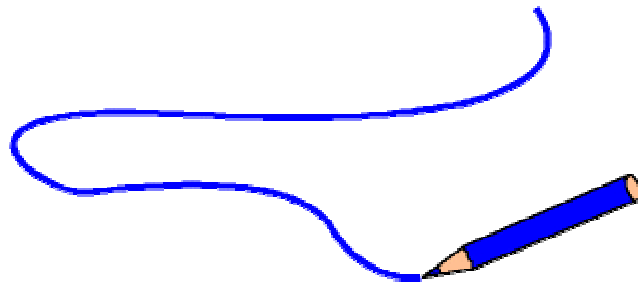


Actividades para niños
en el tercer trimestre escolar



Actividad

- **Utilización por los niños del lenguaje explicativo.**

Objetivo

Iniciar en los niños las primeras formas elementales del lenguaje explicativo.

Metodología

El lenguaje explicativo es una forma compleja de utilización de la lengua materna, pues al hacer uso de él, los niños se ven obligados a seguir un plan mental de exposición de los datos de aquello que pretende referir. Si bien este lenguaje aún presenta dificultades al final del año de vida, se hace preciso empezar a ejercitarlo desde ahora, en sus formas más elementales.

La explicación es una forma de lenguaje que tiene sus particularidades propias, tanto por su contenido como por su estructura. El contenido de la explicación puede ser muy variado, pero siempre tiene como constante el hecho de que los niños han de expresarse con coherencia y orden necesarios para que otro pueda reproducir o llevar a la práctica ese contenido. Esto determina que en su estructura haya un eslabón central y varios eslabones subordinados que han de contribuir a la comprensión de dicho eslabón central: Explicar algo a otro significa llevarlo gradualmente a la comprensión de las relaciones fundamentales del contenido que se trasmite.

Por tanto, la explicación siempre debe tener un resultado: Lograr que otros puedan comprender como hacer lo que uno ha explicado.

El desarrollo del lenguaje explicativo no se logra de manera espontánea, y es necesario crear situaciones especiales que obliguen a los niños a utilizar esta forma de lenguaje, y a usarlo de manera apropiada.

Para ello el educador podrá solicitar a un niño que clasifique un grupo de objetos, láminas, fotografías, formas, etc., y lo estimulará a que "explique" porque las agrupó de la manera que lo hizo, esto le obliga a organizar sus respuestas para poder dar dicha explicación.

También puede tomar dos grupos pequeños de niños, y enseñar a uno de ellos como realizar un juego, para que luego le explique al otro como jugar.

Las actividades realizadas pueden ser utilizadas de igual manera para ejercitar este lenguaje, así puede hacer que un niño explique a otros lo que aprendió el

día anterior respecto a como hacer una figura compleja con barro cocido, procurando que exponga lo que hizo, los materiales que empleó, como realizó el trabajo. El resultado de la explicación se puede comprobar observando si los niños a los que se les dijo pueden a su vez hacer la figura.

Las visitas o paseos pueden ser a su vez usadas para la ejercitación del lenguaje explicativo, así el educador puede organizar que una parte del grupo visite una panadería, y a su regreso a la clase los niños que participaron pueden relatar a los que no fueron como es el proceso de hacer el pan, detallando a quienes vieron trabajar, que materiales y aparatos utilizaron para hornear el pan, y como se realizó el trabajo. La efectividad de la explicación puede ser comprobada mediante preguntas que el educador haga a aquellos a los que se les expuso lo que se hizo en la visita.

Los términos “explicar”, “explicación”, “que explique” han de ser referidos a esta actividad y utilizados de manera propositiva por el educador, para que sus alumnos se percaten de lo que se pretende que hagan, y que no es una simple descripción de sus acciones, sino que es necesario plantear los criterios de selección, esto diferencia a esta actividad de otras que pueden parecer semejantes, pero donde solo se le pide decir o describir.

También los niños pueden trabajar en la computadora, y utilizando un programa de pintar (paint software), elaborar un dibujo y luego ha de explicar porqué lo hizo de dicha manera y no de otra.

Como estas el educador puede aplicar otras metodologías para los mismos propósitos (por ejemplo, en el juego de roles del supermercado que el dependiente explique porqué unas cosas valen más que otras, o porqué un producto es mejor, etc.). Lo esencial es que los niños deban exponer el criterio de porqué han hecho lo que han hecho.

Actividad

- Seguimiento de instrucciones complejas y su verbalización.

Objetivo

Hacer que los niños sean capaces de interiorizar orientaciones dadas verbalmente y cumplirlas apropiadamente

Metodología

La actual actividad pretende lograr que los niños puedan seguir un set de instrucciones que se les ofrece verbalmente, lo verbalice y tenga éxito de acuerdo con la tarea señalada en las indicaciones. Para ello podrán hacer acciones de un paso y de dos pasos.

Por ejemplo, el educador señala un par de niños y pone a uno detrás de una barrera, de modo que el otro no lo pueda ver. Al primero le da un cordel que tiene una secuencia de cuentas que varían en color, tamaño, forma, etc. Y le explica como se han colocado las bolas en la cuerda, y hace que se las repita en voz baja. El otro niño tiene otro cordel y una caja con el mismo tipo de cuentas que el primero. A través de la barrera le dice entonces a su compañero como ensartar una a una las piezas, se las describe para que las ubique, para que pueda reproducir el patrón original.

Esto puede hacerse como juego de competencias, ubicando a parte del grupo a un lado de la barrera, y a otra parte en el lado opuesto, y pueden utilizarse ensarte de cuentas como el anterior, pero también clavijeros, juegos de encaje, etc. Gana el equipo que menos errores tenga. Lo esencial es que las instrucciones se den oralmente, y que el grupo ejecutor no las escuche sino de parte de sus contrarios en el juego.

También puede hacerse que dos niños tengan dos juegos iguales de láminas o tarjetas. El primero de ellos (sin mostrar la lámina a su compañero) se la describe verbalmente para que el segundo la localice y compare su acierto o su fracaso, y así hasta terminar el juego de tarjetas. El educador ha de seleccionar para esta actividad láminas del mismo objeto, por ejemplo, perros de distintas razas pero semejantes, platos de diferentes arabescos pero bastante similares, es decir, cosas muy parecidas pero que se distinguen en algunos rasgos, para evitar que acierten diciendo solamente el nombre del objeto.

De igual manera pueden hacerse juegos de roles en los que los personajes reciban instrucciones para ejecutar una acción, el o los seleccionados repitan estas indicaciones, y luego las trasmitan a nuevos "personajes" que no las habían escuchado para que hagan la acción, como puede ser que "el dueño" de la tienda le de orientaciones al "dependiente" para que cuando llegue "el

cliente” este haga lo recomendado. Ha de procurarse que las orientaciones impliquen como mínimo un par de instrucciones.

Actividad

- Seguimiento de un plan de acción para expresar verbalmente el proceso mental de solución.

Objetivo

Ejercitar la habilidad de expresar verbalmente a otros un plan de acción para la solución de una tarea cognoscitiva

Metodología

Esta actividad es semejante a la anterior, con la diferencia que implica el seguimiento de un plan de acción para encontrar la solución de una tarea cognoscitiva, y cuyo plan se ha de transmitir verbalmente a otro compañero para que este pueda resolver a su vez dicha tarea sin necesidad de un aprendizaje previo.

Para esto el educador ha de tomar una tarea cognoscitiva compleja, como puede ser una caja de inclusión de madera o plástico con sus seis caras pintadas de diferente color y que tiene en cada cara un hueco que se corresponde con una figura dada diferente (geométrica o de forma variada), en la que hay que introducir piezas de la misma forma de las figuras y del color de la cara, es decir, un juego de inclusión de doble entrada.

A su vez el niño tiene a su alcance una caja o envase (o piezas a su alrededor) en los que hay las mismas figuras de la caja, y donde siempre debe haber de dos o tres colores para una misma pieza, pero con ligeras diferencias de grosor que haga imposible introducir la pieza a menos que coincidan forma y color.

El niño ha de tratar de encontrar la relación esencial por sí mismo (una pieza de igual forma y de igual color) para poder ser introducida en la caja, pues si solo se guía por la forma o por el color no tiene éxito. De no ser posible de manera autónoma, el educador le enseña como resolver la tarea, y le permite ejercitarla hasta que es capaz de hacerlo. Una vez logrado esto lo lleva a que el niño le exponga que hay que hacer para tener éxito (explique el plan de acción a seguir).

Ya seguro de que el niño domina la tarea, le dice que va a traer un compañero para que le diga a este como tiene que hacer para resolver la tarea, procurando que le dé todas las instrucciones del plan de acción. Ha de velar porque el niño instructor no trate de demostrarle al otro como tiene que hacer, sino concretarse a darle instrucciones verbales. Luego este otro niño, una vez logrado su aprendizaje y verbalizada su acción, ha de decirle a otro que el educador traiga, y así sucesivamente.

Esta es una actividad compleja y difícil para los alumnos, y ha de ejercitarse durante todo el curso, pudiendo el educador sustituir la caja de inclusión por otras tareas cognoscitivas complejas, como puede ser armar un mecano, construir un muñeco por piezas, etc.

Lo fundamental, cualquiera que sea la tarea cognoscitiva seleccionada, es que el proceso de la solución sea concientizado (verbalizado) por cada niño, y lo trasmite de forma estrictamente oral a los demás.

Actividad

- **Identificación de señales.**

Objetivo

Lograr que los niños verbalicen señales conocidas.

Metodología

Los niños en su vida cotidiana se enfrentan a un mundo de imágenes y señales de las cuales tienen que apropiarse su significado, y ser capaces de decir de qué se trata y que implicaciones tienen para ellos.

Las señales son todos aquellos símbolos o logos que en una imagen representan un concepto, una idea, un aviso, como son las señales del tránsito, las que reflejan permisiones o prohibiciones, las que indican lugares o locales, y que los niños deben aprender para desenvolverse mejor, cuidarse o simplemente saber de algo.

Los juegos de roles se prestan inmejorablemente a introducir estas señales, que los niños deben verbalizar en sus juegos, como son las luces del semáforo, los signos del tránsito, las indicaciones de lugares o locales, como el hospital, un hotel, un lugar para comer, la parada del ómnibus, etc.

El educador puede también utilizar láminas y gráficos para trabajar estos sistemas de señales, donde lo importante es que, además de conocer que quieren decir estos letreros, puedan referir que significan y que importancia tienen para ellos.

Actividad

- **Realización de conversaciones contextuales complejas.**

Objetivo

Posibilitar que los niños se expresen en conversaciones largas y de situaciones fuera de su entorno inmediato

Metodología

Uno de los principales logros del desarrollo y de la inteligencia lingüística al terminar este año de vida es que los niños sean capaces de sostener una conversación contextual compleja, en las que un tema puede ser analizado y discutido entre ellos.

El educador ha de seleccionar aquellos temas que puedan resultar interesantes a los niños, y llevarlos al grupo para realizar “rondas de noticias” al respecto, y donde ellos puedan emitir criterios y opiniones siguiendo las normas de una conversación gentil y educada. Por ejemplo, él puede tomar cualquier efemérides o un suceso histórico, o un hecho relevante que haya sucedido y que todos conozcan, y someterlo a que cada niño diga lo que sepa o ha escuchado del mismo, para llegar a conclusiones en el grupo.

Esto también puede reafirmarse mediante el juego de “la entrevista”. Un niño es seleccionado para ser entrevistado, y sobre la base de un tema que se escoge, se le hace una entrevista por sus compañeros, de modo tal que pueda expresar verbalmente sus ideas y responder a las preguntas que se le hagan. Lo importante es que los temas escogidos por el educador o por los propios niños no estén referidos a cosa u objetos inmediatos del entorno cercano, sino que obliguen a hablar de algo que no se está viendo en ese momento, que sucedió, está sucediendo, o sucederá, pero que no está presente al momento de la conversación.

Otra característica diferencial de esta actividad es que no se pretende que los niños relaten un cuento, reproduzcan una narración, o describan una visita a un lugar (como puede ser una visita al zoológico y que se hacía en los años de vida anteriores), sino que sean temas que conduzcan a un análisis, a dar criterios, a conversar de algo que obligue a expresarse de los sucesos de la vida cotidiana, de la localidad, e incluso de un nivel contextual mayor, como puede ser el reciente vuelo de unos astronautas a la estación espacial, por nombrar un ejemplo.

Actividad

- **Dictado de sonidos para componer palabras.**

Objetivo

Hacer que los niños desarrollen la habilidad de hacer palabras sobre la base de sonidos que se les dicen

Metodología

Para realizar esta actividad el educador ha de comprobar que sus alumnos ya dominan el análisis sonoro de la palabra, que tienen asimilado el concepto de lo que es una palabra, y que no tienen dificultades con el uso de los esquemas y modelos de las mismas.

La actividad se inicia diciendo el educador que él va a “dictar” palabras y que ellos van a “escribirlas”. Para esto les reparte esquemas de palabras de tres y cuatro sonidos y les reparte fichas rojas y azules. Entonces les “dicta” la palabra seleccionada, por ejemplo, rosa, para que ellos en el esquema coloquen las fichas en el orden en que van los sonidos: ficha azul-ficha roja-ficha azul- ficha roja, han “copiado” la palabra dictada. Luego pasa a un siguiente esquema y así sucesivamente hasta agotar las tarjetas que les había previamente entregado.

También puede hacerse una variante a partir del modelo ya elaborado. Así, él les puede dar tarjetas en las que aparecen los esquemas ya hechos Azul-rojo-azul (que pudiera ser la palabra “mar”), rojo-azul-rojo (como “ajo”), azul-rojo-azul-rojo (el caso de “rosa”), entre otros. Luego les dice que él les va a dictar palabras que ellos deben situar en los esquemas correspondientes. De esta manera cuando diga “sol” los niños tendrán que buscar el esquema azul-rojo-azul para tener éxito.

Esto puede hacerse en juegos de competencia, y gana el equipo que menos errores comete o más aciertos tiene, tanto en la “copia” de las palabras como en el de los esquemas.

Actividad

▪ Identificación de sílabas en la palabra.

Objetivo

Lograr que los niños adquieran el concepto de sílaba.

Metodología

Los niños han manejado empíricamente el concepto de sílabas en estos años preescolares, pero hasta el momento el término no ha sido utilizado en su conocimiento de las palabras, ni son tampoco conscientes de lo que significan. Esta actividad pretende iniciarlos en tal conocimiento y posibilitar que se apropien del concepto.

La metodología se deriva a partir de las utilizadas en el análisis sonoro de las palabras. Para ello el educador selecciona una palabra cualquiera de dos sílabas, por ejemplo "rosa" y solicita a los niños que pronuncien dicha palabra bien despacio: ro-sa. Luego pasa a su análisis sonoro usando la pronunciación enfatizada para que ellos se percaten de que consta de cuatro sonidos: / r /, / o /, / s /, / a /. A continuación les pregunta que con cuales dos sonidos empieza la palabra "rosa" y que lo pronuncien alto, a lo que han de contestar "ro", y con cuales dos termina, para tener la respuesta "sa". En ese momento él enfatiza estos dos bloques: ro-sa.

A continuación ejercita con otras palabras de dos sílabas: roca, ropa, nena, pote, sapo, rana, entre otros, siempre destacando las sílabas, ro-ca, ro-pa, y así sucesivamente. Entonces les dice que a estos sonidos que se pronuncian juntos se les llama sílabas, y les pide buscar sílabas en otras palabras.

Esta actividad se puede reforzar utilizando una tira de papel para marcar toda la palabra, y luego dividir la tira en dos, de acuerdo con las sílabas, y posteriormente en tres cuando utilice palabras de tres sílabas.

También puede utilizar un esquema de la palabra, por ejemplo, muestra una lámina con una casa, y mientras dice "casa" algo rápido escribe una línea continua como sustituto de la palabra: ----- . Luego la pronuncia más lentamente y al hacerlo la divide en sus sílabas: ----- ----- . Esto lo puede realizar con palabras de hasta cuatro sílabas.

Una vez que los niños han agarrado el principio les muestra palabras de una sola sílaba, como mar o sol, y las practica con los procedimientos anteriores,

para que ellos observen que una sílaba siempre tiene al menos una vocal, y que cualquier sonido que tenga una vocal puede ser una sílaba.

Los juegos verbales se prestan mucho para ejercitar este contenido, el educador les puede dar sílabas para que construyan palabras, y ellos a su vez inventar y crear palabras a partir de sílabas que ellos mismos seleccionan previamente.

Otra manera de ejercitarlo consiste en plantearles un juego con sus nombres. Cada vez que ella diga el nombre de un niño, lo volverá a decir despacio y dando una palmada por cada sílaba que se escuche, así, por ejemplo, dirá "Fernando: "Fer" (palmada) "nan" (palmada) "do" (palmada)". Esto lo repetirá varias veces usando nombres de distintos niños. Luego de dar estos ejemplos, le pedirá a cada niño que diga su nombre y de una palmada por cada sílaba que contenga. Puede también incluir como parte final, que el grupo entero palmeo cuando se digan los últimos nombres.

De igual manera lo puede trabajar con un títere o muñeco que separe en sílabas las palabras que dicen ellos. Así, si dicen "tomate" el muñeco les contestará "to-ma-te" espaciando la palabra en sus sílabas, A su vez se puede hacer la operación inversa, ahora es el muñeco el que dice la palabra íntegra "zapato" y son los niños los que descomponen la palabra en sus sílabas "za-pa-to". El educador imitará la voz del títere, procurando hacerlo de manera clara pero que resulte cómica a los pequeños para que estos vean a la actividad como un juego de palabras que se les propone.

El educador ha de recordar que una vez que haya llevado a los niños a reconocer lo que es una sílaba, ha de realizar las actividades utilizando este término.

Actividad

- **Creación de productos verbales a partir de palabras conocidas.**

Objetivo

Hacer comprender a los niños que con las palabras se pueden crear cosas para decir

Metodología

Para la realización de esta actividad las metodologías principales descansan en la creación de variados juegos, en los que los niños obtengan un resultado a partir de utilizar las palabras que conocen. De esta manera se percatan de que las palabras son cosas que se pueden usar, combinar, cambiar, sustituir, modificar, y que con ellas se crean oraciones con las que pueden crear las más diversas formas y obtener un resultado interesante, chistoso, nuevo, etc., y que es producto de sus ideas.

Así, pueden jugar a “inventar absurdos verbales”, como decir “los pies están al final de los brazos”, “caballos, vacas y elefantes son animales de cinco patas”, “la lluvia cae de abajo para arriba”; crear y transformar chistes; hacer oraciones de distintas formas para decir lo mismo; inventar distintas formas de hablar, entre otros. En todos estos productos siempre hay una elaboración mental, por lo que, además de estimular el uso del lenguaje y el dominio de las palabras, coopera al desarrollo intelectual.

Un ejemplo, es hablar en claves, que es una acción verbal que les gusta mucho cuando agarran el principio. Así, pueden decir “chiyo chisoy chiun chini chiño” o “taca el tacato tacama tacate tacaes tacasa tacabro tacaso”, o cualquier otro lenguaje cifrado. El uso del lenguaje en clave significa que ya los niños son capaces de modificar las palabras y crear sus propias maneras de hablar, lo cual es ciertamente un desarrollo importante del lenguaje y la inteligencia lingüística.

También a ellos se les puede solicitar que elaboren el guión de una representación o de una dramatización, lo cual les obliga a ponerse de acuerdo en cómo utilizar las palabras, organizar las oraciones, seleccionar lo que se va a representar, designar los personajes y sus características, determinar el escenario, entre otros muchos intercambios orales para concluir en un producto verbal.

De igual manera se le puede pedir a un pequeño grupo que hagan el guión de una entrevista que se ha de hacer a otro niño, al educador de otra clase, a adultos que visitan el centro infantil o se disponen a cooperar en la actividad, lo cual les permite ejercitar su lenguaje.

La creación de rimas y trabalenguas también es un producto verbal asequible a los niños de esta edad, para lo cual el educador les puede sugerir ideas, o darles pies forzados que les faciliten la tarea.

Actividad

- **Creación de situaciones pedagógicas para emisión de juicios de valor.**

Objetivo

Lograr que los niños expresen sus criterios ante situaciones que demandan análisis y expresión de criterios de valoración.

Metodología

El lenguaje no solamente ha de servir al niño para comunicarse y aprender cosas, sino también para expresar su pensamiento y emitir criterios y juicios de valor sobre las situaciones que se presentan en la vida cotidiana. Sin embargo, lograr que lo hagan de manera coherente y siguiendo un orden lógico de las ideas, les resulta difícil, por lo que el educador ha de crear situaciones pedagógicas que los llevan a expresar juicios y criterios de forma ordenada y sin apartarse del hecho tratado.

Una situación pedagógica no es nada más que manera de organizar un hecho para que de su análisis se derive un resultado educativo. Esta situación pedagógica puede adoptar variadas formas: una presentación, una dramatización, usar una lámina viva, pasar un vídeo en el que se refleja un hecho, entre otros muchos procedimientos metodológicos.

Lo significativo de la situación pedagógica que se crea para la emisión de criterios y juicios de valor, es que los niños se percaten de que no es un juego, sino una actividad “seria” que se usa para discutir sobre cosas importantes, por lo que el diseño de dicha situación descansa en la creatividad del educador.

Si fuera el caso de una dramatización, ha de trabajar primeramente con un grupo de niños para que representen la situación, que luego es sometida al análisis y discusión grupal. El contenido puede ser, por ejemplo, una escena o escenas en las que un niño aprovecha que su mamá sale de la cocina para comerse un pastel y cuando esta regresa y pregunta que ha pasado el hijo le contesta que un gato entró y se llevó la golosina. Esto debe promover un análisis de la situación, la emisión de criterios, expresar juicios de valor y llegar a conclusiones sobre lo moral de este comportamiento.

Las situaciones pedagógicas han de prepararse de manera concienzuda, por lo que se recomienda no presentarlas continuamente sino ubicarles en el horario

docente una frecuencia semanal o quincenal, y darles la suficiente divulgación entre los niños para que ellos se preparen mentalmente para “el gran evento”.

Cualquier proceder ético, moral, social, interpersonal, etc., puede ser usado como contenido de las situaciones pedagógicas verbales, pero siempre evitando hacer alguna alusión a un niño en particular, por lo que los temas han de ser siempre impersonales. También estas situaciones pueden ser usadas para darles situaciones a conflictos que pueden servir de modelo para mejorar la conducta en el grupo, como sería el representar la disputa por un juguete y como se podría dar resolver este problema.

Actividad

▪ Aprendizaje de refranes



Lograr que los niños comprendan que una forma de expresión oral puede tener un significado diferente



Para el niño las palabras siempre tienen un significado concreto, en el sentido de que siempre expresan lo que quieren decir, al designar un objeto, señalar una acción, designar una persona o un hecho, etc. Para ellos no cabe el que una frase se diga de una manera y exprese otra idea diferente a lo que se escucha. De ahí que el iniciar el trabajo con los refranes tiene una particular significación para la inteligencia lingüística.

Los refranes sólo son posibles de ser trabajados cuando ya los niños tienen un desarrollo del lenguaje y de su inteligencia que les permita relacionar unas palabras en un contexto con un significado que no está definido directamente, es por eso que se sitúan en el último trimestre del sexto año de vida, y que han de ser continuados cuando accedan al primer grado de la escuela básica.

La selección de los refranes es una tarea difícil, pues hay que tener en cuenta tres aspectos importantes para su uso con los preescolares:

- Que sean cortos
- Que sean concretos para que los niños se percaten fácilmente de la diferencia entre lo que se dice, y lo que realmente significan
- Que estén dentro del rango de comprensión de los niños (principio de asequibilidad)

De ello se deriva que refranes como “El que a hierro mata, a hierro muere” o “No por mucho madrugar se amanece más temprano” no son apropiados para estas edades, pues infringen alguno de los aspectos señalados anteriormente. Mucho mejor son “Perro que ladra, no muerde”, “De noche todos los gatos son pardos” o “A quien madruga, Dios lo ayuda”, que están mucho más cerca de la experiencia vital de estos niños, y pueden ser mejor comprendidos.

Para los refranes el educador sentará a los niños a su alrededor y les dirá que van a conocer frases que se dicen de una manera, pero que significan otra cosa diferente o no exactamente igual. Luego dirá el refrán y lo repite varias

veces, solicitando que quiere decir. Lo más lógico es que ellos hagan referencia al hecho concreto o repitan de otra manera el refrán “Quiere decir que cuando el perro ladra no puede morder”, a lo que ella responderá “¿Y por qué no puede morder?”. “Porque está ladrando”. A lo que ella agrega “Eso quiere decir que cuando se está haciendo una cosa, no se puede hacer otra, ¿no es así?” Cuando ya esto está comprendido, entonces, el educador comienza a introducir el nuevo significado “¿Y no es lo mismo que si se hace mucho alarde (o se fanfarronea) es porque se quiere dar una idea mayor de lo que de verdad se puede hacer? Ante este resultado, que es producto de la hábil conducción del razonamiento de los niños por el educador, ellos llegan a comprender el significado del refrán, y valorar que las palabras se pueden organizar para decir cosas diferentes a las que aparentemente dicen.

La actividad con refranes requiere una preparación concienzuda del educador, que debe valorar los posibles significados diversos que un mismo refrán puede tener, para seleccionar aquel que es más asequible a sus alumnos.

El educador ha de proponerle a los niños que traigan refranes que escuchen en su medio, que les pidan a los padres que les digan algún refrán, para analizarlos en el grupo. También, cuando ya esta actividad es asequible a ellos, se les puede solicitar que inventen algún refrán, para lo cual el educador guiará el proceso de razonamiento si se hace necesario.

El término “refrán” ha de ser utilizado desde el principio por el educador, aunque todavía los alumnos no hayan comprendido su esencia, de esta manera se evita que lo confundan con una adivinanza, un trabalenguas o una rima verbal, que son otros productos verbales que han aprendido a hacer.