



revista digital para profesionales de la enseñanza

Nº 11 - Noviembre 2010

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía

ISSN: 1989-4023

Dep. Leg.: GR 2786-2008

LOS BITS DE INTELIGENCIA

Elizabeth Hernández Troyano

Introducción:

Con los "bits de inteligencia" se pretende la estimulación visual y la ampliación de los conocimientos del mundo que rodea al niño, al margen de estimular otros aspectos de las dimensiones madurativas. Este programa es divertido y proporciona placer al niño, en él aprende conceptos de arte, música, naturaleza biología, historia, etc., es decir, cultura en general.

1. ¿Qué son los bits de Inteligencia?:

Un bit de inteligencia es una aportación de información. Lo realizamos utilizando una ilustración, un dibujo muy preciso o una fotografía de calidad excelente. Tiene ciertas características que describimos:

2. Características:

* **Precisos:** es decir, exacto, con los detalles apropiados. Debe ser tan exacto como humanamente podamos hacerlo. Si el bit de inteligencia es el dibujo de un tigre, debe estar trazado claro y cuidadosamente.

* **Discretos:** solo aparece un tema en un bit de inteligencia.

* **Nada ambiguos:** es decir, que lo nombramos específicamente, con una certeza de significado. Por tanto cada bit refiere una etiqueta que puede ser interpretada sólo de una manera. Si es un tigre, debe etiquetarse TIGRE, y no "un felino con rayas".

* **Nuevos:** es decir, lo que todavía no conoce.

3. Condiciones de los bits de inteligencia:

1. Debe tener detalles precisos.
2. Debe contener sólo un elemento.
3. Debe estar bien etiquetado.
4. Debe ser nuevo.
5. Debe ser grande.
6. Debe ser claro.

4. Categorías

La definición de bit de inteligencia evidencia que cualquier información nueva que pueda presentarse con precisión y sin ambigüedad es un bloque de construcción de inteligencia básico. El cemento que mantiene unida la estructura es la categorización de los bits de inteligencia.

Una categoría es un grupo de diez o más bits de inteligencia que se relacionan directamente. Por ejemplo, "juguetes" es una categoría.

Categoría JUGUETES

1. Muñeco
2. Peluche
3. Pelota
4. Coche
5. Sonajero
6. Cubo
7. Balón
8. Pala
9. Globo
10. Bolo

Podemos elaborar categorías de animales domésticos, animales salvajes, útiles de comida, alimentos, muebles del hogar, objetos de decoración, prendas de vestir, instrumentos musicales, partes del cuerpo, etc. Como puede observarse, los carteles de lectura también son bits de inteligencia en los que las imágenes son las palabras y

frases que se enseñan, y que también se pueden englobar dentro de las divisiones y categorías correspondientes. Como en el caso de los carteles, podemos adaptar las categorías de bits a los niños menores de un año, presentando aquellos que están íntimamente relacionados con aspectos de su vida cotidiana.

Cuando el niño conoce las categorías de su entorno, pasamos a dividir el conocimiento en diez categorías como las que siguen:

1. Biología
2. Historia
3. Geografía
4. Música
5. Arte
6. Matemáticas
7. Fisiología humana
8. Ciencia general
9. Lenguaje
10. Literatura

Dentro de cada división realizamos la categoría apropiada, y dentro de cada categoría estarán los bits de inteligencia necesarios.

Veamos un ejemplo:

DIVISIÓN: CIENCIA GENERAL

CATEGORÍA: HERRAMIENTAS SIMPLES

BITS DE INTELIGENCIA:

tijeras cuchillo

sierra martillo

hacha taladro

tornillo cepillo

palanca destornillador

5. Metodología para enseñar los bits de inteligencia

Se elaboran los bits de inteligencia correspondientes a la categoría que se va a enseñar. Esta categoría contendrá diez bits de inteligencia. Cuando los mostramos decimos a la categoría que pertenecen, por ejemplo: "esta sierra es una herramienta", lo haremos siempre que pasemos a una nueva categoría. Un segundo por tarjeta será suficiente. El educador muestra con entusiasmo cada uno de los bits y utiliza el refuerzo afectivo durante todo el programa. Las sesiones se espacian a lo largo del día y utilizamos los momentos en los cuáles los niños están más receptivos. Las sesiones serán más efectivas si individualizamos el trabajo. Es importante ir retirando la información a medida que el niño la aprende. Diez días después de haber llegado a las diez categorías, empezamos a retirar cada día un bit antiguo de cada una y vamos sustituyendo por un bit nuevo.

6. Los programas de Inteligencia:

Cuando hayamos enseñado los bits de inteligencia es el momento de pasar a enseñar Programas de Inteligencia. Mientras que una categoría de inteligencia establece la amplitud del conocimiento en un área, los programas de inteligencia proporcionan una magnitud ascendente del conocimiento dentro de una categoría. Cada nuevo programa de una categoría añade una magnitud superior, empezando por la información más simple y terminando por la más compleja. Como ejemplo:

DIVISIÓN: Biología

CATEGORÍA: Pájaros

BITS DE INTELIGENCIA: Paloma común

PROGRAMA DE 1ª MAGNITUD: Las palomas construyen nidos en los árboles o arbustos.

PROGRAMA DE 2ª MAGNITUD: Los nidos de las palomas están hechos de ramitas entrelazadas con hierba o pelo.

PROGRAMA DE 3ª MAGNITUD: Las palomas comen insectos, semillas, frutos y frutos secos.

Todas estas magnitudes siguen y siguen y sólo están limitadas por el actual estado del conocimiento humano en cualquier área. Cuando se empieza un programa de inteligencia, el objetivo es establecer la amplitud de conocimiento de todas y cada una de sus categorías, más que incrementar el grado de magnitud de cualquier categoría o bit.

Las características de los programas de inteligencia son las siguientes:

- 1.- Un programa de inteligencia es preciso: es un hecho, no una suposición.
- 2.- Un programa de inteligencia es claro: se describe tan clara y directamente como

sea posible para que no haya posibilidad de ningún tipo de mala interpretación.

3.- Los programas de inteligencia deben ser familiares: es mejor empezar por lo que le será más fácil conocer al niño o niña

4.- Los programas de inteligencia deben ser interesantes: debemos despertar el interés.

5.- Los programas de inteligencia deben ser divertidos cuando sea apropiado.

7. Elaboración de los bits y programas de inteligencia

Para elaborar bits de inteligencia necesitaremos básicamente los mismos materiales que para la elaboración de los carteles de lectura. Estos materiales son:

1. Bits de inteligencia
2. Panel de pared (cartón, cartulina, etc..)
3. Un marcador negro
4. Pegamento
5. Papel de contacto claro o laminado (opcional, para que no se estropee).

La elaboración seguirá los siguientes pasos:

- 1.- Conocer la definición de los bits de inteligencia.
- 2.- Encontrar una amplia variedad de bits.
- 3.- Organizar los bits en categorías de inteligencia.
- 4.- Recortar los bits.
- 5.- Guardar información sobre los bits para futuros programas de inteligencia.
- 6.- Recortar u obtener cartón blanco de 28 X 28 centímetros.
- 7.- Etiquetar un cartón de 28 X 28 centímetros por la parte posterior con un marcador negro.
- 8.- Poner pegamento sobre el bit.
- 9.- Montar el bit en la parte delantera de un cartón de 28 X 28 centímetros.
- 10.-Añadir "papel de contacto" o forrar el bit terminado (opcional).
- 11.-Crear un sistema de archivado para los bits retirados.

Para la elaboración de los programas de inteligencia escribiremos los programas que va a enseñar en tarjetas índice de 12 X 18 centímetros. Se pondrán cinco programas en cada tarjeta. Después se leerá la tarjeta.

8. Bibliografía:

- www.waece.org/biblioteca/index.php