



Los Juegos con Barreras – ¿Ves tú lo que veo yo?

por Kevin Stuckey, M.Ed., CCC-SLP

Los juegos con barreras son una gran herramienta de lenguaje. Estas proveen oportunidades para desarrollar habilidades de comunicación receptiva (entendiendo) y expresiva (hablando). En un juego con barreras, dos jugadores se sientan uno al frente del otro con una barrera, como un caballete, entre ellos. Cada jugador tiene escenas y objetos duplicados. Ponga la barrera de tal manera que cada jugador no pueda ver la escena o el objeto del otro. Un jugador (el jugador dirigente) escoge dónde poner cada objeto en su escena. El jugador dirigente entonces da las instrucciones verbales para ayudar al otro jugador a poner su escena en la misma manera. La barrera no permite que los jugadores vean la escena del uno al otro durante éste proceso. Cada jugador debe ser atento, paciente, y preciso en su descripción o preguntas en orden de igualar las dos escenas. Ya cuando los jugadores sienten que sus escenas son iguales, permítales que las comparen.



¿Cuáles son algunos beneficios de usar juegos con barreras?

El formato de un juego con barreras es perfecto para el mejoramiento de habilidades receptivas y expresivas como:

- Escuchando cuidadosamente a las instrucciones y los detalles.
- Dando instrucciones claras y precisas.
- Haciendo preguntas para obtener clarificación y precisión.
- Comprendiendo y expresando conceptos básicos.
- Cuentacuentos.
- Usando y entendiendo vocabulario.
- Usando palabras descriptivas como adjetivos, adverbios, y preposiciones.
- Discutiendo y meditando en la actividad.

¿Cuáles son algunos ejemplos de juegos con barreras?

De la cabeza a los pies – Imprima dos copias de la misma persona o personaje y dos colecciones idénticas de ropa y accesorios, córtelas y lamine las copias. Siente a cada niño/a en cualquiera de los dos lados de la barrera. Dele a cada niño/a la misma persona o personaje y una colección de ropa y accesorios. Un niño/a viste a la persona o personaje y le describe al otro niño/a cómo hacer lo mismo. El otro niño/a escucha las instrucciones e intenta que su persona o personaje se vea igual. Cuando la ropa y los accesorios estén en los dibujos, el niño/a compara sus dibujos para las semejanzas y las diferencias. Una gran variación para éste juego es usando al "Señor Cara de Papa o Señor Patata" (Mr. Potato Head®).

¡Emparéjalo! - Provéale a cada niño/a un pedazo de papel y marcadores o crayones. Un niño/a hace un dibujo y lo describe. El otro niño/a escucha las instrucciones e intenta dibujar el mismo dibujo en su papel. Cambien el rol después de cada turno. Modifique ésta tarea dándole al niño/a copias de una página de un libro de dibujo para colorear.

¿Qué dijiste? – Provéale a cada niño/a con un dibujo de una escena idéntica (un parque, la playa, la tienda, etcétera) y objetos para su lado de la barrera. El maestro o el padre le da al niño/a diferentes ordenes (ejemplo: "Pon el pez en el agua." "Pon el pájaro en el cielo." "Pon la niña al lado del carro azul en el centro comercial.") Los niños siguen las instrucciones al mismo tiempo. Ya cuando el maestro o el padre haya dado todas las instrucciones, compare el trabajo de cada niño/a para exactitud al escuchar y comprender. Para una extensión, los niños pueden contar un cuento acerca de una vez que fueron al parque, la playa, la tienda, etcétera.

Variaciones de un juego con barreras

Para aumentar el nivel de dificultad, haga que el niño/a de dos o más instrucciones a la vez. Para practicar habilidades sociales, haga que los niños trabajen juntos en equipos de dos o más en cada lado de la barrera. Para trabajar en habilidades narrativas, haga que los niños creen un cuento acerca de la escena y las personas o personajes en ella.



Para más páginas educativas (Handy Handouts®), visite www.handyhandouts.com.

Productos Serviciales

La siguiente lista de productos de Super Duper® le será útil cuando usted trabaje con niños que tienen necesidades especiales. Visite www.superduperinc.com y teclee el nombre o el código de la mercancía en nuestro buscador informático (search). Haz "clic" en las siguientes páginas electrónicas para ver la descripción de cada producto.

MagneTalk® Barrier Game Stand
Artículo #GB-180

MagneTalk® Match-up Adventures Kit (with Barrier)
Artículo #GB-181

MagneTalk® Match-up Adventures Kit (without Barrier)
Artículo #GB-182

MagneTalk® Match-up Around the World (with Barrier)
Artículo #GB-183

MagneTalk® Match-up Around the World (without Barrier)
Artículo #GB-184

MagneTalk® Match-up Fantasy Story Adventures (with Barrier)
Artículo #GB-185

MagneTalk® Match-up Fantasy Story Adventures (without Barrier)
Artículo #GB-186

*Las páginas educativas (Handy Handouts®) de Super Duper® son para el uso personal y educacional solamente. Cualquier uso comercial es estrictamente prohibido.