



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA EN LA ADQUISICIÓN DE
LA LECTO-ESCRITURA, EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

LOLIS DEL CARMEN PINTADO MARTINEZ

ASESOR DE TESIS:

LIC. ROSA ALAMILLA PÉREZ

VILLAHERMOSA, TABASCO 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA

A DIOS:

Por ser mi amparo y fortaleza; por haberme permitido llegar a este momento tan especial en mi vida, por los triunfos y por momentos difíciles en mi vida.

A MIS PADRES:

ALMA ROSA MARTÍNEZ GONZÁLEZ

Y

GERMAN PINTADO RIVERA

Quienes me han heredado el tesoro más valioso, que puede dar a un hijo y quienes sin escatimar esfuerzo alguno han sacrificado gran parte de su vida para formarme y educarme, convirtiéndome en una persona de provecho.

TEMA

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA EN LA ADQUISICIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA, EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA”

INDICE

Introducción.....	I
-------------------	---

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema.....	3
1.2 Delimitación del Tema.....	5
1.3 Justificación.....	6
1.4 Objetivo General.....	8
1.4.1 Objetivos Específicos.....	8
1.5 Hipótesis.....	9
1.5.1 Variable Independiente.....	9
1.5.2 Variable Dependiente.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 El Juego es un Aspecto Fundamental en la vida del niño.....	10
2.2 Teorías acerca del Juego.....	15
2.3 El Conocimiento y el Aprendizaje Escolar.....	21
2.4. La Prehistoria del lenguaje escrito en el niño.....	31
2.5 La Potencialidad de los pequeños para Aprender.....	39
2.6 La Escuela en la iniciación de la Lecto-Escritura.....	46
2.7 La Lectura como referente en la Construcción del Conocimiento.....	50
2.8 Los problemas de la situación de la lengua escrita en México.....	58
2.9 El Juego como Propuesta para la adquisición de conocimientos de la Lecto-Escritura en el primer ciclo de Educación Primaria.....	61

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de Investigación.....	87
3.2 Tipo de Investigación.....	87

3.3 Diseño de la Investigación.....	87
3.4 Población y Muestra.....	88
3.5 Instrumentos de la Investigación.....	89

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

4.1 Análisis de los Resultados.....	90
4.2 Interpretación de los Resultados.....	110
Conclusión.....	111
Sugerencias.....	112
Bibliografía.....	113
Anexos.....	115

INTRODUCCIÓN

Iniciar a los niños en el aprendizaje formal de la lengua escrita y favorecer el desarrollo de la expresión oral son algunas de las tareas más difíciles que un maestro enfrenta a lo largo de su carrera profesional.

Durante el primer grado de primaria, el objetivo más relevante es el aprendizaje de la lengua escrita y el desarrollo de la expresión oral. Comunicar significa dar y recibir información en el ámbito de la vida cotidiana, y, por lo tanto, leer y escribir significan dos maneras de comunicarse.

Leer no es simplemente trasladar el material escrito a la lengua oral; eso sería una simple técnica de decodificación; leer significa interactuar con un texto, comprenderlo y utilizarlo con fines específicos.

Leer y escribir son dos actos diferentes que conforman las dos caras de una misma moneda. Leemos lo que ha sido escrito por otros a aquello que nosotros mismos hemos escrito. Escribimos lo que queremos que otros lean o aquello que nosotros mismos queremos leer posteriormente.

La lectura y la escritura difieren del enfoque tradicional. Muchas personas piensan que para leer basta con juntar letras y formar palabras, que lo más importante y lo mejor es leer rápido y claramente, aunque no se comprenda lo que se está leyendo.

Si logramos que desde el principio de su escolaridad el niño busque darle sentido a lo que lee, aprenderá a leer comprensivamente.

Esto lleva a un planteamiento que el maestro manifiesta con frecuencia: aprender a leer en forma comprensiva lleva más tiempo que aprender a descifrar. Es cierto, ir más lentamente si no se considera como primer objetivo del aprendizaje de la lengua la rapidez en la lectura, pero a cambio tendremos la seguridad de que el niño está aprendiendo a leer comprensivamente.

En muchas ocasiones se considera que primero debe lograrse que los niños lean de corrido, porque la comprensión vendrá después. Sin embargo, cuando se comienza a leer mecánicamente es muy difícil cambiar después la forma de lectura. Es importante explicarles a los padres de familia el modelo de aprendizaje que ahora se está practicando para que participen y apoyen a los niños en la medida en que les sea posible.

El presente trabajo se estructuró en cuatro Capítulos:

En el primer Capítulo, se aborda el planteamiento del problema, la delimitación del tema, la justificación, los objetivos e hipótesis.

En el segundo Capítulo, el marco teórico que fundamenta el trabajo de investigación.

En el tercer capítulo, la metodología empleada como: el enfoque de la investigación, el tipo de investigación, el diseño de la investigación, la población y la muestra, así como los instrumentos de la investigación.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La propuesta de los juegos didácticos en la Lecto-escritura, en la asignatura del español, exige que la educación responda a un conjunto de necesidades tanto del presente como del futuro. Es por eso que estoy segura de que se debe fijar la mirada a las bases o columnas de todo el sistema educacional, el cual es y será la educación primaria y en su parte más elemental en el primer grado de educación primaria.

Se tome en cuenta de manera muy especial en el primer grado de educación primaria, porque allí es donde encontramos las verdaderas dificultades para un buen desarrollo cognitivo del educando y así continuar con su educación y formación biopsicosocial.

Por otro lado, una gran parte de los maestros de educación primaria que imparten el primer grado, han empleado diversos métodos para que el alumno logre consolidar el proceso de la Lecto-escritura, pero en el desarrollo de las actividades se van presentando las dificultades para que el niño logre consolidar la Lecto-escritura.

No obstante que tradicionalmente la educación formal se ha opuesto al “juego” y a medida que los estudiantes adelantan en la escuela, encuentran menos acciones de aprender mediante simulaciones patrocinadas por la escuela de la conducta adulta.

Pero si hablamos de “juego actualmente hay gran interés por ellos en la forma de simulaciones informales a través del desempeño de papeles o actividades lúdicas “improvisadas”, que se relacionan con el aprendizaje del educando. Ante todo, ello, los pedagogos están de acuerdo en establecer diferencias entre los juegos espontáneos de los niños y los juegos educativos.

Los juegos educativos, son aquellos que el maestro elabora, de acuerdo con una finalidad prevista por él. No obstante, en los juegos de construcción, el niño tiene mayor libertad creativa; por eso es conveniente que en algunos de los

juegos educativos se aprovechen las tendencias lúdicas del niño correspondiente a las edades de los seis y siete años que es la edad de los alumnos del primer grado de educación primaria.

Frecuentemente el juego se ha definido como una actividad que tiene un objetivo exterior, por lo tanto, el juego está ligado a la etapa de la inmadurez y permite resistir a la frustración de no ser capaz de obtener un resultado, lo cual es importante cuando se aprende, es decir, que al convertirse la propia actividad en un fin en sí mismo, el alumno no necesita alcanzar el fin externo y se satisface con la propia acción, pero además ese ejercicio le va a servir de preparación y entrenamiento para la actividad posterior.

De ahí la preocupación de proponer el juego didáctico en la Lecto-escritura en el primer grado de educación primaria.

Para poder guiar esta investigación es necesario formular las siguientes preguntas:

- 1.- ¿Consideras que los juegos didácticos como estrategia fortalece la adquisición de la Lecto-escritura?
- 2.- ¿Qué estrategias didácticas emplean los maestros para el proceso de enseñanza de la Lecto-escritura?
- 3.- ¿Crees fundamental tomar en cuenta el nivel de madurez que tienen los niños para asimilar el conocimiento?

1.2 DELIMITACIÓN DEL TEMA

“Los juegos didácticos como estrategia en la adquisición de la Lecto-escritura, en el primer grado de educación primaria: Lic. Manuel Sánchez Mármol” C.C.T. 27DPR0233T, adscrita a la Zona Escolar No. 14, del Sector No. 02. Ubicada en la Avenida Mártires de Cananea S/N Col. Indeco, Cd. Industrial, Centro. Tabasco.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El juego estimula el desarrollo físico y mental de los niños y le permite ejercitar su capacidad para convivir con otros niños y con los adultos. A través del juego, el niño entra en contacto con el mundo de los adultos, de las cosas y de la naturaleza. Estos encuentros son más reales para ellos que lo ven en los libros, el aprendizaje, es vivo y dramático y lo incorpora rápidamente en su conocimiento.

El tiempo dedicado al juego es tiempo dedicado al aprendizaje de muchas cosas importantes. El juego es uno de los principales vehículos por los cuales el niño, además de aprender cultiva su propia individualidad y “estilo”, adquiere intereses que le ayudaran a convertirse en un adulto con personalidad y lleno de recursos.

El juego es una actividad física del hombre tanto en su entorno como en su medio del cual se conoce así mismo y al mundo que lo rodea, Las características del juego son, entre otros, el hecho de que está de acuerdo con las propias necesidades, el despliegue de iniciativa, la búsqueda de soluciones novedosas y el desarrollo de la capacidad creativa.

Al jugar el niño imita, por lo general, lo que hacen los adultos que conviven con él, expresándonos lo que ve, lo que sucede en realidad, sino que también inventa, representa con su imaginación y fantasía lo que quiera que fuera verdad.

Por lo tanto, el juego resulta tan sustancial para el niño como dormir, tanto más que comer, un niño que no quiere jugar o por lo menos no lo suficiente, puede ser que algo anda mal en su interior, ya que no podemos pensar en un niño que no le guste jugar.

Por lo consiguiente el juego no es una simple distracción que llena el tiempo libre del niño, más bien es una actividad indispensable de su desarrollo; por todo esto las actividades lúdicas del niño van de la mano con los aspectos de adquisición y asimilación del conocimiento como lo señala Piaget en los estadios del desarrollo humano. Por ello educar al niño no debe ser como un oficio, ni como

algo que pueda atenerse a un programa específico de acción. El maestro debe partir de la premisa que educarlo en una relación sutil y casi indefinible que pueda ser realizada a través del juego.

Con esta propuesta se pretende ir acorde con el nuevo Modelo Educativo, ya que esta exige calidad y por ello los que juegan un papel importante son: el alumno, el padre de familia, los maestros, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues juntos construyen el conocimiento. Puesto que el juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo, la educación debe aprovechar esta oportunidad y sacar de él, el máximo provecho. El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de este juego podrá aprender una gran cantidad de cosas. No se puede relegar el juego a los momentos extraescolares o al patio de recreo, sino que tenemos que incorporar el juego al aula.

La finalidad de esta propuesta es formar mediante el juego mentes que puedan criticar, verificar y no aceptar todo lo que se les ofrezca. Además, que los niños alcancen un pensamiento, racional y una autonomía moral e intelectual.

1.4 OBJETIVO GENERAL

Aplicar juegos didácticos como estrategia en la adquisición de la Lecto-escritura, en el primer grado de educación primaria.

1.4.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- a) Que los niños logren de manera eficaz el aprendizaje de la lectura y la escritura.
- b) Construir con los alumnos, nuevos juegos que ayuden en la adquisición y reforzamiento de los conocimientos en la Lecto-escritura.
- c) Desarrollar su capacidad de expresión con claridad, coherencia y sencillez.
- d) Aprendan estrategias adecuadas para la redacción de textos sencillos de diversas naturalezas.

1.5 HIPÓTESIS

La aplicación de juegos didácticos, como estrategia pedagógica, favorece la adquisición de la Lecto-escritura en el proceso del aprendizaje.

1.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

La aplicación de juegos didácticos como estrategia pedagógica.

1.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE

La Lecto-escritura en el proceso del aprendizaje.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 EL JUEGO ES UN ASPECTO FUNDAMENTAL EN LA VIDA DEL NIÑO

Desde sus primeros días de vida. Desde el comienzo, la adquisición de conocimientos y habilidades se realiza mediante el juego. Al principio el niño juega con los dedos de sus manos o balbuceando y emitiendo sonidos, lo que puede convertirse en un juego social con la madre¹.

El juego es una posibilidad de hacer que, en forma espontánea, los niños sean inmensamente creadores a partir de sus motivos interiores, en un escenario que ellos construyen para poder expresarse por medio de la imaginación, la especulación y la indagación. El juego comprende todas las manifestaciones de la vida del niño, cualquiera que sea el ambiente en el que haya crecido; no tiene otro fin que no sea el placer mismo de jugar. El juego es una actividad espontánea y natural sin un aprendizaje previo, que se manifiesta como una acción vital que al mismo tiempo le permite al niño despertar más su imaginación y creatividad; lo incita a descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad.

El juego es realmente una preparación para la vida, ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; mediante el juego aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente: el juego da la posibilidad de desempeñar funciones que van a ser proyecciones en la vida futura: jugar a la casita, a la mamá, al doctor, los exploradores, al maestro, etc., juegos que son ensayos para acciones posteriores.

Es importante comprender que el juego es un proceso que el niño toma muy en serio, ya que para él tiene el mismo significado que para el adulto sus actividades laborales. Al igual que al adulto el trabajo le consume gran parte de su energía, en el niño sucede lo mismo con el juego, aunque lo haga por diversión y

¹Janet R. Moyles, *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. 2ª. Edición, Editorial Morata, Madrid, 1999.

se dé cuenta perfectamente de que todo es ficticio, ya que vive y goza emocionalmente en ese mundo ilusorio que ha creado su fantasía.

En los juegos se ponen de manifiesto la imaginación y la independencia². Respecto de la imaginación podemos afirmar que la capacidad del niño es ilimitada, le gusta, convertirse en animal, persona o cosa, ser creador de mundos que nunca han existido, vivir libre de órdenes temporales, etc. Igualmente, el juego favorece la independencia, ya que puede iniciar, dirigir, reír y hablar sin que los adultos le acompañen; por otro lado, ofrece libertad de responsabilidades y le permite al niño mostrar su individualidad en todas las direcciones, desarrollar confianza en sí mismo, autocontrol y capacidad de cooperación con los demás.

Otra faceta de gran importancia es la influencia emocional del juego porque permite expresar sentimientos de amor y odio, conflictos, descargar emociones, dar escape a la agresividad, al temor y a la tensión. Como actividad creadora promueve la estabilidad emocional, ofreciéndole confianza y seguridad al niño; igualmente llena su necesidad de protección y dominio del mundo que le rodea.

Sigmund Freud nos dice que en el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. Por lo que podemos deducir que el juego tiene una función catártica, una función de realización de actividades reparatorias y una función de consecución de situaciones placenteras.

El juego tiene las siguientes características: es placentero, voluntario, espontáneo, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega. A lo largo del desarrollo evolutivo del niño, el juego adopta diferentes modalidades de acuerdo con las diferentes características de cada una de las etapas que Piaget nos marca:

² Henry D. Edgren, *Juegos para Alumnos de Primaria*. 6ª. Edición, Editorial Pax México, México 2004.

1.- Juego sensomotor (aproximadamente de cero a dos años): El niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos (que constituyen las llamadas reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos.

2.- Juego simbólico (aproximadamente de dos a seis años). Su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de llamar a un objeto o fenómeno ausente, y con ellos las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

3.- Juego de reglas (a partir de los seis años). Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas establecidas (ejemplos de juego de reglas son las canicas, el fútbol, el basquetbol, etc.) Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que con frecuencia se realizan en equipo, y que tienen algún tipo de competitividad.

También debemos tener en cuenta la importancia del juguete. Se le llama juguete a cualquier tipo de objeto utilizado por el niño para sus juegos: Los juguetes más antiguos que se conocen familiarizaban al niño con el uso de los objetos manejados por los adultos, o desarrollaban en él sentimientos afectivos; servían para establecer un nexo entre su mundo mental y la realidad cotidiana. Actualmente la industria del juguete es muy importante, y en ella hay una clara preferencia por aviones, trenes, objetos espaciales, de ciencia ficción y bélicos, con un claro predominio por los juguetes automatizados y de control remoto.

Es muy importante determinar el juguete apropiado para cada edad y situación, el juguete debe ser para que el niño manipule con él y libere sus energías, el niño debe contar con los juguetes suficientes para que se exprese y juegue, pero no tantos como para que pierda el interés por exceso de estimulación, es conveniente que los juguetes sean sencillos para que su uso sea libre y espontáneo y deben ser apropiados al desarrollo y evolución del niño.

La mayoría de los juguetes para los niños tienen una carga afectiva que conservarán con el transcurrir de los años: las muñecas y los animales ayudan al aprendizaje de la maternidad y la paternidad. Tanto las niñas como los niños jugarán a alimentar, bañar, dormir o acunar a los muñecos; en las niñas esto será más característico que en los niños, quienes preferirán juguetes que les sirva como materiales de construcción; en general, a los niños les gusta todo objeto que les facilite proyectar su fantasía.

Desde el punto de vista psicológico, el juego es la creación de un paracosmo, es decir, de un mundo paralelo: lo importante quizá es considerar a este juego no sólo como la derivación de un conflicto interno, ni como el mero desdoblamiento instintivo, lo cual en gran medida es cierto, sin embargo, la propia naturaleza de su significado va mucho más allá de las interpretaciones tradicionales en el campo de la psicología. Esto puede incidir en las nuevas interpretaciones del enfoque constructivista, que nos habla de una concepción simbólica de totalidad. Vamos ahora a presentar un análisis teórico del juego.

EL JUEGO

Concepto

La palabra juego proviene del latín, *iocus*, diversión, broma. Es una actividad lúdica que comprende un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco.

El juego invade el patrón de vida de los niños desde la primera infancia hasta el final de la niñez. Algunos juegos están directamente relacionados con la observación que los niños hacen de la conducta de los adultos, como lavar los platos, jugar al doctor, etc. Otros juegos nacen de las fantasías y gustos del mismo niño. El juego puede ser una actividad de grupo o una actividad personal. Puede desarrollar las capacidades intelectuales, sociales o emocionales.

Criterios del juego

Para la interpretación del juego se han tomado en cuenta los siguientes criterios (Jean Piaget):

Primer criterio. Se deduce que el verdadero sentido de este criterio debe buscarse en la oposición entre la asimilación de las cosas a la actividad propia y el acomodo de ésta en aquélla: cuando asimilación y acomodo están indiferenciados como en las conductas del principio del primer año, parece que hay autotelismo sin que haya juego propiamente dicho, pero en la medida en que la asimilación triunfa sobre el acomodo, el juego se disocia de las actividades no lúdicas correspondientes.

Segundo criterio. Es el de la espontaneidad del juego, contrapuesto a las obligaciones del trabajo y de la adaptación real. Existen dos polos de la espontaneidad en el juego; un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada, y un polo de actividad controlada por la sociedad o la realidad. Pero así presentado, este criterio revierte en el anterior: el juego es una asimilación de lo real al yo, por oposición al pensamiento serio, que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas.

Tercer criterio. El juego es una actividad de placer, mientras que la actividad seria tiene por meta un resultado útil, independientemente de su carácter agradable. El juego a veces tiende a la repetición de posibles estados de conciencia, no para conservarlos como dolorosos que son, sino para hacerlos soportables y aun casi agradables asimilándolos a la actividad de conjunto del yo. El juego es una búsqueda de placer, pero con la condición de concebir esta búsqueda como subordinada en sí misma a la asimilación de lo real al yo: el placer lúdico sería así la expresión afectiva de esta asimilación.

Cuarto criterio. El juego carece de estructuras organizadas, por oposición al pensamiento serio que es siempre reglamentado.

Quinto criterio. La función del juego está en liberar conflictos: el juego ignora los conflictos o si se los encuentra es para liberar al yo mediante una solución de compensación o liquidación, mientras la actividad sería debate en conflictos ineludibles. Es innegable que a grandes rasgos este criterio es exacto.

En el juego, los conflictos más precisos son transpuestos en forma tal que el yo toma revancha, bien sea al suprimir el problema o al hacer que la solución se vuelva aceptable.

Todos los criterios propuestos para definir al juego en relación con la actividad no lúdica desembocan, no a disociar francamente al primero de la segunda, sino simplemente a subrayar la existencia de una orientación de carácter más o menos lúdico de la acción.

2.2 TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO

Excedente de energía. En esta perspectiva, el juego es la válvula de escape de energía que el niño tiene. Spencer (1873) decía que los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir su energía para poder sobrevivir, encuentran en el juego un escape para su excedente de energía. La objeción más importante a esta postura es que no da ningún sentido a la actividad de jugar.

Esparcimiento y recuperación³. Una segunda teoría sostiene que el juego es una forma de descansar y recuperarse después de gastar energías (Lazarus, 1883). La frecuencia con que el juego se da entre niños se explica por la enorme necesidad de esparcimiento que tienen debido a la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos conceptos y habilidades nuevos. Pero otra vez, no se le da sentido al contenido mismo de la actividad del juego.

³ Bryant J. Cratty, *Juegos Didácticos Activos*. 8ª. Edición, Editorial Pax México, México 2004.

Preparación. El juego se describe como conducta instintiva en la que los niños practican los elementos más pequeños de conductas adultas más complejas. Por ejemplo: bañar a una muñeca es la práctica anticipadora de la responsabilidad materna (Grass, 1898, 1908). Hay dos críticas importantes en esta explicación: primero, es muy difícil identificar qué clase de patrones de conducta adulta se podrían aplicar a muchos juegos infantiles, y segundo, la premisa de que actividades tan complejas como ser padres, trabajar o construir una relación amorosa son instintivas, es muy cuestionable (Millar, 1968). Sin embargo, esta explicación sugiere relaciones entre las actividades infantiles y las de los adultos.

Recapitulación. Algunos teóricos (Hall, 1906) han tratado de ligar el juego con la evolución de la cultura humana. Dicen que, al jugar, el niño reaccúa la transición de la humanidad, desde la época de la caza y la recolección, hasta la sociedad industrial actual. Esta explicación presupone un progreso lineal en el paso de una etapa de la civilización a otra, mucho más de lo que la historia de la civilización nos enseña (Bennet, 1976). No ha habido un progreso único que vaya de las sociedades simples a las complejas. Hay ejemplos primitivos de culturas con alta tecnología, como los de los egipcios, y ejemplos recientes de sociedades agrícolas simples, que intentan sobrevivir sin tecnología⁴

Crecimiento y mejoramiento. Otra manera de considerar el juego es mirarlo como un modo de aumentar las capacidades del niño. Es el medio que el niño utiliza para practicar nuevas capacidades y para ensayar realizaciones ya obtenidas (Appleton, 1910). Esta posición considera que el juego dirige al niño hacia una actividad que produce crecimiento de otras actividades, como la

⁴ Oscar A. Zapata, *El Aprendizaje por el Juego en la Escuela Primaria. Perspectiva psicogenética*, 6ª. Edición, Editorial Pax México, México, 1989.

repetición, la resolución de problemas, el estudio o la exploración, que cumplen una función similar.

Reconstrucción cognoscitiva. Piaget (1951) afirma que el juego es sobre todo una forma de asimilación. Empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreta, el niño utiliza el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos, cómo el objeto o la situación que se asemejan a conceptos ya conocidos. Piaget consideró al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

Expresión socioemocional. La tradición psicoanalítica ofrece dos explicaciones para el juego; primero, el juego es una expresión simbólica de deseos; segundo, el juego es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión. Ambos tipos de juego son un desahogo para las emociones (Freud, 1953), 1955; Erikson, 1950).

Al contrario de lo que piensa Piaget, que el juego es asimilación, el psicoanálisis considera al juego como la creación de oportunidades específicas, para dominar retos que todavía no se han conquistado en la realidad. Pero esta explicación no dice que por qué algunos conflictos se transforman en juego y otros no.

Tres tipos de juego.

El juego sensorio motriz:

La primera forma de juego es la manipulación sensorio motriz. Tan pronto como las actividades de movimientos caen bajo el control del niño, las comienza a usar y a explorar en forma de juego. El juego sensorio motriz de los primeros seis meses puede ser chuparse el dedo, poner primero una mano y luego la otra frente a los ojos, o patear con energía los costados del corral o la cuna.

El juego sensorio motriz no solamente recibe la influencia de las características de los juguetes (que hacen ruido o que son flexibles y fáciles de aplastar), también cuenta la comodidad que el niño siente en la situación que está. En el ambiente familiar en el que el bebé se siente seguro de la presencia de objetos y personas conocidas hacen más juegos sensorio motrices que en otras partes. Algunos estudios sobre el desarrollo del apego utilizan este hecho para medir la intensidad del apego del niño.

Por lo regular, si quien cuida al niño está presente, éste se atreve a manejar juguetes y a explorar un medio no conocido. Esto parece apoyar la opinión de Piaget (1951) que afirma que el juego tiene mucho más un sentido de asimilación que de acomodación.

El juego simbólico:

La fantasía es un recurso interno que el niño tiene para adaptarse a lo que el medio le demanda. Aquí se resumen tres funciones simbólicas del juego que se han identificado; primero, el juego simbólico le ofrece al niño aún medio para asimilar a los esquemas ya conocidos, experiencias nuevas o discrepantes (Piaget); segundo, el juego simbólico permite la expresión de emociones, hecha bajo control. En él, la emoción, el objeto de la emoción o la persona que la está sintiendo, se disfrazan con el simbolismo (Freud); tercer, el juego simbólico es un modo integral de resolver problemas, sentir, aprender a dominar o experimentar nuevas funciones.

En el centro del juego simbólico está el símbolo. La razón por la que ciertos juegos simbólicos se gozan tanto y se juegan tanto, debe ser por la riqueza de los símbolos que contienen. Los símbolos son objetos o imágenes que tienen varias capas de significado. Cuando un objeto inanimado, como una muñeca, una botella o una calabaza, se torna por la imaginación del niño es un símbolo, la interrelación con la muñeca tiene para el niño más sentido que el simple nivel de conducta. Piaget dice que al menos hay dos grupos de símbolos que están ligados con los sentimientos personales profundos: los relacionados con el cuerpo del niño

y los relacionados con el nacimiento que los bebés. La intensidad de concentración y energía que el niño despliega cuando juega alrededor de estos temas indica la importancia que tiene los esfuerzos que hace el niño para integrar los temas básicos de su origen, autoestima y relaciones con los que le son importantes.

En el juego simbólico el niño expresa lo que siente, lo que anhela, lo que desea, sus conflictos, fobias, etc. La función del juego simbólico distorsiona los objetos de la realidad con el propósito de complacer la fantasía del niño. El niño reconstruye el mundo a partir de sí mismo. Es por esto que el egocentrismo intelectual alcanza su punto máximo en el transcurso de esta primera etapa.

Como su pensamiento es esencialmente a través de imágenes, la representación del niño evoca realidades particulares y por consiguiente simbólicas, Se funda en un sistema de relaciones entre la cosa y su imagen correspondiente, que el lenguaje no puede expresar, ya que la visión intuitiva es particular y por eso prácticamente incomunicable. Esta dominación de un pensamiento mediado por imágenes encierra al niño en sí mismo.

Este pensamiento puede observarse en el juego simbólico, en el que el niño transforma lo real con función de sus necesidades y deseos del momento. Según las exigencias del juego, una concha podrá ser un gato, por asimilación de su forma arqueada al lomo del animal, es decir, por compresión de una semejanza parcial entre el significante y el significado, o un plato será un cochecito para acostar una muñeca, o un barco, etcétera.

La realidad es transformada por el juego simbólico a medida que el juego se desarrolla, es decir, a voluntad de las exigencias del deseo expresado en y por el juego. Es por esta razón que Piaget pudo decir que el juego simbólico es el egocentrismo en su estado puro.

El egocentrismo infantil es una indiferencia entre el medio social y el yo, o bien, una indiferenciación desde el punto de vista propio y el de los otros. El niño habla y piensa de manera egocéntrica por dos factores:

1. Por falta de vida social duradera entre niños de su misma edad.
2. Porque el lenguaje “social” del niño es el empleado en la actividad infantil fundamental: el juego, pues en él se utiliza un lenguaje individual constituido por gestos, mímica, movimientos y símbolos.

Sobra decir que un pensamiento así dominado por el simbolismo esencialmente particular, personal y, por esta razón, incomunicable, ya que hay tantos símbolos diferentes como individuos, no es un pensamiento socializado. Así, todas las descripciones ideadas por Piaget acerca del egocentrismo implican artificialismo, animismo, finalismo, realismo intelectual, etcétera.

Para Piaget todo símbolo es a la vez consciente e inconsciente o primario y secundario, es decir, el símbolo puede compartir además de su significación inmediata y comprendida por el sujeto, significaciones más profundas de tipo inconsciente. En el simbolismo secundario son las preocupaciones íntimas las que forman parte del juego, los deseos secretos y con frecuencia inconfesables,

La declinación de los juegos simbólicos empieza porque el sujeto comienza a adaptarse cada vez más a la realidad, y por tanto el símbolo llega a perder su carácter deformativo para transformarse en una reproducción imitativa de lo real, gracias a la socialización.

El juego con reglas:

Piaget dice que, de los tres tipos de juego posibles, los juegos con reglas son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta. Las mismas reglas dan a los juegos una dimensión social. Proporcionan límites convencionales, consecuencias y premiso para la acción, Las reglas dan la estructura al juego y aumentan el reto. Se puede decir que las reglas del juego son las coacciones de la realidad que el jugador acepta tener. Este tipo de juego es voluntario, en él hay una confrontación de fuerzas, se determina por reglas, su resultado no es equilibrado, porque hay ganadores y perdedores, Este tipo de juego exige competencia.

2.3 EL CONOCIMIENTO Y EL APRENDIZAJE ESCOLAR

Para que el maestro pueda propiciar el aprendizaje y desarrollar el conocimiento de sus alumnos tiene que comprender cómo se forman los conocimientos y a que leyes obedece el aprendizaje. Es por esto que, antes de abordar la parte dedicada al aprendizaje propiamente dicho, haremos unas reflexiones sobre el desarrollo del conocimiento⁵.

Al nacer, el niño dispone sólo de algunas conductas simples, basadas en su mayor parte en reflejos innatos. Pero junto con esas conductas primitivas, el individuo presenta una clara disposición para el desarrollo de sus potenciales. El potencial que ahora nos toca estudiar es el intelectual y para hacerlo partiremos de premisas actualmente aceptadas en forma casi general.

Tomando el punto de vista constructivista que postula que el conocimiento no es una simple copia de la realidad y que el sujeto que aprende tiene un papel muy activo que jugar para hacer suyos los contenidos que la realidad le propone, trataremos de comprender:

1. Qué es lo que desarrolla.
2. Cómo se efectúa ese desarrollo y
3. Qué factores intervienen en ese desarrollo.

1.- Que es lo que desarrolla:

Dos son los aspectos a tener en cuenta para entender el desarrollo del conocimiento.

- A. Las estructuras de la inteligencia.
- B. Los contenidos del conocimiento.

⁵ Hebe Solves, *Lectura y Literatura: Estrategias y Recursos Didácticos para enseñar a leer y escribir*. Ediciones Novedades Educativas de México, México, 2000.

Las estructuras de la inteligencia constituyen los instrumentos por los cuales el conocimiento se organiza. Estas estructuras se van formando poco a poco a partir de los primeros reflejos innatos y a través de la interacción con el medio.

El sujeto organiza conductas que obedecen a una lógica, que al principio es una lógica-acción, para ser, luego una lógica-operación. Para pasar de la lógica-acción a la lógica-operación el individuo tiene que hacerlo utilizando las diferentes formas de la función semiótica, siendo el lenguaje lo más importante. El lenguaje internalizado permite la fluidez del pensamiento. Los contenidos del conocimiento o comprensión y explicación de la realidad dependen del nivel de desarrollo de las estructuras de la inteligencia.

Haremos una breve enumeración de las Estructuras de la Inteligencia y de los Contenidos del Conocimiento, sin hacerlos corresponder estrictamente⁶.

A. Estructuras de la Inteligencia o Instrumentos de Conocimiento	B. Contenidos del Conocimiento o Compresión y Explicación de la Realidad a través de:
Inteligencia sensorio-motora (0 a 2 años)	
<ul style="list-style-type: none"> - Esquemas reflejos. - Establecimiento de nuevos esquemas de acción. - Inteligencia práctica o empírica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fseudo imitación. - Ritualización. - Juego de acción. - Imitación.
<p>1. Principios de la Asimilación Reproductora de Orden Funcional. (Ejercicio de chupar, tirar, etc.)</p> <p>2. Inicio de la Asimilación Generalizadora. Extensión de un esquema a otros objetos (todo lo que se puede chupar, tirar, etc.)</p> <p>3. Comienza la Asimilación de Reconocimiento (discriminación de situaciones), comienzo de anticipación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos funcionales. - Búsqueda del objeto ausente. <ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje. - Juego con arena o plastilina. - Inicio del juego simbólico. <ul style="list-style-type: none"> - Escritura – Dibujo.
Pre-operatorio (2 – 6 años)	
El sujeto pasa la Representación Simbólica.	Uso del lenguaje verbal. Inicio del lenguaje escrito:

⁶ Santiago Castillo Arredondo, *Evaluación Educativa de Aprendizajes y Competencias*. Editorial Pearson Educación, México, 2010.

<p>Uso de la Evocación.</p> <p>Uso de la Anticipación.</p> <p>Lógica Elemental.</p> <p>Establecimiento de la Función.</p> <p>Semiótica.</p> <p>Comienzo de la Descentración.</p>	<p>Pseudo letras_escritura figural.</p> <p>Cuenta cuentos.</p> <p>Describe eventos.</p> <p>Puede prever lo que necesita y pedirlo.</p> <p>Pensamiento transductivo (del particular al particular).</p> <p>Comunicación verbal</p> <p>Escritura elemental:</p> <p>Pseudo-letras sin control de cantidad.</p> <p>Trabajo con estados más que con transformaciones.</p>
<p>Operaciones Concretas (6 – 11 años)</p>	
<p>Interiorización progresiva de las Representaciones.</p> <p>Comienzo de las Operaciones Lógicas (pensamiento reversible).</p> <p>Razonamiento lógico Concreto:</p> <p>Inductivo (del particular al general).</p> <p>Deductivo (del general al particular)</p> <p>Afirmación de la Función Semiótica.</p>	<p>Posibilidad de trabajar con transformaciones.</p> <p>Conservación de la cantidad.</p> <p>Conservación del peso.</p> <p>Noción de número.</p> <p>Operaciones aritméticas elementales.</p> <p>Conservación del volumen,</p> <p>Nociones de espacio.</p> <p>Nociones de tiempo.</p> <p>Nociones de velocidad.</p> <p>Posibilidades de enriquecer el lenguaje como forma de comunicación social.</p> <p>Lectura comprensiva.</p>
<p>Operaciones Formales (11 años a 16 – 18)</p>	
<p>Pensamiento Hipotético Deductivo.</p>	<p>Manejo del método científico,</p>

	Conocimiento objetivo de la realidad, Combinatoria. Concepción de lo posible.
--	---

2.- Cómo se efectúa el desarrollo:

Para Piaget, el desarrollo tanto de las estructuras como de los contenidos se efectúa a través de las invariantes funcionales. Llamamos variantes funcionales a los procesos de interacción adaptativa que denominamos Asimilación y Acomodación⁷.

La Asimilación designa la acción del lenguaje sobre el objeto. Esta acción va a depender de los instrumentos de conocimiento que tiene el sujeto, es decir, que sus estructuras cognoscitivas. Así una acción de clasificación será diferente si la realiza un niño de 3 a 4 años (etapa preoperatoria), que si la realiza un niño de 7 u 8 años, que ya maneja las operaciones concretas. Lo mismo para una acción de lectura o de escritura, el abordaje de la misma será muy diferente en el niño pequeño que sólo hace garabatos, al del niño que ya intenta escribir, aun cuando no lo haga en forma totalmente correcta.

La Acomodación consiste en las modificaciones que el sujeto realiza sobre sus propias estructuras con el fin de adaptarlas mejor al medio. En general, las acomodaciones permiten ampliar los esquemas de acción. Las dos acciones, Acomodación y Asimilación, se complementan y a través de coordinación recíprocas se logra que el sujeto funcione en forma cada vez más adaptada a la realidad. Es decir, que el sujeto se desarrolle al desarrollar sus estructuras y los contenidos de las mismas.

⁷ Emilia Ferreiro, Alfabetización, Teoría y Práctica. Siglo Veintiuno Editores, 5ª. Edición, México, 2002.

3.- Factores que intervienen en el Desarrollo:

Los elementos circunstanciales, la calidad del medio, las oportunidades de acción y un sin número de situaciones, determinan el que se logre o no el desarrollo óptimo de los potenciales cognoscitivos de un sujeto. Trataremos de explicar cómo el comprender la importancia de ellos y facilitar su acción, será una de las formas más eficaces del “educar”, es decir, de propiciar el desarrollo del individuo.

Como primer factor hablaremos de la acción, la acción del sujeto sobre los objetos; la acción transformadora lleva al niño a realizar experiencias no sólo físicas por las cuales el niño conoce las características lógico-matemáticas, que realiza tanto sobre los objetos como a través de los objetos, descubriendo sus propiedades por medio de abstracciones que logra realizar a través de las acciones mismas. Estas experiencias enriquecen al niño que en general tiene mucha más comprensión de las cosas cuando las ve, las toca, las manipula, las compara, las clasifica, etc., que cuando sólo recibe una explicación verbal de ellas.

El segundo factor es el proceso o camino que recorre un sujeto para llegar a su culminación o cabal perfeccionamiento. Toda noción, operación, o simple conocimiento de algo, pasa por un proceso. El niño no conoce de inmediato las cosas, las va conociendo poco a poco y las va interpretando de acuerdo con ese conocimiento. Sabemos que llegar al conocimiento pleno o total de algo es casi imposible, pero que el camino que normalmente recorre un sujeto “el proceso que sigue para llegar a un punto definido del conocimiento”, es muy parecido al que siguen casi todos los sujetos. Por eso es muy importante, sobre todo para el maestro, conocer los procesos que sigue el niño para llegar a la noción de cantidad o de número, a manejar algunas nociones físicas, o hacer uso de la lectura y la escritura en forma fluida y comprensiva.

El tercer factor es la comunicación o transmisión de experiencias, reflexiones, valores, etc. Las formas de comunicación son variadas. El niño desde que nace se comunica a través del llanto, la sonrisa, la acción. Poco a poco se va

adquiriendo el lenguaje, y a través de él, va aprendiendo a dialogar, a pedir información, a cuestionar el porqué de las cosas, o a manifestar en general su pensamiento. La lectura y la escritura se vuelven un medio de adquisición de conocimientos que, aunque no supe a la experiencia, si logra enriquecerla y en cierta forma plasmarla.

Por último, el cuarto factor sería la oportunidad de resolver conflictos, situaciones ambiguas o contradictorias; llegar a sobrepasar la dificultad o la parálisis en que caemos supone el poder reflexionar, juzgar, valorar, inventar soluciones, crear nuevos instrumentos; en una palabra, aprender de nuestras propias experiencias y crecer, o sea ampliar nuestros instrumentos de conocimiento, nuestra capacidad de adaptación.

El Aprendizaje.

Aprender es sin duda uno de los vocablos con mayores acepciones en casi todas las lenguas. Lo usamos constantemente, pero si lo queremos definir nos vemos sumergidos en un mar de teorías y elementos que en él intervienen, de tal manera que optamos por seguirlo usando sin saber exactamente qué es. Comenzaremos por aceptar que al igual que el crecimiento, el aprendizaje se da desde que el niño nace. Así aprende a ver, a oír, a explorar el mundo que lo rodea, aprende a hablar, a caminar, a saludar. Aprende, además, un sin número de conductas por simple repetición.

De acuerdo con lo que hemos venido viendo en la teoría del desarrollo, puede haber dos clases de aprendizaje. El aprendizaje simple o de contenidos y el aprendizaje amplio o sea la formación de estructuras del conocimiento. El aprendizaje amplio comprende el aprendizaje simple y se confunde con el desarrollo. El sujeto inteligente asimila una gran cantidad de contenidos en forma de objetos, de operaciones o de relaciones, el nivel de asimilaciones de un sujeto depende de sus esquemas de asimilación, es decir de sus estructuras cognoscitivas.

Si sus estructuras cognoscitivas son muy simples, no podrá asimilar más que contenidos simples; pero si el sujeto actúa sobre esos contenidos y los transforma, si logra “forzar” sus estructuras tratando de comprender más y logrando mejores razonamientos, entonces amplía sus estructuras y asimila más aspectos de la realidad. Esa ampliación de las estructuras le llamamos acomodación. Así pues, al igual que el desarrollo, el aprendizaje se logra a través del doble sistema de asimilación y a acomodación.

El verdadero aprendizaje supone una comprensión (cada vez más amplia) de los objetos que se asimilan, de su significado, de sus relaciones, de su aplicación, de su utilización. Quiere decir que tanto las nociones como las operaciones forman parte de totalidades significativas que se adquieren a través de procesos evolutivos. Quiere decir que, en cualquier proceso, el niño no puede pasar del grado 2 al grado 6 sin haber pasado por grado, 3, 4 y 5.

Quiere decir que en el aprendizaje el actor principal es el sujeto mismo que actúa sobre la realidad y la hace suya en la medida que la comprende y la utiliza para adaptarse mejor a las exigencias del medio, Quiere decir que el maestro acompañe al niño, lo motiva, lo interesa, le presenta situaciones estimulantes, lo interroga y así logra que adquiera niveles más complejos de conocimiento.

Papel del maestro en el aprendizaje.

Por muchos años se ha hablado del proceso enseñanza-aprendizaje sin definir claramente lo que este famoso proceso significa. Se ha enfatizado uno u otro de los dos componentes sin obtener el resultado óptimo deseado.

Es así que, durante décadas, el proceso se ha centrado en el aspecto enseñanza y se ha dado por hecho el aprendizaje como si automáticamente a toda enseñanza correspondiera un aprendizaje, así, lo que se evaluaba en el aprendizaje del niño era lo que el maestro había enseñado, a una buena enseñanza debe seguir como corolario un buen aprendizaje.

La realidad nos muestra lo contrario. Puede haber maestros muy buenos, pero si el maestro no tiene en cuenta al niño, su nivel de desarrollo, su capacidad de asimilación, sus características de ritmo, etc., no podrá nunca lograr que el niño “aprenda” lo que él quiere, así su enseñanza será inútil y el maestro se sentirá decepcionado de su labor.

El maestro, conociendo en qué nivel de desarrollo se encuentra el niño, sabiendo cómo evolucionan los procesos particulares de cada uno de los conocimientos que él quiere que el niño haga suyos, le organizará un programa de aprendizaje, le proporcionará los elementos necesarios, lo motivará, lo interesará a través de sus preguntas, lo enseñará a investigar, a observar, a sacar conclusiones significativas y sólo así, en esa doble interacción maestro-alumno, alumno-maestro, alumno-alumno, se lograra un verdadero aprendizaje, es decir, en enriquecimiento del intelecto y de la personalidad total del individuo, o sea del sujeto que aprende.

Las producciones e interpretaciones que los niños realizan, así como las diversas preguntas y conceptualizaciones que formulan acerca de lo que se escribe y lo que se lee, son indicadores que nos permiten comprender los diferentes momentos evolutivos que constituyen el proceso de adquisición de la lengua escrita. Continuación se muestran las diferentes conceptualizaciones de los niños que caracterizan los distintos momentos evolutivos del proceso de adquisición de la lengua escrita.

Al principio, el niño en sus producciones realiza trazos similares al dibujo cuando se le pide que escriba.

- 1) Las producciones del niño manifiestan una diferenciación entre el trazo-dibujo y el trazo-escritura, como puede apreciarse en los ejemplos:
- 2) En estos casos los niños insertan la escritura en el dibujo, asignado a las grafías o pseudagrafías trazadas la relación de pertenencia al objeto dibujado; como para garantizar que ahí diga el nombre correspondiente. Las grafías sin el dibujo sólo “son letras”.

- 3) Ya no escribe dentro del dibujo sino fuera de él. Pero de una manera muy original: las grafías se ordenan siguiendo el contorno del dibujo.
- 4) Poco a poco la escritura comienza a separarse del dibujo; aunque se mantiene cerca, no se incluye dentro de él.
- 5) En este caso la grafía que acompaña el dibujo es una grafía convencional del sistema de escritura. En lo que a interpretación se refiere, el niño con esta conceptualización asigna un significado a sus producciones, el cual está estrictamente ligado al dibujo, ya que es la presencia de éste la que garantiza la estabilidad de la interpretación.

Escrituras unigráficas.

Las producciones que niño realizan se caracterizan porque a cada palabra o enunciado le hace corresponder una grafía o pseudografía, que puede ser la misma o no, para cada palabra o enunciado.

1. Escrituras sin control de cantidad.

Cuando el niño considera que la escritura que corresponde al nombre de un objeto o una persona se compone de más de una grafía, emplea la organización espacial lineal en sus producciones; no obstante, no controla la cantidad de grafías que utiliza en sus escrituras.

2. Escrituras fijas.

A partir de este momento se hace presente una exigencia en las producciones del niño, dicha exigencia tiene que ver con la cantidad de grafías para representar una palabra o un enunciado; los niños consideran que con menos de tres grafías las escrituras no tienen significado. Estas exigencias aparecen como demanda cuando el niño se enfrenta a textos producidos por otros; al tratar de interpretarlos dice: “son nomás dos”, “son muy poquitos”, “no dice nada”, etc.; sin embargo, cuando el texto cumple con esta característica, es posible, para el niño, asignar distintos significados a escrituras iguales.

3. Escrituras diferenciadas.

Las producciones de los niños representan diferentes significados mediante diferencias objetivas en la escritura. Al interpretar textos, el niño trata de que la emisión sonora corresponda al señalamiento del a escritura, en términos de “empezar juntos” grafías y emisión sonora y “terminar juntos”.

2.4 LA PREHISTORIA DEL LENGUAJE ESCRITO EN EL NIÑO

Antes de que la escritura aparezca como una tarea escolar ineludible, antes de que el niño sea iniciado en los rituales de la alfabetización, la escritura existe. Históricamente hablando, no cabe duda de que la escritura tiene un origen extraescolar⁸. Que el comienzo de su organización de tanto objeto de conocimiento precede a las prácticas escolares. Que la escritura efectiva evoluciona en el niño a través de modos de organización que la escuela desconoce, porque ha heredado del tiempo de la formación de los escribas el cuidado por la reproducción fiel. La escritura existe inserta de múltiples objetos físicos en el ambiente que rodea a un niño urbano (incluso cuando este pertenece a los medios más marginados de la sociedad urbana). La escritura existe inserta en una compleja red de relaciones sociales.

A su manera y según sus posibilidades, el niño intenta comprender qué clase de objetos son esas marcas gráficas, que clase de actos son aquellos en los que los usuarios la utilizan.

1. La interpretación de textos propios y de textos producidos por otros:
2. La producción de textos;
3. La evolución de las denominaciones (principalmente la distinción entre letras, números y entre leer y escribir)

⁸ Instituto Superior de Formación del Profesorado, *Investigación sobre el Inicio de la Lecto Escritura en edades tempranas*. Edición Ministerio de Educación Cultural y Deporte.

4. La evolución en el conocimiento y la función de los objetos portadores de textos (libros, periódicos, calendarios, etc.)

De todas las tareas exploradoras vamos a referirnos ahora únicamente a la evolución de la producción de textos, es decir, de la escritura misma. Tratamos de ver como los niños construyen una escritura a través de diversas situaciones que clasifican en 4 tipos:

- a) Escrituras “descontextuadas” (de las cuales el dictado es un ejemplo).
- b) Escrituras vinculadas a una representación gráfica propia (poner “algo con letras” a un dibujo).
- c) Escrituras vinculadas a una imagen (naipes sin textos, figuras recortadas y pegadas, etc.).
- d) Escrituras vinculadas a objetos (organizar un mercado o una juguetería y hacer letreros correspondientes).

Un sujeto que asimila para comprender, que debe crear para poder asimilar, que transforma lo que va conociendo, que construye su propio conocimiento para apropiarse del conocimiento de los otros.

A) El dibujo y la escritura: Relación figural y espacial.

Uno de los primeros problemas que los niños afrontan para construir una escritura es definir la frontera que la separa del dibujo. Es, por un lado, la diferencia entre grafía-dibujo, próxima en su organización a la forma del objeto, y la grafía-forma-cualquiera, que no guarda con el objeto sino una relación de pertenencia producto de la atribución, adquiriendo la capacidad de simbolizar en virtud de un acto de puesta en relación hecho por el sujeto, y no por una similitud figural con el objeto.

Una progresión se observa en el caso de los textos asociados a los dibujos hechos por los niños.

La necesidad de incluir las grafías dentro del dibujo responde a una razón bien precisa: en todos los casos las grafías así incluidas son apenas “letras” que

aún “no dicen” sino que guardan una relación de pertenencia tan frágil que ella se desvanecería si la inclusión dentro de los límites de la figura no la garantizara.

B) Variedad y cantidad: las condiciones de la atribución.

Hay pues una progresión de las grafías, que pasan de la semejanza figural a la grafía tratada como “forma cualquiera” o bien la grafía circular (la bolita), que sin ser necesariamente figural, corre el riesgo de transformarse en tal en cuanto va inserta en un dibujo. Hay también una progresión de la ubicación de las grafías (dentro / en la frontera/ fuera de la imagen). Pero hay también, simultáneamente, una progresión en el control de la cantidad de grafías y en la constitución de las grafías en tanto objetos sustitutos.

En el comienzo de la diferenciación entre dibujo y escritura (comenzó que no puede estar marcado necesariamente por una neta distinción entre las grafías, sino por la intención de quien las produce) las grafías se atribuyen libremente en el espacio disponible. No hay aún linealidad ni atención a la variedad de caracteres ni a la cantidad de caracteres. Una vez iniciada la actividad de escribir, es el espacio disponible el que le crea límites.

El proceso consiste, por una parte, en organizar las grafías sobre una línea; por otra, en introducir cierta variedad en las grafías ordenadas (aunque más no sea la alternancia entre bolita y palito, entre bolita y cruz, etc.)

La organización lineal de los caracteres aparece en escrituras “descontextuadas”. Es comprensible, ya que la presencia de la imagen sugiere el contornearla o el organizar las grafías en su proximidad inmediata, lo cual puede hacer atender a otro tipo de factores, aunque el niño sepa ya que las letras se organizan en el espacio unas después de otras, en una serie que nada tiene que ver con la organización de los trazos que van a construir finalmente un dibujo.

La variedad de caracteres puede aparecer tanto es el caso de las escrituras contextuadas (escrituras para imágenes u objetos). En el caso más puro de control riguroso sobre la cantidad de grafías, el niño impone una correspondencia

biunívoca para poner en relación dos conjuntos: el de las imágenes u objetos y el de las grafías que constituyen su repertorio.

C) Letras en tantos objetos sustitutos.

No debería asombrarnos que las letras no sean vistas, de inmediato, como objetos sustitutos (es decir, como objetos cuya función es la de representar a otros) una vez diferenciadas tanto el dibujo representativo como de las marcas ornamentales quedan definidas apenas por la negativa: son “otra cosa”. Que a ese conjunto de “lo que no es dibujo” se le denomine “letras”, “números” etc. No implica que se lo conciba como un conjunto de elementos sustitutos de otros.

Martín observa con nosotros una serie de naipes con dibujos algunos de los cuales un texto:

“¿Qué es?” (Imagen) – (un muñeco)

“¿Qué se podría leer acá?” (Texto) “letras”

“En las letras ¿qué dice? - “letras”

¿En las letras dice letras? – (Asistente)

“Mira, ¿y esta trae letras’ (imagen sin texto) – (niega)

“¿Qué es?” (Imagen) “un muñeco”

“Le voy a poner letras”. En las letras ¿qué le pongo? – (letras)

¿Letras que digan qué? – “letras”

Al mismo niño, tres meses después, le pedimos que escriba su nombre, y hace una serie de barras y puntos, pero solo ha puesto letras”. Dos meses más tarde, analizamos con él una serie de imágenes con texto, y hay un levísimo progreso.

Las respuestas testimonian un mismo proceso: las letras son objetos particulares del mundo externo; como cualquier otro objeto, tienen un nombre.

Antes de que los textos sean realmente objetos sustitutos son los textos de alguien o algo, son para ese algo o ese alguien, es allí donde el objeto o personaje se llama de cierta manera, porque allí está su nombre.

El nombre es solo un conjunto de letras, el texto que es puesto en relación con un objeto o imagen. Nombre es lo escrito, y no la interpretación de lo escrito. Nombre, en este momento de la evolución, remite a una categoría de lo escrito (que se diferencia de “letras” o su equivalente). Para que las letras se constituyan en un sistema relacionado pero independiente del sistema de los grafismos figurativos, es preciso fijar previamente las condiciones de la atribución. Que las letras empiecen a “decir algo” en la proximidad de una imagen no significa aun que ellas “digan” fuera de esta condición privilegiada.

Esta clara dependencia de la imagen tiene su razón de ser: si las letras son objetos sustitutos tiene significado; para saber cuál es su significado hay que ponerla en relación con los elementos de los otros sistemas (el sistema de los objetos del mundo). Ellas servirán para representar una propiedad esencial de los objetos que le dibujo como al no lograr representar, el nombre.

La evolución de la interpretación de la escritura de los nombres (con los que puede leerse una oración) la escritura de enunciados es otra historia que no podemos seguir aquí. Pero como los nombres constituyen el prototipo de “lo escribible”, volvamos a la constitución de las escrituras, centrándonos en la escritura de los nombres.

D) Cantidad mínima de grafías.

La exigencia de cierto número mínimo de grafías por debajo del cual la escritura deja de ser “legible” (es decir interpretable) en el caso de Víctor no se puede escribir “barco” con una sola letra ni con dos, con una sola “nomas dice ba”, hacen falta tres para que el barco este completo.

Esto no es aún un análisis silábico propio del periodo de escritura silábica (cuando el niño pone una letra para cada sílaba. Son apenas las relaciones entre

lo completo y lo incompleto: una incompletud de “la escritura” se hace corresponder otra incompletud “la del nombre”.

Lo que si saben estos niños es que una escritura es un compuesto de partes lineales ordenadas. Aunque las relaciones entre la parte y el todo no puedan aun ser analizadas, ni las reglas de composición que permiten engendrar las totalidades.

E) Mínimo y máximo.

Una vez definido el límite inferior, queda por establecer el rango de variaciones admitidas, y la razón de esta variación. Aquí surgen dos soluciones alternativas: buscar algún criterio externo que permita regular la cantidad máxima, dentro de límites compresibles, o bien fijar al a vez el mínimo y el máximo, estipulando que toda escritura se compone de una cantidad fija de caracteres.

Esta última solución fijar a la vez el mínimo y el máximo para todas las escrituras es una solución menos elaborada que la otra, menos durable y más sujeta a contradicciones. No siempre precede a la otra, aunque tienda a hacerlo. Pero muchas veces se le ve reaparecer, cuando fracasan los intentos por encontrar una regla general que permita controlar las variaciones de la cantidad de los caracteres. Variar la cantidad de grafías, pero con un criterio estable de control, y al mismo tiempo cuidar la variedad interna entre las grafías, de manera de no repetir dos veces la misma escritura, exige un esfuerzo de coordinación difícil de alcanzar (aquí, como en otros dominios del desarrollo cognitivo).

F) El control y las partes.

Como la escritura es un compuesto de partes, (que ya hay un mínimo necesario) la interpretación de esas partes llega a convertirse en una necesidad cognitiva. Cuando a un solo objeto se hace corresponder cinco signos, la significación de cada una de las grafías, que componen la escritura total también es clara. (“cinco números para que sean cinco manzanas”) pero cuando a un único objeto se le hace corresponder a una serie de tras grafías como mínimo ¿Cuál es

la significación de cada una de ellas? Es en ese momento en que las partes se constituyen en observables, pasan por primera vez a ser elementos cuya relación con el todo se intenta comprender. Surge así la descomposición de la palabra en partes, y el intento de poner en correspondencia las partes de la palabra (sus sílabas) en el orden de emisión, con las partes ordenadas de la palabra escrita (sus letras).

G) Información y asimilación.

¿Cómo entra la información específica del medio en esta historia? Hasta ahora estamos en el dominio de las letras que valen por lo que el sujeto determina en cada caso que valgan. Cantidad y variedad son los criterios claves. Una letra “una cualquiera” para una sílaba. Ni siquiera la misma letra para la misma sílaba. Los niños enfrentan los mismos problemas cognitivos para construir sus escrituras.

El punto en el que se diferencian drásticamente ambas líneas evolutivas es el siguiente: el medio provee a los niños con una escritura estabilizada antes de entrar a la escuela primaria. Esa escritura es la del nombre propio, los niños saben reproducir la serie de letras que componen sus nombres antes de los 6 años (algunos de ellos mucho antes), para otros la escritura convencional del nombre propio es una adquisición escolar.

Que sepa reproducir esta escritura no significa que se comprenda su modo de composición. Pero esta escritura nos parece entrañar dos consecuencias que ninguna otra puede tener: es el primer ejemplo claro de escritura libre de contexto, de escritura cuya interpretación no depende de la imagen que se sitúa en sus proximidades o del objeto que le da base material.

Insistimos: el nombre propio es tanto fuerte de información como de conflicto. El niño no entiende porque la cantidad de letras no está en relación con la edad; no entiende porque su letra “que es la suya propia” puede aparecer en otras escrituras; podrá dar una interpretación estable a esa totalidad de comprender la relación que guardan las partes con el todo.

La información recibida del medio debe ser siempre asimilada, es decir, procesada por el sujeto para resultar efectiva. No es la información en sí que crea un conocimiento, muchos dan muestra típica de imposibilidad de asimilación de la información recibida.

H) Reflexiones finales.

Si hemos dedicado la mayor parte de esta exposición al periodo que antecede a las escrituras convencionales, es por un doble motivo:

1. Porque ellas pertenecen al periodo menos estudiado de la evolución de la escritura (a lo que Vigotsky llamaba “la prehistoria del lenguaje escrito en el niño”); al periodo menos reconocido por la institución social, (tanto familiar como escolar).
2. Porque ellas muestran en el estado más puro los procesos constructivos que tiene lugar en el sujeto que intenta apropiarse del conocimiento de los otros; porque ellas nos permiten comprender cuánto hay de creatividad en la búsqueda de regularidades, de principios generales, de hipótesis generativas en ese periodo que, a primera vista, aparece como confuso y desordenado.

La construcción de la escritura en el niño no es ajena a la epistemología. O concebimos la escritura como un conjunto de marcas cuya función se devela a través de los intercambios sociales, pero cuya estructura permanece opaca, o suponemos que la escritura del sistema, mejor dicho, su re-constitución en tanto sistema, es parte necesaria que el problema del niño no consiste en identificar tal o cual serie de grafías en particular, sino en comprender la escritura misma del sistema, la prehistoria de la escritura adquiere de inmediato relieves epistemológicos.

Cuando comprendamos a fondo las implicaciones epistemológicas de estos procesos habremos dado, quizás, un paso importante en la comprensión de la constitución de los objetos de conocimiento⁹.

2.5 LA POTENCIALIDAD DE LOS PEQUEÑOS PARA APRENDER.

Las diferentes teorías sobre el desarrollo cognitivo sostienen que los niños y las niñas poseen un gran deseo de aprender y capacidad intelectual para hacerlo, siempre y cuando se le coloque en un medio pedagógico y afectivo rico y estimulante. Según esta concepción, la enseñanza es un factor de desarrollo intelectual, lingüístico y social¹⁰.

El desarrollo de la inteligencia y la curiosidad infantil se produce y alimenta en función de la diversidad de experiencias de las que participen las criaturas, dado que ellas responden a las influencias del medio. ¹¹El periodo que va desde el nacimiento hasta los años es considerado crucial para la adquisición de conocimientos base, el desarrollo conceptual y las habilidades cognitivas, así como para el desarrollo lingüístico, con el que está estrechamente ligado¹². Desde esta perspectiva es que puede hablar de la continuidad de los aprendizajes, independientemente de las acciones de articulación que establezcan las maestras y el mismo sistema educativo; y de las indudables discontinuidades que ocurran en el transito del hogar a la escuela.

a) El valor de las experiencias educativas tempranas.

⁹ Fiolila Mendoza y Ezequiel Briz, *Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria*. Editorial Pearson Educación, Madrid, 2006.

¹⁰ Dorothy H. Cohen, *Cómo Aprenden Los Niños, Fondo de Cultura Económica*. México, 2001.

¹¹ Benigno Delmiro Coto, *La escritura creativa en las aulas; En torno a los talleres literarios*. Editorial GRAÓ, Barcelona, 2002.

¹² Rosa Mercedes Reyes Navía, *Jugar, Dibujar, leer*. Universidad Pedagógica Nacional, Centro de Investigaciones, Bogotá, 2000.

Se ha comprobado que los niños y las niñas que han visto facilitado su aprendizaje a través de ricas y variadas experiencias tempranas pueden utilizar más eficientemente las nuevas experiencias que se les presente en el futuro. Se pueden desempeñar con mayor eficacia y, por ende, se sienten motivados por aquellos logros iniciales.

Los efectos de las experiencias tempranas, a largo plazo, han sido ampliamente documentados, tanto cuando éstas tienen lugar en el hogar (Wells, 1986), como cuando resultan de la aplicación de programas de intervención, fundados en la concepción del desarrollo integral.

Las diferencias iniciales en cuanto a conocimientos sobre la escritura comienzan a trazar una brecha ya en primer grado, brecha que se va incrementando en los grados posteriores de no mediar una acción pedagógica fuerte (Stanovich, 1986).

Por otra parte, la incidencia positiva de los aprendizajes tempranos se observa no solo en las capacidades intelectuales, sino también en la imagen que el niño tiene de sí mismo, ya que favorecen sentimientos de autoestima y de confianza de sus propias posibilidades de aprendizaje (Manrique, 1994).

b) La enseñanza en la educación primaria y en los primeros grados.

La educación Primaria en tanto “espacio de enseñanza y aprendizaje con objetivos y contenidos que le son propios” debe proporcionar una oferta educativa de calidad para capitalizar el potencial de aprendizaje de los más chicos, y ser una instancia de prevención del fracaso en la Educación General Básica. Es, sin duda, el proyecto pedagógico el que otorga un carácter educativo al accionar en el nivel de Educación Primaria. Este proyecto reviste especial relevancia cuando se pretende extender la obligatoriedad a la sección de 6 años y, para que no resulte una mera ampliación de los años.

Desde esa perspectiva la Educación Primaria ha de ofrecer un programa que facilite la transición a una comunidad más amplia y el acceso a saberes

organizados más formalmente, sin que por ellos se pierda de vista las continuidades y discontinuidades que se puedan estructurar desde la didáctica que oriente el quehacer cotidiano.

Por eso pienso que para la Educación Primaria puede proporcionar lo mejor, es necesario profundizar, de modo riguroso y documentado, el debate sobre el proyecto pedagógico. Esto es, sobre el marco teórico de enseñanza y aprendizaje, y el modelo evolutivo que se adapte, para fundamentar la selección de los contenidos y objetivos.

Los estudios evolutivos ponen actualmente el acento en la tarea que enfrenta el niño desde su nacimiento: comprender y dar significado a los objetivos, sucesos, personas y lenguajes, que forman parte de su entorno familiar y social.

c) El aprendizaje de la lengua.

Es necesario tener presente que todos los chicos poseen una gran potencialidad para adquirir el lenguaje. Esta capacidad biológica es una condición necesaria, pero no suficiente, para explicar el desarrollo lingüístico y las preferencias entre los niños en este proceso. Pero el desarrollo es, en sí mismo, un proceso más dinámico de interacción entre la mente y el medio.

Nelson parte del reconocimiento de que el mundo del niño es un mundo social de relaciones, un mundo de eventos que forman parte de prácticas culturales; su participación con la guía adulta en las rutinas de juego, trabajo y satisfacción, de necesidades, le proporcionan experiencias a partir de las cuales comenzara a construir un modelo del mundo.

Se ha observado que, antes de la adquisición del lenguaje, los pequeños interpretan la conducta de los demás y responden a ella. Formando parte de interacciones que implican reciprocidad. Dicho modelo se va conformando sobre la base de representaciones o esquemas mentales que tiene la forma de estructuras de sucesos. Estas estructuras desempeñan un rol crucial en el desarrollo lingüístico y cognitivo.

En los primeros años el pequeño emplea el lenguaje en contextos familiares, pero, al ir ampliándose los entornos sociales en los que se desempeñan, extenderá los significados conceptuales “adquiridos en contextos restringidos” para llegar a los usos de una comunidad mayor. Hasta aquí queda en evidencia la estrecha conexión que se plantea entre el desarrollo cognitivo y lingüístico y la interacción social.

d) El aula como espacio comunicativo.

Se ha observado que el ritmo del desarrollo de los chicos está asociado a la cantidad y calidad de sus experiencias conversacionales, sean en el medio familiar, escolar o social. Pero es necesario considerar que la conversación es una actividad recíproca en la que, cuanto más domine uno de los participantes, tanto más se reducirán las oportunidades del otro para efectuar contribuciones. De allí que, en los primeros grados se necesitaran ciertas estrategias de interacción que se aseguren la comprensión y la colaboración entre los participantes.

Algunas de estas estrategias serían:

- 1) Atribuir intención comunicativa a los sonidos, gestos y miradas del niño.
- 2) Tomar con seriedad e interés lo que dicen o intentan decir los chicos y prestar atención a sus expresiones. Los adultos interpretamos lo que dice el niño, en función de los indicios del contexto, de la emisión y de los gestos del mismo niño.
- 3) Responderles en forma contingente, de manera de ampliar el contenido y el medio de expresión. En general las personas adultas tendemos a expandir aquello que el niño ha dicho, a partir de un par de palabras, y tomando en consideración las pistas que proporciona el contexto, completamos la oración, hablando por él.
- 4) Responder a las manifestaciones de interés de los niños. Como señala Wells “el mundo es un sitio interesante” y los niños aprenden muchas cosas a través del diálogo.

- 5) Tratar en extenso los temas, Cuando se atiende a la cantidad de conversación, se le permite al pequeño que comprenda que el lenguaje es útil para hacer cosas y para reflexionar sobre las acciones.
- 6) Colaborar con la construcción de los significados. Las experiencias directas, las exploraciones en los talleres de juego y aprendizaje, el juego dramático y la expresión de la imaginación permiten recombinar experiencias, enriquecer el dialogo y ampliar los marcos de referencia, para que el pequeño pueda interpretarlo que ve, hace, escucha o piensa.

Entre todas las actividades que las maestras pueden ofrecer. L lectura frecuente y repetida de cuentos es una de las que mayor incidencia tiene en el desempeño futuro de los preescolares y los escolares. Construir historias en la mente es uno de los medios fundamentales para elaborar significaciones.

Al escuchar la lectura de historias, leyendas, mitos, los niños y las niñas obtiene una interpretación cultural, al actuar como espectadores pueden adoptar una actitud más reflexiva con respecto a los hechos, que cuando participan en ellos. La forma en que las familias y los docentes mediatocen los textos es tan importante como el cuento mismo; por eso es aconsejable que, a partir del cuento, se realicen intercambios y discusiones. A través de ellas se anima a los niños a reflexionar y a preguntar sobre lo ocurrido, sus causas, consecuencias y significados.

e) Las actividades de lectura y escritura.

En los medios alfabetizados los chicos oportunidad de observar y participar desde temprana edad en acciones de lectura y escritura. Estas cobran significado cuando los adultos realizan señalamientos explícitos sobre lo que están haciendo, cuando aclaran el propósito de la actividad y cuando los estimulan descubrir y reconocer las escrituras presentes en el entorno.

En los medios sociales alfabetizados el aprendizaje de la lengua oral se produce casi simultáneamente con la adquisición de una diversidad de conocimientos sobre la escritura. Esto forma parte de un proceso de alfabetización

casi natural; en tales casos, de hecho, los niños saben muchas cosas sobre la lectura y la escritura.

Hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades lingüístico-cognitivas estrechamente relacionadas; es evidente que los niños que están aprendiendo a leer y escribir en una lengua necesitan poseer un buen dominio de esa lengua. Ahora bien, aunque algunos aspectos del lenguaje oral-morfológico y sintáctico se aprenden su enseñanza sistemática, otros, como el uso de recursos lingüísticos para narrar, argumentar, describir y exponer requieren la intervención programada de una persona competente. El reconocimiento de estos hechos ha llevado a prestar una atención especial a la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje oral y escrito en la Educación Primaria y a elaborar propuestas pedagógicas que atiendan, en forma articulada, a ambos desarrollos.

f) El lenguaje oral.

El aula, en la Educación Primaria, es un entorno social y comunicativo complejo. El ingreso a las instituciones educativas plantea nuevas exigencias lingüísticas y cognitivas; no siempre se comparten los modos de participación ni los conocimientos y representaciones socioculturales. Cualquier información debe ser comprendida por todos, aun cuando no se compartan las mismas bases; las normas, las expectativas, las actividades y las relaciones en la escuela marcan una discontinuidad con la vida en el círculo restringido del hogar.

La experiencia me indica que es fundamental desarrollar una actividad que denominamos “tiempo de compartir”. EL objetivo es que los niños, rotativamente, compartan el relato de una experiencia, de un cuento o de una situación que haya vivido o hayan visto por televisión. El rol de la maestra es, como cualquier otro momento, apoyar el desarrollo del comentario, en tanto efectúa repeticiones, reestructuraciones y continuaciones. A medida que avanza el año son los mismos niños quienes proponen los temas o sugieren la actividad.

Cuando los docentes o los familiares escriben a la vista del grupo cualquier texto: mensajes, noticias, chistes y otros que resulten de un intercambio

oral, y luego lo leen junto a ellos, se promueven simultáneamente diferentes tipos de conocimientos:

- 1) Conocimientos convencionales sobre la escritura (direccionalidad, tipo de escritura, uso de mayúsculas, signos de puntuación).
 - 2) Funcionalidad de la escritura.
 - 3) La escritura como lenguaje, lo que se dice puede ser escrito y leído.
 - 4) Reconocimiento de palabras, letras, sílabas.
 - 5) Organización y jerarquización de la información de un texto.
 - 6) Comparación entre los requerimientos distintos del habla y la escritura.
- g) Lectura de texto.

Esta acción plantea una aproximación global en la que docentes y niños leen en forma conjunta. De este modo se da confianza a los niños sobre sus posibilidades como lectores. Las lecturas repetidas de un mismo texto, actividad de reconocimiento, ayudan a comprender más. De este modo se favorece la formación de lectores activos y que perciben la lectura como una forma de comunicar significados y construir el significado de los textos.

Una forma de ayudar a los niños para que se conviertan en lectores activos es enseñarlos a formular sus propias preguntas. Las maestras pueden formular una pregunta para obtener otra pregunta, los niños pueden hacer preguntas y la maestra, en lugar de responder, pueden hacer preguntas y la maestra, en lugar de responder, puede conducirlos a un texto que proporcione la información deseada: el diccionario, un libro de recetas o un manual con experiencias.

Simultáneamente con la lectura de textos y las demás acciones se realizarán actividades lúdicas y/o comunicativas con palabras elegidas por los niños. Las palabras seleccionadas luego de una lectura o escritura se pueden volcar a tarjetas y a partir de ellas se pueden generar diferentes actividades individuales y grupales.

La escritura de palabras y textos se realiza a través de dos modalidades: la escritura espontánea y la escritura de textos con un propósito determinado: la escritura espontánea es aquella en la que cada niño escribe “como sabe”, no se corrige y si se estimula a seguir produciendo como forma de alentar la seguridad.

- a) Frecuentemente, por otra parte, los chicos quieren copiar sus nombres, palabras o breves textos a partir de la escritura adulta, sea para explorar la forma, la correspondencia entre letras y sonidos o bien el nombre de las letras. Para este tipo de actividad es fundamental la existencia de un público. El diario mural, un periódico de la sala, un recetario o un poemario ilustrado brindan situaciones para que otros lean lo que alguno produjo.
- b) Es importante que los niños compartan sus logros con otros, sean padres, familiares o miembros de la institución.
- c) Conviene diseñar múltiples situaciones diferentes para cada una de las acciones mencionadas, siempre y cuando éstas resulten altamente significativas para ellos.
- d) Es particularmente valioso volver cíclicamente a cada una de las acciones, renovando las propuestas, combinándolas y recreándolas a través de nuevas situaciones.

2.6 LA ESCUELA EN LA INICIACIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA

Emilia Ferreiro (1997) puso en claro a partir de sus investigaciones que la pregunta de si ¿se debe o no enseñar a leer y escribir en el Jardín de niños? Estaba mal planteada y no podía ser respondida ni desde una perspectiva posticia, ni desde una negativa, ya que ambas nos conducían a la concepción de estos procesos como un aprendizaje que se inician cuando el adulto lo decide y no es así como se verá más adelante¹³.

Si hubiese respondido afirmativamente a tal cuestionamiento, hubiera aceptado su atención bajo la aplicación de prácticas y métodos que se asemejan a

¹³ Emilia Ferreiro, Alfabetización, Teoría y Práctica. Siglo Veintiuno Editores, 5ª. Edición, México, 2002.

los de las aulas de los de primer grado de primaria, como lo pude constatar en el grupo de practica (ejercicios de control motriz, discriminación perceptiva, reconocimiento y copia de las letras, sílabas o palabras, repeticiones a coro, etc.) sin que se presentara verdaderamente ningún uso funcional de la lengua; si por el contrario mi respuesta hubiese sido negativa, habrá partido de aceptar la incapacidad de los niños para apropiarse de estos conocimientos, por no estar lo suficientemente maduros y básicamente mis acciones las habría encaminado a borrar, esconder y poner fuera del trabajo del aula todo aquello que tuviese relación con la Lecto-escritura.

Aportaciones de personas como Margarita Gómez Palacio, Emilia Ferreiro, nemirovsky, han aportado evidencias sólidas de que el aprendizaje de la Lecto-escritura no lo determinan los docentes o adultos; sino más bien el propio niño que en su interacción con el medio descubre y se interesa por acceder a estos conocimientos.

“El lenguaje hablado y escrito, está presente en la vida del niño ya antes de ir a la escuela; del recurso al lenguaje, bien como decodificación (lectura) o como codificación (escritura), dependen muchísimos momentos de su vida. Se trata de una experiencia real, cotidiana, que pertenece a las vivencias concretas de cada niño”¹⁴.

La realidad de las aulas en torno a este objeto de estudio, cuyo aprendizaje se ve reducido a la repetición de unas técnicas específicas que no se traducen en un conocimiento efectivo, aportan de forma inmediata, una imagen empobrecida del lenguaje escrito y el propio niño que deja atrás el sistema de escritura como medio de representación del lenguaje y al niño como un ser que piensa, construye, interpreta y actúa sobre la realidad para hacerla suya.

“Si pensamos que el niño solo aprende cuando es cometido a una enseñanza sistematice y que su ignorancia está garantizada hasta que recibe tal

¹⁴ María José Fuiza Asorey, *Dificultades de aprendizaje y trastornos del desarrollo*. Ediciones Pirámide, Madrid, 2014.

tipo de enseñanza, nada podemos ver. Si, en cambio pensamos que los niños son seres que ignoran que deben pedir permiso para empezar a aprender, quizás empecemos a aceptar que pueden saber, aunque no se les haya dado la autorización institucional para ello”. (Ferreiro, 1997)

Sin duda alguna, hace falta mucho más que la posesión del alfabeto para considerarse alfabeto; por tanto, no se trata de ofrecer al niño las únicas estrategias de lectura y/o escrita, sino de proveerle de los elementos necesarios para que poco a poco acceda a la lectura para recordar, comunicarse, transmitir mensajes, entre otros¹⁵.

“Hablar de escritura, cuando hablamos de alfabetización es de mayor importancia, porque la escritura ha sido la actividad reprimida y mal entendida por excelencia. Sí como la expresión oral es construcción de un mensaje lingüísticamente codificado y no simple repetición, la producción escrita no puede ser confundida con una comprensión del modo de composición de esas formas y su correspondencia con un mensaje oral, es algo bien diferente”. (Ferreiro, 1997)

Retomando los referentes teóricos de (Piaget, Vigotsky y Ausubel) en torno al aprendizaje, hay que recordar que no existe un tiempo en el que se puede fijar el comienzo de un aprendizaje, y resulta ocioso pensar que el niño no debe encontrarse con el lenguaje escrito en la escuela, si está ya forma parte de su entorno.

“El aprendizaje es posible cuando la situación es rica en oportunidades de tipo perceptivo, con una práctica motivada no alejada de contacto con el ambiente. El aprendizaje exige recurrir a un ambiente muy rico que el individuo vive en su complejidad, reordenada y profundiza distinguiendo y reuniendo”.

Los niños inician su aprendizaje del sistema de escritura en los más variados contextos; nadie puede impedir que lo vea y se interese por conocerlo.

¹⁵ Martha Castañer Balcecells, *Globalidad e Interdisciplina Curricular en la Enseñanza Primaria: Propuestas Teórico-Prácticas*. 2ª. Edición, Editorial INDE Publicaciones, Zaragoza, 1998.

Los pequeños ven más letreros fuera que dentro de la escuela y en su necesidad de conocer intentan interpretar textos y producirlos a su modo particular de acuerdo a las hipótesis que tenga.

La indagación sobre la naturaleza y función de las marcas que cada niño encuentra en el entorno, empieza en contextos reales, y desde muy temprana edad se interesan por comprender informaciones de distinta índole: información de textos como periódicos, revistas, carteles, envases de refrescos, etc.; información producto destinada específicamente a ellos como la lectura de cuentos e información producto de su participación en actos de lectura y escritura, etc.

Desde muy temprano en sus vidas, los niños comienzan adquirir las habilidades necesarias para empezar a leer, esto constituye a los fundamentos del lenguaje y la enseñanza-aprendizaje de la Lecto-escritura, que implica oportunidades para que los niños desarrollen las habilidades del lenguaje hablado, incluyendo la conciencia fonológica, la motivación para leer, el gusto por las formas del lenguaje escrito, el reconocimiento de lo impreso y el conocimiento de las letras.

El desarrollo de la alfabetización es algo más que aprender a dominar las habilidades específicas como la caligrafía, la decodificación y la ortografía pues por el contrario es un proceso que tiende a dominar un complejo de actitudes, expectativas, sentimientos, conductas y habilidades relacionadas con la lengua escrita.

“El desarrollo de la alfabetización empieza en las relaciones de los niños con sus cuidadores inmediatos y se expresa y elabora en comunidades cada vez más amplias; en casa, en la calle, en la escuela, etc. Su desarrollo constituye un proceso profundamente social que se inserta en las relaciones sociales, sobre todo en las de los niños con sus padres, hermanos, abuelos, amigos, cuidadores y profesores”¹⁶.

¹⁶ Francisco Mora, *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza editorial.

En síntesis, se puede decir que desde muy temprana edad los niños tienen contacto con la lectura escrita, sin embargo, estas cobran significado cuando intervienen los adultos, aportando información explícita sobre estos procesos y cuando los estimulan para descubrirlos y reconocerlos por sí mismos.

2.7 LA LECTURA COMO REFERENTE EN LA CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO

Desde la aparición del constructivismo y desde la psicología cognitiva se insiste en la actividad del alumno, que tiene la responsabilidad del alumno, que tiene la responsabilidad de construir su propio aprendizaje, sin descartar no obstante la intervención de mediadores. En función de sus características personales, el alumno desarrolla estrategias de aprendizaje autónomo, en un proceso que ha adquirido categoría de concepto y que se identifica como aprender a aprender. “El desarrollo de estrategias de aprendizaje autónomo significa la adopción de un papel activo en la construcción del propio conocimiento”¹⁷.

También el mundo, en este proceso, adquiere para el sujeto una progresiva complejidad, vinculada a su capacidad para describirlo, para identificar en los elementos diversos y múltiples matices, para establecer relaciones plurales en el espacio y en el tiempo, desde la experiencia o desde la cultura.

La comparación incrementa la capacidad de percepción analítica, y esta a su vez, desarrolla la capacidad, relaciona la inferencia, el pensamiento hipotético, el razonamiento lógico, la transferencia y la generalización y por esta vía, la consolidación del funcionamiento meta cognitivo y la incorporación de estrategias, normas, leyes y principios.

¹⁷ María Antonia González Jiménez, *Primaria: Programaciones*. Ministerio de Educación y Ciencia, México, 1999.

En el contexto educativo actual, el proceso de aprendizaje lector y la participación en el del profesor o del educador puede ser visto como un paradigma de intervención educativa o de mediación en la construcción meta cognitiva del aprendizaje significativo.

Por esta razón, el análisis pormenorizado del aprendizaje cognitivo vinculado a la lectura, realizado desde la perspectiva constructivista, se convierte en punto de referencia para el desarrollo de cualquier otra intervención didáctica o educativa.

a) La construcción del conocimiento a partir de la lectura.

Se valora adecuadamente este proceso, no es necesario insistir en la importancia de la lectura en la construcción del conocimiento ni en la necesidad de introducir los cambios oportunos en el sistema educativo a fin de dar cabida al desarrollo de las habilidades lectoras y estrategias de aprendizaje. Sin embargo, pueden aducirse las siguientes argumentaciones para justificar el énfasis que conviene poner en la lectura:

La tradición de la investigación sobre lectura en psicología de la educación. La atención de la psicología cognitiva y el constructivismo a la comprensión lectora, dada la importancia que tiene en la construcción del conocimiento de las diversas materias académicas. La concepción de la lectura como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes¹⁸.

Las sugerencias que se exponen relativas a la lectura, como ilustración de una aplicación de los principios del constructivismo que pueden trasladarse a otras situaciones docentes.

¹⁸ Bertha Braslavsky, *La lectoescritura inicial en la escuela para la democracia. Módulo 5*. Ediciones Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas 1993. SICADIS.

Motivación para la lectura.

“La motivación es el primer paso para iniciar el aprendizaje académico. Cuando una persona está motivada y tiene la sensación de que lo que está haciendo tiene sentido y significado, obtiene mejores resultados”. La motivación requiere iniciar, mantener y dirigir el entusiasmo y la perseverancia de los alumnos hacia el logro de objetivos curriculares. Los principales factores relacionados con ella son, entre otros, la actitud positiva, el interés y el entusiasmo.

Crear un contexto apropiado. En educación infantil o primaria se pueden establecer diversas áreas o rincones que el alumnado identifique con la actividad lectora: área de biblioteca, área de escritura, área de escucha, área de lectura, etcétera.

Leer en voz alta a los niños: en los primeros niveles educativos debería ser una actividad diaria no hay que confundir leer a los niños que con hacer leer a los niños. La lectura oral del alumno no se puede considerar un elemento motivador.

Seleccionar adecuadamente el material de la lectura: la principal cuestión a tener en cuenta es que los textos deben ser atractivos para los estudiantes. H. Cooper propone los siguientes criterios “para seleccionar los materiales de lectura: calidad literaria, cohesión y coherencia; ilustraciones; posibilidades para la enseñanza; posibilidades psicológicas”.

Transmitir actitudes y expectativas positivas: el profesor que ama la lectura, que se entusiasma y disfruta con ella, es capaz de transmitir esta actitud a sus alumnos. Si el alumno es consciente de que el profesor espera que aprenda, probablemente lo hará de forma más efectiva

Animar a los alumnos para que descubran el placer de la lectura: una de las finalidades principales de la función del profesor es animar a los alumnos para que lean, para que descubran el placer de la lectura y tomen conciencia de que esta actividad constituye una fuente de satisfacción personal.

b) La enseñanza de la lectura.

El análisis de los procedimientos y de los métodos del aprendizaje inicial de la lectura es un tema más propio de didáctica que de psicología de la educación. Durante la enseñanza de la lectura el profesor debe favorecer el “andamiaje” del conocimiento del alumno sobre el cual construirá el aprendizaje.

Para ello, el profesor deberá recurrir a formas diversas de intervención que orientarán o definirán su acción didáctica: entre ellas conviene destacar el modelo y las diversas modalidades del aprendizaje cooperativo.

El modelado: el modelado (modeling) “es el proceso por el que se enseña o demuestra a alguien como hacer algo”. La mayoría de comportamientos humanos se adquieren de esta manera. Al aplicar el modelado a la lectura el profesor enseña cómo utilizar las estrategias apropiadas para construir el conocimiento a partir de ella.

El modelado es implícito cuando los procesos que se han de modelar ocurren como parte de una experiencia; la lectura en voz alta que hace el profesor a sus alumnos es un ejemplo de modelado implícito.

Pensar en voz alta significa que una persona verbaliza de forma explícita en sus pensamientos a fin de que todas puedan seguir sus procesos mentales. Otra forma de modelado explícito consiste en presentar una serie de pasos para realizar una tarea. El aprendizaje cooperativo: se denomina aprendizaje cooperativo a “todas aquellas actividades en cuya realización trabajan conjuntamente los alumnos”

Responder.

El concepto de responder hace referencia a lo que el alumno hace como resultado de una lectura: recordar el título, el principio y final de la historia, algunos pasajes, etcétera; resumir los acontecimientos en orden de importancia; analizar la lectura, en cuyo caso la respuesta será personal y subjetiva. Responder es una actividad que puede realizarse ante, durante y después de la lectura.

Lectura compartida.

La lectura compartida está pensada especialmente para los más pequeños. Una estrategia conocida como *read aloud*, *read along*, *read alone* (lectura oral, lectura acompañada, lectura en solitario).

Lectura cooperativa.

Los alumnos se reúnen en grupos de dos o tres. Se organizan para leer un texto. Pueden hacer lectura oral alternativamente o pueden leer en silencio, cada cual, por su cuenta, y luego comentar el texto. Una variante son los círculos literarios o grupos de discusión literaria, que tienen como objetivo que un grupo de alumnos lean y respondan a la lectura.

Lectura guiada.

Durante la lectura guiada, en la cual el alumno realiza algún tipo de lectura silenciosa, el profesor proporciona el apoyo necesario.

Lectura en voz alta.

El profesor lee un texto en voz alta a los alumnos, que se limitan a escuchar. La lectura debe ser expresiva y con sentimiento.

Taller de lectura.

La idea esencial del taller de lectura consiste en dedicar tiempo en clase para la lectura. Durante este tiempo los alumnos leen, responden, comparten libros con el profesor y con los otros compañeros de clase, etc.

Lectura de lectura.

La lección de lectura constituye el método tradicional de enseñanza. El formato de la lección de lectura tiene tres partes: Introducción, lectura y aplicación. En la introducción se debe procurar activar el conocimiento previo del alumnado y establecer un propósito de lectura. La lectura es la parte más relevante de la

lección. Se puede llevar a cabo de diversas formas, tal como se ha expuesto anteriormente.

Mini lección.

Para los alumnos que necesitan apoyo adicional son muy apropiadas las mini lecciones, que pueden tener lugar antes, durante o después de la lectura y pueden ser informales y no planificadas o, por lo contrario, formales y planificadas.

c) Lectura independiente.

En la lectura independiente cada alumno lee por sí mismo un texto en silencio. El profesor le proporciona un apoyo mínimo. Por lo tanto, es una actividad que se debe realizar cuando los alumnos han logrado un cierto nivel de autonomía en la lectura, si bien en todos los niveles los alumnos necesitan tener experiencias de lectura independiente.

Leer y escribir.

“Escribir es una actividad que debe acompañar a la lectura independiente, por ser dos procesos inseparables que se enriquecen mutuamente”. Para potenciar la lectura se pueden realizar actividades de escritura, como elaborar el propio libro de texto, escribir reflexiones personales sobre alguna lectura, hacer un registro de libros leídos, hacer resúmenes, esquemas, mapas conceptuales, redes semánticas, diagramas, etcéteras.

d) Activar y desarrollar el conocimiento previo.

Las teorías del desarrollo cognitivo subrayan la importancia del conocimiento previo como factor esencial para la comprensión. Cada cual construye su propio conocimiento a partir del background, o conocimiento anterior.

Procedimiento para activar el conocimiento previo.

Activar el conocimiento previo significa recordar, hacerlo presente; desarrollarlo significa ampliarlo, completarlo, centrarlo en el tema.

Evaluación del conocimiento previo.

La evaluación del conocimiento previo del alumno debe estar presente en el momento de su activación. El profesor tiene que calibrar si los conocimientos de los alumnos son los apropiados para poder abordar la lectura con probabilidad de éxito.

e) Desarrollo del vocabulario

“El vocabulario de reconocimiento está constituido por el conjunto de palabras que una persona es capaz de pronunciar o leer. El vocabulario de significado “es el conjunto de palabras que una persona comprende y es capaz de utilizar”.

Leer para ampliar el vocabulario.

El dominio del vocabulario puede considerarse como un requisito previo para la comprensión lectora. Sin embargo, es más importante leer para adquirir vocabulario, que adquirir vocabulario para poder leer.

Inferir significado a partir del contexto.

Es frecuente la comprensión de la idea esencial de un texto, aunque no se comprendan todas sus palabras. El contexto es muchas veces la clave para la comprensión.

Adquirir las estrategias para inferir significado a partir de las claves del contexto no es fácil y requiere tiempo y esfuerzo, pero a la larga es una buena inversión.

Utilizar el vocabulario aprendido.

Los principios del concepto de aprender haciendo (learning by doing) tienen una aplicación inmediata en la adquisición del vocabulario. No es suficiente con haber leído o escuchado una palabra para conocerla, es necesario incorporarla en las propias comunicaciones.

Recibir instrucción directa en vocabulario.

La instrucción directa en vocabulario se refiere a las actividades en las cuales se proporciona a los alumnos información sobre el significado de las palabras. Pero conviene señalar que la práctica de enseñar palabras antes de la lectura muchas veces no es apropiada, y es más importante desarrollar las habilidades para construir significado a partir de la lectura que enseñar palabras antes de la lectura.

Solo bajo ciertas condiciones, la instrucción directa en vocabulario es una actividad necesaria e imprescindible. Para asegurar la efectividad de esta actividad necesaria e imprescindible.

La instrucción directa en vocabulario se puede hacer antes, durante y después de la lectura. La experiencia del profesor y las características del texto serán decisivas para determinar el momento. Para que el desarrollo autónomo sea efectivo hay que crear una motivación intrínseca, de forma que los alumnos quieran aprender palabras por sí mismos.

Utilizar el diccionario.

En general, el alumnado no se muestra muy dispuesto a utilizar el diccionario, si bien eso mismo les ocurre a los adultos. Con todo, el uso del diccionario debe iniciarse ya desde los primeros niveles educativos. Con todo objeto de potenciar el uso del diccionario cuando realmente merezca la pena hacerlo.

f) La comprensión lectora.

La comprensión lectora “es el proceso de construir conocimiento relacionando las ideas del texto con los conocimientos previos del lector, proceso en el que el constructivismo pone un gran interés”

Las aportaciones didácticas para la consecución de la eficacia lectora son muy diversas, pero habría que destacar especialmente el recurso a la estructura de los textos y los mapas de la historia.

La estructura de los textos.

Cuando se habla de estructura de los textos se está haciendo referencia a la organización interna de los mismos. En general, se acepta que existen dos tipos básicos de estructura textual. Narrativa y expositiva.

“Un texto narrativo explica una historia y es el tipo que se encuentra habitualmente en las novelas y cuentos. Es una estructura secuencial que acostumbra a tener presentación: contexto (lugar, tiempo), personajes, problema, inicio de la acción”.

2.8 LOS PROBLEMAS DE LA SITUACIÓN DE LA LENGUA ESCRITA EN MÉXICO

a) Los problemas de la primaria¹⁹.

- Problemas generales.

Los problemas fundamentales se centran en el uso del tiempo, la simulación de la enseñanza y el aprendizaje, el creciente burocratismo y el corporativismo, las malas condiciones materiales del magisterio, las insuficiencias en su formación y capacitación y las dificultades al acceso de materiales educativos.

Además, existen problemas específicos que se han de atender.

- El problema de los dos primeros grados de primaria.

Los dos primeros grados de primaria son decisivos por: la alta tasa de reprobación y sus efectos acumulativos que constituyen el factor principal de la deserción y baja eficiencia terminal de la primaria. Como muestra de los grandes índices de reprobación y deserción, la calidad de los dos primeros grados de primaria es deficiente por las siguientes razones:

¹⁹ Manuel Gutiérrez Toca, Actividades sensorio motrices para la Lecto-escritura. Editorial INDE, México, 2008.

La transición del espacio familiar o preescolar al espacio escolar constituye un proceso complejo de socialización que no es apoyado por un ambiente favorable en la primaria.

El proceso de desarrollo de las capacidades fundamentales de lectura y escritura requiere más tiempo que el ciclo escolar de primer año y apoyos más variados, tanto de material de lectura como de materia; para ejercitar la escritura.

- Los problemas en las cuatro áreas básicas de enseñanza.

El problema fundamental es que el tiempo dedicado a la lectura y a la escritura es insuficiente. La lectura se restringe en la mayoría de los casos al libro de texto. Faltan disponibilidad y uso de materiales variados en diferentes contextos funcionales de lectura. El desarrollo de la escritura se ve cohibido por un énfasis desmesurado en los aspectos formales (letra, ortografía, puntuación), que se constituye en obstáculo para la confianza de poder expresarse por escrito. Se enseñan, sobre todo, los contenidos formales de la gramática y lingüística, a que en los años tienen poca relevancia para el desarrollo de la capacidad de lecto-escritura.

- b) El problema de la lengua escrita en México.

La escuela como institución social y la enseñanza de la escritura han tenido una evolución que puede ser conocida desde un análisis histórico de la misma han sido las necesidades sociales, laborales y técnicas la que marcan el rumbo de esta evolución.

Desde un punto de vista general, la tendencia de la evolución de la enseñanza de la lengua escrita en la escuela pública es la siguiente: “a) la enseñanza de la lectura por un lado y la de la escritura por el otro; b) la enseñanza de la lecto-escritura; c) la enseñanza de la lengua escrita”: El primer periodo, por los menos en los países industriales, abarca desde el establecimiento de la escuela pública hasta bien avanzados los años cincuenta del presente siglo.

El segundo periodo el de la lecto-escritura, abarca desde los sesenta hasta pasados los setentas, cuando se inició el último que conocemos hasta ahora: el de la lengua escrita. Sin embargo, esta lo ha vivido de manera muy diferente los países de América Latina.

Cual es, pues en México, el problema que se nos presenta desde el punto de vista de la lengua escrita. Un planteamiento de esa naturaleza no puede ser reducido meramente a la institución escuela. Tiene que ser enfocada, en primer término, con un problema social amplio hasta llevarlo de nuevo al seno mismo de la escuela pública elemental.

Con base a lo anterior, podríamos enumerar de la siguiente manera la problemática:

- 1) La distribución social de bienes culturales en México posee una estructura de desigualdad mayor, aunque la correspondiente a la de bienes materiales.
- 2) En este panorama, el texto gratuito, con sus tirajes por millones y su efectiva distribución escolar por todo el territorio nacional, constituye la única red de producción y distribución real de libros de México.
- 3) Romper el círculo del libro de texto escolar, con demandas laborales y propuestas que eleven el poder adquisitivo sobre el libro extraescolar no ha sido suficiente.

2.9 EL JUEGO COMO PROPUESTA PARA LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LA LECTO-ESCRITURA EN EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1º AÑO

BLOQUE I. Los niños repiten Ejercicios Preparatorios para adquirir habilidades en la Lecto-Escritura²⁰.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDO DIDÁCTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • La importancia de los ejercicios preparatorios. • Representación convencional de las vocales en letras script. • Conversación sobre temas libres. • Representación convencional de las letras S y T. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce la diversidad de ejercicios existentes. • Conoce las vocales. • Conoce más acerca de su idioma y fomenta su lenguaje. • Conoce las letras S y T. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada alumno recuerda los juegos realizados. • El alumno se identifica en su libro de español. • El alumno narra una de sus anécdotas más importantes para él. • El alumno reafirma en su cuaderno los ejercicios que contengan las letras S y T. 	<p>Método: Deductivo. Técnica: Demostrativa. Juego: Estatuas de marfil.</p> <p>Método: Deductivo. Técnica: Demostrativa. Juego: Las vocales. Ibidem</p> <p>Método: Inductivo. Técnica: Lectura comentada Juego: Simón.</p>	<p>Sé retroalimentan con los juegos que ellos conocen.</p>

²⁰ Carol Galanó Muñoz, *Unidades Didácticas para Primaria: Cada vez somos más hábiles*. Editorial INDE Publicaciones, Zaragoza, 2001.

BLOQUE II. Representación convencional de las letras M y P y elaboración de dibujos o cosas que contengan las referidas consonantes.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDO DIDÁCTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Representación de las consonantes, M y P. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce las letras M y P. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño distingue en su libro de textos las letras M y P y realiza ejercicios para su práctica en su cuaderno de trabajo. El niño sustrae del libro de texto, palabras en donde estén inmersas las consonantes M y P. El niño realiza ejercicios en su cuaderno con las referidas letras. El niño realiza ejercicio en su cuaderno con las referidas letras. 	<p>Método: Psicológico. Técnica: Exposición. Juego: Carreras de ranas.</p> <p>Lo mismo que el anterior.</p> <p>Método: Analítico. Técnica: La demostración. Juego: Carrera de ranas.</p> <p>Lo mismo que el anterior.</p>	<p>El juego carrera de ranas permite a los maestros saber si diferenciaron las letras en un enunciado determinado.</p>

BLOQUE III. Conoce la importancia de las letras para formar palabras en la Lecto-Escritura.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de palabras por número de letras y por las que comience. • Representación convencional de las consonantes L, B y V. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño visualiza la palabra e identifica la letra inicial para realizar su comparación. • El niño conoce las consonantes L, B y V. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño realiza una lista de palabras en su cuaderno para su comparación. • El alumno recorta palabras donde este impresa las consonantes L, B y V. • Visualiza enunciados escritos por el maestro, relacionados con temas en donde aparezcan palabras con las letras L, B y V. • El maestro escribe en el pizarrón palabras, donde el alumno localice las consonantes L, B Y V. • Escribe palabras que contengan las letras L, B y V. 	<p>Método: Deductivo. Técnica: La Demostración. Juego: La lotería.</p> <p>Método: Lógico. Técnica: La demostración. Juego: La lotería.</p> <p>Lo mismo que el anterior.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p>	<p>Este juego permite al maestro saber si los alumnos diferenciaron las letras propuestas especialmente la V y B.</p>

BLOQUE IV. En la lista palabras con las consonantes N, D, LL y Y, y las describirán en su cuaderno.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Representación convencional de las consonantes N y D. Representación convencional de las consonantes LL y Y. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño participa en juegos donde intervienen las consonantes N y D. Identifica sílabas con LL y Y en un texto determinado. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño dibuja objetos que contengan en sus nombres las consonantes N y D. Forma palabras en donde estén incluidas las letras N y D. Realiza ejercicios con las consonantes referidas en su cuaderno. El maestro escribe en el pizarrón enunciado que contengan las consonantes LI, Y y los alumnos la visualizaran. Busca en texto, periódico, palabras con las letras LI e Y. 	<p>Método: Activo Técnica: La Investigación Juego: Teléfono descompuesto</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Método: Activo Técnica: La lluvia de ideas Juego: El anillo está en la mano.</p> <p>Ibídem. Supra.</p>	<p>Los niños con la ayuda del maestro elaboran su juguete el teléfono para decir palabras con las letras que se proponen.</p>

BLOQUE V. El alumno participa en juegos e identificará convencionalmente las sílabas ca, co, cu.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Identificación y representación de las sílabas Ca, Co, Cu. Representación convencional de las sílabas Que, Qui. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica en un enunciado las sílabas Ca, Co, Cu y las escribe en su cuaderno. Distingue las sílabas Qui, Que están escritas en el pizarrón. 	<ul style="list-style-type: none"> El maestro escribe enunciados en el pizarrón con las sílabas Ca, Co, Cu y el alumno las visualizará escribiéndolas después. Visualiza las sílabas Ca, Co, Cu en palabras escritas en el pizarrón por el maestro. EL alumno identifica las sílabas Que, Qui en palabras contenidas en enunciados. El alumno escribe en su cuaderno palabras de objetos o animales que contengan las sílabas Que, Qui. El alumno realiza ejercicios con las sílabas Ca, Co, Cu, Que, Qui para reafirmar lo aprendido. 	<p>Método: Deductivo. Técnica: Demostración. Juego: Ensalada de palabras.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Método: Activo. Técnica: Demostración. Juego: Ensalada de palabras. Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p>	<p>Este juego permite diferenciar el sonido de las letras C y Q que acompañadas de vocales tienen el mismo sonido pero diferente significado.</p>

BLOQUE V. El alumno identifica convencionalmente las letras R, RR, F y Ch y practica en juegos trabalenguas.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Juega con trabalenguas en donde estén contenidas las letras R y RR. Enlista palabras con las letras F y Ch. 	<ul style="list-style-type: none"> Reafirma el conocimiento de la consonante R y RR escribiendo palabras con ellas. Expresa en su cuaderno enunciados que contengan las letras F y Ch. 	<ul style="list-style-type: none"> Localiza en el pizarrón las palabras que contengan las consonantes R, RR para después escribirlas en su cuaderno. Visualiza enunciados en donde estén inmersas las consonantes R, RR para luego hacer ejercicios. El niño inventará palabras que contengan las consonantes F, Ch y escribirlas en su cuaderno. Aplica conocimientos de las consonantes R, RR, F, Ch escribiendo palabras con las letras referidas. 	<p>Método: Activo. Técnica: Investigación. Juego: Trabalenguas.</p> <p>Método: Activo. Técnica: Investigación. Juego: Stop-Alto.</p> <p>Método: Activo. Técnica: Investigación. Juego: La botella.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p>	<p>El maestro pide a los alumnos que repitan los trabalenguas con la letra RR y palabras que contengan F y Ch.</p>

BLOQUE VI. El alumno marca en un texto las sílabas Ga, Go, Gu, Gue y Gui para luego escribirla en su cuaderno.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Repita con su maestro las sílabas que se encuentran en un texto o periódico. 	<ul style="list-style-type: none"> Discute con su maestro las relaciones que tienen las sílabas Ga, Go, Gu, Gue, Gui y las escribirá en su cuaderno. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno realiza las palabras encontradas en periódicos de las sílabas Ga, Go, Gu, Gue, Gui y pondrá palabras con ellas. Elabora una lista de palabras con las consonantes antes descritas. Practica con dibujos en donde aparezcan nombres con las sílabas descritas. 	<p>Método: Heurístico Técnica: Dialogo simultáneos Juego: El juego del yo veo.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p>	<p>Este juego permite diferenciar y reconocer lo que el niño aprendió.</p>

BLOQUE VII. Con las siguientes sílabas Za, Zo, Zu, Ce, Ci, el niño elabora carteles con nombres de animales, plantas u objetos para diferenciarlos entre ellos.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Identifica las sílabas Za, Zo, Zu, Ce, Ci en texto. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa correctamente las sílabas Za, Zo, Zu, Ce, Ci para escribir diferentes nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> Distingue un enunciado escrito en el pizarrón las sílabas Za, Zo, Zu, Ce, Ci las que escribirá en su cuaderno. Escoge de entre las palabras escritas en el pizarrón las que estén escritas con las sílabas descritas. Reafirma los conocimientos adquiridos escribiendo enunciados con las consonantes antes referidas. Propondrá al maestro palabras con las sílabas que se estudiaron. 	<p>Método: Heurístico Técnica: Lluvia de ideas Juego: La gallinita ciega.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p>	<p>Los niños y el maestro juegan a la gallina ciega para reafirmar el conocimiento de las letras propuestas.</p>

BLOQUE VII. EL alumno identifica en un texto las consonantes Ñ, J, G, para crear palabras nuevas.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Inventan palabras o las buscara en su libro de español todas aquellas que empiecen con Ñ, J, G. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sílabas con Ñ, J, G, en palabras contenidas en enunciados. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño emplea las letras Ñ, J, G, en la realización de ejercicios. Aplica sus conocimientos de las letras Ñ, J, G en la realización del enunciado. Demuestra en su cuaderno por escrito el resultado de lo aprendido. Compara con sus compañeros lo escrito en donde están las letras Ñ, J, G. 	<p>Método: Activo Técnica: Discusión en equipo Juego: Navío. Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p> <p>Ibídem. Supra.</p>	<p>El niño identifica en un enunciado de acuerdo al juego las letras que ya aprendieron.</p>

BLOQUE VIII. EL alumno emplea las consonantes X, H, K, en diversas palabras, escribiéndolas en su cuaderno, para luego reafirmar todo lo aprendido.

OBJETIVOS DIDACTIVOS	CONTENIDO DIDACTICO	PROGRESIÓN DE HABILIDADES	RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Identificación de palabras que se escriban con X, H, K. Escribe palabras con las consonantes antes descritas. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno lee en voz alta diversos textos que contengan palabras X, H, K. Reafirma el conocimiento de las consonantes X, H, K, enlistando las palabras correspondientes. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno elabora diversos enunciados con las consonantes X, H, K, las que escribe en su cuaderno. El niño escribe en un texto libre y breve en donde utilice las vocales y algunas consonantes. EL niño practica el abecedario escribiendo palabras con cada uno de ellos. EL niño escribe enunciados en su cuaderno empleando letras del abecedario que su maestro previamente les diga. 	<p>Método: Activo Técnica: Lectura comentada Juego: EL abecedario.</p> <p>Método: Activo Técnica: Lectura comentada Juego: El abecedario.</p> <p>Método: Individual Técnica: Demostración Juego: El abecedario.</p> <p>Método: Heurístico Técnica: Demostración Juego: La rueda de san Miguel, El abecedario, etc.</p>	<p>El maestro repite el juego para ayudar al niño si olvido alguna letra del abecedario.</p>

ESTATUAS DE MARFIL

DESCRIPCIÓN, DEL JUEGO

Todo el grupo tomados de las manos, forman un círculo y en el centro se coloca uno de los jugadores. Gira el círculo cantando²¹.

A las estatuas de marfil

Uno, dos y tres así

El que se mueva baila el twist

Yo me quedé así

Al terminar el canto, todos se quedan en diferentes poses, sin moverse.

REGLAS BÁSICAS

El que se mueva, pasa al centro a bailar, mientras los compañeros aplauden.

No se deben soltar, ni separarse hasta que no terminen el canto.

Variantes que se pueden implementar.

Hacer las estatuas por parejas, tocando al compañero.

Con apoyo de un pie y una mano en el piso.



²¹ Rodrigo Vázquez Neira, *El Juego en la Educación Escolar*. Editorial Pearson Educación, México, 2011.

LAS VOCALES

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El grupo se divide en dos equipos, que se colocan separados en filas, tomados de las manos; cuándo el conductor de juego menciona el nombre de una vocal, los jugadores en filas tratarán de formar la vocal en el mejor tiempo posible, ganando un punto el equipo que lo haga más rápidamente.

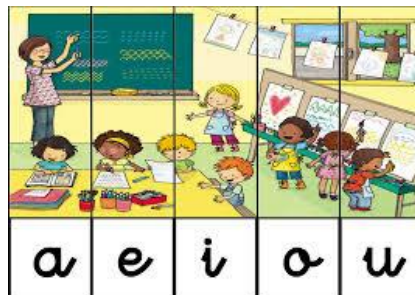
Gana el equipo que haya logrado más puntos al terminar las vocales.

REGLAS BÁSICAS

- No se deberá soltar las filas para formar las vocales.
- La vocal formada debe notarse lo más claro posible.

Variante que se puede implementar:

Las vocales pueden formarse de pie, hincados o acostados en el suelo.



SIMÓN DICE

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El grupo se coloca en círculo y el conductor del juego al centro. Él dirá: “Simón dice” y enseguida menciona cualquier animal o cosa que produzca sonido y que su nombre comience con cualquiera de las letras S y T, por ejemplo: “Simón dice silbato”. Los niños al escuchar el nombre del objeto inmediatamente imitarán el sonido que este produce.

REGLAS BÁSICAS

- Los jugadores deben repetir el sonido del objeto o animal mencionado cuando el conductor del grupo diga “Simón dice”.
- El que se equivoque sale del juego, gana el que queda al último.
- A cada jugador le toca el turno para decir el sonido de la palabra que inicie S y T.



CARRERAS DE RANAS

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El grupo se divide en equipos de igual número de jugadores, forman doce en hileras. El jugador de adelante se coloca en cuatro puntos atrás de la línea de salida, a una señal, los delanteros salen brincando de “rana” con un cartel colgado en el cuello hasta la línea final, la cual debe colocarse a 15 o 20 mts. De distancia, para ganar y colocar los carteles en donde están inmersas las palabras que inician con las letras M y P. Regresando de las mismas formas al compañero, que sale saltando de igual forma. El equipo que complete las hileras con las palabras que fueron asignadas es el equipo ganador.

REGLAS BÁSICAS

- Se debe impulsar el salto a partir de cuclillas con apoyos de manos en el piso semejando el salto de una rana.
- Jugador que no toque la línea de la llegada se descalifica.
- Jugador que no sea tocado no podrá salir

Variantes que se puede implementar

- De ida “salto de rana”, regresando corriendo o salto de “cogito”.



LOTERÍA

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los jugadores se dividen en varios grupos, cada uno con un juego de lotería. A cada jugador de lotería se le entrega un cartón de diferentes figuras. Que sus nombres que comiencen con las letras L, B y V, por ejemplo; lobo, luna, burro, vaca, venado, barril, etc. Un jugador sacara las cartas de las figuras que contengan los cartones, cuando la figura de las que menciona “el cartero” la tiene alguien en su cartón le pone una piedrita, o un grano de maíz. Gana el que primero llene su cartón y se deberá gritar “lotería”.

Es costumbre en algunos lugares de gritar un verso relacionado con la figura de los cartones: por ejemplo:

“La herramienta del borracho” la botella

“El faro de los enamorados” la luna

“una bota igual que la otra” la bota

“porque le corre cobarde, trayendo tan pequeño puñal” el valiente, etc.

Variantes que se puede implementar

En el lugar de poner piedritas, se quitan una por una y se gana en la misma forma.



TELÉFONO DESCOMPUESTO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Se sientan los participantes en círculo. El primero dirá una palabra que empiece con la letra n o d en secreto al compañero de la derecha, este lo pasará al que sigue y así sucesivamente hasta terminar.

REGLAS BÁSICAS

- El mensaje no debería ser escuchado por los demás.
- Poner mucha atención al transmitir y recibir el mensaje.

Variantes que se puede implementar.

- Pueden encontrarse sentados o parados en fila.



EL ANILLO ESTA EN LA MANO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los jugadores formaran parados circulo y luego se pone un niño sentado y agachado en medio, cargados en las rodillas los demás participantes colocaran sus dos manos con las palmas hacia arriba y apoyadas en la espalda. De su compañero. Uno de ellos tendrá un anillo en la mano que además llevara un papelito enrollado cogido en el cual dirá una palabra que inicie con las letras LL y Y, luego pasara el anillo tocando la mano de cada uno de los participantes, todos cantaran “el anillo está en la mano, del señor. “Y el que no lo adivine será un buen socorro. Ábrete melón si tienes corazón”. “Todos cierran sus manos y empezaran a decir: “Yo lo tengo”, “Yo lo tengo”. El que estaba agachado tendrá que adivinar quién lo tiene, si adivina, el que lo tiene toma su lugar y dice la palabra que va escrita en el papelito que lleva en el anillo. Y si no adivina se vuelve a poner.

REGLAS BÁSICAS

- El que estaba agachado no debe ver quién se queda con el anillo.
- Nadie le debe ayudar.



ENSALADA DE PALABRAS

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Todo el grupo se encuentra sentado en círculo y se le da una palabra que inicie con las sílabas CA, Co, QUE, Qui. En el centro permanecerá una persona, que deberá decir una palabra que comience, por ejemplo: CA, de casa, CO de coco, QUE, de queso, etc., lo mencionados cambiarán de lugar, momento en que el del centro tratara de ganar el lugar. El que se quede parado iniciará el juego.

- Cuando se diga “ensalada de palabras” no se vale cambiar al de alado.
- No debe haber lugares vacíos al inicio del juego.

Variantes que se puede implementar

- Se puede realizar sentados en el suelo. Todos muy juntos.



TRABALENGUAS

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

R con R cigarrillo

R con R barril

Rápido corren los carros

Que arrastra el ferrocarril.

Recia la Rajada Rueda, rueda

Rugiendo rudamente rauda: rauda

Rueda rugiendo rudamente la

Rajada rueda rueda rauda

Recia rueda, rauda reciamente

Rueda rueda recia, rauda rueda.

Ramiro Ramírez Ramos

Realizo relatos recientes

Retomando recuerdos

Revividos en Roma.



STOP ALTO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

A un círculo pintado sobre el piso se fracciona y a cada fracción se le pone el nombre de una persona, animal o cosa que contengan las letras R y RR al momento de escuchar el nombre que representa hay que saltar al centro del círculo y gritar “stop”. Deben detenerse. El jugador que sea nombrado calculara los pasos al jugador más cercano. Si acierta, el jugador que fue acertado tendrá un punto malo. El jugador que acumule tres puntos negativos será castigado de la siguiente manera. Se coloca de espaldas y los demás jugadores les lanzaran una pelota, tratando de no pegarle en la cabeza o en los brazos pues de lo contrario ocupara el lugar del castigo.

REGLAS BÁSICAS

- Para nombrar a quien va a gritar “stop” se dice “declaro la guerra en contra de. (Se nombra la persona, animal o cosa que se escriban con las letras R y RR) y el que fue nombrado saltara al centro donde dice: Stop y gritara stop.



LA BOTELLA

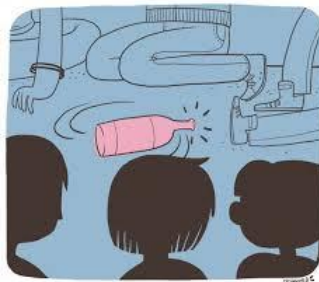
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los niños pueden estar de pie o sentado, pero formado un círculo, con una botella colocada al centro en el piso. Un compañero la hace girar con una mano al que le toca el fondo de la botella le dará una orden al que le señale el pico de la misma.

- Se puede pedir que realicen actividades como:
- Decir una palabra que comience con las letras f, ch
- Saltar como chango hasta determinada distancia.
- Rodar 5 veces y después gritar estoy loco.

REGLAS BÁSICAS

- Si el pico queda entre dos compañeros los dos harán el movimiento ordenado.
- El que no quiera hacerlo sale del juego.
- Mueve la botella el que le toco antes el pico.



EL JUEGO DEL YO VEO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El maestro prepara una caja con diferentes objetos que sus nombres comienzan con las sílabas Ga, Go, Gue, Gui, y reúne al grupo alrededor de las mismas el profesor dice: Veo una cosa cuyo nombre empieza con la sílaba “Ga”, pregunta entonces a cualquier niño ¿qué es? Y el niño debe responder correctamente y el ejercicio continúa igual con todos los objetos.

REGLAS BÁSICAS

- El que se equivoque se le da un castigo que determine el grupo.

Variante que se puede implementar:

- Se puede aumentar el grado de dificultad, diciendo la primera y la última letra del nombre del objeto.



GALLINA CIEGA

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Se sortea de los niños del grupo uno que será la “gallina ciega”, al cual se le vendara los ojos y se delimitará un espacio pequeño para que el resto del grupo se le disperse y quede inmóvil.

“La gallinita ciega”, caminara y el jugador que le toque tratara de adivinar y decir el nombre del niño que digo alguna palabra que inicie con alguna de las letras: Za, Ze, Zu, Ce, Ci, pasara hacer “gallinita ciega” si lo adivina.

REGLAS BÁSICAS

- Los jugadores se moverán cuando a la gallinita ciega se le venden los ojos y se detendrá cuando la “gallinita” cuente hasta 5.
- No se deberán salir del área delimitada.

Variantes que se puede implementar.

- Pueden ser con los jugadores en movimientos, dentro de un área delimitada.



NAVIO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los niños (as) pueden estar de pie o sentados, pero formando en círculos.

Un jugador, mientras describe círculos con la mano que tiene el pañuelo, inicia diciendo el siguiente enunciado: este es un navío cargado de... al finalizar el enunciado puede decir palabras que inicien con las letras: Ñ, J, G, lanzando el pañuelo a cualquier compañero, que deberá responder nombrando lo que se haya seleccionado, pasando rápido el pañuelo a otro compañero.

REGLAS BÁSICAS

- Se deberá contestar lo más rápido posible.
- Al contestar se deberá contestar cosas relacionadas con la letra que se le pidió.

Variantes que se puede implementar:

- Se pueden decir movimientos, para que los haga quien recibe el pañuelo.
- Al contestar se deberá contestar cosas relacionadas con las letras que se le pidió.
- El que se equivoque puede dar una vuelta al círculo, corriendo, saltando con un pie o pies juntos.

EL ABECEDARIO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El grupo se divide en dos equipos, que se colocan separados en dos filas, tomados de la mano, cuando el conductor del juego mencione el nombre de alguna letra de los jugadores en fila trataran de formar la letra en el menor tiempo posible, ganando un punto el equipo que lo haga más rápidamente.

Gana el equipo que haya logrado más puntos al terminar las letras del abecedario.

REGLAS BÁSICAS

- No se deben soltar las filas para formar letras.
- La letra formada debe notarse lo más claro posible.

Variantes que se pueden implementarse:

- Las letras pueden formarse de pie, hincados o acostados en el suelo.



RUEDA DE SAN MIGUEL

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este es un juego para niños pequeños que comienzan a hablar, cantar y jugar en conjunto. Cada niño participante se le pone un nombre con la letra H como: Hilario, hueso, hielo, etc. Comienza cuando los participantes se toman de las manos y comienzan a cantar,

- Se repite cuantas veces sea necesario, hasta que todos los jugadores estén volteados.

Todos los jugadores deben cantar sin soltar



CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 EL ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de la investigación se realiza utilizando un modelo mixto. Es un modelo cuantitativo ya que somete a prueba la hipótesis, determinando la relación entre las variables, para obtener datos numéricos a través de un instrumento de medición. Es un enfoque cualitativo, ya que pretende realizar un análisis sobre la Adquisición de la Lecto-escritura.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se realiza empleando el tipo de investigación documental a través de distintos medios impresos, así como de la investigación de campo, para obtener información con datos verídicos y significativos, relacionado con el objeto de estudio a través, de la aplicación de instrumentos de recolección.

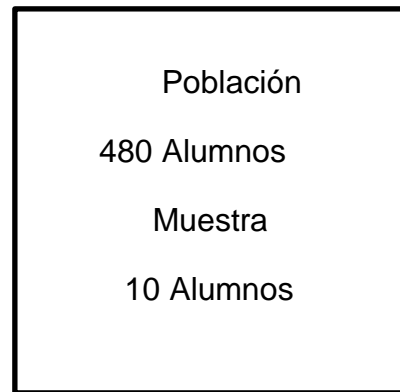
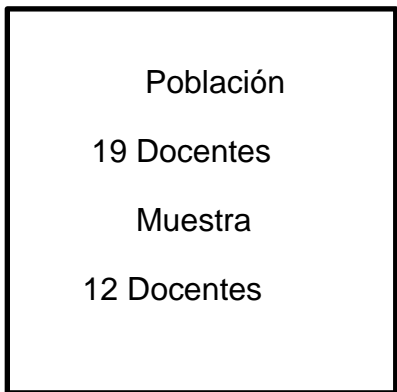
3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación señala el plan o estrategias para obtener los datos en el contexto de campo, se eligió el diseño cuasi experimental para observar su efecto y relación entre las variables con un grupo intacto, ya que integrados antes de la investigación por pertenecer al área educativa.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La muestra seleccionada fue de un grupo de 10 alumnos del primer grado grupo "A" de una población total de 480 alumnos de la escuela primaria: Lic. Manuel Sánchez Mármol" C.C.T. 27DPR02338T, Ubicada en la Col. Indeco.

Para esta investigación elabore dos cuestionarios uno dirigido a los docentes y otro para los Padres de Familia. Cada cuestionario tiene diez reactivos, para recabar la información que pretendo obtener.



3.5 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Constituyen el conjunto de instrumento, para lograr recolectar, analizar y transmitir los datos del problema que se investiga.

Los instrumentos de investigación utilizados fueron:

El Cuestionario: Conjunto de cuestiones o preguntas que deben ser contestadas en un examen, prueba, test, encuesta, etc.

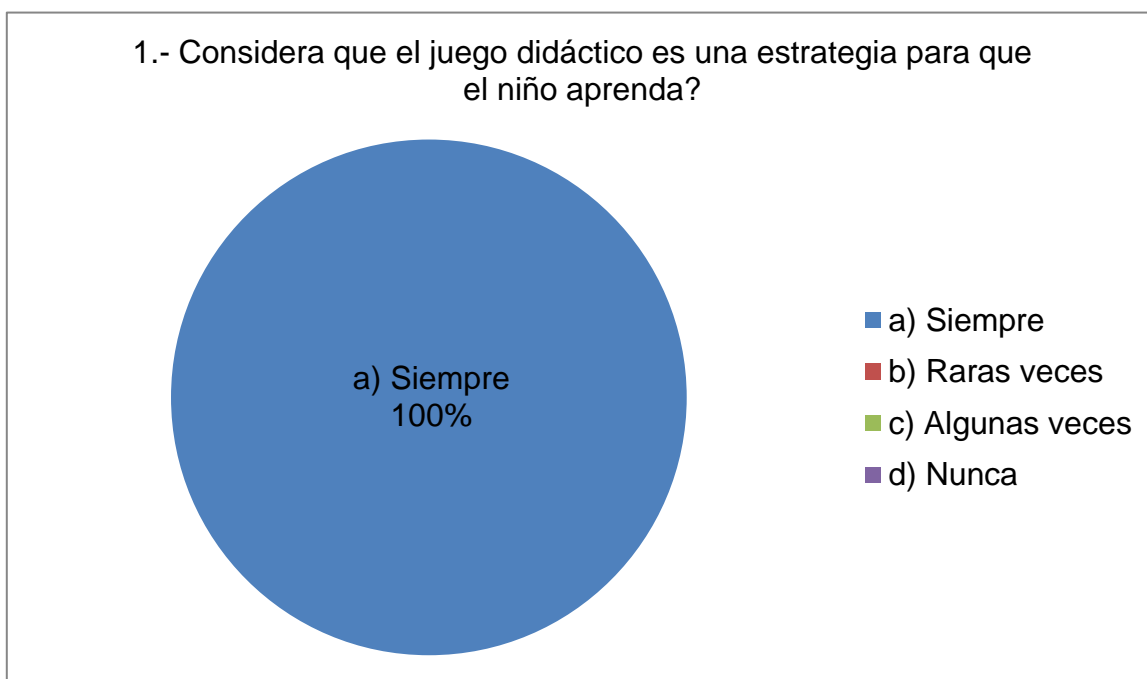
La observación: Es participante y no participante al registrar datos que se obtienen de los hechos que se presentan y de las actividades en dónde el observador participa

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS
DATOS

4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

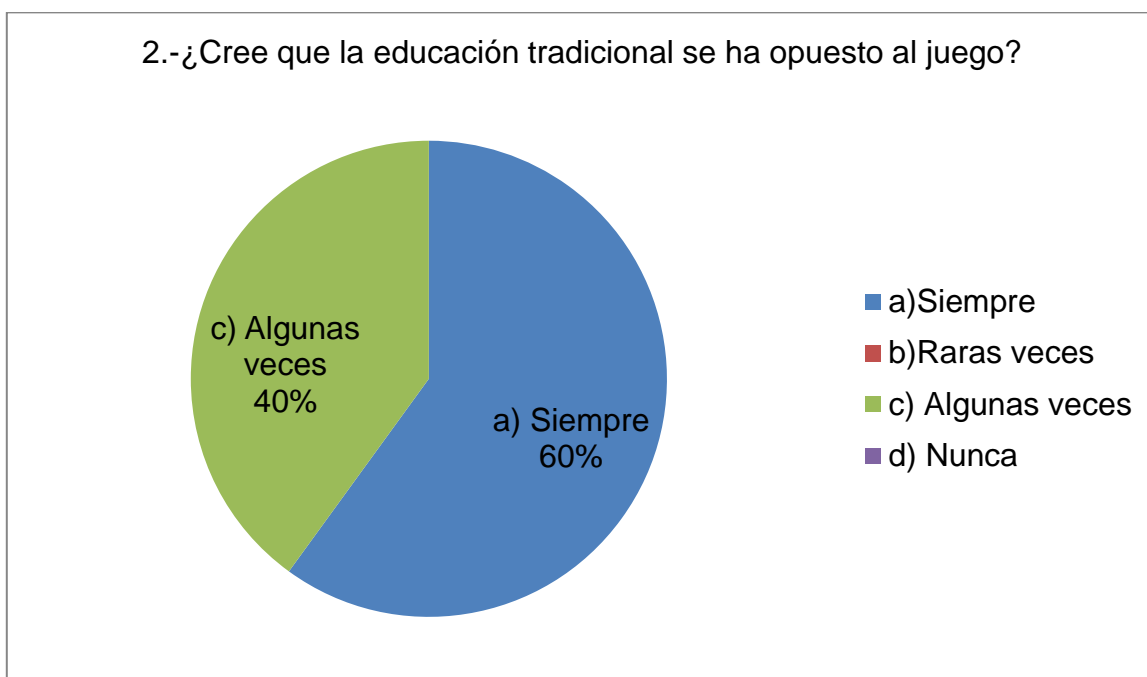
GRÁFICA No. 1



Interpretación:

La gráfica nos permite analizar que el 100% de los docentes encuestados respondieron que el juego didáctico es una estrategia para que el niño aprenda con mayor facilidad.

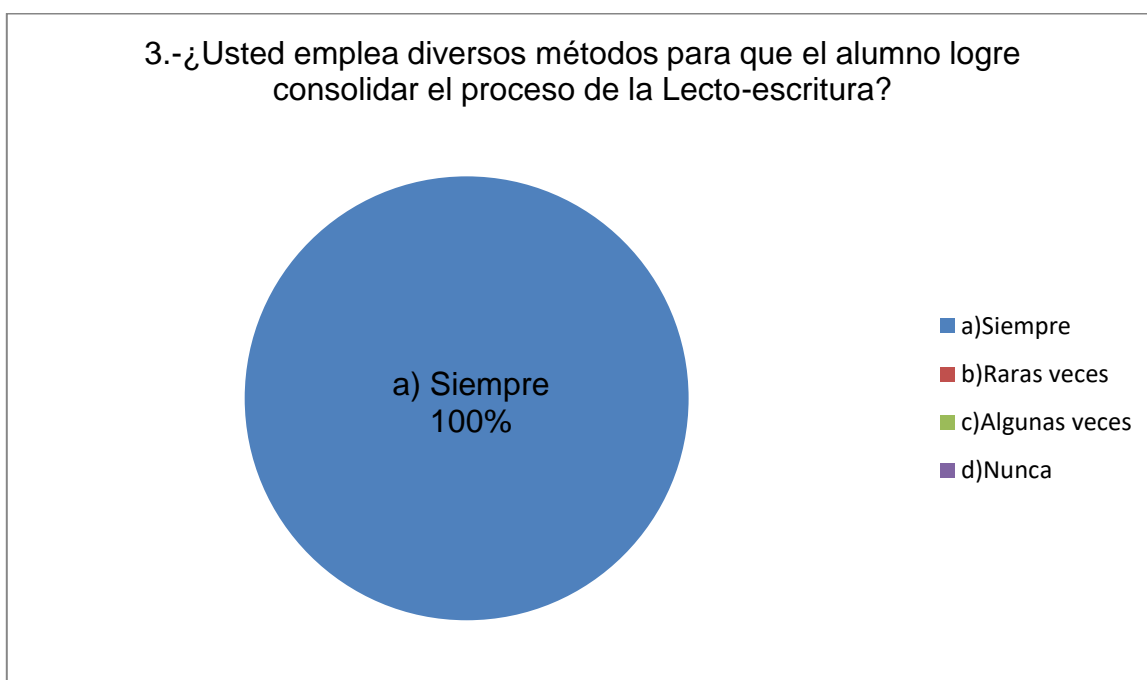
GRÁFICA No. 2



Interpretación:

Como se observa en la gráfica el 60% de los maestros encuestados contestaron que la educación tradicional se ha opuesto al juego para implementarlo en sus clases y el 40% restante opinaron que algunas veces.

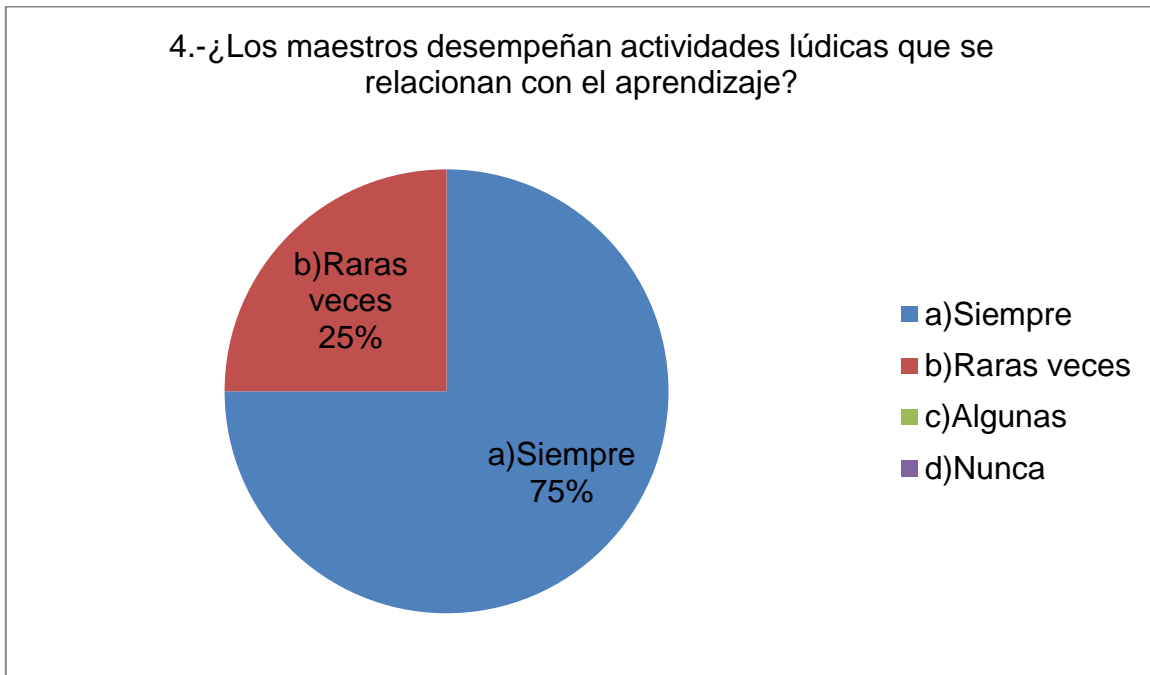
GRÁFICA No. 3



Interpretación:

En la gráfica se observa que el 100% de los maestros encuestados emplea diversos métodos para que el alumno logre consolidar el proceso de la Lecto-escritura.

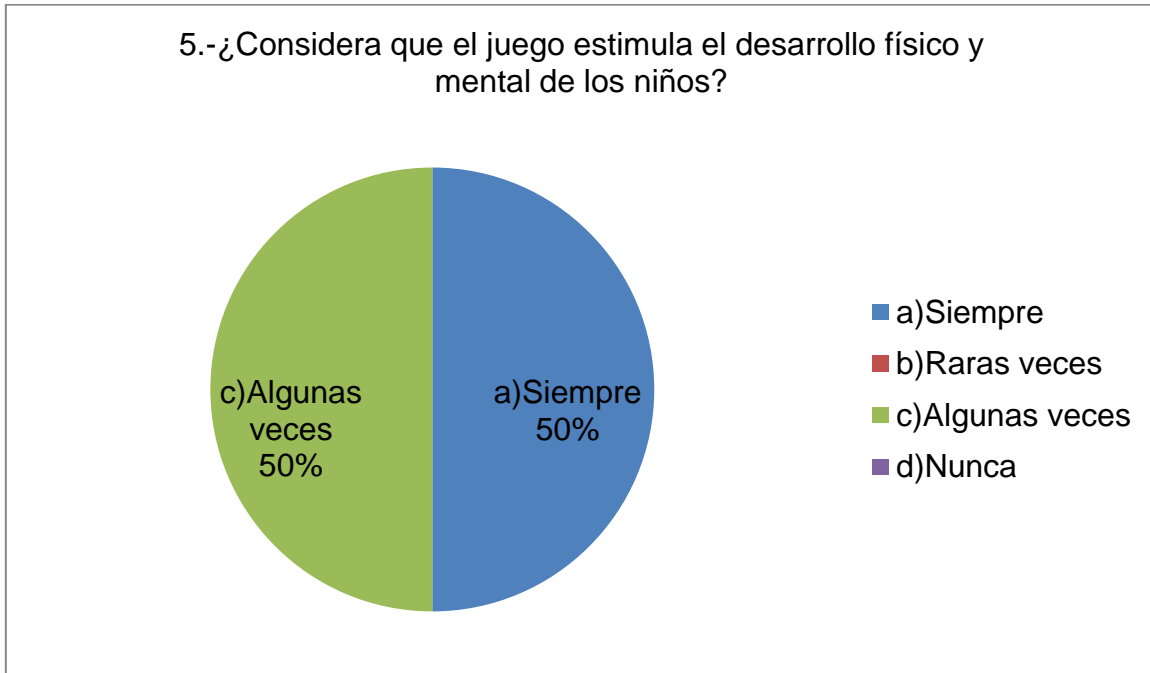
GRÁFICA No. 4



Interpretación:

En la gráfica se observa que el 75% de los maestros encuestados contestaron que siempre desempeñan actividades lúdicas que se relacionan con el aprendizaje y el 25% de los maestros restantes opinaron que raras veces desempeñan actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de los alumnos.

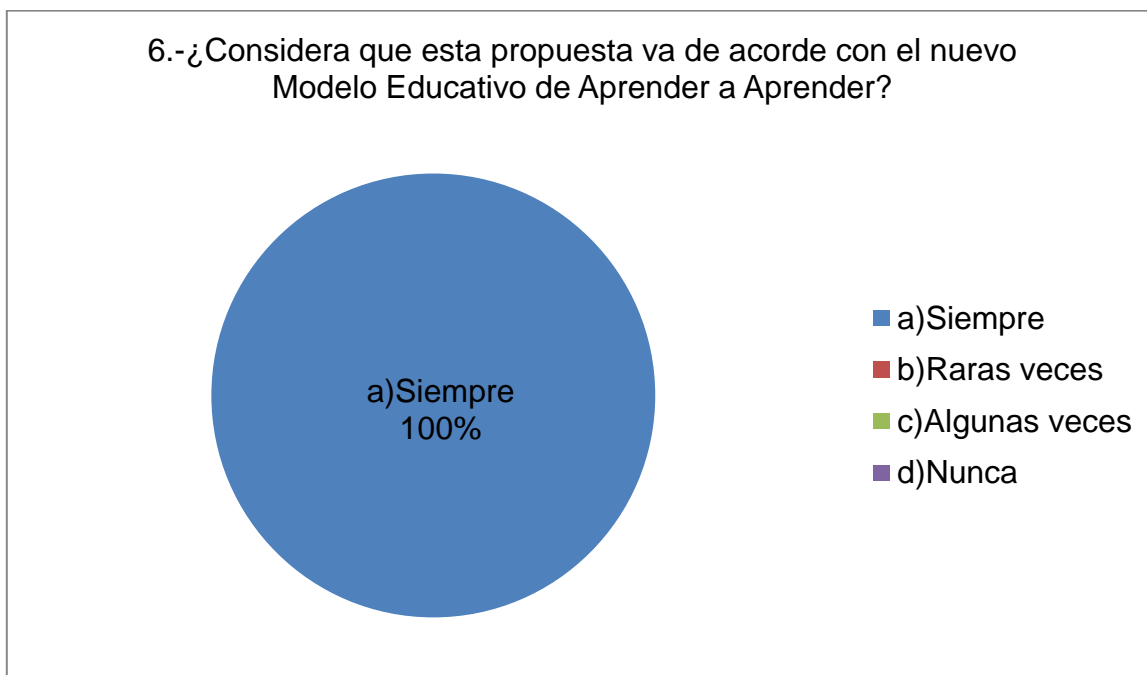
GRÁFICA No. 5



Interpretación:

Como se observa en la gráfica el 50% de los maestros encuestados contestaron que siempre consideran que el juego estimula el desarrollo físico y mental de los niños, mientras que el 50% restante de los maestros opinaron que algunas veces el juego estimula el desarrollo físico y mental de los niños.

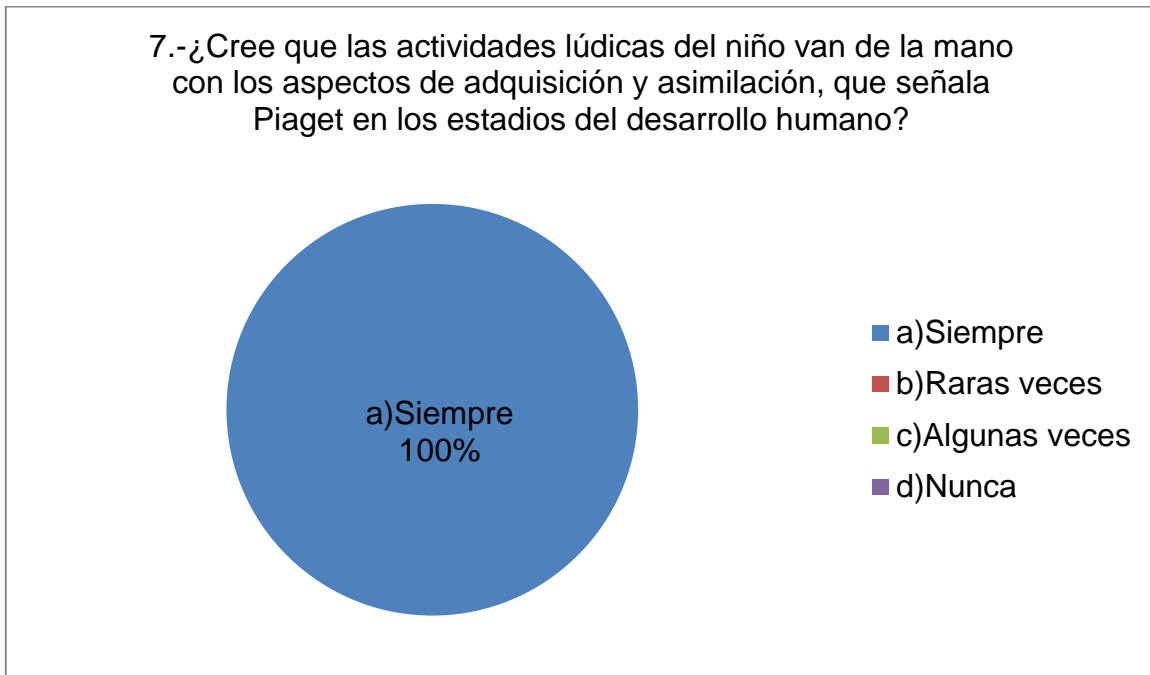
GRÁFICA No. 6



Interpretación:

La gráfica se observa que el 100% de los maestros encuestados opinaron que si consideran que la siguiente propuesta va de acorde con el nuevo Modelo Educativo de Aprender a Aprender.

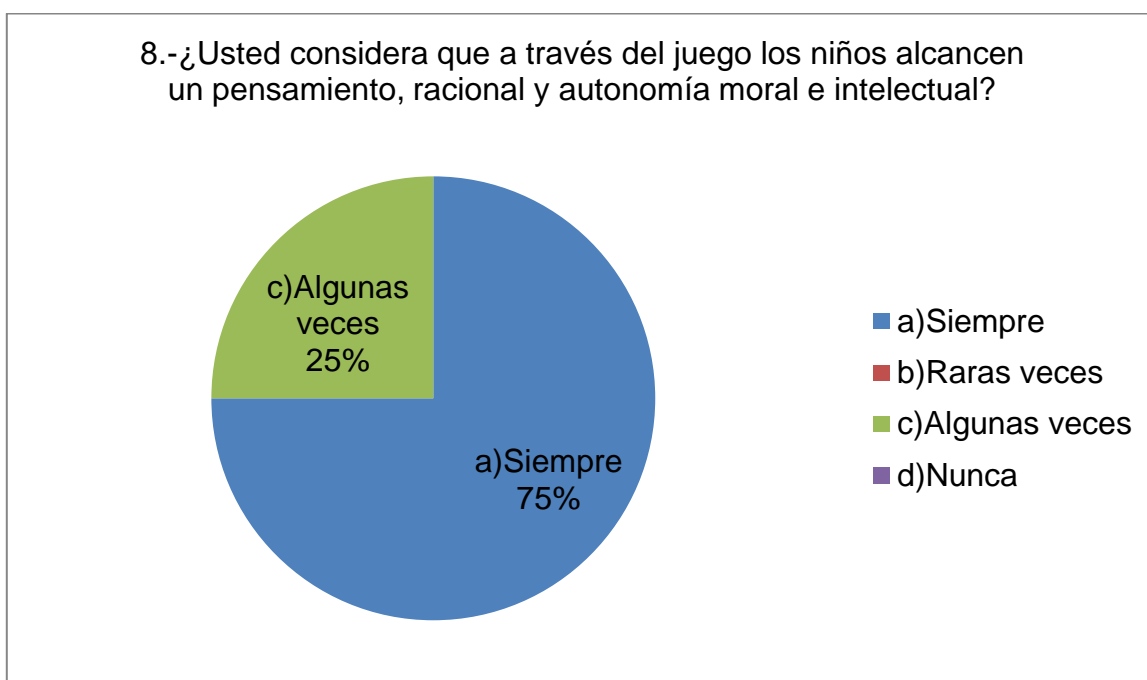
GRÁFICA No. 7



Interpretación:

En la gráfica analizamos que el 100% de los maestros encuestados consideran que siempre las actividades lúdicas del niño van de la mano con los aspectos de adquisición y asimilación, que señala Piaget en los estadios del desarrollo humano.

GRÁFICA No. 8



Interpretación:

En la presente gráfica se observa que el 75% de los maestros encuestados, siempre consideran que a través del juego los niños alcancen un pensamiento racional, autónomo, moral e intelectual y el 25% restante opinaron que algunas veces.

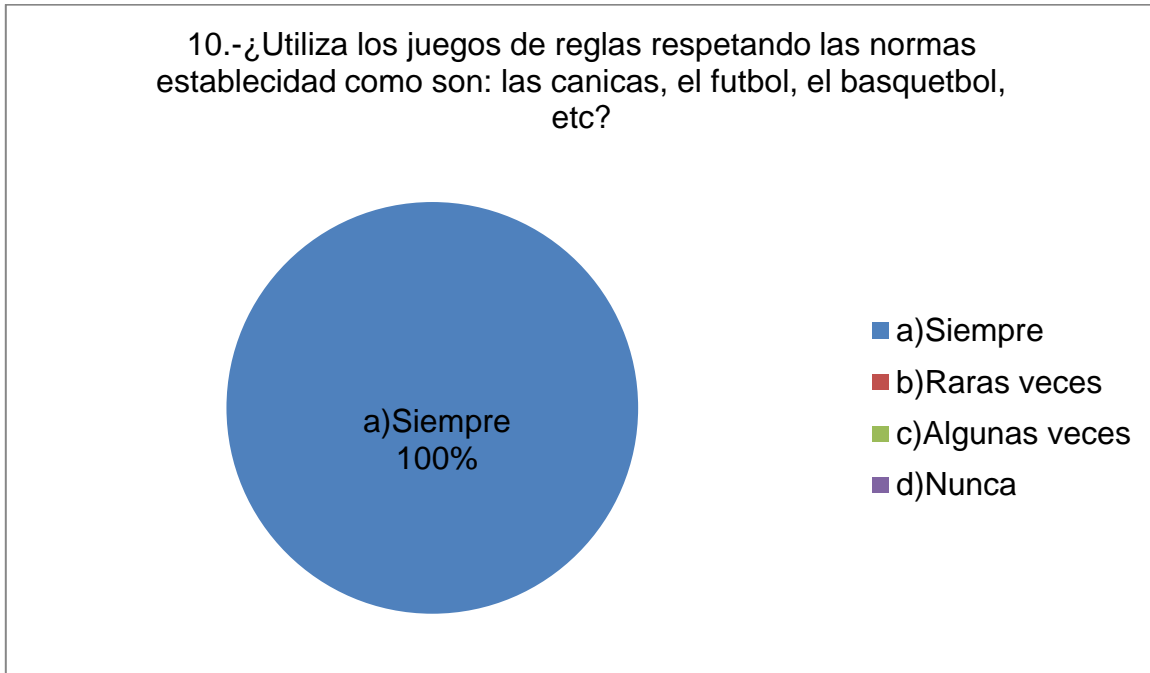
GRÁFICA No. 9



Interpretación:

Como se observa en la gráfica analizamos el 100% de los maestros encuestados contestaron que siempre fomentan los juegos en sus actividades didácticas para que el niño exprese su imaginación, creatividad e independencia.

GRÁFICA No. 10



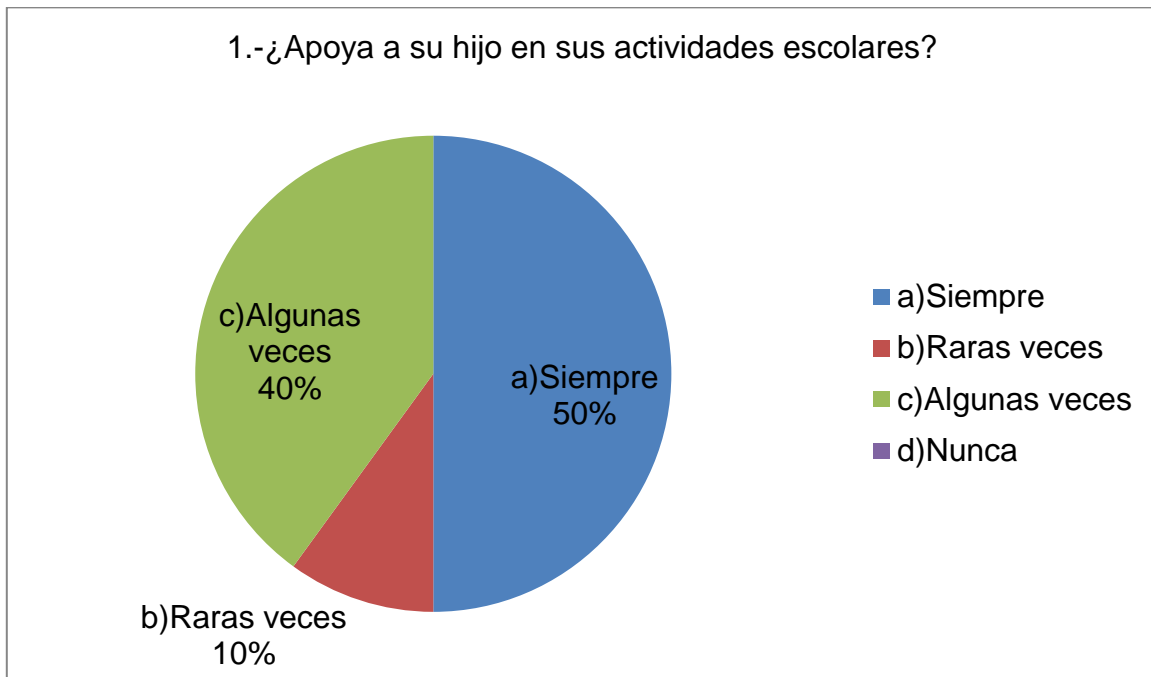
Interpretación:

En la gráfica podemos observar que el 100% de los maestros encuestados contestaron que siempre utilizan los juegos de reglas respetando las normas establecidas en los juegos como el de las canicas, el futbol y el basquetbol.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

CUESTIONARIO PARA PADRES

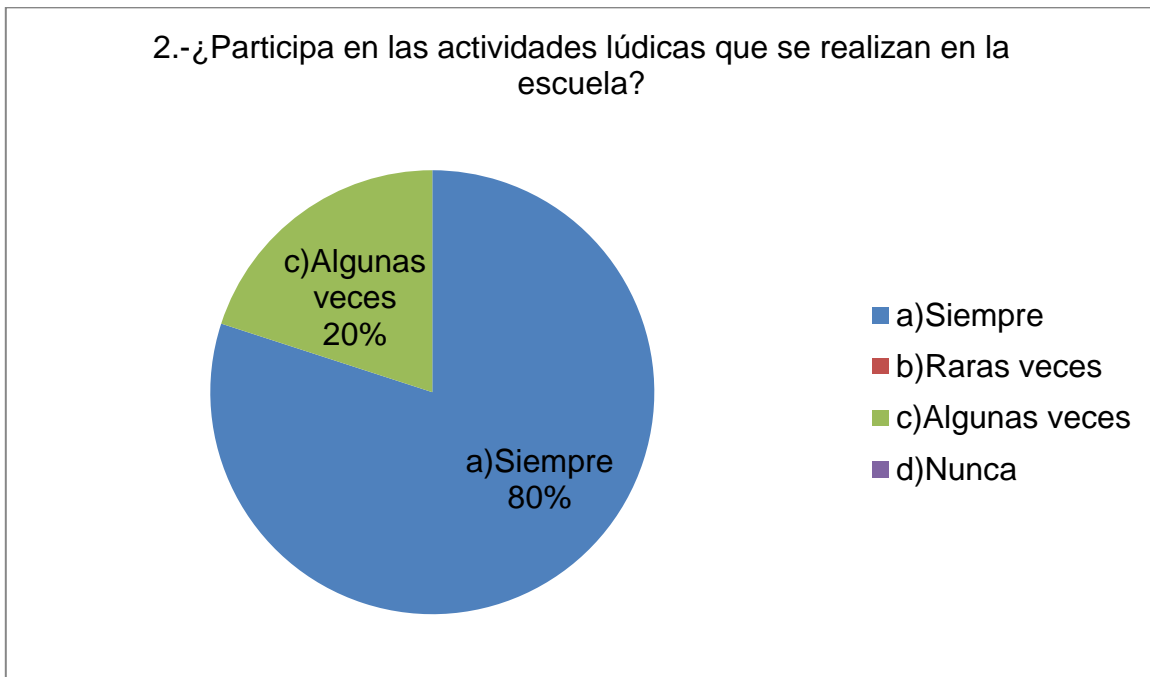
GRÁFICA No. 1



Interpretación:

Como se observa en la gráfica el 50% de los padres encuestados contestaron que siempre apoyan a su hijo en sus actividades escolares, mientras que el 40% restante expresaron que algunas veces apoyan a sus hijos y el 10% de los padres opinaron que raras veces apoyan en sus actividades escolares.

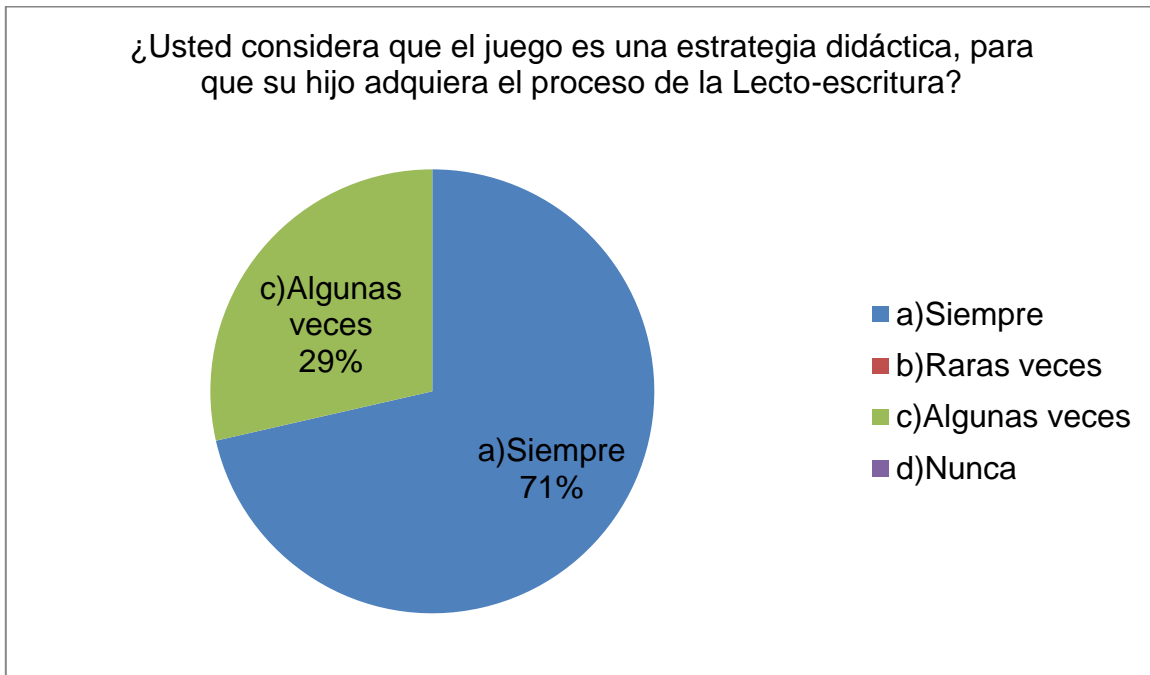
GRÁFICA No. 2



Interpretación:

En la gráfica se observa que el 80% de los padres encuestados contestaron que siempre participan en las actividades lúdicas que se realizan en la escuela y el 20% restante de los padres de familia, opinaron que algunas veces participan en las actividades lúdicas que se llevan a cabo en la escuela.

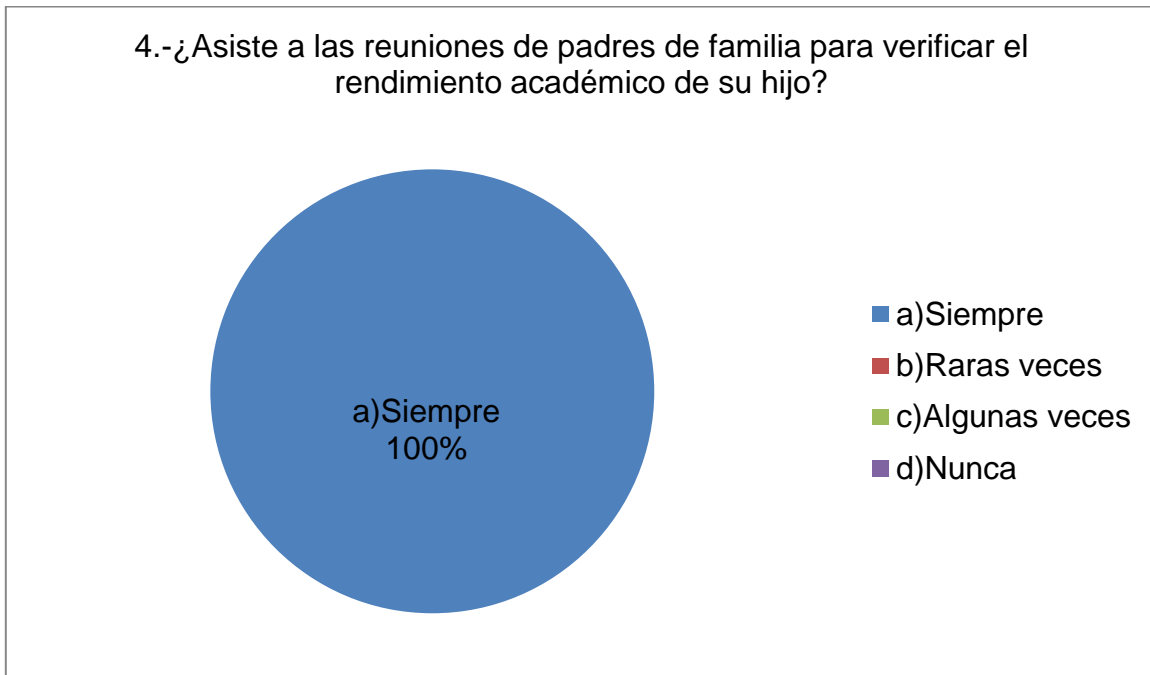
GRÁFICA No. 3



Interpretación:

La gráfica el 50% me permite analizar que el 50% de los padres de familia encuestados consideran que el juego es una estrategia didáctica, para que sus hijos adquieran el proceso de la Lecto-escritura, mientras que el 50% restante de los padres opinaron que algunas veces consideran que el juego es una estrategia didáctica en el aprendizaje de sus hijos.

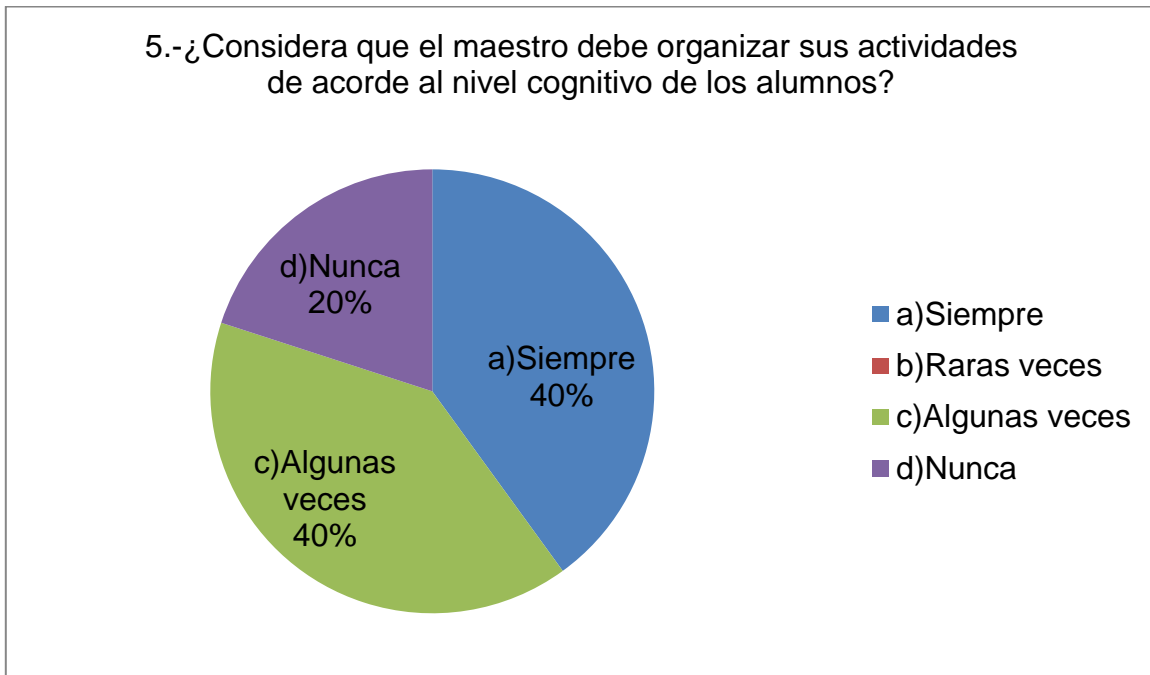
GRÁFICA No. 4



Interpretación:

La gráfica nos muestra que todos los padres de familia contestaron que siempre asisten a las reuniones de padres de familia para verificar el rendimiento académico de sus hijos, pues ello permite analizar en qué áreas tiene que apoyar sus actividades a sus hijos.

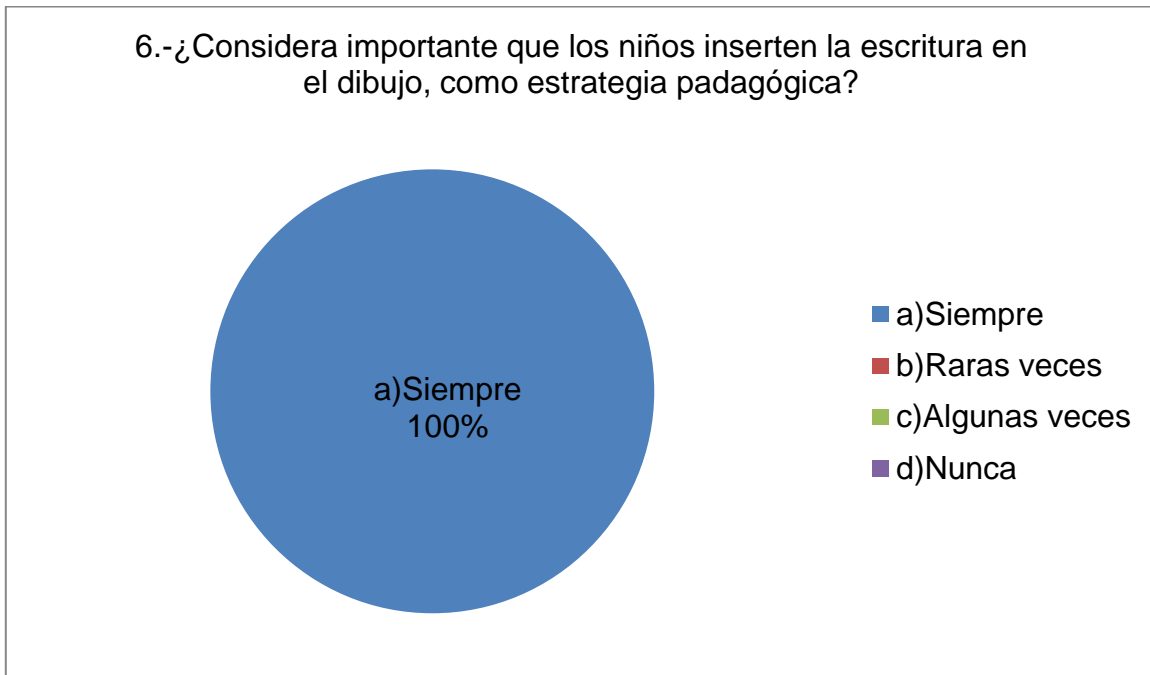
GRÁFICA No. 5



Interpretación:

Esta gráfica nos muestra que el 40% de los padres de familia encuestados consideran que siempre el maestro debe organizar sus actividades de acorde al nivel cognitivo de los alumnos, mientras que el otro 40% de los padres expresaron que han notado que algunas veces lo hace y el 20% restante de los encuestados expresaron que nunca organiza sus actividades didácticas.

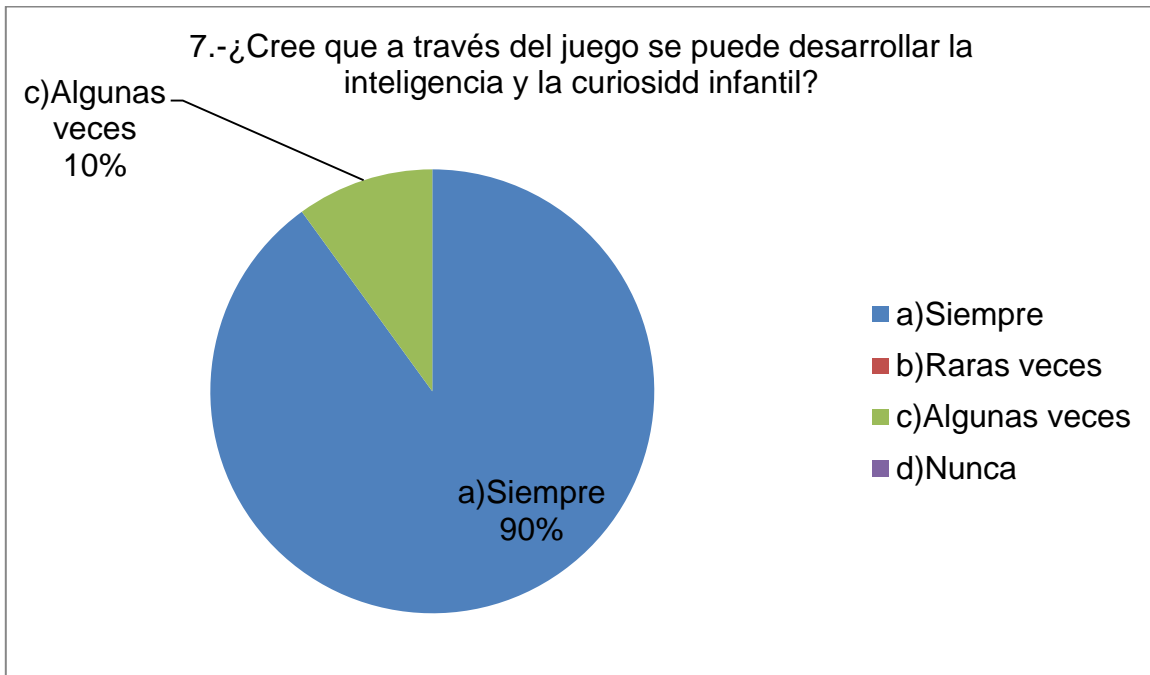
GRÁFICA No. 6



Interpretación:

En la gráfica se observa que el 100% de los padres de familia encuestados opinaron que siempre es importante que los niños inserten la escritura en el dibujo, como estrategia pedagógica, pues esto les ayuda a tener una mayor comprensión en su aprendizaje.

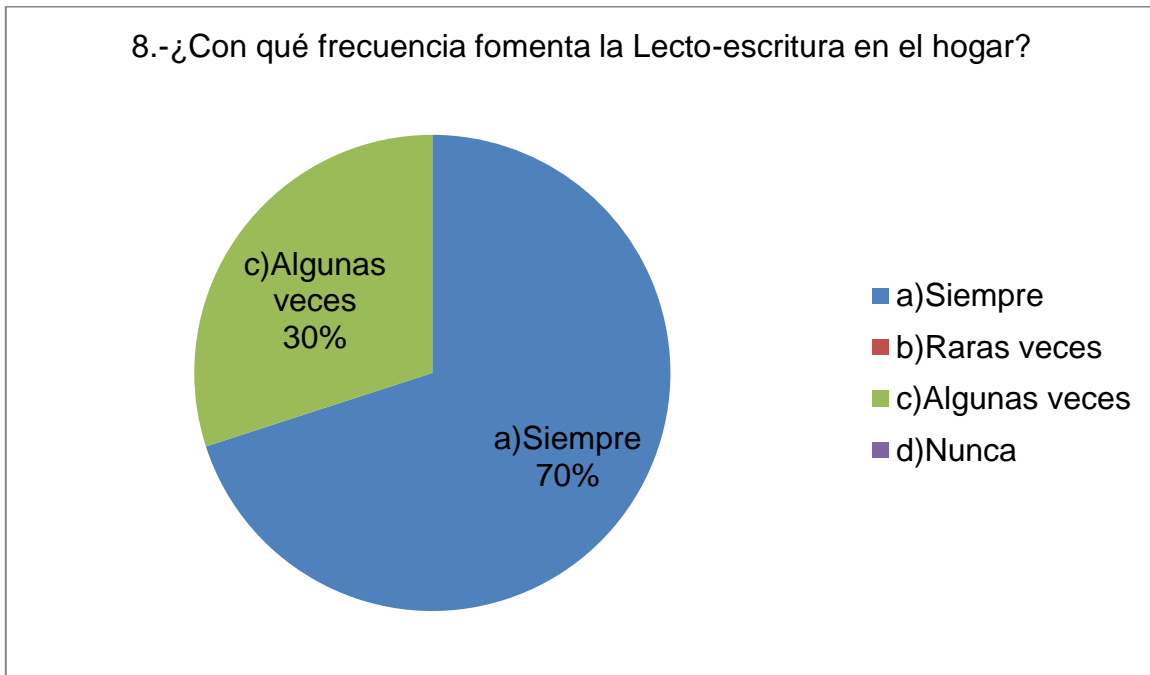
GRÁFICA No. 7



Interpretación:

En la gráfica se muestra que el 90% de los padres de familia encuestados opinaron que siempre, a través del juego se puede desarrollar la inteligencia y la curiosidad infantil el 10% y restante de los encuestados expresaron que algunas veces el juego puede desarrollar la inteligencia de los niños.

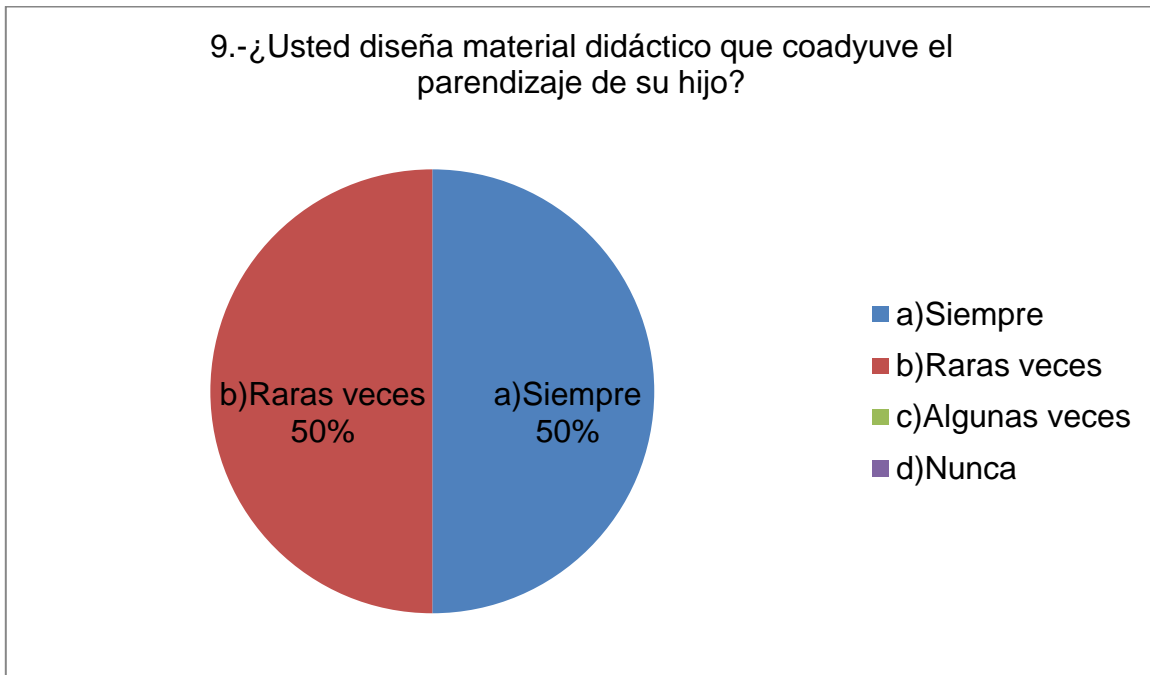
GRÁFICA No. 8



Interpretación:

De acuerdo a la gráfica el 70% de los padres de familia encuestados contestaron que siempre fomentan la Lecto-escritura en el hogar como parte fundamental de sus actividades escolares y el 30% de los padres de familia restantes opinaron que algunas veces fomentan la Lecto-escritura en el hogar.

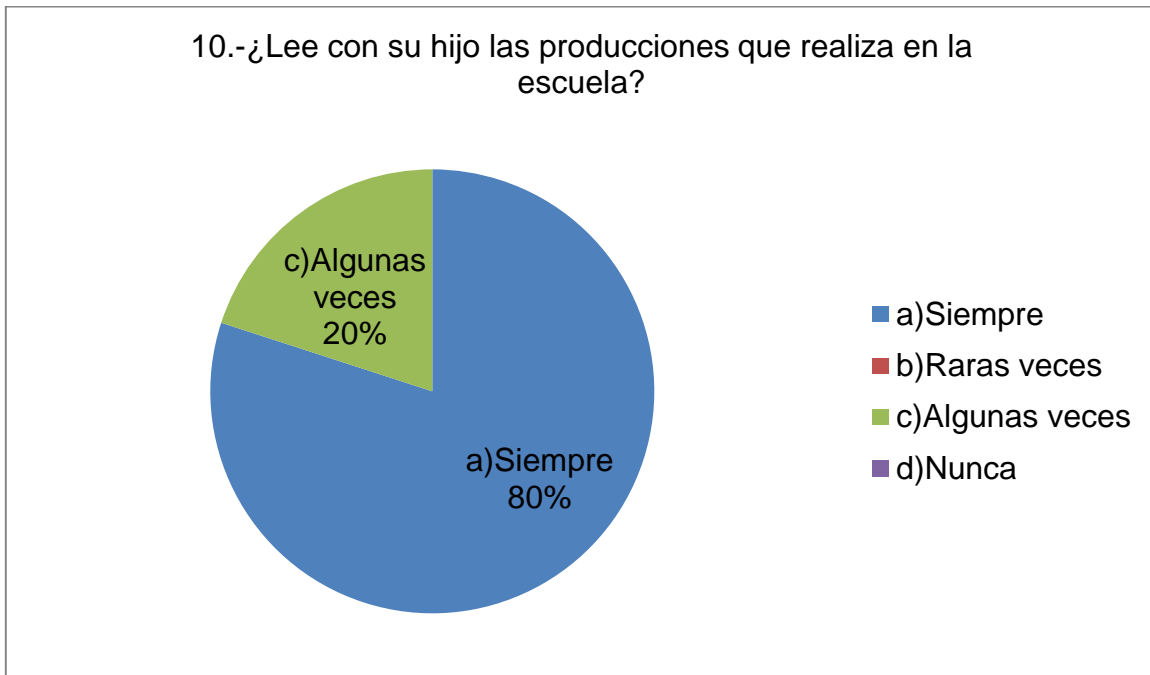
GRÁFICA No. 9



Interpretación:

En la gráfica se observa que el 50% de los padres de familia encuestados contestaron que siempre diseñan material didáctico que coadyuve el aprendizaje de sus hijos, mientras que el 50% de los padres de familia restantes opinaron que raras veces diseñan material didáctico para sus hijos.

GRÁFICA No. 10



Interpretación:

En los datos de la gráfica se observa que el 80% de los padres encuestados contestaron que siempre leen con su hijo las producciones que realizan en la escuela y el 20% de los padres restantes respondieron que algunas veces leen con sus hijos las producciones que realizan sus hijos en la escuela.

4.2 INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Después de haber realizado la presente investigación en la Escuela Primaria Lic. Manuel Sánchez Mármol, con C.C.T. 27DPR0233T adscrita a la Zona Escolar No. 14, perteneciente al Sector No. 02. Ubicada en Avenida Mártires de Cananea S/N Col. Indeco Cd. Industrial.

Es fundamental emplear el juego didáctico como estrategia para que el niño aprenda de una manera significativa. Además, es importante emplear métodos como el ecléctico pues coadyuva el aprendizaje de los alumnos.

Además, los maestros desempeñan actividades lúdicas que se relacionan con la temática que van a realizar.

Es importante entender que el juego estimula el desarrollo físico y mental de los niños propiciando expectativas en el logro de sus aprendizajes esperadas.

CONCLUSIÓN

Entre las dificultades que enfrentan los maestros de primer grado, incluso más que el resto de los profesores, está la heterogeneidad de niveles conceptuales con que ingresan los niños a la escuela primaria.

Se tiene conocimiento que un gran número de niños ha asistido a preescolar y esto ya puede marcar una diferencia entre ellos, pues mientras algunos llegan con un amplio conocimiento de la escritura y sus funciones, otros niños no han tenido oportunidad de estar en contacto con materiales o con usuarios de la lengua escrita; por tanto, su conocimiento de la escritura es incipiente.

El fenómeno de heterogeneidad en los niveles de conceptualización de la lengua escrita, se ve también en la lengua oral. Cuando los niños llegan a la escuela su lenguaje varía mucho, tanto en el vocabulario como en la forma en que se expresan al relatar un cuento, un suceso, una historia, etc.

Después de haber aplicado el juego como estrategia didáctica en la adquisición de la Lecto-escritura, he llegado a concluir que si da excelentes resultados pues permite desarrollar el conocimiento en los niños, ya que llegan al nivel de comprensión además que permiten el análisis de cualquier actividad didáctica.

Es por ello, que el docente empleando juegos didácticos puede propiciar aprendizaje y desarrollar conocimiento.

Significativos en sus alumnos, pues se rompe con los esquemas tradicionales, también el juego los motiva a crear ambientes favorables para la convivencia escolar.

Es fundamental tomar en cuenta las estructuras de la inteligencia o instrumentos de conocimiento, respetando la edad que tienen en el tercer estadio de las operaciones concretas.

SUGERENCIAS

- Es importante que al principio del año escolar el maestro practique una evaluación a los niños, para verificar el nivel cognitivo de cada niño.
- Con los resultados obtenidos en la evaluación el maestro podrá establecer un perfil de su grupo y planear su trabajo, sabrá quiénes van a necesitar más apoyo y cómo formar subgrupos en los que haya niños con distintos niveles de conocimiento, para que los más adelantados apoyen a sus compañeros.
- La evaluación inicial permitirá que el maestro tome decisiones respecto de las actividades que deberá poner en práctica con mayor frecuencia.
- Que el maestro emplee en sus actividades didácticas el juego, pues se considera que el juego dirige al niño hacia una actividad que produce crecimiento de otras actividades, como la repetición, la resolución de problemas, el estudio o la exploración, que cumplen una función similar.

BIBLIOGRAFÍA

- Braslavsky, Bertha, *La lectoescritura inicial en la escuela para la democracia. Módulo 5*. Ediciones Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas 1993. SICADIS.
- Castañer Balcecells, Martha, *Globalidad e Interdisciplina Curricular en la Enseñanza Primaria: Propuestas Teórico-Prácticas*. 2ª. Edición, Editorial INDE Publicaciones, Zaragoza, 1998.
- Castillo Arredondo, Santiago, *Evaluación Educativa de Aprendizajes y Competencias*. Editorial Pearson Educación, México, 2010.
- Cohen, Dorothy H., *Cómo Aprenden Los Niños, Fondo de Cultura Económica*. México, 2001.
- Cratty, Bryant J., *Juegos Didácticos Activos*. 8ª. Edición, Editorial Pax México, México 2004.
- Delmiro Coto, Benigno, *La escritura creativa en las aulas; En torno a los talleres literarios*. Editorial GRAÓ, Barcelona, 2002.
- Edgren, Henry D., *Juegos para Alumnos de Primaria*. 6ª. Edición, Editorial Pax México, México 2004.
- Ferreiro, Emilia, *Alfabetización, Teoría y Práctica*. Siglo Veintiuno Editores, 5ª. Edición, México, 2002.
- Fuiza Asorey, María José, *Dificultades de aprendizaje y trastornos del desarrollo*. Ediciones Pirámide, Madrid, 2014.
- Galanó Muñoz, Carol, *Unidades Didácticas para Primaria: Cada vez somos más hábiles*. Editorial INDE Publicaciones, Zaragoza, 2001.
- González Jiménez, María Antonia, *Primaria: Programaciones*. Ministerio de Educación y Ciencia, México, 1999.
- Gutiérrez Toca, Manuel, *Actividades sensorio motrices para la Lecto-escritura*. Editorial INDE, México, 2008.

- Instituto Superior de Formación del Profesorado, *Investigación sobre el Inicio de la Lecto Escritura en edades tempranas*. Edición Ministerio de Educación Cultural y Deporte.
- Mendoza Fiolilla y Ezequiel Briz, *Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria*. Editorial Pearson Educación, Madrid, 2006.
- Mora, Francisco, *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza editorial.
- Moyles, Janet R., *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. 2ª. Edición, Editorial Morata, Madrid, 1999.
- Reyes Navia, Rosa Mercedes, *Jugar, Dibujar, leer. Universidad Pedagógica Naciona.*, Centro de Investigaciones, Bogotá, 2000.
- Solves, Hebe, *Lectura y Literatura: Estrategias y Recursos Didácticos para enseñar a leer y escribir*. Ediciones Novedades Educativas de México, México, 2000.
- Vázquez Neira, Rodrigo, *El Juego en la Educación Escolar*. Editorial Pearson Educación, México, 2011.
- Zapata, Oscar A. *El Aprendizaje por el Juego en la Escuela Primaria. Perspectiva psicogenética*, 6ª. Edición, Editorial Pax México, México, 1989.

ANEXOS

MARCO CONTEXTUAL DE REFERENCIA

MEDIO INSTITUCIONAL

La institución educativa dónde realice mis prácticas pedagógicas y mi servicio social, es la Escuela Primaria: Lic. Manuel Sánchez Mármol” C.C.T.27DPR0233T, adscrita a la Zona Escolar No. 14, del Sector No. 02. Ubicada en la Avenida Mártires de Cananea S/N Col. Indeco, Cd. Industrial, Centro. Tabasco.

La escuela fue fundada en el año de 1980 e inicia sus labores originalmente en el Jardín de niños “Francisco Gabilondo Soler” de la Colonia Indeco, se inicia con 6 grupos, uno de cada grado, pero a medida que iba aumentando la población estudiantil, se mudaron donde se encuentran las instalaciones actualmente, impartiendo clases a los alumnos en los pasillos de la misma, y los grupos aumentaron.

En 1982, se construyen 12 aulas y la plantilla docente crece, al igual que el número de los alumnos, se inicia con un intendente, posteriormente la plantilla del personal crece, pues hay 12 docentes frente al grupo, pero, además llegan maestros de educación física, educación especial, de corte y confección, de carpintería, de educación artística, de lenguaje y la maestra de danza.

Los maestros fundadores fueron el Director, el profesor: Marcos Elías López López y su esposa La Profesora Sara Concepción Rosario Ruíz, así como otros cuatro docentes. En 1982 es inaugurada formalmente la escuela primaria, siendo Gobernador del Estado el Ingeniero Leandro Roviroso Wade.

Actualmente la institución cuenta con una población de 480 alumnos, divididos en doce grupos, es decir dos grupos por grado.

ASPECTO GEOGRÁFICO.

La comunidad donde realice la presente investigación, se ubica en la colonia Indeco, Ciudad Industrial, Centro, Tabasco.

Limita al Norte con la Ciudad Industrial, Al Sur con la Ranchería Acachapan 1ra. Sección, al este con la Colonia Casa Blanca y al Oeste con la Colonia Villa las flores, perteneciente al Municipio del Centro, Tabasco.

ASPECTOS PROFESIONAL.

Por la situación geográfica pertenencia al medio urbano el 25% de la población son profesionistas; obreros que trabajan en PEMEX, albañiles, artesanos, carpinteros, comerciante, etc., las mujeres en su mayoría se dedican a las labores del hogar.

ASPECTO RELIGIOSO.

La religión que predomina en este lugar es la católica que celebra el 29 de diciembre la Sagrada Familia, además están la iglesia de los adventistas, los mormones y la de los Testigos de Jehová .

ASPECTO POLITICO.

Aquí predominan los partidos que hoy están participando en las boletas electorales, pues la ideología de la población es de que deben apoyar al partido que les brinde la ayuda de acuerdo a sus necesidades.



CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Estimados docentes este cuestionario tiene como objetivo obtener información de los juegos didácticos como estrategia en la adquisición de la Lecto-escritura, en el primer grado de Educación Primaria.

Instrucciones. - Subraye la respuesta que considere usted correcta.

1.- ¿Considera que el juego didáctico es una estrategia para que el niño aprenda?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

2.- ¿Cree que la Educación tradicional se ha opuesto al juego?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

3.- ¿Usted emplea diversos métodos para que el alumno logre consolidar el proceso de la Lecto-escritura?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

4.- ¿Los maestros desempeñan actividades lúdicas que se relacionan con el aprendizaje?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

5.- ¿Considera que el juego estimula el desarrollo físico y mental de los niños?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

6.- ¿Considera que esta propuesta va de acorde con el nuevo Modelo Educativo de Aprender a Aprender?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

7.- ¿Cree que las actividades lúdicas del niño van de la mano con los aspectos de adquisición y asimilación, que señala Piaget en los estadios del desarrollo humano?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

8.- ¿Usted considera que a través del juego los niños alcancen un pensamiento, racional y autonomía moral e intelectual?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

9.- ¿Fomenta los juegos en sus actividades didácticas para que el niño exprese su imaginación, creatividad e independencia?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

10.- ¿Utiliza los juegos de reglas respetando las normas establecidas como son: las canicas, el futbol, el basquetbol, etc.?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca



CUESTIONARIO PARA PADRES

Instrucciones. – Conteste las siguientes preguntas de acuerdo a la experiencia que tiene y a los conocimientos adquiridos, ya que la información que proporcione será de gran utilidad y se analizará de manera confidencial.

1.- ¿Apoya a su hijo en sus actividades escolares?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

2.- ¿Participa en las actividades lúdicas que se realizan en la escuela?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

3.- ¿Usted considera que el juego es una estrategia didáctica, para que su hijo adquiera el proceso de la Lecto-escritura?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

4.- ¿Asiste a las reuniones de padres de familia para verificar el rendimiento académico de su hijo?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

5.- ¿Considera que el maestro debe organizar sus actividades de acorde al nivel cognitivo de los alumnos?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

6.- ¿Considera importante que los niños inserten la escritura en el dibujo, como estrategia pedagógica?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

7.- ¿Cree que a través del juego se puede desarrollar la inteligencia y la curiosidad infantil?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

8.- ¿Con que frecuencia fomenta la Lecto-escritura en el hogar?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

9.- ¿Usted diseña material didáctico que coadyuve el aprendizaje de su hijo?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

10.- ¿Lee con su hijo las producciones que realiza en la escuela?

- a) Siempre b) Raras veces c) Algunas veces d) Nunca

Juegos aplicados Estatua de Marfil, las vocales y Simón dice:

Practicamos el uso de las S, su sonido y la escritura; al igual jugamos Estatua de Marfil y mencionamos palabras con S al terminar el juego, escribimos palabras que iniciaran con S y fuimos leyendo una por una; tomando en cuenta la participación de los alumnos, observe el aprendizaje de 5 niños que aún falta practicar un poco más la lectura.



Juegos aplicados carreras de rana.

Practicamos la letra M y P, mencionamos palabras que iniciaran con cada letra y jugamos; la dinámica escribiendo en una hoja cada palabra de las que mencionamos.



Jugamos la Lotería.

Practicamos las letras L, B, y Y, jugamos la Lotería donde aprendimos a distinguir el u so de cada letra, relacionando la imagen con la palabra, cada niño escriba el nombre de la imagen.



Juegos implementados: Teléfono Descompuesto y Anillo en la mano.

Los niños participaron en el juego muy bien, prestaron la atención necesaria para jugar el teléfono descompuesto.

Con el juego del anillo en la mano se le dificultó ya que hay niños que se distraen (por traviesos).



Juegos implementados; ensalada de palabras.

Con este juego se aprendió a escuchar, retener información y convivir con los demás compañeros.

