualquier número elegido como base). Se puede invitar a los niños a que construyan una

2ª SEMANA:

Lunes y martes, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 restas distintas en cada sesión
- 2 sumas distintas en cada sesión
- dos o más progresiones aritméticas crecientes

Miércoles y jueves, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 restas distintas en cada sesión
- 2 sumas distintas en cada sesión
- dos o más progresiones aritméticas decrecientes (restar una cantidad fija a cualquier número elegido como base)

Viernes, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 restas distintas en cada sesión
- 2 sumas distintas en cada sesión
- dos o más secuencias sumando y restando alternativamente dos cantidades distintas

3ª SEMANA:

Los tres primeros días, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 multiplicaciones distintas en cada sesión
- 2 restas distintas en cada sesión
- 1 suma distinta en cada sesión
- dos o más progresiones o secuencias como las de la semana anterior

Los dos últimos días, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 multiplicaciones distintas en cada sesión
- 2 restas distintas en cada sesión
- 1 suma distinta en cada sesión
- dos o más progresiones geométrica sencillas (multiplicar una cantidad fija a cualquier número elegido como base)

4ª SEMANA:

Los tres primeros días, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 divisiones distintas en cada sesión
- 3 multiplicaciones distintas en cada sesión
- 1 resta distinta en cada sesión
- dos o más progresiones o secuencias como las de la semana anterior

Los dos últimos días, en cada una de las tres sesiones diarias se enseñan:

- 6 divisiones distintas en cada sesión
- 3 multiplicaciones distintas en cada sesión
- 1 resta distinta en cada sesión
- dos o más secuencias sencillas basadas en la división (dividir una cantidad fija a cualquier número elegido como base) (progresiones geométricas de razón menor que la unidad)

5ª SEMANA:

Cuatro operaciones mixtas (mezclando dos operaciones: $+$ y $-$, $+$ y $\times$, $+$ y $:$, etc. en cada tarjeta).

6ª SEMANA:

Cuatro operaciones mixtas (mezclando tres operaciones en cada tarjeta)

Nota: en el folleto de los Bits de Matemáticas de Edelvives vienen todas estas operaciones ya hechas en una tabla y las de todos los pasos anteriores

Para más información sobre:

- El lenguaje matemático pg 7 y 8
- El problema matemático pg 5

Lee folleto de matemáticas de Edelvives

PROGRAMA DE MÚSICA

Desarrollo del talento musical

La experiencia sonora en la primera infancia (incluso desde los cinco meses de vida intrauterina) **es determinante para el desarrollo del talento musical.**

El maestro japonés Shinichi Suzuki ha enseñado y demostrado que **todos los niños pueden** llegar a **desarrollar** circuitos neurológicos específicos para el **lenguaje musical.**

Por tanto, esta capacidad no es excepcional, como se piensa con frecuencia. (Ejemplo: un pájaro silvestre se puede educar de modo que cante bien haciéndole vivir con otro que sea canoro durante el primer mes de su vida.).

Si durante la primera infancia, se perciben abundantes sonidos musicales especialmente si son composiciones geniales interpretadas magistralmente, el niño podrá adquirir un buen oído musical.

Para educar el oído: Toma una **pieza musical entera de entre 3 y 8 minutos** de duración aproximadamente de p. ej. un compositor de música clásica y haz que la escuchen en silencio **3 veces al día durante 5 días.**

P. ej. se puede trabajar un compositor cada mes y se dice antes de poner la pieza musical el nombre de la pieza musical, el nombre del compositor y cada día se pueden añadir nuevos datos como: su fecha de nacimiento y muerte, estilo musical al que pertenece, el siglo o año, instrumentos que intervienen, etc.

También se pueden trabajar dos instrumentos musicales que suenen muy distinto cada 5 días: Elegir una pieza de unos 5 minutos aprox. de cada uno de esos instrumentos y escucharla 3 veces al día durante 5 días.

Los símbolos musicales se enseñan en el programa de lo Bits de inteligencia en el área de música.

Para más información lea “Música por amor” del maestro Shinichi Suzuki.

PROGRAMA DOMAN COMPLETO DE DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA

Une **todos** los anteriores en una sesión. No debe prolongarse en exceso, no más de 5 minutos de entretenimiento placentero que los niños ansíen y que terminen antes de que ellos lo deseen. De este modo el éxito está asegurado.

Lo ideal es empezar a los **tres años** (suponiendo que no ha sido posible antes) con el programa de **lectura de forma paulatina** tal y como se indicó.

A las seis semanas se introduce el programa de los Bits intercalando los grupos Bits entre los grupos de palabras.

A la semana siguiente se introduce el de idiomas intercalándolo entre los anteriores.

El programa de matemáticas se introduce 10 semanas completas antes del final del primer trimestre.

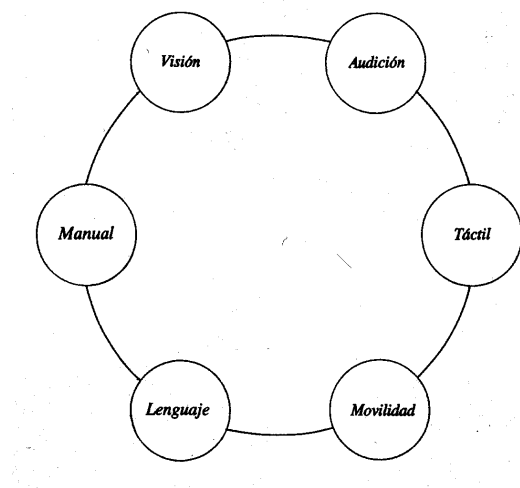
Este programa intensivo de estímulos visuales y auditivos, lejos de agobiar a los niños, puede ser para ellos una gran diversión (siempre que se siga la filosofía y técnica del método) pues tienen mucha facilidad para memorizar datos concretos (fundamentos neurológicos) y además su propia psicología (curiosidad) les mueve a querer hacerlo.

Le estás dando la oportunidad de obtener mucha información y una capacidad excelente de aprendizaje que allanarán su camino como estudiante y le ayudarán a ser feliz.

PROGRAMA FÍSCO (LECTURA, ESCRITURA Y PSICOMOTRICIDAD)

Importancia del desarrollo físico (movilidad y manual):

Un buen desarrollo de las capacidades físicas incide muy positivamente en la adquisición de las funciones intelectuales tratadas en los programas anteriores. Pues en cada un de las siete etapas de desarrollo del cerebro las seis funciones humanas están totalmente relacionadas, de forma que no es posible elevar un de ella sin mejorar las otras.



Funciones cerebrales necesarias para la lectura y escritura y cómo asegurar la consecución de las mismas

La **convergencia visual necesaria para la lectura** y demás funciones visuales se adquiere con un buen programa de **arrastre y gateo**.

Para poder **escribir**, existen dos requerimientos vitales por parte del cerebro:

- **Capacidad manual:** El niño ha de ser capaz de controlar la punta del lápiz para escribir legiblemente.
Esto requiere una **oposición cortical excelente**.

Todo niño que sepa **braquear de forma independiente** posee esta capacidad manual aunque no es necesario saber braquear para tener esta habilidad. (María y David, braqueadores libres = escribir y dibujar concurso de pintura, David antes, pues comencé cuando nació.)

- **Capacidad visual:** El niño ha de ser capaz de ver lo que el lápiz está haciendo.

Esto requiere una convergencia excelente de la visión. La convergencia de la visión es creada cuando un niño se arrastra y gatea.

Todo niño que haya tenido una oportunidad suficiente de gatear, tiene la capacidad de ver el detalle fino de su lápiz moviéndose en el papel. (A nos ser que tenga un defecto visual en el ojo)

Además, la habilidad para el **arrastre y el gateo** también aumentan mucho esta competencia manual además de la táctil.

Programa: Arrastrase 500m al día, gatear 1km al día, enseñar a braquear 15 veces al día.

Tabla de evolución del desarrollo neurológico del cerebro de un niño.

Cada color corresponde una etapa del desarrollo neurológico del niño.

El saltarse alguna de estas etapas (sobre todo arrastre, gateo y competencia manual) **puede tener graves consecuencias** para la adquisición de otras capacidades cerebrales (como son la lectura y la escritura).

Pero si el niño **es menor de 7 años aún estamos a tiempo** de corregir el problema mediante un programa adecuado que le ayude a alcanzar rápidamente la función de la que carece.

Por el contrario **alcanzar un buen nivel de desarrollo en cada etapa garantiza el éxito en la adquisición de otras habilidades superiores** (lectura y escritura).

Hay un **programa físico para cada etapa** que tiene el color de la misma.

Cuando se alcanzan los objetivos de esa etapa se pasa a la siguiente (siguiente color).

Los programas físicos de cada etapa o nivel se dividen en:

- **Programa de movilidad** (arrastre, gateo, andar, correr, deportes, gimnasia y ballet según el nivel).
- **Programa de competencia manual** (agarre prensil, suspensión, braqueo con ayuda, braqueo libre, según el nivel).
- **Programa de equilibrios** (equilibrios pasivos para bebés, equilibrios pasivos para niños muy pequeños, equilibrios activos para niños, piruetas de gimnasia, equilibrios de deportes, equilibrios de ballet).

Sin olvidar la **natación** que ha de practicarse a ser posible desde el nacimiento pues a esta edad es una capacidad casi innata pues el reflejo cierre de la epiglotis del prenatal aún no se ha perdido.

Mediante la tabla se evalúa el desarrollo físico del niño en cada una de las seis capacidades o funciones para ver si corresponde a su edad.

Puede ocurrir que en el desarrollo de alguna o de varias de estas 6 funciones cerebrales se encuentre en niveles distintos (colores distintos) o que se haya saltado algún nivel.

De esta forma, podemos detectar los procesos neuronales que vayan lentos o estén estancados y **aplicar el programa correspondiente** hasta conseguir un desarrollo cerebral acorde con su edad.

A continuación pasamos al programa del siguiente color para conseguir **que alcance el siguiente nivel lo antes posible** pues esto aumentará su inteligencia y **así sucesivamente** hasta alcanzar el último nivel.

Programa físico para 1º de E.I. (3 años)

A los tres años todos los niños deben haber pasado las cinco primeras etapas por lo que nuestro objetivo será que alcancen lo antes posible la sexta (color añil).

En las páginas del borde añil del libro “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” se enseña minuciosamente cómo llevar a cabo el programa físico correspondiente a esta etapa.

El Dr. Covacs en su libro “Hijos mejores” propone también diversos e interesantes ejercicios para cada edad que pueden servirnos como complemento del programa físico (conejo, cangrejo, etc)

Programa físico para 2º y 3º de E.I. (4 y 5 años) y 1º y 2º de E.P

Una vez conseguidos los objetivos de la segunda etapa se pasa a la séptima y última correspondiente al color violeta.

En las páginas del borde añil del libro “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” se enseña minuciosamente cómo llevar a cabo el programa físico correspondiente a esta etapa.

Estimulación visual para bebés o niños con problemas visuales neurológicos y prelectura.

Primer nivel:

Acercar a los ojos una luz como la de la linterna-bolígrafo que llevan los médicos que no hace daño a los ojos y observar si contrae la pupila.

Arrastrarse (Ver “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” de Glenn Doman) Que pase la mayor parte del tiempo posible boca abajo en un suelo y paredes (basta con medio metro desde el suelo) como un tablero de ajedrez con los cuadros blancos y negros de unos 28 cm de lado aproximadamente. Que se arrastre ahí. Hacerle agradable ese tiempo con juegos, canciones, objetos atractivos, etc., incluso darle de comer ahí y en esa posición.

Segundo nivel:

Pegar en la pared un tablero como el de ajedrez con cuadrados blancos y negros de 28 cm de lado de al menos 4 x 3 cuadros. (Se puede hacer fácilmente con cartulinas negras y blancas). Este tablero debe estar iluminado directamente por una luz de al menos 300 Vatios de potencia. Proceder del siguiente modo:

Colocar al niño como a metro y medio de distancia de forma que sus ojos estén enfrente del centro del tablero.

Apagar la luz de forma que la habitación esté totalmente a oscura.

A continuación encender la luz durante solo un segundo y decir a la vez alto, fuerte, claro y con entusiasmo “luz”.

Apagar la luz durante 5 segundos y decir a la vez alto, fuerte, claro y con entusiasmo “oscuridad”.

Volver a encender la luz durante un segundo diciendo “luz” y apagarla durante 5 segundos diciendo “oscuridad”. Y así sucesivamente hasta haber hecho 10 encendidos y 10 apagados.

Repetir este proceso de 10 encendidos y 10 apagados 10 veces al día. (Es decir, 100 encendidos y 100 apagados al día en total).

Este proceso deberá hacerse el tiempo suficiente (al menos un mes) hasta que el niño se fije en un televisor sin voz al pasar delante de él sin que nosotros le llamemos la atención sobre él.

Seguir con arrastrarse y gateo(Ver “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” de Glenn Doman) y continuar con suelo y paredes de tablero de ajedrez.

Figuras en tablero de ajedrez de la pared:

Dibujar 10 figuras geométricas distintas (por ejemplo: triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo, óvalo, trapecio, pentágono, hexágono, octógono, decágono) de unos 15 cm de alto y/o 15 cm de ancho según la figura que sea, en 5 papeles de distinto color (rojo, amarillo, verde, azul, naranja) cada una y recortarlas. Por tanto habrá 50 figuras recortadas en total. Barajar las figuras.

Colocar una figura en uno de los cuadrados (blanco o negro, donde haga más contraste según el color de la figura) del tablero de ajedrez de la pared y hacer el juego de encender 10 veces y apagar 10 veces como antes pero en lugar de decir “luz” se dice el nombre y color de la figura. Por ejemplo “triángulo rojo”).

Cambiar de figura la siguiente vez de forma que cada día se ven 10 figuras ya que el juego de encender y apagar se hace 10 veces al día cada vez con una figura distinta. Como hay 50 figuras y cada día se ven 10, se habrán visto todas al cabo de 5 días pero si es necesario, habrá que repetir el juego durante 1 mes o más.

Tercer nivel:

Hacer otras 50 figuras geométricas iguales a las anteriores pero de 5 cm de alto y/o 5 cm de ancho y recortarlas. Así habrá 100 figuras geométricas en total: las 50 grandes del segundo nivel y las 50 pequeñas que se acabamos de hacer.

Pegar en 50 cartulinas duras de 28 x 28 cm o colocar en 50 hojas grandes de álbum de fotos las figuras 100 figuras geométricas de forma que por un lado de la cartulina esté una figura y por el otro lado la misma figura y del mismo color pero en pequeño.

Barajar las 50 cartulinas. Enseñarlas como si fueran bits diciendo el nombre, el color y el tamaño de la figura (por ejemplo: “círculo amarillo grande”) de la siguiente manera:

1º.- Primera pasada: Se toman 10 cada día y se hacen 2 grupos de 5. Se enseña un grupo y a continuación el otro por el lado de las figuras grandes. Sólo una vez al día y al día siguiente se toman otras 10 distintas. Por tanto al cabo de 5 días se habrán visto todas. (Si el niño no fija la atención: dejar un espacio de más de media hora entre un grupo y otro o tomar solo 5 cada día con lo que se tardarán 10 días en la primera pasada)

2º.- Segunda pasada: Se barajan las 50 cartulinas y se vuelve a repetir el primer paso.

3º.- Tercera pasada: Se barajan las 50 cartulinas y se pasan como en los pasos anteriores pero ahora por el lado de las figuras pequeñas. Antes de empezar hay que advertir al niño con palabras y gestos que va a ver lo mismo pero en pequeño.

Una vez finalizados estos pasos, se quitan las figuras de la cartulina o de las hojas de álbum y se juega con ellas con los niños en el suelo a hacer combinaciones de distintas figuras y colores (por ejemplo con dos cuadrados hacer un rectángulo, con 6 triángulos hacer un hexágono, etc.) explicando al niño las figuras que se toman, las que se forman y sus colores.

Gatear entre 1 y 2 kilómetros al día para conseguir una buena convergencia visual necesaria para la lectura. Si por sus problemas neurológicos el niño aún no sabe gatear, hacer que se arrastre y pase boca abajo en el suelo el mayor número de horas posible).

Este tercer nivel es la “prelectura” y tras él se puede pasar ya a la lectura. (Ver “Leer bien al alcance de todos” de Víctor Estalayo y Rosario Vega).

Para más información: Instituto para el Desarrollo Infantil VEGAKIDS.

Directores: Víctor Estalayo y Rosario Vega.

C/Escalona 107-5C.Madrid 28024.

Tel-fax 915184443 y 617068462.

E-mail: rvegal@mimosa.pntic.mec.es

Estimulación visual para bebés o niños con problemas visuales neurológicos y prelectura.

Primer nivel:

Acercar a los ojos una luz como la de la linterna-bolígrafo que llevan los médicos que no hace daño a los ojos y observar si contrae la pupila.

Arrastrarse (Ver “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” de Glenn Doman) Que pase la mayor parte del tiempo posible boca abajo en un suelo y paredes (basta con medio metro desde el suelo) como un tablero de ajedrez con los cuadros blancos y negros de unos 28 cm de lado aproximadamente. Que se arrastre ahí. Hacerle agradable ese tiempo con juegos, canciones, objetos atractivos, etc., incluso darle de comer ahí y en esa posición.

Segundo nivel:

Pegar en la pared un tablero como el de ajedrez con cuadrados blancos y negros de 28 cm de lado de al menos 4 x 3 cuadros.(Se puede hacer fácilmente con cartulinas negras y blancas).Este tablero debe estar iluminado directamente por una luz de al menos 300 Vatios de potencia. Proceder del siguiente modo:

Colocar al niño como a metro y medio de distancia de forma que sus ojos estén enfrente del centro del tablero.

Apagar la luz de forma que la habitación esté totalmente a oscura.

A continuación encender la luz durante solo un segundo y decir a la vez alto, fuerte, claro y con entusiasmo “luz”.

Apagar la luz durante 5 segundos y decir a la vez alto, fuerte, claro y con entusiasmo “oscuridad”.

Volver a encender la luz durante un segundo diciendo “luz” y apagarla durante 5 segundos diciendo “oscuridad”. Y así sucesivamente hasta haber hecho 10 encendidos y 10 apagados.

Repetir este proceso de 10 encendidos y 10 apagados 10 veces al día. (Es decir, 100 encendidos y 100 apagados al día en total).

Este proceso deberá hacerse el tiempo suficiente (al menos un mes) hasta que el niño se fije en un televisor sin voz al pasar delante de él sin que nosotros le llamemos la atención sobre él.

Seguir con arrastrarse y gateo(Ver “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” de Glenn Doman) y continuar con suelo y paredes de tablero de ajedrez.

Figuras en tablero de ajedrez de la pared:

Dibujar 10 figuras geométricas distintas (por ejemplo: triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo, óvalo, trapecio, pentágono, hexágono, octógono, decágono) de unos 15 cm de alto y/o 15 cm de ancho según la figura que sea, en 5 papeles de distinto color (rojo, amarillo, verde, azul, naranja) cada una y recortarlas. Por tanto habrá 50 figuras recortadas en total. Barajar las figuras.

Colocar una figura en uno de los cuadrados (blanco o negro, donde haga más contraste según el color de la figura) del tablero de ajedrez de la pared y hacer el juego de encender 10 veces y apagar 10 veces como antes pero en lugar de decir “luz” se dice el nombre y color de la figura. Por ejemplo “triángulo rojo”).

Cambiar de figura la siguiente vez de forma que cada día se ven 10 figuras ya que el juego de encender y apagar se hace 10 veces al día cada vez con una figura distinta. Como hay 50 figuras y cada día se ven 10, se habrán visto todas al cabo de 5 días pero si es necesario, habrá que repetir el juego durante 1 mes o más.

Tercer nivel:

Hacer otras 50 figuras geométricas iguales a las anteriores pero de 5 cm de alto y/o 5 cm de ancho y recortarlas. Así habrá 100 figuras geométricas en total: las 50 grandes del segundo nivel y las 50 pequeñas que se acabamos de hacer.

Pegar en 50 cartulinas duras de 28 x 28 cm o colocar en 50 hojas grandes de álbum de fotos las figuras 100 figuras geométricas de forma que por un lado de la cartulina esté una figura y por el otro lado la misma figura y del mismo color pero en pequeño.

Barajar las 50 cartulinas. Enseñarlas como si fueran bits diciendo el nombre, el color y el tamaño de la figura (por ejemplo: “círculo amarillo grande”) de la siguiente manera:

1º.- Primera pasada: Se toman 10 cada día y se hacen 2 grupos de 5. Se enseña un grupo y a continuación el otro por el lado de las figuras grandes. Sólo una vez al día y al día siguiente se toman otras 10 distintas. Por tanto al cabo de 5 días se habrán visto todas. (Si el niño no fija la atención: dejar un espacio de más de media hora entre un grupo y otro o tomar solo 5 cada día con lo que se tardarán 10 días en la primera pasada)

2º.- Segunda pasada: Se barajan las 50 cartulinas y se vuelve a repetir el primer paso.

3º.- Tercera pasada: Se barajan las 50 cartulinas y se pasan como en los pasos anteriores pero ahora por el lado de las figuras pequeñas. Antes de empezar hay que advertir al niño con palabras y gestos que va a ver lo mismo pero en pequeño.

Una vez finalizados estos pasos, se quitan las figuras de la cartulina o de las hojas de álbum y se juega con ellas con los niños en el suelo a hacer combinaciones de distintas figuras y colores (por ejemplo con dos cuadrados hacer un rectángulo, con 6 triángulos hacer un hexágono, etc.) explicando al niño las figuras que se toman, las que se forman y sus colores.

Gatear entre 1 y 2 kilómetros al día para conseguir una buena convergencia visual necesaria para la lectura. Si por sus problemas neurológicos el niño aún no sabe gatear, hacer que se arrastre y pase boca abajo en el suelo el mayor número de horas posible).

Este tercer nivel es la “prelectura” y tras él se puede pasar ya a la lectura. (Ver “Leer bien al alcance de todos” de Víctor Estalayo y Rosario Vega).

Para más información: Instituto para el Desarrollo Infantil VEGAKIDS.

Directores: Víctor Estalayo y Rosario Vega.

C/Escalona 107-5C.Madrid 28024.

Tel-fax 915184443 y 617068462.

E-mail: rvegal@mimosa.pntic.mec.es

Estimulación visual para bebés o niños con problemas visuales neurológicos y prelectura.

Primer nivel:

Acercar a los ojos una luz como la de la linterna-bolígrafo que llevan los médicos que no hace daño a los ojos y observar si contrae la pupila.

Arrastrarse (Ver “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” de Glenn Doman) Que pase la mayor parte del tiempo posible boca abajo en un suelo y paredes (basta con medio metro desde el suelo) como un tablero de ajedrez con los cuadros blancos y negros de unos 28 cm de lado aproximadamente. Que se arrastre ahí. Hacerle agradable ese tiempo con juegos, canciones, objetos atractivos, etc., incluso darle de comer ahí y en esa posición.

Segundo nivel:

Pegar en la pared un tablero como el de ajedrez con cuadrados blancos y negros de 28 cm de lado de al menos 4 x 3 cuadros.(Se puede hacer fácilmente con cartulinas negras y blancas).Este tablero debe estar iluminado directamente por una luz de al menos 300 Vatios de potencia. Proceder del siguiente modo:

Colocar al niño como a metro y medio de distancia de forma que sus ojos estén enfrente del centro del tablero.

Apagar la luz de forma que la habitación esté totalmente a oscura.

A continuación encender la luz durante solo un segundo y decir a la vez alto, fuerte, claro y con entusiasmo “luz”.

Apagar la luz durante 5 segundos y decir a la vez alto, fuerte, claro y con entusiasmo “oscuridad”.

Volver a encender la luz durante un segundo diciendo “luz” y apagarla durante 5 segundos diciendo “oscuridad”. Y así sucesivamente hasta haber hecho 10 encendidos y 10 apagados.

Repetir este proceso de 10 encendidos y 10 apagados 10 veces al día. (Es decir, 100 encendidos y 100 apagados al día en total).

Este proceso deberá hacerse el tiempo suficiente (al menos un mes) hasta que el niño se fije en un televisor sin voz al pasar delante de él sin que nosotros le llamemos la atención sobre él.

Seguir con arrastrarse y gateo(Ver “Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente” de Glenn Doman) y continuar con suelo y paredes de tablero de ajedrez.

Figuras en tablero de ajedrez de la pared:

Dibujar 10 figuras geométricas distintas (por ejemplo: triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo, óvalo, trapecio, pentágono, hexágono, octógono, decágono) de unos 15 cm de alto y/o 15 cm de ancho según la figura que sea, en 5 papeles de distinto color (rojo, amarillo, verde, azul, naranja) cada una y recortarlas. Por tanto habrá 50 figuras recortadas en total. Barajar las figuras.

Colocar una figura en uno de los cuadrados (blanco o negro, donde haga más contraste según el color de la figura) del tablero de ajedrez de la pared y hacer el juego de encender 10 veces y apagar 10 veces como antes pero en lugar de decir “luz” se dice el nombre y color de la figura. Por ejemplo “triángulo rojo”).

Cambiar de figura la siguiente vez de forma que cada día se ven 10 figuras ya que el juego de encender y apagar se hace 10 veces al día cada vez con una figura distinta. Como hay 50 figuras y cada día se ven 10, se habrán visto todas al cabo de 5 días pero si es necesario, habrá que repetir el juego durante 1 mes o más.

Tercer nivel:

Hacer otras 50 figuras geométricas iguales a las anteriores pero de 5 cm de alto y/o 5 cm de ancho y recortarlas. Así habrá 100 figuras geométricas en total: las 50 grandes del segundo nivel y las 50 pequeñas que se acabamos de hacer.

Pegar en 50 cartulinas duras de 28 x 28 cm o colocar en 50 hojas grandes de álbum de fotos las figuras 100 figuras geométricas de forma que por un lado de la cartulina esté una figura y por el otro lado la misma figura y del mismo color pero en pequeño.

Barajar las 50 cartulinas. Enseñarlas como si fueran bits diciendo el nombre, el color y el tamaño de la figura (por ejemplo: “círculo amarillo grande”) de la siguiente manera:

1º.- Primera pasada: Se toman 10 cada día y se hacen 2 grupos de 5. Se enseña un grupo y a continuación el otro por el lado de las figuras grandes. Sólo una vez al día y al día siguiente se toman otras 10 distintas. Por tanto al cabo de 5 días se habrán visto todas. (Si el niño no fija la atención: dejar un espacio de más de media hora entre un grupo y otro o tomar solo 5 cada día con lo que se tardarán 10 días en la primera pasada)

2º.- Segunda pasada: Se barajan las 50 cartulinas y se vuelve a repetir el primer paso.

3º.- Tercera pasada: Se barajan las 50 cartulinas y se pasan como en los pasos anteriores pero ahora por el lado de las figuras pequeñas. Antes de empezar hay que advertir al niño con palabras y gestos que va a ver lo mismo pero en pequeño.

Una vez finalizados estos pasos, se quitan las figuras de la cartulina o de las hojas de álbum y se juega con ellas con los niños en el suelo a hacer combinaciones de distintas figuras y colores (por ejemplo con dos cuadrados hacer un rectángulo, con 6 triángulos hacer un hexágono, etc.) explicando al niño las figuras que se toman, las que se forman y sus colores.

Gatear entre 1 y 2 kilómetros al día para conseguir una buena convergencia visual necesaria para la lectura. Si por sus problemas neurológicas el niño aún no sabe gatear, hacer que se arrastre y pase boca abajo en el suelo el mayor número de horas posible).

Este tercer nivel es la “prelectura” y tras él se puede pasar ya a la lectura. (Ver “Leer bien al alcance de todos” de Víctor Estalayo y Rosario Vega).

Para más información: Instituto para el Desarrollo Infantil VEGAKIDS.

Directores: Víctor Estalayo y Rosario Vega.

C/Escalona 107-5C.Madrid 28024.

Tel-fax 915184443 y 617068462.

E-mail: rvegal@mimosa.pntic.mec.es

BIBLIOGRAFÍA

Víctor Estalayo y Rosario Vega:

- **El método de los Bits de Inteligencia.** Edelvives, Madrid 2001. Los AA. explican a los educadores el método que Doman expuso a los padres en su libro *Cómo dar conocimientos enciclopédicos a su bebé* (Diana, México, 1997). Es un esfuerzo de adaptación de este magnífico método de estimulación audiovisual individual a la estimulación colectiva en las aulas. Añade informaciones y propuestas de actividades basadas en los Bits que pueden ser valiosas para padres y educadores.
- **Leer bien, al alcance de todos. El método Doman adaptado a la escuela.** Biblioteca Nueva, Madrid 2002, 270 páginas. Aplicación del método de lectura de Doman en la escuela escrito por el personal de Los Institutos para el Desarrollo infantil Vegakids. Consta de tres partes:
 - 1ª parte: Presupuestos Pedagógicos
 - 2ª parte: Metodología y textos
 - 3ª parte: Técnicas de superación
- **BITS de matemáticas.** Edelvives. Carpeta con material y propuesta didáctica. Víctor Estalayo y Rosario Vega.
- **BITS de ortografía.** Proyecto Cometa Mágica. Edelvives. Primaria. Víctor Estalayo y Rosario Vega.

Glenn Doman:

- **Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé.** EDAF, Madrid 1998. A partir de una larga y rica experiencia, expone el A. la asombrosa capacidad de los niños y las pautas de su revolución amable. Sirve de introducción general al pensamiento del A.
- **Cómo dar conocimientos enciclopédicos a su bebé.** Diana, México 1997. Fundamentos del método de los bits de inteligencia y de los programas de inteligencia y su aplicación.
- **Cómo enseñar a leer a su bebé.** EDAF, Madrid 2000. La obra más popular del Autor publicada en más de veinte lenguas y millones de ejemplares. El niño se capacita para el lenguaje oral y escrito desde el primer día. A los tres años, puede leer como habla. Todos los niños pueden adquirir una buena capacidad lectora. Propone una revisión a fondo de los métodos más difundidos.
- **Cómo enseñar matemáticas a su bebé.** Diana, México 1997. En los tres primeros años, el niño puede adquirir la capacidad neurológica para las matemáticas, que, así, pueden dejar de ser un penoso misterio para él.
- **Cómo enseñar a su bebé a ser físicamente excelente.** Diana, México 1997. La inteligencia física tiene tanta incidencia en las demás áreas neurológicas, que es la más importante. Se ocupa del desarrollo motor del niño desde el nacimiento a los seis años, de la adquisición del equilibrio y de la destreza manual. Es único en su género pues acaba con la ignorancia generalizada de profanos y profesionales en un aspecto fundamental de desarrollo cerebral.
- **Qué hacer por su niño con lesión cerebral.** Diana, México 1994.
Se exponen los orígenes de Los Institutos, así como los principios y las grandes líneas de sus programas de tratamiento.

Dr. Francisco Kovacs:

Hijos Mejores. Martínez Roca, Madrid 2002. Guía para una educación inteligente. Fundamentos neurológicos de la educación y métodos para que los niños desarrollen todo su potencial y se desenvuelvan con éxito en la sociedad.

Escuela de padres (Estimulación musical prenatal y Estimulación de bebés y niños pequeños con los métodos Doman) y **consultas** para aplicación de programas Doman específicos para niños sanos o con problemas neurológicos (lesión o parálisis cerebral, deficiencia meta, epilepsia, autismo,

atetosis, hiperactividad, síndrome de Down, etc): **Instituto para el Desarrollo Infantil VEGAKIDS.**

Directores: Víctor Estalayo y Rosario Vega. C/Escalona 107-5C.Madrid 28024. Tel-fax 915184443 y 617068462. E-mail: rvegal@mimosa.pntic.mec.es

BITS DE INTELIGENCIA

Lista de Editoriales por orden de preferencia:

- **Editorial EDEBÉ:**

- **Carpeta con 200 bits**
- Carpeta 2 con 178 bits

Contacto: Valentín Bolaños Ledesma, Carretera de la corchera nave 3, Tlfno 924 330 306, Fax 924 300 642, extremadura@edebe.com

- **Editorial EDELVIVES:**

- De 100 a 200 bits en la CAJA INFANTIL EDELVIVIES 3 AÑOS
- Otros tantos editados aparte
- Propuestas didácticas con material para BITS de matemáticas y de ortografía

Contacto: Toledo 925 817 437 – 925 828 012 (Fax 925 828 685)

- **Editorial S.M.:**

- Bits de Inteligencia 3 años Educación Infantil (Carpeta de 120 bits)
- Bits de Inteligencia 4 años Educación Infantil (Carpeta de 120 bits)
- Bits de Inteligencia 5 años Educación Infantil (Carpeta de 120 bits)

Contacto: Ricardo (924 370638)

- **Editorial Everest:**

- Bits Everest de Inteligencia (carpeta con 150 bits)
- Bits Everest de Arte (carpeta de 28 pintores pero sólo dos bits por pintor)

Contacto: Madrid 913 581 494, Sevilla 954 180 835, Central León 902 100 239

- **Otras editoriales como Bruño**

Cómo se hace la máscara del reflejo

Anchura del dobladillo: 3 cm

Material necesario:

Plástico resistente
Banda de metal flexible y gomita de unos 40 cm.
Tubito de plástico de unos 6 cm y 0,5 cm de sección.
Plastificador de punta plana y ancha
Tabla de planchar mangas o tubo grueso

Instrucciones:

- 1 Tomar un plástico doble de 20 X 23 cm
- 2 Trazar el diseño en el plástico
- 3 Plastificar o sellar una franja de 1 cm en la parte inferior
- 4 Cortar el plástico sobrante abajo
- 5 Poner la máscara del revés
- 6 Hacer un doblez de 3 cm en la parte superior de la máscara.
- 7 Pasar la gomita a través del plástico
- 8 Plastificar el doblez
- 9 Poner la máscara del derecho
- 10 Introducir el tubito en la máscara
- 11 Sellar la máscara en torno al tubito

