



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 14 – ENERO DE 2009

“LOS BITS DE INTELIGENCIA EN LA ESCUELA INFANTIL”

AUTORÍA SUSANA CARRASCOSA MOLINA
TEMÁTICA MÉTODOS DE TRABAJO
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

En este artículo podemos ver un nuevo método de trabajo en Educación Infantil, los bits de inteligencia. Podemos ver como a partir de bits de inteligencia, el niño y la niña tiene experiencias nuevas que le ayudarán a construir nuevos aprendizajes. También veremos la elaboración y algunos aspectos generales de los bits de inteligencia.

Palabras clave

Bits
Juego
Estímulo
Imagen
Categorías
Aprendizaje
Memoria



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

1. INTRODUCCIÓN

Está demostrado científicamente que los primeros años de vida, desde los 0 hasta los 6 años, son muy importantes para la estimulación del cerebro infantil. Estos niños de 0 a 6 años presentan un potencial asombroso, son los mejores alumnos/as para aprender, todo lo pregunta y su curiosidad es intensa. Por eso, debemos de darles estímulos visuales, auditivos y táctiles.

Glenn Doman dice “Cualquier niño tiene en el momento de nacer una inteligencia mayor de la que luego llega a ejercer”.

El recurso educativo que mejor se adapta a ésta estimulación son los bits de inteligencia creados por Glenn Doman.

El mágico juego de los Bits de Inteligencia se ha puesto de moda en la escuela española en los últimos años, pero, en el mundo, su éxito se mantiene a lo largo de más de veinte años.

Se puede utilizar con provecho en todos los niveles educativos; sin embargo, no es más que un juego; eso sí, un juego mágico. Así lo han considerado siempre los mejores alumnos del mundo, que son los bebés, cuando sus mamás les ayudan a ver revistas o libros ilustrados. Sienten curiosidad, asombro y placer.

Doman perfeccionó este juego para utilizarlo como estimulación visual de los niños con problemas cerebrales. El éxito fue tan grande, que se sintió obligado a darlo a conocer a todo el mundo.

2. ¿QUÉ SON LOS BITS DE INTELIGENCIA?

Los bits de inteligencia, basados en el método DOMAN. Autor que después de múltiples estudios llega a la conclusión de que el niño entre 0 y 6 años, “está en condiciones inmejorables para almacenar datos o bits”, sobre los que constituirá sus conocimientos, su inteligencia.

Los bits de inteligencia o Tarjetas de información visual son unidades de información que son presentadas a los niños de una forma adecuada. Los bits son estímulos. El material gráfico es un estímulo visual, pero en la práctica, va siempre acompañado de un estímulo auditivo, que consiste en enunciar en voz alta lo que representa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Con este método de trabajo, los niños y niñas pequeños aprenden hechos o datos a una velocidad tremenda, con una curiosidad compartida con los científicos.

Si partimos de que los datos son la base del conocimiento y esté a su vez de la inteligencia, debemos darle datos que lleguen a su cerebro como estímulos: precisos, nítidos, de calidad, aislados, no ambiguos y nuevos.

3. METODOLOGÍA BASADA EN LOS BITS DE INTELIGENCIA

3.1. Bits de inteligencia, un método de fácil elaboración

Un bits debe presentar las siguientes condiciones:

- Verdadero
- Preciso, completamente claro.
- Discreto, un solo dato.
- No ambiguo.
- Y grandes para poder verlos claramente.

En definitiva un bits debe ser un estímulo visual acompañado de un estímulo auditivo.

Un bit de inteligencia es un bit de información. Su realización concreta se encuentra en la utilización de una ilustración o dibujo muy preciso o una fotografía de buena calidad, que presente una serie de características muy importantes: debe ser preciso, concreto, claro, grande y novedoso.

Podemos contar con viejas revistas, calendarios, catálogos o libros que no nos importe cortar para la realización de los bits. Si reservamos una carpeta donde guardar fotos grandes y bonitas que vayamos recortando de las revistas, pronto nos daremos cuenta de que contamos con unas cuantas que pertenecen a un mismo tema y con las que podemos crear una categoría de bits.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Las imágenes se pueden pegar sobre cartulina blanca (tamaño DIN-A 4 más o menos) y utilizarlas dentro de fundas de plástico para no estropearlas con el uso. También se pueden colocar en hojas de álbum autoadhesivas, que además son reutilizables.

Los bits se agrupan en categorías que hacen referencia a un tema, y suelen componer un grupo de 10 imágenes o bits.

3.2. ¿Cómo se juega a los Bits?

El maestro o la maestra elige unas cuantas láminas que tengan en común lo más posible o, como solemos decir, que pertenezcan a la misma categoría, por ejemplo, aves rapaces, peces de mar, cuadros de Goya, banderas de naciones europeas, mariposas, instrumentos musicales de viento, flores, árboles frutales, literatos, músicos, mapas o catedrales.

Comunican a los niños la buena noticia de un juego nuevo que les va a encantar. Les explican de qué trata y cuáles son las reglas del juego: dura sólo unos segundos, se juega tres veces al día y hay que tener los ojos bien abiertos y la boca bien cerrada. Se anuncia la categoría y se muestran las imágenes velozmente una tras otra diciendo con entusiasmo el nombre correspondiente que está escrito en el reverso de la lámina.

Los niños se quedarán con ganas de más. La sesión ha transcurrido tan deprisa como un truco mágico que te deja al mismo tiempo encantado y deseoso de volver a verlo. Ése es uno de los secretos del éxito. Que los niños siempre se queden con ganas de más. Durante cinco días seguidos se repiten tres veces los mismos Bits, aunque barajados, al ritmo de uno por segundo, con intervalos largos entre sesión y sesión. Después, se cambian por otros sin comprobar si los niños se lo saben. Lo único que cuenta es pasárselo bien.

Se aconseja que las categorías sean muy variadas y que, poco a poco, aumente la cantidad de bits que se utilicen. De tres a cinco categorías de unos cinco bits cada una es lo ideal.

3.3. ¿Qué se pretende con este juego además de divertirse?

Jugar es importante para el niño pequeño; sin embargo, el juego sólo es la atmósfera en la que necesita vivir. La actividad se llama explorar, descubrir, aprender. Instintivamente eso es lo único que le interesa y lo que le produce más placer.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Los objetivos del mágico juego de los bits de inteligencia son desarrollar la memoria visual y auditiva mediante datos de gran calidad e interés, crear redes neuronales de información, desarrollar la inteligencia aprendiendo a relacionar unas informaciones con otras y, sobre todo, aficionar a los niños a la música, la pintura, la botánica, la geografía o la biología. Bastan unas pocas imágenes para que se entusiasmen de por vida. Cuando los profesores de secundarias comiencen a enseñarles esas materias hallarán a unos alumnos bien dispuestos, preparados para escuchar relatos fantásticos sobre sus temas preferidos apoyados en imágenes mentales y en gratos recuerdos infantiles.

Muchas actividades escolares y extraescolares basadas en el impulso de los bits contribuyen a conseguirlo: relatos ilustrados con bits conocidos, personajes que constituyen el centro de interés de un período de tiempo, visitas preparadas a parques y museos, cuadros vivos, conciertos, representaciones y otras muchas iniciativas cobran un vigor especial si arrancan desde el simple y mágico juego de los bits.

4. OBJETIVOS DE LOS BITS DE INTELIGENCIA

Los objetivos que se pretenden conseguir en el niño y la niña utilizando los bits de inteligencia son:

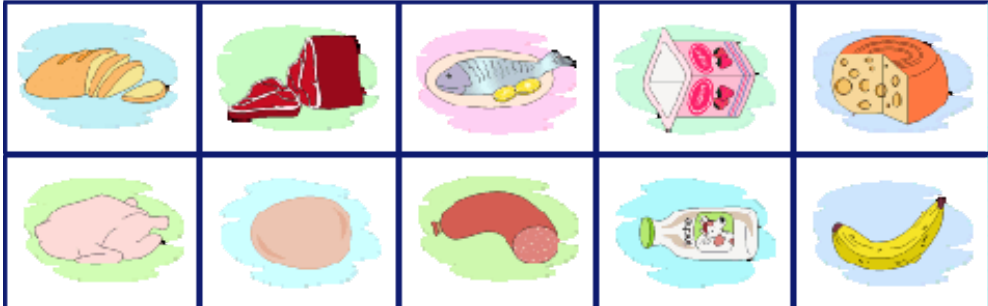
- Desarrollar la memoria.
- Estimular el léxico.
- Mejorar la capacidad de atención.
- Fomentar la curiosidad y el interés en los niños y niñas.
- Estimular la inteligencia.
- Sentar las bases para la adquisición de conocimientos sólidos.

5. CATEGORÍAS O TEMAS DE LOS BITS DE INTELIGENCIA

Se aconseja que las categorías sean muy variadas y que, poco a poco, aumente la cantidad de bits que se utilicen. Algunos de los temas o categorías a los que pueden pertenecer los bits de inteligencia pueden ser los siguientes:


- Geografía: paisajes, mapas, banderas, rincones del mundo,...
- Historia: reyes, personajes históricos, monumentos,...
- Arte: pintores, obras de arte, músicos, instrumentos musicales,...
- Zoología: animales salvajes, domésticos, marinos, insectos, aves, vertebrados e invertebrados, razas de perros,...
- Botánica: frutas, verduras, plantas, árboles, flores,...
- Matemáticas: números, figuras geométricas, conceptos básicos, operaciones aritméticas,...
- Anatomía: del cuerpo humano, de los animales,...
- Literatura: los grandes escritores,...
- Otras: medios de transporte, medios de comunicación, alimentos, colores, conceptos básicos, minerales, inventos, astros, constelaciones,...

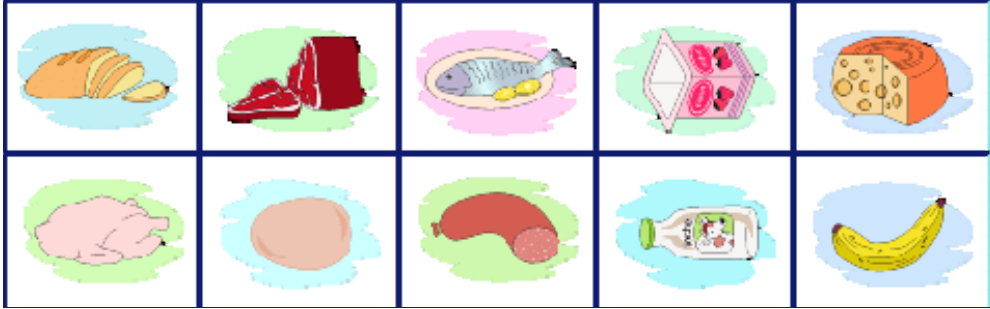
6. EJEMPLOS DE BITS DE INTELIGENCIA QUE SE PUEDEN UTILIZAR

CATEGORÍA ALIMENTOS	IMÁGENES: BITS DE INTELIGENCIA				
Pan Carne Pescado Yogur Queso Pollo Huevo Salchicha Leche Plátano					

**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

CATEGORÍA MEDIOS DE TRANSPORTES	IMÁGENES: BITS DE INTELIGENCIA
Bicicleta Moto Coche Tren Avión Autobús Globo Barco Camión Helicóptero	

CATEGORÍA ALIMENTOS	IMÁGENES: BITS DE INTELIGENCIA
Pan Carne Pescado Yogur Queso Pollo Huevo Salchicha Leche Plátano	



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

7. BIBLIOGRAFÍA

DOMAN, GLENN (1998): *Como multiplicar la inteligencia de su bebé*. Madrid: Editorial Edad.

ESTALAYO, VÍCTOR y VEGA MARTÍN, MARÍA DEL ROSARIO (2001): *El método de los bits de inteligencia*. Madrid: Edelvives.

IBÁÑEZ SANDÍN, C. (2003): *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Madrid: La Muralla.

8. REFERENCIAS LEGISLATIVAS

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación (LOE).

DECRETO 428/2008, de 29 de Julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Susana Carrascosa Molina
- Centro, localidad, provincia: Vilches (Jaén)
- E-mail: susana_cm_1986@hotmail.com