

## 7. Sentidos y sentires

### Propósito

Esta estrategia tiene el propósito de generar junto con los alumnos reflexiones sobre lo que las palabras nos permiten pensar, hacer y sentir en distintos ámbitos cotidianos. Las actividades pueden realizarse en un ambiente lúdico reiteradamente pues no sólo se enriquece el vocabulario sino que también es posible asociar los significados de las palabras y explorar sus orígenes y múltiples sentidos. Los alumnos se dan cuenta que las palabras producen sentimientos, nos dan identidad, entretienen nuestras relaciones sociales y nos permiten expresar lo que pensamos.

### Antes de iniciar

En esta estrategia, los alumnos experimentan formas creativas de encontrar las relaciones que tienen las palabras entre sí.

Juegan con los términos que se vinculan con ámbitos cercanos a sus mundos cotidianos y exploran aquellos que encuentren interesantes o extraños. Descubrir nuevas palabras, imaginar sus sentidos y asociarlas con sentimientos propios son procesos fundamentales en el aprendizaje del lenguaje.

Para todas las actividades se elaboran tarjetas, una para cada palabra seleccionada. Se usan tarjetas de cartulina siempre del mismo tamaño (como las de fichas bibliográficas) para que se puedan conservar y acomodar bien en un *Fichero de palabras* de uso colectivo. Se elabora el fichero con una caja (por ejemplo, de zapatos) ajustada al tamaño de las tarjetas.

El maestro prevé un espacio para que los alumnos puedan desplazarse y extender tarjetas de palabras sobre mesas o en el piso. Conviene que trabajen en grupo y sentados en semicírculo para que puedan entre todos observar y agrupar las palabras que les tocan.

Al principio, el maestro hace treinta o más tarjetas para iniciar las actividades. A lo largo del año, el *Fichero de palabras* se

#### A

Los alumnos asocian las tarjetas con dibujos según las cosas representadas y las agrupan de diferentes maneras como ellos consideren que corresponden. Pueden dibujar algunas colecciones y escribir las palabras a su manera, según su avance en el proceso de adquirir la escritura.

#### B

Los alumnos agrupan tarjetas con dibujos y palabras según diferentes ámbitos cotidianos como *la casa, el campo, la escuela o la fiesta*. Comparan qué palabras caben en dos o más ámbitos diferentes y cuáles sólo pertenecen a uno. Pueden escoger otros ámbitos.

va llenando con tarjetas hechas por los alumnos. Para las Versiones A y B, las imágenes van de un lado y las palabras del otro lado de la tarjeta. En el caso de los niños que aún no escriben de manera legible para sus compañeros, el maestro pide a cada uno que proponga una palabra y la represente con un dibujo sencillo. Si otros alumnos no reconocen algunos dibujos o no los asocian con las palabras elegidas, pide que lo intenten de nuevo. El maestro también puede usar imágenes sencillas impresas. En el reverso de la tarjeta, escribe la palabra propuesta con letra clara y visible.

Para que los alumnos empiecen a hacer por sí solos las tarjetas, conviene que primero practiquen en papel una letra de molde clara, calculando el tamaño que quedaría bien en una tarjeta. El maestro revisa la ortografía de las palabras que propongan los



alumnos y les pide que las escriban en tarjetas con letra legible, de preferencia con plumines negros, pues es importante que se puedan leer de lejos. Para las Versiones C y D, hacen tarjetas con palabras y si quieren pueden agregar o dibujar una imagen del mismo lado. El reverso se usa para escribir una definición que acuerden entre los alumnos, redactada con sus propias palabras; usan el diccionario sólo en caso necesario. El maestro procura contar con varios diccionarios y conocer sitios en internet para buscar los significados de las palabras y las raíces que provienen de otras lenguas.

No es necesario clasificar las tarjetas, aunque puede ser útil ponerlas en orden alfabético para ubicarlas de manera más fácil, o hacer ficheros especiales para las clases de inglés o lengua indígena, en las que se pone la traducción de las palabras al reverso de las tarjetas.

## C

Los alumnos interpretan y buscan juntos el significado de las palabras en las tarjetas sin imagen. Escriben propuestas de significados sin copiarlas del diccionario. Se ponen de acuerdo en una definición comprensible para pasarla al reverso de cada tarjeta. Agrupan palabras con significados similares u opuestos y cercanas o lejanas a sus vidas.

## D

Los alumnos asocian las palabras por familias y exploran su origen o raíz. Buscan palabras o nombres que vienen de las lenguas originarias, en especial del náhuatl (*mexicano*), y que son comunes en el español de México. También se dan cuenta que muchas palabras del español provienen del inglés, aunque se les haya cambiado la forma o pronunciación.

## Versión A

- El maestro reparte a cada alumno igual número de tarjetas con un dibujo de un lado y la palabra escrita atrás. Al principio los alumnos se basan sólo en los dibujos para jugar; poco a poco algunos empiezan a reconocer las palabras, pero no es necesario que las sepan leer.
- El maestro selecciona una tarjeta y pide a los alumnos que escojan de entre las suyas alguna que se relacione con la que les muestra. Por ejemplo, con la tarjeta de un *plato*, los alumnos pueden asociar tarjetas con dibujos de *alimentos*, *tortillas* o una *mesa*.
- Se vale que asocien cosas que sean fuera de lo común. Si algún alumno aporta una tarjeta que otros creen que no se relaciona, como un perro, no es un error; su propuesta se convierte en una oportunidad para que él diga cómo se relaciona y los lleve a la reflexión.
- El maestro propone que se junten en pequeños equipos, para hacer grupos de tarjetas que se parezcan o relacionen en algo. Por ejemplo, para hacer un grupo de *plantas*, cada alumno aporta de su grupo de tarjetas las que cree que van con las demás. Las vuelven a mezclar y deciden otras formas de agruparlas, por ejemplo *alimentos*, en las que quedan algunas de las anteriores, pero otras no, y se agregan nuevas.
- El maestro hace un nuevo reparto al repetir el ejercicio para que les toquen diferentes tarjetas. Los alumnos proponen nuevos grupos que no hayan usado antes.
- Mientras realizan la actividad de formar colecciones, no pueden inventar nuevas tarjetas. El maestro los invita a proponer otras palabras de los mismos o de otros ámbitos o temas, para hacer más tarjetas para la próxima ocasión en que jueguen.
- El maestro puede sugerir que dibujen en sus cuadernos los objetos que pusieron en sus colecciones, y que escriban a su manera las palabras que están atrás de cada tarjeta.





## Versión B

- El maestro reparte a cada alumno igual número de tarjetas de palabras con dibujos. En cada vuelta, las junta y las vuelve a repartir, para que les toquen diferentes palabras.
- Propone dos ámbitos de vida cotidiana, por ejemplo: *el desayuno* y *la fiesta*, para que los alumnos asocien algunas de las palabras que tengan en su poder con cada ámbito. El maestro pregunta: ¿Hay tarjetas que pueden ir en los dos grupos?, ¿hay tarjetas que sólo caben en uno? Tal vez ambos incluirían *tamales*, pero sólo la fiesta incluirá la palabra *música*. ¿Cuántas tarjetas se quedaron afuera? Buscan otros ámbitos en las que se pueden agrupar esas y otras palabras, por ejemplo *la ofrenda*, donde cabría además por ejemplo, *el copal*.
- En momentos libres, los alumnos pueden inventar sus propios ámbitos y recurrir al *Fichero* para escoger las palabras que le correspondan y anotarlas en el cuaderno. Comparan sus listas entre compañeros para encontrar palabras que coinciden en diferentes ámbitos y las que difieren.
- Si los alumnos encuentran palabras que son difíciles de leer o de entender, el dibujo al reverso les puede ayudar. También pueden contar con la ayuda de algún compañero para leerlas o entenderlas. En esta versión, todavía no conviene que usen el diccionario.
- El maestro aprovecha los diferentes grupos de palabras que forman para generar una reflexión sobre cómo todos somos diferentes, cada quien es único, pero a la vez pertenecemos todos a una familia, a una comunidad o a un grupo humano.

## Variante

- Los alumnos pueden usar las tarjetas con dibujos para practicar la escritura. Miran sólo el dibujo, escriben lo que representa, voltean la tarjeta para ver si coinciden todas las letras de la palabra con las que ellos escribieron y si lleva tilde.



- A veces pondrán otra palabra, pues las cosas pueden tener varios nombres, por eso piden al maestro que agregue esa alternativa. Por ejemplo, tal vez escriban *nene* en lugar de *bebé*. Se le puede agregar esa palabra a la tarjeta, o hacer otra si se piensa que es diferente, como *lima* y *limón*.

## Versión C

- Se usan tarjetas con palabras, sin dibujos. Los alumnos juntan tarjetas referidas a determinado ámbito, situación o evento conocido, por ejemplo, *el carnaval* o *el fútbol*. Comentan si hay otras palabras que no están y se relacionan con ese ámbito, por ejemplo: *cancha*, *balón*, *gol*, pero falta *portero*. La escriben en otra tarjeta, con letra legible. Consultan y verifican la ortografía.
- El maestro les propone pensar en todos los significados de una palabra que escojan. Surgen respuestas diferentes pues las palabras no tienen significados únicos. Por ejemplo: tratan de definir la palabra *máscara* con los conocimientos que aporta cada uno. Si la vinculan con *el carnaval*, el maestro les pide que reflexionen sobre el sentido de la palabra; tal vez la relacionen con ocultar la cara.
- Los alumnos sólo consultan el diccionario después de pensar en sus propias definiciones, pues a veces las consultas los confunden. Cuando se forman una idea de lo que quiere decir cada palabra, lo comparan con la definición que da el diccionario, y ven si encuentran otros sentidos. El maestro guía la interpretación de las palabras para que se entiendan sus diferentes significados. Busca en línea información adicional, por ejemplo: *máscara* viene de una palabra árabe que significa objeto de risa.
- En otras ocasiones, cualquier alumno puede proponer la misma palabra o bien otras palabras, y se aprovecha para



hacer más tarjetas y volver a imaginar y buscar sus diversos significados. En sus libretas hacen una lista de palabras favoritas con los significados que han encontrado más interesantes.

- Los alumnos buscan en el *Fichero* palabras que tienen significados similares; platican si son exactamente iguales o si sólo se parecen, por ejemplo: *pelota* y *balón*, o *enojado* y *enfurecido*. Buscan palabras con sentidos diferentes, y ven si son opuestos, como *lleno* y *vacío*, o no tanto, como *contento* y *serio*.

## Versión D

- El maestro selecciona tarjetas con palabras que tal vez hayan escuchado sin comprender del todo, por ejemplo *elocuencia* o *plusvalía*. Pide a los alumnos que primero imaginen y discutan entre ellos lo que pueden significar.
- Anotan en el pizarrón las propuestas y las combinan para inventar una definición entre todos. Sólo después comparan

sus definiciones con las que encuentren en diccionarios, y anotan lo que creen que les sirva para entender mejor las palabras. Deciden entre todos cómo redactar una definición comprensible para ponerla al reverso de la tarjeta.

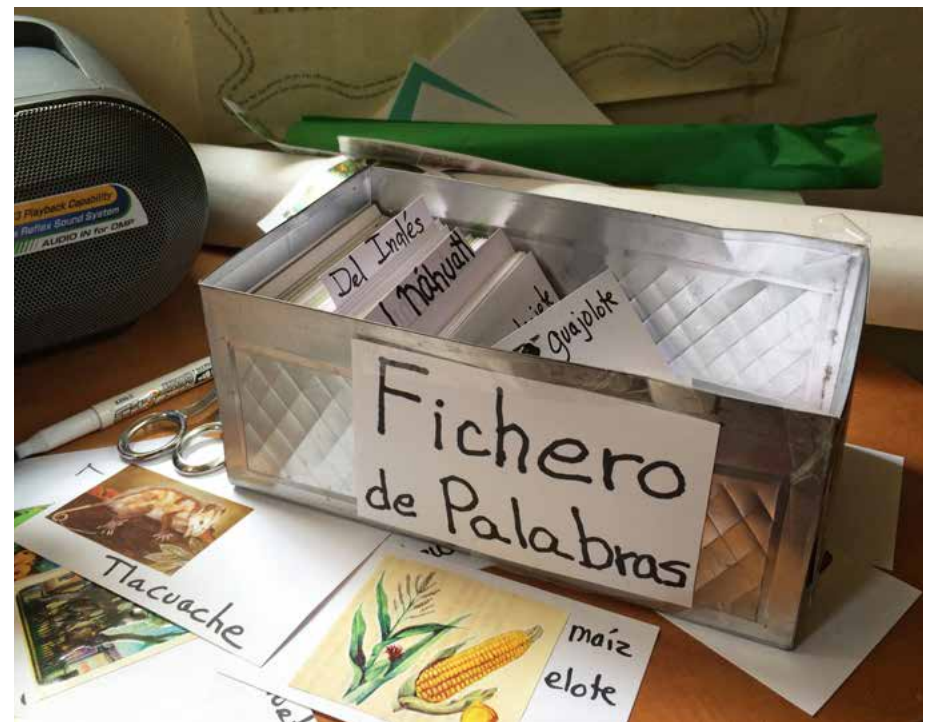
- Los alumnos buscan más palabras al leer cualquier texto y las proponen para hacer tarjetas. Si les es difícil dar con una definición, se busca en internet y traen más información otro día.

## Cucarachas en la cocina

Un maestro invitó a sus alumnos a buscar entre las tarjetas de palabras que les tocaron las que se relacionaran con el ámbito *la cocina*. Los niños echaban por turno una de sus tarjetas al círculo que marcaba el ámbito. Quedaron incluidas *bracero*, *molcajete*, *cazuelas*, *jitomate*, *chile*, *papas*, *maíz*, *elote*, *cucharas*, y luego dos alumnos agregaron *sonajas* y *cucarachas*. Aunque otros niños objetaron, ellos argumentaron que en las cocinas las mamás siempre entretienen a sus bebés, y además, que ahí suelen llegar cucarachas por la noche. Otra niña aprovechó para meter su tarjeta del *tlacuache*. Al final, el maestro les pidió que identificaran qué palabras eran de origen náhuatl.







### Variante:

- Esta estrategia se adapta en todas las versiones al trabajo con las lenguas originarias o con las segundas lenguas, según la localidad. La estrategia ayuda a ampliar el vocabulario tanto en la lengua materna como en las lenguas originarias y el inglés.
- En el español de México y en otras lenguas, se usan muchos nombres y palabras derivadas del *ñāhuātl* o del mexicano (*náhuatl*). Alimentos que terminan en *-ate*, como *aguacate*, *cacahuate*, *tomate* y *chocolate*, vienen del *náhuatl*, pero también *cuate*, *tocayo*, *atole* y *chile*, y claro *Xóchitl*, *Citlalli* y *Yoltocah*. Los alumnos investigan, en libros y con los mayores del pueblo, el significado de palabras de este origen. Se fijan en los sonidos especiales que tienen, como el *tl* de *tlapalería*, o de *Popocatepetl*. Hacen tarjetas con estas palabras agregando detrás su origen y significado.

- El maestro les hace notar que las lenguas siempre tienen muchas palabras que vienen de otras y que se adaptan para formar parte del propio idioma. Los que hablan una lengua originaria, reconocen palabras del español que se han tomado prestadas para usarlas como propias, pero adaptándolas a su manera de hablar: *huacax* y *firmaroa* son ejemplos en *náhuatl*.
- Los topónimos dan mucha posibilidad de explorar palabras en *náhuatl* y reconocer las terminaciones que significan lugar, como *-tlan* o *-co*, y otras raíces comunes, como *atl* (agua) o *tépetl* (cerro) (*Atlangatepec*). También buscan significados de nombres comunes, como *Citlalli* y *Xóchitl*.
- El maestro relaciona las actividades con el estudio del inglés, pues muchas palabras recientes se utilizan en el habla cotidiana. Por ejemplo, las palabras: *tenis*, *fútbol* o *internet*. Hacen listas de las palabras que creen que vienen del inglés, y buscan si se escriben igual en esa lengua que en español, y qué significan. Por ejemplo, *fútbol* en inglés se escribe

*football* y viene de *foot* (pie) y *ball* (balón). Pueden hacer otras asociaciones, por ejemplo: ¿*Tenis* tendrá que ver con *tener*?, ¿tendrá que ver *internet* con *net*?

- Seleccionan un tema, como los alimentos, y hacen tres grupos: las palabras que provienen de lenguas originarias, las que provienen del español, y las que provienen de otras lenguas, generalmente de los lugares que dieron origen a esos alimentos. Por ejemplo, ¿en qué grupo pondrían: *guajolote*, *sándwich*, *pavo*, *caña*, *pizza*, *guacamole*, *sushi*, *papa*, *habas*, *elote*, *manzana*, *tejocote* y otras que pueden reunir y buscar en los diccionarios?

- El maestro hace notar cómo se cambian las palabras que se toman de otras lenguas. Por ejemplo, *chatear*, en inglés el verbo es *chat*, pero se convirtió en verbo español al agregarle al final *-ar*. Buscan ejemplos similares.
- El maestro promueve una reflexión entre los alumnos. ¿Qué palabras son las nuestras?, ¿cuáles son de otra lengua?, ¿cómo cambian?, ¿cómo nos sentimos al expresarnos con nuestras propias palabras y con las otras? Les recuerda que todas las lenguas tienen el mismo valor, y que cada una tiene formas especiales de expresar las ideas o los objetos propios de su contexto.

## Recuerden que...

En esta estrategia se usa *ámbito* (= lugar alrededor), entendido como una situación cotidiana o contexto inmediato conocido por los alumnos, con el que puedan asociar palabras de diferentes maneras. Los alumnos son quienes deben enfrentar los desafíos y experimentar formas creativas de encontrar las relaciones que tienen las palabras entre sí. El sentido y el sentir de las palabras depende de que las hagan suyas y las usen al hablar y escribir. Sólo así podrán potenciar su conocimiento del mundo.

Los ámbitos propuestos pueden ser diversos; se pueden reiterar, modificar y adaptar aprovechando el ciclo anual de eventos, la vida cotidiana de la escuela, de la comunidad, del estado y del país. La actividad permite que los alumnos imaginen relaciones diversas y significativas para sus propias vidas. Al buscar significados y orígenes, se dan cuenta de palabras que nos unen como seres humanos o que nos distinguen como grupo; encuentran palabras que provienen

de otras lenguas y formas de vida y palabras propias, que irán valorando como parte de su identidad.

El apoyo mutuo enriquece la comprensión de palabras más que la búsqueda solitaria de definiciones. El *Fichero de palabras* se enriquece y se conserva durante el ciclo escolar. Se pueden usar las tarjetas para ordenar por sus letras iniciales o finales, encontrar sinónimos y antónimos, formar familias de palabras y clasificarlas en campos semánticos. Además, aprenden a usar el diccionario de manera crítica.

Una manera de estudiar otras lenguas es empezar por las palabras que el español ha tomado de esas lenguas y las palabras que esas lenguas han tomado del español y de lenguas originarias. Por ejemplo, en inglés, ¿de dónde vienen sus palabras *ranch*, o *tomato* o *pasta*? Al abordar este tema, el maestro debe evitar el término *dialecto*, porque tiene una connotación despectiva hacia las lenguas originarias de nuestro país.