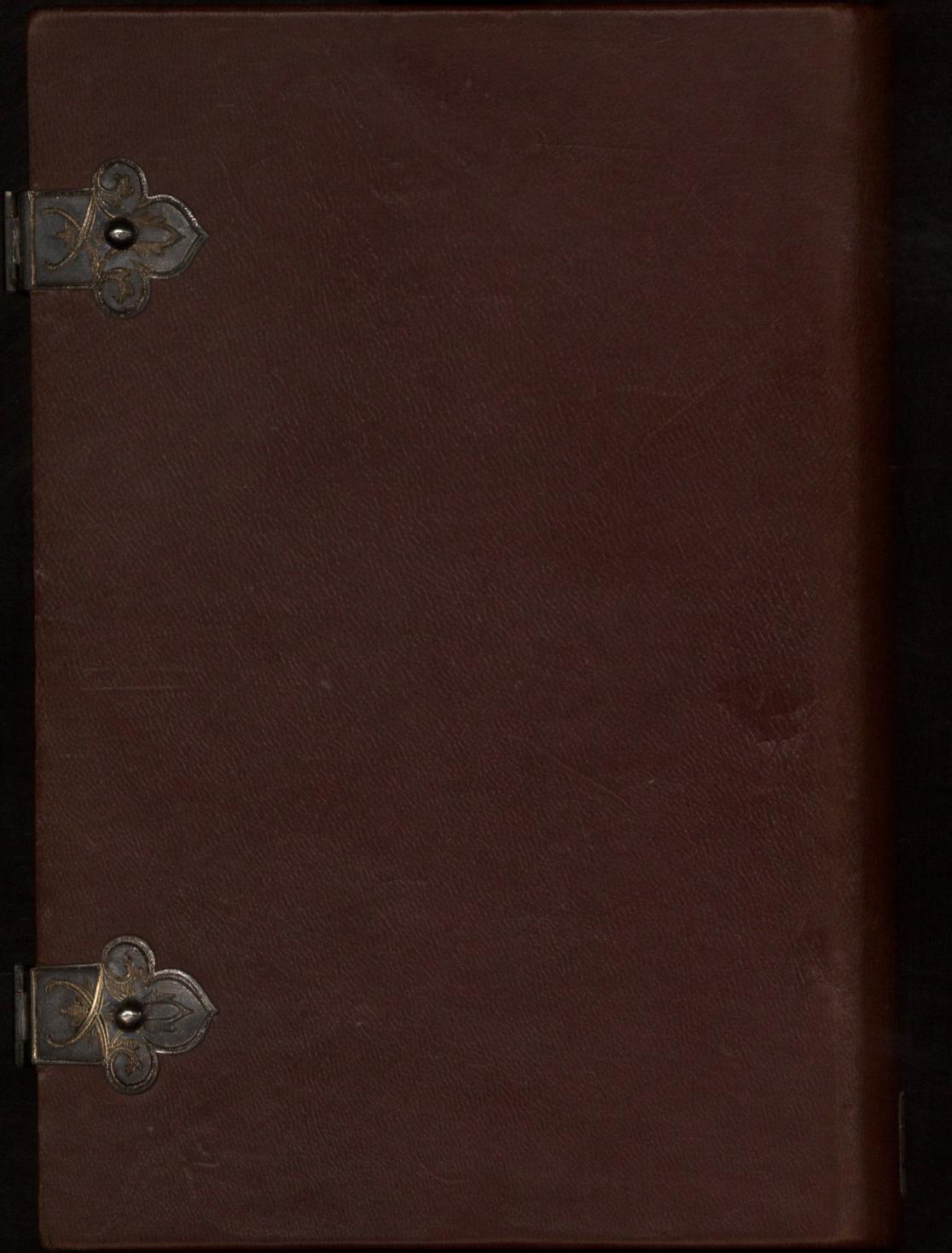


BOOK



WARRANTS





Par
3808



LEER JUGANDO. - Explicación de los juegos.

Fragmento de la Memoria dirigida al Profesorado, dando noticia y explicación del Procedimiento.

LIBRO PRIMERO ()

EL LIBRO PRIMERO se compone de Quince Cubos.

Dos Cubos Elementales: Son el número 1 y el número 2, los cuales contienen letras solas. El Cubo 1 lleva las vocales *a e i o u*. El Cubo 2 lleva las consonantes labiales *b m p* y las *y i* (*griega y latina*); la última por vía de repaso. El Cubo 1 constituye la primera Lección del Libro y el Cubo 2 la Lección segunda.

El número de cada uno de los seis primeros cubos está señalado correlativamente por las cifras negras 1 2 3 4 5 6, cuyas cifras van entrelazadas en un ramo azul ó rojo dibujado sobre una de sus caras (**).

Cuatro Cubos de Aplicación:—*Los dos Primeros.*—Son los números 3 y 4.—Los llamo *de aplicación*, porque comprenden las mismas letras de los cubos elementales aplicadas á la formación de sílabas: una sílaba en cada cara. En cada uno de estos cubos se contiene una lección nueva.

Los dos últimos de Aplicación.—Son el 5 y el 6.—El Cubo 5 da á conocer la forma mayúscula de las labiales *b m p*, aprendidas en el Cubo elemental número 2; y el Cubo 6 aplica á la construcción de sílabas la formación mayúscula de dichas labiales.

Nueve Cubos de Composición: Estos cubos son los que no llevan ni el ramo, ni puntitos ó estrellas, ni ninguna cifra negra. Las cifras de color se estampan en ellos para los usos que después se explicarán.

(*) No todas las cajas tendrán la forma de **Libro**. Las habrá en forma de caja simple; de cartón ó de madera, más ó menos sólidas con cerradura y llave, etc.

(**) Las otras cinco caras del Cubo donde van estampadas las letras—y no el ramo ni las cifras negras—llevan, en equivalencia de estas cifras, un puntito que representa el 1; dos puntitos el 2; tres puntitos el 3; una estrellita el 4; dos estrellitas el 5; y tres estrellitas el 6. Los puntitos y estrellitas van junto á otras pequeñas cifras de color, cuyo objeto se explicará después. El color será azul, verde ó rojo, siempre distinto del negro de las cifras entrelazadas.

Los llamo *Cubos de Composición*, porque comprenden las mismas letras de los cubos elementales, así como las sílabas de los de aplicación; componiéndose de este modo varias lecciones de palabras y frases, con las cuales, sin añadir ninguna letra nueva y sí sólo con las vocales y las tres labiales aprendidas, los parvulitos ya empiezan á leer.

De consiguiente, la lección de cada uno de los cubos es continuación de la lección anterior; y con los nueve cubos de *Composición*, que forman el resumen de todas las lecciones elementales y de aplicación anteriores, leen los parvulitos palabras y frases de sílabas directas simples, familiares y acomodadas á su capacidad, aprendidas por medio de una porción de juegos tan sencillos como entretenidos, agradables y perfectamente prácticos.

Apuntado algunos ejercicios, se comprenderá la manera. Pero, como en la enseñanza doméstica puede procederse de distinta manera de la enseñanza pública, indicaré ejercicios también distintos, extendiéndome luego á otros nuevos de aplicación para entrambas enseñanzas.

JUEGOS.—Las Lecciones de los Cubos en **La Enseñanza Pública** (*)

Lección 1.^a—Cubo n.º 1.—Elemental.—Se enseñan las vocales a e i o u.

1.^{er} Ejercicio. Cada uno de los alumnos que forman el grupo debe llevar el cubo n.º 1. El Instructor, también con este Cubo en los dedos, les pone á la vista una letra de las cinco que contiene, y la nombra. Es de ver el entusiasmo de los pequeñines, preparados, tomando su cubito y buscando entre las seis caras la letra que el Instructor les enseña.

El primer alumno que la encuentra, nombra la letra; y, por haber sido el primero, queda premiado pasando á ocupar el lugar primero del grupo. El segundo que la encuentra y nombra, pasa al segundo; el tercero, al tercero; y así, sucesivamente.

Al terminar la clase, ó las clases del día ó de la semana, el alumno que más veces ha ocupado el lugar primero, ó los que se hayan distinguido de una manera especial en su afán de buscar la letra que el Instructor les presenta, pueden ganar unos confites, una estampa, un cromó, una nota de premio, ó cualquiera otra señal de aprecio.

2.^o Ejercicio.—El Instructor, en lugar de poner intencionadamente á la vista la letra, según lo hace en el ejercicio primero, cambia el ejercicio haciendo que dicha letra se manifieste por la suerte.

Al efecto toma el cubo, y puede dejarlo caer á plomo, ó como lo entiendan conveniente, en la mesa, en la tarima ó en el mismo suelo, sobre un tapete si así se ofreciere.

Los parvulitos miran con ansiedad los movimientos del cubo y se fijan,

(*) Llamo aquí **Enseñanza pública** á la que se da á muchos alumnos reunidos. Simplemente trato de distinguirla de la que reciben en el seno del hogar ó sea entre la familia uno ó varios hermanitos ó amigos.

á su caída, en la letra que presenta su cara superior. Entonces se apresuran á buscarla en el cubo suyo, consiguiendo pasar al lugar primero, el primero que la presente y sepa nombrarla; el segundo, al segundo; el tercero, al tercero; etc. (*).

Los alumnos echando suertes.

3.^{er} Ejercicio.—En este ejercicio no es el Instructor, sino cada uno de los alumnos, quien tira ó deja caer el cubo. Empieza á echarlo el último alumno del grupo y lee en voz alta la letra que se presenta, á su caída, en la cara superior (**).

Si saliere la **a** (que en su parte inferior lleva estampado, en *color azul* ó *rojo*, el n.º 1 menor), gana el lugar primero (***) ; si saliere la **e** (lleva el n.º 2), gana el lugar segundo; si saliere la **i** (n.º 3), gana el tercero; si la **o** (n.º 4), el cuarto; si la **u** (n.º 5), el quinto; y si el **ramo** (n.º 6), no cambia de lugar.

Cuando ha tirado el alumno último, echa asimismo su suerte el penúltimo, luego el antepenúltimo y seguidamente todos los demás del grupo. Si tirado el cubo, no supiere el alumno leer la letra que aparece en su cara superior, entonces deberá pasar al último lugar del grupo ó perder tantos lugares como indique la cifra de la letra que no sabe leer.

Este juego les entretiene admirablemente, puesto que obliga á cada uno de los alumnos á fijarse en la letra que sale y á conocerla; les convida á apreciar la forma de la cifra *color azul* ó *rojo* que la acompaña, aunque sea algo pequeño su tamaño; y hace calcular luego el lugar que les corresponde ocupar según la suerte que les ha cabido. Es juego que ejercitarán los pequeñines sin necesidad de otro estímulo; sin embargo, puede premiarse al niño ó niños afortunados que después del juego se quedan en los primeros lugares.

Otros Ejercicios.—Son muy interesantes los que se explican á continuación referentes á la enseñanza doméstica y singularmente los aplicables á ambas enseñanzas doméstica y pública. Considero, sobre todo, que producen en la Instrucción magníficos resultados los que se verifican con auxilio de semillas y los que se indican (*Rompe-cabezas*) para el estudio de la Sección 7.^a

(*) Muy bueno sería, especialmente para las secciones de parvulos, tener dispuestas unas sencillas mesas, adecuadas á su edad, donde sentados ó en pie, pudiesen divertirse con los cubos de la manera que suelen pasar ciertos ratos las personas que buscan una distracción en los juegos de la baraja ó del dominó, por ejemplo. No sería de mucho coste una mesa capaz para ocho ó diez niños que á la vez podría quizá destinarse á encerado, etc. Á falta de mesas, aunque poco cómodamente, buena será la tarima ó el mismo suelo, con ó sin tapete, si tampoco éste se tiene á mano.

(**) El alumno, al echar el cubo, podría imprimirle cierto impulso elevándolo un poquillo en sentido vertical, de manera que cayese tan á plomo como fuera posible. De este modo, el movimiento sería menos extenso; y tal vez, dándole el citado impulso de elevación, cogería más de sorpresa la cara que presentaría á su caída.

(***) Estas pequeñas cifras se hallarán en color azul ó verde en unos libros, y otros las llevarán de color rojo. El color de las mismas será como el del ramo de cabecear: siempre distinto del negro de las cifras grandes de dicho ramo.

Además el Profesor, apreciando las conveniencias y el estado y disposición de sus alumnos, determinará otros juegos de los muchos á que se presta la forma de los cubos con las seis caras de cada uno y sus respectivas letras y números.

JUEGOS. - Las Lecciones de los Cubos en la Enseñanza Doméstica.

Lección 1.^a -Cubo n.º 1. -Se enseñan las vocales a e i o u.

Primeros Ejercicios. -Siendo uno sólo el alumno que debe recibir la lección, toma el cubo el Padre, la Madre, el Hermanito ó el Encargado, y enseña al niño ó niña una de sus caras. Al mismo tiempo nombra la letra que en ella se manifiesta, y el pequeñín la mira y repite el nombre.

Luego el Padre ó Encargado envuelve el cubo entre sus dedos haciendo desaparecer la letra que había puesto á la vista del niño, y se lo entrega. Este, al tomarlo, mira y remira cada una de sus caras buscando la letra que el Padre le enseñó antes; y, al hallarla, la nombra nuevamente. El Padre, estimando la solicitud del niño, puede corresponder dándole un beso así que éste nombra la letra (*).

Otros Ejercicios. -Pares y nones. - Dentro una caja cualquiera tiénense preparados unos cuantos granos ó semillas, dos docenas, por ejemplo, que equivaldrán á otros tantos puntos. La Mama, la Hermanita, ó el Instructor que enseña, juega á los pares; y á los impares, el pequeñín que aprende. El pequeñín tira ó deja caer el cubo; quien, si hace aparecer en la cara superior la a, la i ó la u que pertenecen á los números impares 1, 3, 5, gana una semilla ó punto y, para estimularle, si á la vez sabe nombrar la letra aparecida, gana dos en lugar de una. Y al contrario, si saliesen la e, la o ó el ramo, que corresponden á los pares 2, 4, 6, entonces pierde un punto, y perdería dos, si no supiese nombrar la letra que se presenta. Al haber ganado una docena de puntos, ó el número que se señale como límite del juego, el niño acaba la partida y obtiene un premio, unos confites, nota ó cualquiera señal de aprecio.

Es de advertir que en este ejercicio el pequeñín, á quien conviene que tome afición, será el único que gane y que, por lo tanto, las semillas que pierda deberán devolverse á la caja. Asimismo, solamente podrá perderlas mientras tenga existencia de ellas; de manera que nunca sufrirá pérdidas mientras no cuenteantes con ganancias (**).

(*) Variando el ejercicio, en lugar de entregar el cubo al niño, puede dejarlo caer. El niño lo recogerá, buscará entre las caras del cubo la letra indicada por el Padre y, tan luego como la encuentre, la pondrá de manifiesto, nombrándola.

(**) En lugar de semillas puede disponerse de un instrumento contador, semejante al que se usa en varios juegos para contar los tantos que pierde ó gana cada uno de los que intervienen en los mismos. También podrían apuntarse en papel ó pizarra. Contando y recontando semillas, los pequeñines obtendrán más entretenimiento y provecho. Debe tenerse en cuenta que no conocen todavía la numeración.

Con escasa diferencia podrán establecerse juegos entre dos hermanos ó amiguitos, quienes, á la vez que se entretengan, se enseñarán á leer y contar, no causando á su familia ningún género de molestia ni estorbo. Verificándose el juego entre dos amiguitos, á ambos podrán corresponder pérdidas ó ganancias. Al propio tiempo que el primero gana con los impares, el segundo ganará con los pares ó vice-versa; quedando la partida para el que recoja más pronto una docena de puntos ó semillas ó el número que, de antemano, quede fijado como límite del juego.

MÁS EJERCICIOS.

Letras y Cifras. - Sumar y Restar.

Al echar el cubo y aparecer la letra en la cara superior, en lugar de ganarse ó perderse una semilla solamente, pueden perderse ó ganarse tantas cuantas señale el número ó cifra, de color azul ó rojo, que lleva la letra, más una, si el alumno sabe nombrarla. Es verdad que el Instructor ó el niño más adelantado, si se trata de dos amiguitos, jugando á los pares, tiene los números más altos y de consiguiente, mayor probabilidad de ganar; pero debe notarse, en cambio, que al principiante puede concedérsele uno, ó dos puntos más, todas las veces que sabe nombrar la letra, ventaja muy notable en su favor.

Pueden consignarse todas las diferencias que se quieran arregladas al grado de instrucción respectiva que poseen los que en el juego intervienen. Así: si el alumno conociese muy poco las letras, podrán ser para el alumno los pares y los impares para el Instructor.

Si son dos amiguitos y se consideran con escaso grado de instrucción, otro mayor ó cualquier individuo de la casa podrá solventarles las dudas que ocurran, y ganarán ambos pequeñines según les favorezca la suerte y según sepan adivinar las letras.

Para inclinar al principiante al estudio de los números, de la misma manera que gana una unidad por cada letra que adivina, pueden adjudicársele dos, si sabe decir letra y número; ó perderlas, en su caso, cuando desconociera alguno de dichos signos.

Con estos juegos y los que vienen á continuación, aplicables á la enseñanza de uno, de dos ó de muchos, no sólo resulta entusiasmo en el aprendizaje de las letras y de las sílabas, sino que, con ellos se encuentran los niños en el caso de ir conociendo las cifras y de salvar también sin apercibirse, las primeras dificultades de la adición y de la resta. El límite del juego podrá ser de 50 ó más puntos.

JUEGOS. - Las Lecciones de los Cubos. - Ejercicios aplicables así á la Enseñanza Pública como á la Doméstica.

Sean uno ó dos, ó sean muchos los niños que desean estudiar divirtiéndose, además de los ejercicios indicados, pueden dedicarse á otros

semejantes, de tanta importancia como los que á continuación se explican, que indistintamente podrán realizarse así en la enseñanza pública como en la doméstica.

El límite del juego serán 50 ó 100 puntos ó semillas. Tira el primer niño su cubo y ganará tantos puntos como indique el número de la letra que aparezca en la superficie, si éste fuere uno de los pares dos ó cuatro. Si se presenta el ramo ganará diez. Y al contrario, si apareciere uno de los números impares, uno, tres ó cinco, en lugar de ganar puntos, perderá tantos como indique la cifra que se presente. Si el niño supiese leer la letra ó signos presentados perderá uno menos en los impares y en los pares ganará uno más.

Luego de tirar el primer niño, lo verificará el segundo y seguidamente los demás de la reunión. El primero que alcance el número de puntos, señalado como término de partida, gana el juego; y de consiguiente, á éste corresponderá el premio que se designe ó la gloria de haber ganado.

Pueden usar de este juego, sirviéndoles de cumplido entretenimiento, aun aquellos niños que, por conocer ya los signos que el cubo contiene, no tienen necesidad de aprenderlos. A dichos niños les será además de diversión, un poderoso auxiliar para ejercitarse en la suma y resta. Los puntos que pierde el que saca cifra impar, ó se quitan de los que tenga adquiridos, ó se agregan al número de los que posee cada uno de sus compañeros.

Dos grupos.

Para variedad del juego, los alumnos de una misma sección pueden formar dos grupos de iguales alcances, si se quiere, ó si no, uno de los más adelantados y otro de los que no lo están tanto. Los primeros juegan á los pares e o ramo y los últimos á los impares a i u. Tiran el cubo alternando un niño de cada grupo. Si en la superficie apareciese una de las letras que corresponden á los pares, ganan los primeros, y si á los impares, los últimos deben ganar. Estos, siendo principiantes, podrán tener la ventaja sobre los otros de ganar uno ó dos puntos más cuando sepan nombrar la letra y la cifra al momento de aparecer. Etc., etc.

No cabe duda de que los jugadores que primero terminen la partida, aun á falta de otro premio, se hallarán satisfactoriamente compensados con la victoria obtenida sobre sus compañeros de competencia; máxime después de las sumas y restas que habrán tenido que practicarse para alcanzar un centenar de puntos si se considera este número como final del juego.

Adición constante.—Siempre ganancias.

Finalmente, en lugar de ganancias y pérdidas, aquéllas por los pares y por los nones éstas, pueden establecerse ganancias solas en todos los casos. A este objeto, el límite del juego convendrá ser no menor de ciento; y el alumno, al tirar el cubo, que gane siempre tantos

puntos cuantos le diga la suerte con la cifra azul ó roja, par ó impar, que aparezca en la cara superior. Entonces el juego proporcionará un largo ejercicio de no interrumpida Adición.

JUEGOS.—Continuación de las Lecciones de los Cubos.

Lección 2.^a—Cubo núm 2.—Elemental.—Se enseñan las labiales b m p; la y y por vía de repaso la i. Los ejercicios son los mismos que los de la Lección Primera, Cubo núm. 1, cuya numeración lleva también este Cubo núm. 2.

Lección 3.^a—Cubo núm. 3.—De Aplicación.—En esta lección se comienza la enseñanza de sílabas directas simples, sólo con las labiales b m p y la y. Sin embargo, los ejercicios deben ser análogos á los de los cubos elementales con que se aprenden letras solas (*).

Lección 4.^a—Cubo núm. 4.—De Aplicación.—Continúa la lección anterior.

Lección 5.^a—Cubo núm. 5.—De Aplicación.—Continúa la misma lección con las mayúsculas B, M, P, Y.

Lección 6.^a—Cubo núm. 6.—De Aplicación.—Continúan las lecciones anteriores.

LECCIÓN 7.^a—Nueve Cubos.—De Composición ().**—(Rompe-cabezas).—Estos nueve Cubos forman una lección sola que es el resumen de las lecciones de los seis cubos anteriores, combinadas, representando palabras y frases acomodadas á la tierna capacidad de la infancia. En la combinación entran las letras vocales y sólo las labiales b, m, p — B, M, P, las cuales forman sílabas directas simples. Las frases de la lección presente van estampadas en las seis muestras que se presentan dentro el libro, encima de los cubos, cuyas frases se aprenden como á continuación se manifiesta:

Cada uno de los alumnos tiene en su poder la caja Libro Primero. A una indicación del Instructor abren el libro sacando los cubos fuera; y, al frente de la caja ó de su tapa superior, ó donde mejor sea vista, colocan la muestra Núm. 1. Los Cubos de la caja se hallarán entonces en cualquier disposición, acaso revueltos ó en completo desorden; mas, el pequeñín cuidará de componerlos ó colocarlos como la muestra los presenta, teniendo fijas las miradas simultáneamente en la muestra y en los cubos, ganoso de leer el resultado de su trabajo.

(*) Simplemente ocurre la diferencia de que los alumnos dirán las sílabas deletreando ó sin deletreo. Considero útil el deletreo en las sílabas; pudiendo abandonarse al aprender palabras y frases, á cuyo efecto llevan, al principio, una sílaba bien separada de la otra. Los cubos de aplicación van numerados sucediendo á los elementales; de manera que las cifras negras de estos últimos son continuación correlativa de los primeros.

(**) Esta lección puede darse hallándose los alumnos sentados en los cuerpos de carpintería, etc. Ya se ha dicho que los Cubos de Composición no llevan ramo, ni puntitos ó estrellitas, ni cifras de estampa negra.

Aunque la Lección presenta solamente en esta muestra nueve silabas, como cada cubo tiene seis caras, para ponerlas en combinación, la vista tiene para recorrer las seis caras nueve veces ó sea la friolera de cincuenta y cuatro veces, debiendo fijarse en ellas con detenimiento si quiere representar con exactitud el contenido de las palabras y frases de la muestra; cuyo estudio constituye un ejercicio de lectura de mucho provecho, porque es largo y apetecido por el principiante, quien, luego que ve terminada su composición, se deleita en ella y la lee con notable complacencia (*).

El primer niño que lea la composición de la muestra primera gana su premio de primero, se prepara para componer la muestra Núm. 2, la Núm. 3, etc., hasta los seis que comprende el libro; y, ya verificando con facilidad este trabajo, podrá pasar al estudio del **Libro Segundo**.

Otra importantísima circunstancia. — Con estos entretenidos ejercicios de composición, no sólo se consigue la Lectura, sino que constituyen asimismo una verdadera escritura práctica, interesante bajo todos conceptos, aun cuando no exista el trazado ó estampación de las letras, muy difícil á la corta edad de un parvulito; y al cual, en sus rudimentos, podrá dedicarse por medio de otra clase de ejercicios.

Advertencia: La presente edición sale como ensayo simplemente. Al hacerse nueva tirada, creemos poder esperar que, á la par que se perfeccionen, será notable la economía con que podrán obtenerse los cubos.

(*) Resultando bastante difícil combinarlos si el principiante debiera buscar recorriendo las 54 caras que presentan los nueve cubos de composición, deo simplificado este trabajo numerando cada uno de ellos de la siguiente manera:

Así como los Cubos de las seis lecciones primeras, muy conocidas por el ramo, llevan respectivamente las cifras negras 1, 2, 3, 4, 5, 6, que son los nombres de dichos cubos, y además, en tipos menores y del color del ramo, otras cifras que señalan el número de cada letra, con el objeto de saber desde luego los puestos que le corresponden al niño que juega ó las semillas ó las ganancias que se obtienen en cada ejercicio; así también los cubos de la primera línea de composición—que ya no tienen ramo—van indicados con los números 1, 2, 3, 4, y los de la línea última con los números 5, 6, 7, 8, 9, todos también de tamaño menor y color azul ó rojo, y como el del ramo estampados unos á la izquierda y otros á la derecha, para que desde luego puedan distinguirse y conocer la línea y el lugar que en la caja ó libro corresponde á cada uno de ellos.

Nótese asimismo que, para distinguir los Cubos de Composición de los demás cubos, basta fijarse en que estos últimos, junto al numerito, llevan punto ó estrellas; y los numeritos de los Cubos de Composición no llevan signo alguno despues de sí.

De esta manera, el trabajo del parvulito casi quedará reducido á recorrer las seis caras de un cubo luego que se haya fijado en los números y en su estampación. Y hé aquí otra ventaja, cual será la de continuar dándose paulatinamente noticia de las nueve primeras cifras sin que se aperciba del trabajo que ha empleado en aprenderlas.



Ma pa. Bo ya.
Pe pe me o ye.



Bo bo. Be bo.
Be be mi a ma.



Pe pa, Yo o.
ia á mi a yo.



Me i ba ya.
Ya me i ba yo.



Ma má me a
ma y me mi ma.



Pa pá. Ma má.
Pa pá me a ma.

p

bi

va

P

!

i

Ma
Pa

má
pá.

Bo
Be

ya.
má.

Pe
Be

pe
be

me
mi

o
a

ye.
ma.

Por
3808



A
S.M. EL REY ALFONSO XIII.

→ Mayo de 1888. ←

José Roca Ruscalleda.

