

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD U. P. N. 25-B



“EL JUEGO : UNA ALTERNATIVA PARA FAVORECER
EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA
EN PRIMER GRADO”.

MARIA GUADALUPE MAGAÑA OSUNA

PROPUESTA PEDAGOGICA PRESENTADA PARA
OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO
EN EDUCACION PRIMARIA.

MAZATLAN, SINALOA,

OCTUBRE DE 1995

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mazatlán, Sinaloa, 17 de OCTUBRE de 1995.

C. PROFR (A): MARIA GUADALUPE MAGAÑA OSUNA

Presente.-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado: " EL JUEGO: UNA ALTERNATIVA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN PRIMER GRADO ".

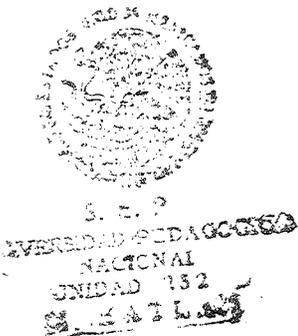
Opción: "PROPUESTA PEDAGOGICA " asesorado por el C.
Profr (a): YOLANDA ARAMBURO LIZARRAGA

A propuesta del asesor Pedagógico, C. Profr (a): FCO. JAVIER ARANGURE SARMIENTO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentarlo ante el H. jurado que se le asignará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


M.C. ELIO EDGARDO MILLAN VALDEZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UPN 25-B



C. c. p. Archivo de la unidad 25-B de la UPN.

78-V-98 magf

INDICE

INTRODUCCION.....	1
DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	5
JUSTIFICACION DEL PROBLEMA.....	7
MARCO CONTEXTUAL.....	11
I. DESARROLLO DEL NIÑO SEGUN PIAGET	
A) Conceptos básicos.....	13
B) Etapas del desarrollo intelectual del niño	15
C) Características del niño de primer grado.....	21
II. LA LECTO - ESCRITURA EN PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.	
1. Escritura.....	26
2. Lectura.....	37
A. La prehistoria del lenguaje escrito.....	39
B. La enseñanza de la lengua oral y escrita.....	40
III. ELEMENTOS DEL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.	
A. Constructivismo.....	43
B. Papel del docente.....	45
C. Papel del alumno.....	47

D. La influencia familiar	47
E. El plantel educativo.....	49
F. El entorno social y su influencia en el proceso enseñanza- aprendizaje.....	50
IV. EL JUEGO.	
A. Conceptos básicos sobre el juego.....	52
B. El juego como recurso didáctico.....	54
C. El juego según Piaget.....	56
D. La interacción grupal y el juego.....	59
V. ESTRATEGIA DIDACTICA.....	62
- Adivina, adivinador.....	65
- Sopa de letras.....	69
- El recado libre.....	73
CONCLUSIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	82
BIBLIOGRAFIA.....	84

INTRODUCCION

El lenguaje es utilizado en todas las actividades del ser humano. Sirve para comunicar ideas, pensamientos, emociones, conocimientos y experiencias. Es una herramienta, imprescindible para los hombres; está determinado por una serie de códigos y normas que marcan la pauta de una eficiente comunicación dentro de un determinado grupo social.

El lenguaje condiciona la adquisición y el dominio cabal de todos los conocimientos y aprendizajes tanto escolares como extraescolares.

El profesor tiene la responsabilidad de conducir el proceso enseñanza aprendizaje, cuidando de organizar todos los elementos del mismo, seleccionando juegos acordes con el propósito que desea lograr y al material con que se cuenta, cuidando que éstos permitan participar a todos, de modo tal que faciliten el aprendizaje de cada uno de sus alumnos; sin descuidar la interacción grupal, probada ya como elemento propiciador del proceso. Debe diseñar una forma diferente de incitar el aprendizaje, de acuerdo con el análisis de las diversas variables que determinan la situación particular de docencia que vive.

Estas variables están dadas por el contexto social donde se genere el acto educativo, por las finalidades y características de la

institución en que trabaja el docente, por las características de los alumnos, en cuanto a edad, intereses y preparación, por la naturaleza de los aprendizajes que pretende lograr.

Es por ello que la escuela primaria y específicamente dentro del área de español se busca que los alumnos desarrollen y enriquezcan sus posibilidades de comunicación a través de la lengua oral y la escrita; presentándoles situaciones comunicativas por medio de juegos que representen aspectos de la vida cotidiana y propicien que los niños aprendan a leer leyendo, a escribir escribiendo y a hablar hablando, en actividades que representen un verdadero interés para ellos, facilitando con ésto el proceso de adquisición de lecto-escritura.

Tomando en cuenta que la comunicación no es solo una facultad, sino una auténtica necesidad de todo ser humano, es importante que ésta se pueda dar en sus dos formas distintas: por medio de la voz (lenguaje oral) y mediante signos gráficos (lenguaje escrito).

La presente propuesta pedagógica está realizada con el propósito de conocer como el niño de primer grado de educación primaria, se va apropiando de la convencionalidad de la lengua hablada y escrita en forma significativa gracias al juego que propicia la interacción grupal y partiendo ante todo de los conocimientos y habilidades que ya posee el educando, para que de manera natural y espontánea entre en contacto con todo tipo de material escrito.

Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas, en todas las culturas. En el caso de los niños, los juegos son un componente fundamental de su vida real.

Para una mejor localización de la temática contenida en este trabajo, se distribuyó en capítulos. Pero antes se explicará lo concerniente al objeto de estudio donde se delimita y define lo que comprende el problema, se identifica el contexto que forma parte de la vida cotidiana de los educandos y se hace un análisis de algunos factores que favorecen o entorpecen la labor educativa.

En la justificación se argumenta la importancia de solucionar el problema, se exponen experiencias y los objetivos que se pretenden lograr.

En lo que se refiere al marco teórico; en el primer capítulo se analiza la importancia de la teoría psicogenética de Jean Piaget, que es el fundamento de este trabajo; sus principios básicos, así como las diferentes etapas de desarrollo por las que pasa el niño.

En el segundo capítulo se abordan algunas consideraciones sobre la lecto-escritura; como se desarrolla ésta en el niño.

El tercer capítulo contiene un análisis de los elementos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje: como contribuyen éstos en la formación de hábitos, habilidades, y en la adquisición de lecto-escritura en los infantes.

El cuarto capítulo está compuesto por los conceptos básicos sobre el juego y la forma en que éste favorece la apropiación de conocimientos significativos.

En el quinto capítulo se exponen las estrategias metodológicas utilizadas a partir del juego e interacción grupal, las cuales partieron más que nada de las experiencias de los pequeños, que fueron de gran utilidad para la construcción de nuevos conocimientos.

Así como también algunas conclusiones y/o sugerencias sobre el trabajo desarrollado, que dan pauta a reconocer de manera concreta los propósitos logrados a través de la presente propuesta.

Finalmente se encuentra la bibliografía la cual se tomó como base para enriquecer este trabajo.

DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO

Desde hace mucho tiempo se sabe que el niño aprende a través de lo que siente, palpa y escucha, es decir, adquiere un conocimiento con mayor eficacia cuando pone en juego todos sus sentidos; ya que el aprendizaje humano es de condición fundamentalmente perceptiva, y por ello cuantas más sensaciones reciba el sujeto, más ricas y exactas serán sus percepciones.

Mientras que la palabra del maestro solo proporciona sensaciones auditivas, las situaciones comunicativas por medio del juego y la interacción grupal, ofrece al alumno un verdadero cúmulo de sensaciones visuales, auditivas y táctiles, que facilitan el aprendizaje.

El maestro debe estar consciente de que la educación que se imparte a cada alumno favorece su desarrollo físico, intelectual y moral y le permite adquirir conocimientos, actitudes, hábitos, habilidades, e iniciativa suficiente para que se realice como hombre y ciudadano dentro de los límites de su capacidad natural. Para alcanzar este objetivo hay que afrontar múltiples problemas y buscar siempre nuevos caminos tendientes a mejorar la enseñanza y lograr niveles educativos más altos.

Hoy reconocemos que cuando los niños ingresan a la escuela primaria llevan nociones de la lengua oral y del sistema de escritura, pero este cúmulo de conocimientos está condicionado por los

estímulos ofrecidos en el medio familiar y por la experiencia de la enseñanza preescolar.

Todas estas situaciones sociales que al educando le toca vivir de acuerdo al medio donde se desarrolla, influye en los diferentes tiempos y ritmos para la adquisición de lecto-escritura.

En la escuela primaria, los maestros debemos propiciar que el niño hable, participe en diálogos y discusiones, opine y se exprese en forma clara, coherente y completa, primero en forma oral y luego por escrito, ya que se pretende lograr el desarrollo de una eficacia comunicativa.

Acorde a lo antes mencionado, el objeto de estudio de la presente propuesta pedagógica está enfocado a la lecto-escritura, enunciado de la siguiente manera:

" El juego y la interacción grupal como recursos activadores que favorecen el desarrollo de lecto-escritura en primer grado "

En el primer año de educación primaria, se continúa lo iniciado durante el período preescolar, en donde el desarrollo del lenguaje oral y escrito tienen lugar a partir de experiencias y situaciones en las que el niño tiene una participación directa y significativa, acercándolo de este modo a la lecto-escritura.

JUSTIFICACION

Considero que en la actualidad todavía se siguen utilizando prácticas tradicionalistas que propician en el alumno la mecanización de la lecto-escritura a base de ejercicios repetitivos que representan un obstáculo para la reflexión. Sin considerar que la lengua es completa si se desarrollan las cuatro habilidades básicas que son: hablar, comprender, escribir y leer.

Todos los maestros sabemos que es difícil enseñar a leer y a escribir a los niños de comunidad rural. Gran parte de esa dificultad tiene que ver con las condiciones de vida de los niños; en las casas hay poco o nada que leer. En muchos casos los padres de los alumnos son analfabetos.

Es importante estudiar esta problemática ya que el propósito central de los programas de español en la educación primaria es propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita, para que se exprese con claridad, coherencia y sencillez.

En la práctica docente, es de gran utilidad saber de que manera se le dará mayor oportunidad al alumno para que se exprese e intercambie sus ideas y opiniones, interactúe y negocie significados para que se convierta en un agente constructivo de su propio conocimiento, pero que sobre todo adquiera una seguridad en su

expresión oral y escrita, donde lo que lea y escriba tenga significado para él.

Para el niño el descubrimiento del sistema de la lecto-escritura constituye un largo proceso cognitivo, a través del cual se apropia de este objeto de conocimiento al formular hipótesis, ensayarlas, probarlas, rechazarlas y cometer "errores".

Sabemos que en la sociedad actual los textos aparecen en forma permanente: propaganda en la calle y en la televisión, periódicos, revistas, libros, envases de alimentos, de productos de limpieza, etc. El niño que siempre investiga el mundo que lo rodea, no puede pasar indiferente ante esos textos que aparecen por todas partes. Los ve, pregunta sobre ellos, observa como los adultos o los hermanos mayores leen o escriben, reflexionan sobre ese material y construye hipótesis en torno a él.

Haciendo un análisis del medio social en que los niños se encuentran inmersos, unos de manera permanente y otros quizá menos, se tratará de estudiar la influencia que éste tiene en la apropiación de la lecto-escritura, ya que los niños cuando ingresan a la escuela primaria ya han iniciado el trabajo de reflexión sobre la lengua oral y escrita; como el medio del cual es diverso, algunos han podido avanzar más que otros en este proceso. Así, aquellos niños cuyas familias usan en forma habitual la lecto-escritura y tienen un mayor contacto con ellas, sus oportunidades de reflexionar y preguntar sobre ese objeto de conocimiento son

mayores que las de otros provenientes de hogares analfabetos o en los que la lengua escrita no es usada frecuentemente.

Sin embargo, y a pesar de las diferencias entre unos niños y otros, las etapas de conceptualización por las que atraviesan son similares; por lo que para poder llevar a cabo nuestra labor educativa más favorablemente, es necesario que respetemos sus niveles para poderlos conducir con mayor acierto a la comprensión de la lecto-escritura, reduciendo el esfuerzo y mejorando la actividad en la clase, contribuyendo al desarrollo integral del educando.

Tomando en cuenta lo antes mencionado y la importancia que le concede Piaget al juego, gracias al cual " el niño desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales ".¹

Por lo anterior, considero importante utilizar el juego como estrategia , por ser un elemento activador del aprendizaje en los niños, unido a la interacción grupal para lograr la convencionalidad de la lecto-escritura, que en sí misma constituye para el niño un objeto más de conocimiento, porque forma parte de la realidad que él tiene que reconstruir.

Desde luego, los maestros no debemos reducir la enseñanza de la lecto-escritura al establecimiento de relaciones entre signos y sonidos, ya que como afirma E. Ferreiro: "Leer no es descifrar,

escribir no es copiar" ². Sino insistir desde el principio en la comprensión del significado de los textos, para que así el niño adquiera la capacidad real para leer y escribir.

A continuación se presentan los objetivos que se pretenden alcanzar:

- Rescatar la importancia de la teoría psicogenética de Jean Piaget y la forma en que ésta postula un aprendizaje constructivista.

- Desarrollar actividades acordes al nivel de conceptualización de los alumnos para facilitar en ellos la apropiación de la lecto-escritura.

- Considerar la interacción grupal que se produce por medio del juego, como un factor que favorece el aprendizaje de la lecto-escritura.

- Ayudar a los niños a superar las diferencias que el medio les ha proporcionado, dándoles un apoyo adecuado.

MARCO CONTEXTUAL

El presente trabajo de propuesta pedagógica se aplicó en el primer grado único de la escuela primaria "Emiliano Zapata" ubicada en la comunidad de Lomas de Monterrey perteneciente a la zona escolar 025 en Mazatlán, Sinaloa.

La escuela "Emiliano Zapata" en la actualidad cuenta con cuatro aulas, servicios sanitarios para niños y maestros. El espacio para actividades cívicas es muy reducido; carece de canchas deportivas.

Su población escolar total es de aproximadamente 100 niños.

El personal docente está conformado por cuatro profesores, siendo uno de ellos encargado de la dirección con grupo a su cargo.

En el aspecto social, entre el personal docente existen buenas relaciones humanas y de trabajo. La mayoría de los padres de familia participan en todas las actividades que se programan para mejoras en el edificio, mobiliario que se requiere, eventos especiales, etc.

Los alumnos que asisten a esta institución, en su mayoría provienen de familias de escasos recursos económicos.

La investigación en forma concreta se realizó en el primer grado único que se conforma por 20 alumnos. De los cuales 12 son de sexo femenino y 8 del sexo masculino.

Entre las características del grupo se puede mencionar que: la mayoría realizaron su educación preescolar, algunos son repetidores; son muy humildes, lo cual se refleja en su vestuario, el constante descuido en su alimentación, etc. Además faltan continuamente a clases principalmente por motivos familiares o de salud.

En muchos de los casos, la madre trabaja para el sostenimiento familiar y dejan a sus hijos al cuidado de otras personas, por lo que estos niños no conviven ni con el padre ni con la madre, y como consecuencia no reciben ni la atención, cuidados y afecto que merecen.

En lo referente al desarrollo cognitivo los niños tienen diferentes características, por eso es importante conocer en que nivel de desarrollo se encuentran, para organizar el trabajo, proporcionarles los elementos necesarios para motivarlos, interesarlos a través de preguntas, para que investiguen, observen y hagan conclusiones, y gracias a la interacción maestro-alumno y alumno-alumno, lograr un verdadero aprendizaje.

I.- DESARROLLO DEL NIÑO SEGUN PIAGET.

A).- Conceptos básicos.

Piaget considera al niño como una persona diferente al adulto con una gran cantidad de ideas sobre su mundo. Pone de relieve el aspecto estructural del pensamiento lógico.

"Cree que la capacidad de pensar lógicamente es determinada genéticamente, y que el pensamiento lógico es el rasgo que ayuda a diferenciar al hombre con respecto a los animales inferiores. Para Piaget, la inteligencia, se define como la habilidad o capacidad de un individuo para adaptarse, y luchar exitosamente en cualquier medio ambiente en que viva".³

El niño en todo el proceso que pasa para conocer y comprender va elaborando sus propias concepciones de todo lo que le rodea, asimila progresivamente información más compleja y busca nuevos procedimientos cuando con los que cuenta ya no le son necesarios, y es así como va estructurando internamente su campo cognoscitivo.

Piaget identifica tres procesos o funciones decisivos en la adquisición de conocimientos:

"La asimilación consiste en el proceso normal por el cual un individuo integra datos nuevos al aprendizaje anterior. La acomodación es el proceso de alterar las categorías básicas del pensamiento o de modificar alguna actividad debido a las demandas ambientales,

y el resultado final de esa alteración es la equilibración, que por lo general conduce a una mejor adaptación al medio." 4

La asimilación es el proceso por medio del cual los elementos del ambiente son incorporados a la estructura cognitiva del niño.

La acomodación, es la forma en que el individuo modifica el concepto del mundo, al ir incorporando experiencias nuevas y alternando respuestas a los objetos de conocimiento.

Cuando hay asimilación y acomodación a través de la experiencia con los objetos de conocimiento surge un patrón organizado y se desarrolla un esquema cognitivo (acciones aprendidas en situaciones específicas).

En la interacción con el objeto, el niño organiza e integra esquemas; asimilando y acomodando esquemas anteriores y comprendiendo cualidades de los objetos, es como desarrolla conceptos cognitivos.

La equilibración actúa como un proceso en constante dinamismo, en la búsqueda de la estructuración del conocimiento para construir nuevas formas de pensamiento.

Piaget establece tres tipos de conocimiento: el físico, el social y el lógico matemático.

El conocimiento físico es el que los niños van adquiriendo mediante su actividad con los objetos, ya sea que vean las características de éstos (color, textura, forma, etc.)

El conocimiento social se va adquiriendo por la información que recibe del entorno que rodea al sujeto y por medio de éste se va dando cuenta del nombre que tiene asignado los objetos físicos, los números y la forma de representarlos gráficamente, etc.

El conocimiento lógico matemático no es dado únicamente por los objetos con que interactúa, sino por la relación mental que el sujeto establece con éstos y las situaciones.

Es importante señalar que estos tres tipos de conocimientos no se dan en forma aislada ya que para que el niño llegue a la comprensión tiene que convivir con diversos elementos.

El punto de vista constructivista, 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 suyo los contenidos que la realidad le propone." ⁵

B).- Etapas del desarrollo intelectual del niño.

Existen cuatro etapas principales de desarrollo intelectual según Jean Piaget: el período sensorial motor, el período preoperacional,

la etapa de las operaciones concretas, y la etapa de las operaciones formales. Cada uno de nosotros pasa de una etapa ascendiendo, a la siguiente, en edades ligeramente diferentes, pero el promedio, o sea la edad media en que se alcanza determinado nivel maduracional, puede esperarse que sea a grandes rasgos similar de una cultura a otra.

El nuevo conocimiento solo se puede adquirir mediante la capacidad del razonamiento lógico y del pensamiento abstracto.

Período sensoriomotor (0-2 años). El niño desde que nace se encuentra en un período de marcado egocentrismo.

"El niño aprende a controlar sus propias respuestas musculares y a realizar predicciones simples y no verbales sobre el movimiento de los objetos en su espacio vital. Comienza también a aprender como retrasar la satisfacción de sus propias necesidades menores e inmediatas, con el fin de obtener recompensas más importantes en el futuro." ⁶

Sus conocimientos parten de los modelos innatos de conductas, como la succión y su tosca actividad corporal. (Combina reflejos primitivos dentro de patrones repetitivos de acción).

No tiene sentido de permanencia; es decir, mientras tenga a la vista un objeto, existe, pero si no lo ve, ya no lo recuerda. Su pensamiento sólo se basa en sus experiencias senso motrices y no puede comprender las experiencias de otros.

"Los niños imitan temprano en la vida. Una de las primeras imitaciones es la sonrisa social"⁷

Cuando empieza a adquirir el lenguaje y el dominio de la caminata, ve el mundo de otra manera, así, a los dos años, ya ubica un objeto separado de su persona y lo recuerda en ausencia.

El juego revela repetición de actividades y la adquisición de nuevas habilidades.

Es una función expresiva del niño en desarrollo y lo realiza sin pretender ningún concepto especial, el niño juega a acostarse, a dormir y no por el concepto de horario de ir a la cama.

En esta etapa los infantes empiezan a organizar y controlar sus ambientes.

Período preoperacional (2-7 años). El niño obtiene un mayor control sobre sus respuestas musculares y descubre como dar explicaciones verbales simples de estímulo y respuesta para la conducta de los objetos y de otras personas. Es decir aprende a hablar y a tratar a su mundo en términos simbólicos, al hablar sobre los objetos más que al tener que manipularlos directamente.

Las representaciones internas proporcionan el crecimiento de su inteligencia. Estas formas de representación que surgen al mismo

tiempo son: la imitación, el juego simbólico, la imagen mental y un rápido desarrollo del lenguaje hablado.

"La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los tres y los siete años. Por una parte, se realiza en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos) en las que el niño toma conciencia del mundo, aunque deformada. Reproduce en el juego situaciones que le han impresionado (interesantes, incomprendidas precisamente por su carácter complejo), ya que no pueden pensar en ella, porque es incapaz de separar acción propia y pensamiento." ⁸

El juego es ahora más social, pero todavía no domina el egocentrismo, por lo que el juego simbólico representa roles o papeles que satisfacen las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo".

Sin embargo, ya se integra a juegos grupales o juegos tradicionales, por ejemplo: el escondite, y algunos juegos de reglas, las que en algunos casos cambia o no las acepta.

Esto lo podemos observar en los niños que no aceptan perder un juego, y si los dejan ganar lloran o se enojan con los demás.

Períodos de operaciones concretas (7-11 años).

"El niño aprende mediante la utilización del lenguaje a predecir algunas de las reacciones complejas de otros individuos, tratando de pensar y sentir como ellos. A medida que sus predicciones se van

haciendo mejores, el niño obtiene capacidad para influir en las respuestas de otros y por lo tanto para controlar mejor los diversos tipos de insumos sociales que recibe." ⁹

Aprende a visualizar toda una serie de operaciones en su mente y a establecer diferencia entre si mismo y el mundo exterior.

En esta etapa se hace más capaz de mostrar el pensamiento lógico ante los objetos físicos. Una facultad recién adquirida de reversibilidad (posibilidad constante de retornar al punto inicial de la acción efectuada internamente, y viceversa), le permite invertir mentalmente una acción que antes solo había llevado a cabo físicamente.

El niño pasa de un modo de pensamiento inductivo a otro deductivo.

El desarrollo de las capacidades mentales para formar las operaciones concretas (ordenar y relacionar la experiencia obtenida como un todo organizado), se dan en el niño secuencialmente de la experiencia más sencilla a la más compleja, de la más próxima a la más remota.

Explica en forma más clara sus pensamientos, sus experiencias ya no son el centro de la vida, sino que forman parte de ella, ahora trata de entender la conducta de la sociedad.

El juego y la conversación dejan de ser primordialmente de autoexpresión, y ahora le sirven para comprender el mundo físico y social.

Período de operaciones formales (11-15 años). Es la última fase del desarrollo intelectual, la niñez termina, nace la adolescencia y la juventud se inicia.

Este período se caracteriza por la habilidad para pensar más allá de la realidad concreta. La realidad es ahora un subconjunto de las posibilidades para pensar. En la etapa anterior el niño desarrolló un número de relaciones en la interacción de materiales concretos; ahora puede pensar acerca de la relación de relaciones y otras ideas abstractas; por ejemplo: proposiciones y conceptos. El niño de pensamiento formal tiene la capacidad de manejar a nivel lógico, enunciados verbales y proposiciones en vez de objetos concretos únicamente.

Es capaz ahora, de entender plenamente y apreciar las abstracciones simbólicas del álgebra y la crítica literaria, así como el uso de metáforas en la literatura. A menudo se ve involucrado en discusiones espontáneas sobre filosofía, religión y moral en las que son abordados conceptos abstractos, tales como justicia y libertad. Reflexiona acerca de lo que es y lo que debería de ser de acuerdo a sus ideales.

En esta etapa, los procesos de asimilación y acomodación encuentran un equilibrio integrándose como procesos que funcionan sistemáticamente.

El joven tiende a pensar y a razonar con proposiciones más que con símbolos, ya que la deducción lógica es un nuevo instrumento.

C).- Características del niño de primer año.

El niño de primer año se encuentra todavía en el período preoperatorio. En esta etapa va construyendo las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas del pensamiento, a partir de las acciones.

En esta edad el niño es todavía muy egocéntrico. Le gusta satisfacerse así mismo transformando lo real en función de los deseos.

El carácter de sus juegos es simbólico o juego de imaginación. Lo que podemos observar cuando juega a la comidita, la casita, los carritos.

Su curiosidad por conocer los ¿por qué?, nos muestra el deseo de descubrir la causa y la finalidad de las cosas de lo que le interesa en ese momento.

El pensamiento del niño puede reconocerse en características como: el animismo, el artificialismo y el realismo.

El animismo: para el niño todas las cosas y los objetos tienen vida.

El artificialismo: o creencia de que todas las cosas han sido hechas por un ser divino o por el hombre.

El realismo: es cuando el niño supone que es real lo que pasa en cuentos, caricaturas, etc. Estas manifestaciones del pensamiento demuestran una asimilación deformada de la realidad.

Los aspectos que caracterizan esta etapa del desarrollo son: la función simbólica, las preoperaciones lógico-matemáticas y las operaciones infralógicas.

La función simbólica aparece aproximadamente desde los dos años. Consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas etc. en ausencia de ellos. Esto es determinante para la evolución del pensamiento. Se manifiesta en la imitación en ausencia de un modelo, en el juego simbólico o juego de ficción, en la expresión gráfica, en la imagen mental y en un rápido desarrollo del lenguaje hablado que le permite comunicarse e interactuar con los demás, así como la posibilidad de reconstruir sus acciones pasadas y anticipar sus acciones

futuras. Permitiendo un proceso gradual en la socialización de las acciones que realiza.

La función simbólica se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el nivel del signo. Los símbolos son los recuerdos y experiencias íntimas personales, los representa por medio del dibujo, imitando la realidad. Los signos son establecidos por la sociedad y la cultura.

Las preoperaciones lógico-matemáticas: son las acciones que el niño realiza con los objetos y le permite prepararse para las operaciones concretas del pensamiento.

Las operaciones más importantes son: la clasificación, la seriación y la noción de conservación de número.

La clasificación: consiste en reunir objetos por su semejanza o separarlos por sus diferencias. Es capaz de formar varios conjuntos separados, tratando de que los elementos de cada conjunto tengan el máximo de parecido. Por ejemplo si se le dan revueltas rosas y claveles, él logra separarlos. Esta forma de actuar indica que ha logrado la noción de pertenencia de clase.

La seriación: es ordenar los objetos según diferencias de algunas de sus características. Por ejemplo: del tamaño grosor, color, temperatura, etc.

El niño de 5 a 7 años logra construir series de 10 elementos por ensayo y error. De 6 o 7 años aproximadamente puede anticipar los pasos que tiene que dar para construir la serie. Y lo hace de una manera sistemática, eligiendo por ejemplo lo más grande para comenzar, o lo más grueso o lo más obscuro etc. o a la inversa.

Esto supone que el niño ha construido las dos propiedades fundamentales de estas relaciones, que son la transitividad y la reversibilidad.

La transitividad: consiste en poder establecer, por deducción, la relación que hay entre dos elementos que no han sido comparados previamente, a partir de las relaciones que se establecieron entre otros dos elementos. Por ejemplo (si el primero es más helado que el segundo y el segundo es más helado que el tercero, entonces, el primero será más helado que el tercero).

La reversibilidad: significa que toda operación comporta una operación inversa; esto es si se establecen relaciones de mayor a menor se pueden establecer relaciones de menor a mayor; a una suma corresponde una operación inversa que es la resta, etc..

La noción de conservación de número: el niño de 5 a 6 años, ya hace juicios sobre ocho elementos o más, sin fundamentarlos en la percepción. La serie indefinida de números y las cuatro operaciones fundamentales comienzan a ser accesibles al niño

después de los 7 años. La noción de número es una síntesis de las operaciones de clasificación (inclusión de clases) y seriación.

A partir de los 6 años el niño puede formar conjuntos equivalentes.

Las operaciones infralógicas o estructuración del tiempo o del espacio.

La estructuración del espacio: desde un punto de vista psicogenético, el niño construye primero la noción de lo próximo, separado, abierto, cerrado, dentro, fuera, ordenamiento en el espacio en forma lineal, bidimensional, tridimensional, etc.

La estructuración del tiempo: la estructuración del tiempo es progresiva. El niño mezcla el pasado y el futuro. (ejemplo mañana fui al cine). Después irá haciendo distinciones entre el pasado inmediato y el más lejano, al igual que el futuro.

Este enfoque considera que tanto la inteligencia como la afectividad y el conocimiento se construyen gradualmente a partir de las acciones que el niño desarrolla sobre los objetos de su entorno social.

II.- LA LECTO-ESCRITURA EN PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA

1.- Escritura.

La escritura tiene una función social de comunicación, y los docentes en la escuela primaria deben de guiar a los alumnos para formar en ellos la habilidad necesaria para que puedan exteriorizar correctamente sobre el papel sus ideas, pensamientos y sentimientos.

La escritura en si misma forma parte de la realidad que el niño tiene que construir, es un producto cultural elaborado por la sociedad.

En la medida en que el niño tenga más o menos relación con la lengua escrita, así como con personas que puedan informarle sobre éstas, se le facilitará este largo y complejo proceso determinado en gran parte por el entorno social.

Los estudios de Emilia Ferreiro proveen evidencia de que el niño pasa por un largo camino antes de llegar a concebir la escritura alfabéticamente. No se puede acceder de golpe al nivel alfabético de comprensión. Aunque en la institución educativa, se empeñe en querer lo contrario. Las etapas de conceptualización por las que atraviesa el niño para apropiarse de la lecto-escritura son las siguientes:

Nivel presilábico: en esta primera etapa el niño no advierte ninguna correspondencia entre la representación gráfica y los sonidos del habla.

Para el niño los textos no tienen significado. Todavía no es capaz de diferenciar entre imagen y texto, ni entre dibujo y escritura.

Interpreta los escritos como si fueran dibujos, bolitas, palitos, letras y números. Si se le pide que escriba algo, solo dibuja los objetos.

En un segundo momento, muestra un avance al descubrir la diferencia entre dibujo y escritura, imagen y texto; ya que al hacer un dibujo, anota las grafías de presilábico dentro o fuera del dibujo. Y es partir de ese momento que el niño comienza a separarse del trazo-dibujo, adquiriendo maduración gradual hacia el trazo-escritura, tratando de dar las primeras manifestaciones mediante una relación entre el dibujo y una escritura que represente ese dibujo.

Esta acción, donde el niño establece una relación entre el dibujo y una escritura que lo represente, algunos psicólogos y pedagogos la denominan representaciones gráficas primitivas.

Por último el niño llega al momento en que comprende que la escritura no necesariamente debe de ir acompañada de un dibujo para que represente un significado. Llega a un nivel de correspondencia global sin análisis entre el lenguaje y escritura.

Nivel silábico: en este tipo de representación, el niño muestra un avance en su maduración, la principal característica es que empieza a descubrir una relación entre la escritura y los aspectos sonoros del habla, estableciendo primero una correspondencia, entre grafía y sílaba.

Es en esta etapa en que el niño, mediante reflexiones logra establecer que entre el sistema del habla y el sistema de escritura existe una relación de igualdad. Aclarando que hay casos en que las relaciones de representación oral y escrita no tienen una igual correspondencia.

En el proceso evolutivo continuo, la principal característica que refleja el niño, es que ejecuta una relación de grafía-sílaba, lo que significa que a cada sonido le corresponde una letra. Intenta interpretar textos pero no logra comprenderlos en su totalidad. Cuando lee palabras le sobran letras.

Otra situación que puede presentarse, es que algunos niños lleguen a la escuela con algunas palabras que ya puedan escribir como mamá, papá, su nombre, etc. que aunque puedan escribirlas de manera correcta, no significa que el niño haya abandonado la relación grafía-sílaba, lo que se puede comprobar al hacerle que lea las palabras escritas.

Nivel silábico alfabético: es una etapa de transición en que el pequeño revuelve consonantes y vocales, pero sin lograr consolidar

convencionalmente la escritura. Trabaja simultáneamente con el sistema silábico y alfabético. Poco a poco va recabando información acerca del valor sonoro estable de las palabras.

Cuando lee y escribe la mayoría de las veces empieza silábicamente y termina alfabéticamente.

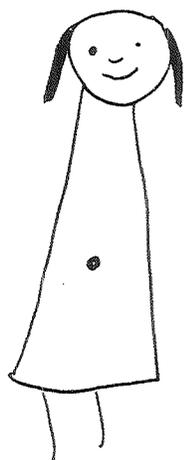
Nivel alfabético: la característica principal de este nivel es que el niño llega a comprender las bases del sistema alfabético de escritura. Ya es más objetiva la actitud del niño respecto a poder señalar con más precisión la relación fono-grafía, lo que le permite poder recabar información más real de los sonidos y su relación con las letras.

El largo camino que el niño debe recorrer todavía, lo llevará al conocimiento de otras características de nuestro sistema de escritura: la ortografía, los signos de puntuación, la separación entre las palabras, el uso de las letras mayúsculas, etc.

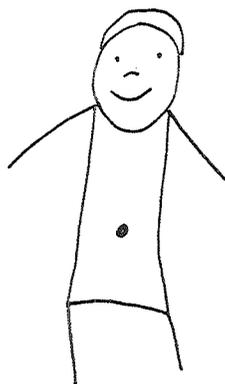
El desarrollo psicogenético de la escritura tiene un origen extraescolar. El tiempo y el ritmo para que un niño logre apropiarse del sistema alfabético de escritura es variable; depende de las posibilidades que cada uno de ellos manifiesta a partir de: lo que el medio social y cultural le proporcione y el ambiente educativo en el que se desenvuelve favorezca la interacción con este objeto de conocimiento.

Conociendo el proceso de aprendizaje que sigue el niño para lograr comunicarse a través de un texto comprensible podremos guiarlo adecuadamente al dominio de la lengua escrita.

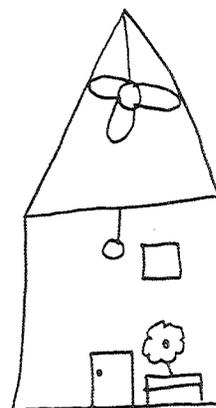
Representaciones de tipo presilábico: cuando al niño se le pide que escriba y dibuje lo que quiera solo hace dibujos, porque para él, escribir es dibujar. Ejemplos:



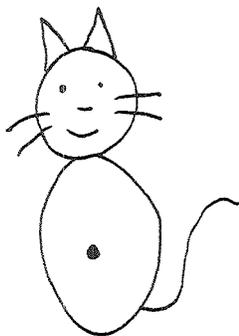
(niña)



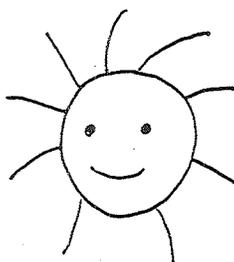
(niño)



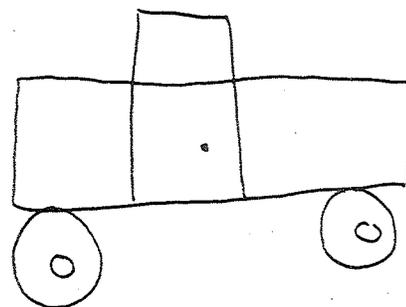
(casa)



(gato)



(sol)



(carro)

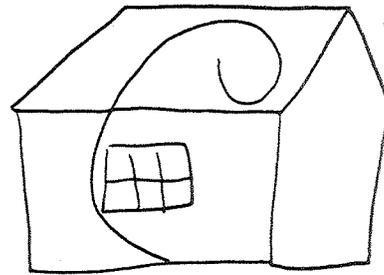
En estos casos los niños hacen dibujos y escriben dentro de él las grafías en relación al objeto dibujado. Ejemplos:

muñeca

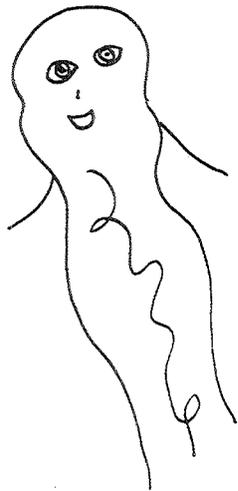


escritura de muñeca

casa

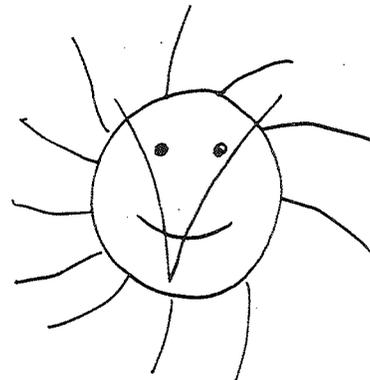


escritura de casa



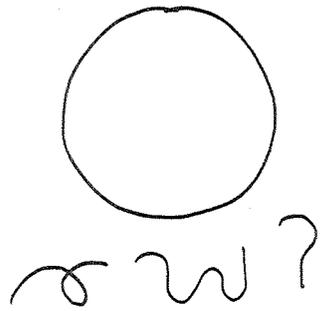
escritura de muñeca

sol

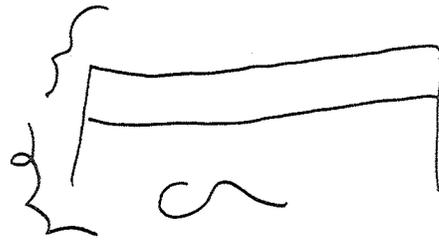


escritura de sol

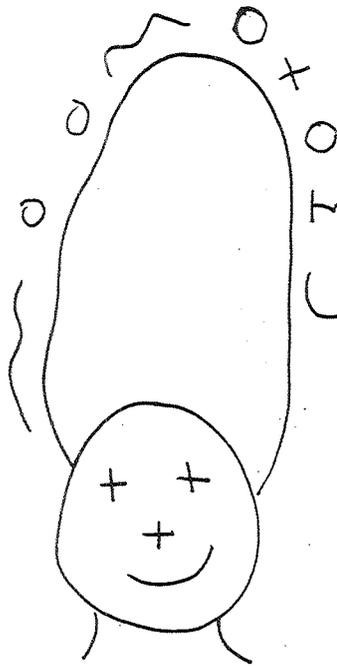
En estos ejemplos el niño ya no escribe dentro del dibujo sino fuera de él. Las grafías se ordenan siguiendo el contorno del dibujo.



escritura de pelota



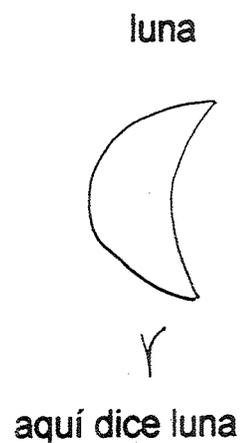
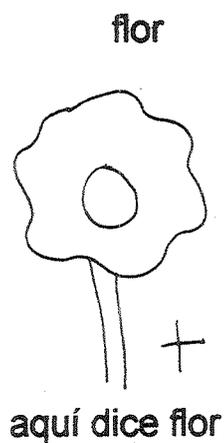
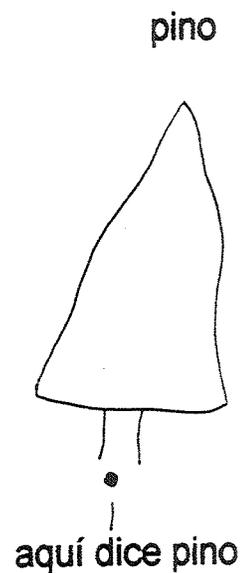
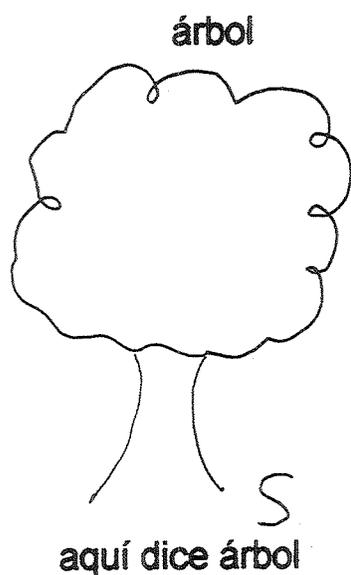
escritura de mesa



Las grafías que contornean el gorro dice payaso

En los siguientes ejemplos la escritura del niño poco a poco comienza a separarse del dibujo; aunque se mantiene cerca, no se incluye dentro de él.

El niño trata de darle interpretación al dibujo mediante la escritura de una letra de tipo convencional que se encuentra en nuestro sistema de escritura.



Ejemplos gráficos en relación a las representaciones de tipo silábico: al comienzo esta correspondencia no es estricta porque puede escribir una palabra de seis grafías con cuatro.

En otros casos el niño hace una correspondencia grafía sílaba, es decir, a cada sílaba de la emisión oral le hace corresponder una grafía.

Para caballo:

escribe:

A U E I

lee:

caba

llo

Ejemplo:

escribe:

T m O

lee:

ca

ni

ca (canica)

Ejemplo:

escribe:

e i

lee:

pa

to (pato)

P ti sid
Pa tri cia

p lo TA
pe lo ta

CO T O
co ne jo

Ejemplos de representaciones alfabéticas:

1.- Sin valor convencional sonoro.

C b b b A p T N calabaza

N i j e piña

U E M N O cebolla

u w m

e v b u l

El gato

T o m e M

com e pan

pan

2.- Con valor sonoro convencional.

1.- chile

- 2.- papaya
- 3.- tamarindo
- 4.- sal
- 5.- La maestra compro papayas

2.- Lectura.

Se entiende por lectura la interpretación del sentido de un texto.

La enseñanza tradicional que se ha venido dando a través de los tiempos ha llevado a los niños a ver la lectura como una reproducción de sonidos del habla, pidiendo que estos repitan en voz alta sin equivocarse letra por letra descifrando el contenido sin lograr rescatar el significado.

Esta concepción de lectura deja de un lado el propósito fundamental que es la reconstrucción del significado; volviéndose puramente mecánico y carente de sentido para los alumnos.

Cuando un niño inicia su primer grado a la edad de seis años aproximadamente, ya es poseedor del lenguaje, por lo que el maestro debe de tomar en cuenta el amplio conocimiento con que el niño cuenta pues ha tenido que producir su lenguaje para poder

comunicar sus pensamientos, emociones y necesidades. Tomando en cuenta el conocimiento que se explicará más amplia y certeramente el proceso que sigue todo individuo para apropiarse de la lectura, y a su vez se entenderán los desaciertos que puedan tener al ir construyendo su conocimiento.

Existen una serie de habilidades o estrategias para que el lector pueda tener más comprensión del texto, las cuales son:

Muestreo: seleccionar del total del texto las formas gráficas que constituyen índices útiles y productivos, dejando de lado lo redundante.

Predicción: esta permite al lector predecir el final de un libro.

Anticipación: mientras se lee se van haciendo anticipaciones sobre las palabras siguientes.

Inferencia: se refiere a la posibilidad de inferir o deducir información no explicitada en el texto.

Confirmación: es la habilidad del lector para probar sus elecciones tentativas, para confirmar o rechazar predicciones, anticipaciones o inferencias sin fundamento.

Autocorrección: esta permite localizar el punto del error y reconsiderar o buscar más información para efectuar la corrección.

Es indispensable tomar en cuenta todas estas estrategias, especialmente cuando se trate de evaluar la competencia en la lectura; ya que una información previa respecto al tema a tratar, vocabulario y contexto adecuado, hará la lectura más fácil y fluida.

A).- La prehistoria del lenguaje escrito

El juego es una representación en un estadio temprano, y es una forma que nos conduce al lenguaje escrito. La representación simbólica primaria está adscrita al lenguaje.

Para aprender el lenguaje escrito el niño ha pasado por una serie de momentos de simbolización, desde una manera simple como los gestos, hasta una forma más elaborada de simbolizar como cuando juegan. Cuando el niño empieza a trazar líneas y garabatos y a designar que significa cada marca, aparece una actividad motora de autorrefuerzo: por primera vez los trazos se convierten en símbolos mnemotécnicos. Este estadio es el primer precursor de la escritura. Los signos indicativos, marcas simbólicas y garabatos van siendo sustituidos por pequeñas imágenes y dibujos, que a su vez, dan paso a los signos, así es como se desarrolla el lenguaje escrito en los niños pasando de los dibujos de las cosas a los dibujos de las palabras.

"El gesto es el primer signo visual que contiene en si la futura escritura del niño. Los gestos son escritura en el aire y los signos escritos suelen ser gestos que se han quedado fijados." ¹⁰

Los trazos con el lápiz no son más que suplementos de esta representación gesticular. Al dibujar objetos complicados, los niños no ejecutan sus partes, sino más bien sus cualidades generales, como por ejemplo la sensación de redondez, etc. Hay dos campos en que los gestos están bien vinculados al origen de los signos escritos. El primero es el de los garabatos de los niños, el segundo campo es el de los juegos infantiles. Para los niños algunos objetos pueden designar otros, sustituyéndolos y convirtiéndose en signos de los mismos; el grado de similitud entre un juguete y el objeto que designa carece de importancia. Lo importante de esto es la utilización del juguete y la posibilidad de ejecutar con él un gesto representativo. Esta es la clave de toda la función simbólica del juego de los niños.

La actividad lúdica entre los tres y los seis años no reside en la percepción de los símbolos, sino en el modo en que se utilizan las distintas formas de representación, indica que la representación simbólica en el juego, es esencialmente, una determinada forma del lenguaje en estadio temprano, una forma que nos conduce diariamente al lenguaje escrito.

B).- La enseñanza de la lengua oral y escrita.

Históricamente la institución educativa ha establecido una distinción entre aprender a leer y leer para aprender. Estas dos categorías definen una forma de ver el proceso de apropiación y uso de la lectura y la escritura, en el que predomina la copia para

enseñar a escribir y el descifrado, es decir, la lectura oral para enseñar a leer, actuando bajo el supuesto de que se aprende de lo fácil a lo difícil.

Actualmente se sabe que todo lo mecanizado de la enseñanza ha quedado atrás y que hoy en la escuela primaria los alumnos son seres activos que preguntan, que opinan, que discuten, etc. y que van construyendo su propio conocimiento.

Tomando en cuenta que dentro del aula de clases suceden una multiplicidad de actividades, que implican la lectura y la escritura, que se encuentran fuera de los momentos formalmente definidos como actividades de enseñanza. Los alumnos leen y escriben extraoficialmente; es decir sin que se los indique el maestro, y también interactúan ampliamente entre ellos a través de o en torno a la lengua escrita. En el contexto compuesto por todos estos niveles de actividad y contenido los alumnos emprenden el trabajo propio de apropiación de conocimiento.

III.- ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En el lenguaje, como en todas las áreas, es el niño quien construye su propio conocimiento.

Tradicionalmente, cuando se habla de aprendizaje escolar, rápidamente pensamos en una persona que transmite conocimientos y en otra que los recibe, considerando casi siempre al alumno totalmente pasivo y dependiente del profesor.

Hoy se sabe que el niño desde pequeño posee una lógica particular y que su avance en el desarrollo cognitivo es posible no sólo por su maduración neurológica, sino también por la acción que va ejerciendo sobre los objetos y las respuestas que recibe. Esto hace que surja en él la reflexión de todo lo que observa, y realiza con todo esto una confrontación con sus propias ideas y la de sus semejantes. Es así pues como se va formando esa lógica infantil en ellos hasta ser capaces de analizar las situaciones que se le presenten.

"El aprendizaje escolar jamás parte de cero. Todo el aprendizaje del niño en la escuela tiene una prehistoria. Por ejemplo el niño empieza a estudiar aritmética pero ya mucho antes de ir a la escuela ha adquirido cierta experiencia referente a la cantidad, ha encontrado ya varias operaciones de división y adición complejas y sencillas; por lo tanto el

niño ha tenido ya una pre-escuela de aritmética, y el psicólogo que lo ignorace estaría ciego." 11

A).- Constructivismo.

Actualmente, la enseñanza del lenguaje requiere de un manejo funcional para eliminar la pasividad del alumno, y lograr activar el proceso enseñanza-aprendizaje; eligiendo estrategias que representen situaciones relacionadas con los intereses del niño.

Diversos estudios hechos sobre la manera en que el educando se apropia de los conocimientos ponen de manifiesto la idea de la necesidad de que el alumno construya su propio conocimiento, siendo ésta la forma más adecuada para la enseñanza; ya que la noción que el pequeño adquiere no puede ser transmitida como si fueran recetas, tienen que pasar por un complejo proceso de construcción.

Lograr que el niño participe en la construcción de su conocimiento, implica en el maestro una transformación total de su método de trabajo tradicional, puesto que se trata de no proporcionar el aprendizaje, sino de producir las condiciones, para que el alumno lo construya, en otras palabras es crear situaciones que lleven a una génesis escolar de conocimiento.

"Diseñar situaciones de construcción del conocimiento no es tarea fácil, y menos lo es llevarla a cabo. Una construcción implica un sujeto activo en su relación

con el objeto de conocimiento, y esto no se logra como la mayoría de los libros de texto nos los hacen creer, al llevar al niño de la mano por una secuencia de etapas (de lo concreto a lo abstracto), por muy bien diseñada que éste parezca."¹²

La concepción constructivista señala la importancia que tienen los conocimientos intermedios o provisionales que se construyen en clases; ya que es de suponerse que no siempre los niños en un primer momento generarán el instrumento de manera perfecta, algunos serán muy precarios, alejados de los convencionales, pero es necesario que se valoren éstas producciones intermedias, inclusive concebir los errores como uno de los motores didácticos más eficaces para generar la evolución de sus concepciones.

El conocimiento de esta didáctica, permite al maestro que lo desee, transformar toda su práctica cotidiana, probando situaciones donde sus alumnos sean los constructores de su propio conocimiento.

"Donde los contenidos escolares no sirvan únicamente para pasar de curso, sino que sean instrumentos que ayuden al niño a desarrollar su capacidad creadora, que le inciten a razonar, a investigar y a poder ir solucionando de esta forma las cuestiones que diariamente le plantea la vida, fomentando al propio tiempo las relaciones afectivas, sociales y el espíritu de cooperación."¹³

B).- Papel del docente.

El papel del docente, es el de guía, conductor y mediador de las actividades escolares. Debe inducir a sus alumnos hacia el descubrimiento y utilización de los conocimientos que el medio le proporcione, permitiéndole realizar un proceso de aprendizaje particular a cada uno de ellos; ya que cada niño es diferente de los demás.

Todo lo anterior supone un cambio de actitud del docente con respecto a lo que se venía dando en la enseñanza tradicional; puesto que aquí el maestro como propiciador del aprendizaje ya no será el adulto que sabe y enseña desde el frente del aula, ni aquel al que los educandos ven como un jefe autoritario, al cual no se atreven ni siquiera a preguntarle cuando tienen dudas, por miedo a su reacción.

Los niños ya no son vistos como un grupo de individuos, que tienen como función escuchar, repetir y copiar aquello que se les dice y escribe. Niños y maestros son seres activos, que comparten su problemas, buscan sus soluciones, con entusiasmo, que discuten, intercambian opiniones, que se ven mutuamente todos como compañeros y amigos; en donde la escuela sea un lugar donde se sientan contentos, teniendo confianza y seguridad de todo lo que realizan.

Lo importante es guiar al niño a reflexionar para tratar de resolver la situación que se le presenta, y cuya solución le proporcione la satisfacción de haberlo logrado.

"La acción del docente, encaminado a la producción de aprendizajes socialmente significativo de los alumnos, genera también en él, ya que le posibilita aprender de la experiencia de enseñar, por la confrontación de su teoría con la práctica." ¹⁴

La tarea del maestro como propiciador del aprendizaje no es fácil; porque es mucho más difícil ser maestro de un grupo activo que de un grupo pasivo, ya que cuando las actividades propuestas son interesantes, los niños trabajan con entusiasmo y alegría. Se produce un poco de ruido y movimiento, debido al intercambio de opiniones e información, pero se logra fortalecer y aprender nuevos conocimientos.

Todo profesor debe ser un observador constante de sus alumnos. Esto le proporciona referencias sobre las habilidades, destrezas, actitudes y conocimientos que el niño ha adquirido.

Por la observación constante nos damos cuenta de los razonamientos que los niños utilizan y los mecanismos que ponen en juego; además de los errores que cometen y lo más interesante el saber porque los comete para partir de ahí y anticipar actividades adecuadas que favorezcan el avance en el proceso del aprendizaje de los niños.

C).- Papel del alumno.

El alumno es un sujeto activo, que constantemente se pregunta, explora, ensaya, manipula objetos y de esta forma construye su propio conocimiento.

"Para que pueda desarrollarse la autonomía del niño, tanto en el plano intelectual como emocional, es imprescindible que se desenvuelva en un contexto de relaciones humanas favorables, de tal manera que pueda desarrollar un sentimiento de confianza en los demás que de seguridad a sus acciones y a las relaciones con sus iguales y con los adultos." ¹⁵

El educando requiere de esa interacción de que tanto se habla y que muchas veces es reprimida por el maestro, que pretende tener un grupo ordenado y en silencio, para ello necesita de comunicación como todo sujeto cognoscente que intercambia con sus compañeros sus dudas y opiniones. El pequeño debe hablar, comentar, mostrar el propio trabajo, ver el de los demás, etc.; ya que todo esto tiene un gran valor en el proceso del aprendizaje.

D).- La influencia familiar.

Durante sus primeros años de vida el niño pasa la mayor parte del tiempo en casa. Es ahí donde empieza a adquirir hábitos, costumbres y a aprender de otras personas. Por esto se dice comunmente que la formación del hombre se inicia en el hogar.

"La actividad autónoma del niño (si este no imita al adulto) será una suma de movimientos impotentes y desordenados hasta que el adulto lo oriente a la asimilación de conocimientos útiles, a la elaboración de hábitos necesarios y asequibles al niño."¹⁶

Tomando en cuenta que la familia es la base fundamental de la formación de los pequeños, y si éstos viven en un ambiente negativo, esta influencia actuará como un freno que entorpecerá la vida escolar del educando, teniendo como consecuencia un lento o nulo aprendizaje.

La influencia familiar se manifiesta siempre de muchas maneras en las actitudes positivas o negativas que presentan los niños dentro del aula de clases; ya que si un alumno se siente rechazado por sus padres, tiene frustraciones creadas por el ambiente en que vive, sin apoyo y cariño sintiendo que a nadie le interesa lo que le pase o haga, llegará a la escuela sin ganas de estudiar, sin ánimo para comunicarse positivamente con sus maestros y compañeros; distraído, inseguro, agresivo, etc.; puede presentar un sin fin de conductas que tendrá seguramente su origen en su convivencia familiar y que por consiguiente retrasarán su aprovechamiento escolar.

Sin lugar a duda la educación de los infantes depende en gran medida de padres y maestros. Pero no basta que la familia y la escuela cada uno por separado, se esfuere por ayudar al niño. Es necesario que los esfuerzos se unifiquen, que los padres y

maestros se conozcan para que colaboren estrechamente en la información del educando.

E).- El plantel educativo.

La institución escolar juega un papel fundamental en el desarrollo de las capacidades de los niños. Ya que es ahí donde la educación informal que ya poseen los niños se formalizan por medio de la intervención del plantel educativo.

Cuando los pequeños llegan por primera vez a la escuela, ya poseen un cúmulo de conocimientos adquiridos en su medio social y familiar en que se desenvuelve los cuales ampliarán y construirán más sólidamente con su asistencia oportuna a la escuela primaria.

"El ambiente escolar tiene que facilitar la participación del niño en actividades colectivas; así se enriquecerá la experiencia de todos, educandos y educadores. En otras palabras, la escuela debe evitar el monólogo que supone la pura transmisión del conocimiento, y propiciará el diálogo entre los alumnos y entre éstos y el maestro. De este modo se logrará que todos aprendan de todos."¹⁷

Las características que posee la institución educativa será determinante en el proceso de aprendizaje que se logre; ya que éstas varían desde su construcción, sus métodos de enseñanza, actitudes de los maestros, ubicación etc.

Para que exista una nueva marcha en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el plantel educativo le debe proporcionar al niño la seguridad y el placer por asistir a clases.

F).- El entorno social y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Cada niño es una combinación especial de rasgos heredados y la influencia de su ambiente. Las cualidades que recibe de sus padres y los sucesos que ocurren en torno suyo influyen en el desarrollo de su lenguaje.

El medio social donde éste se desenvuelve contribuye en gran medida a su formación y adquisición de sus primeros conocimientos acerca del mundo.

"Las reacciones con que el organismo responde a los estímulos del mundo externo son la adaptación o el equilibrio del organismo en el medio. Este equilibrio se expresa en el individuo a través de la costumbre en que se le ha educado, en las tradiciones asimiladas, en las normas de comportamiento y por aquellas actitudes determinadas que exige el medio social en que vive y a las que está obligado a responder." ¹⁸

Dicho aprendizaje de los niños en su entorno social tiene una influencia definitiva para la educación formal que éste recibirá posteriormente; ya que si el medio ha actuado favorablemente, con buenos ejemplos para su desarrollo tendrá entonces más

oportunidades de ampliar los conocimientos que posee, y que le servirán de bases para la construcción de nuevos conceptos.

De lo anterior se deduce que mientras más experiencias tenga el educando, más facilidad y capacidad de reflexión tendrá para todas las acciones que realice. Es indispensable para todo maestro considerar y tener presente el entorno social del cual provienen los alumnos ya que ésto le servirá para conocer y comprender las diferencias que se reflejarán en el aula de manera muy particular en cada uno de ellos en la apropiación de sus conocimientos.

IV.- EL JUEGO

A).- Conceptos básicos sobre el juego

En nuestra sociedad se considera el juego como una actividad espontánea en la etapa infantil, cuya finalidad es hacer más placentera y agradable la niñez. Sin embargo para algunos científicos, el juego tiene una importancia más profunda.

Diferentes filósofos y pensadores sugirieron que se les dieran a los niños herramientas de juguetes para entretenerlos y conformar sus mentes para las futuras actividades que desempeñarían siendo adultos.

Posteriores filósofos tendieron a ver en el juego el "desenvolvimiento" de talentos y deseos innatos, e indicaron que se debería dejar solos a los niños para que ellos determinaran libremente lo que desearan hacer, o aquello en que quisieran convertirse.

Los filósofos alemanes del siglo XIX creyeron que el juego restauraba en cierta forma las potencias o facultades físicas y mentales del niño y lo recomendaron como forma de recreación o relajamiento para los niños agotados.

En la actualidad el juego se concibe como actividad natural, espontánea y esencial en el ser humano. Se apoya en el movimiento; satisface intereses y produce cambios placenteros en los estados anímicos. Su valor se ha reconocido a través del tiempo por el efecto formativo que produce al ejercitarse, desde el momento en que se nace y en el curso de toda la vida, además por ser factor apreciable para el mejor desarrollo de las facultades físicas y psíquicas.

Un buen juego permite que se pueda jugar con pocos conocimientos pero, para empezar a ganar de manera sistemática, exige que se construyan estrategias que implican mayores conocimientos.

Al jugar, quien participa en el juego sabe si ganó o perdió, no necesita que otra persona se lo diga.

Más aún en muchos juegos el jugador puede saber al terminar de jugar, porqué perdió o porqué ganó, que jugadas fueron malas o fueron buenas; ésto le permite al jugador jugar cada vez mejor.

"Pedagógicamente es de gran valor, sobre todo en los primeros años de la vida, pues se les enseña a los niños hábitos y formas de conductas, jugando. El juego colectivo favorece los hábitos de socialidad, compañerismo, disciplina, dominio de si, modestia en los triunfos, magnanimidad en las derrotas. Es una actividad espontánea." ¹⁹

B).- El juego como recurso didáctico.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar, el aprende a través del juego, y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo. Cuando se realiza en grupo, el juego brinda mayores satisfacciones recíprocas.

En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Cuando se habla del movimiento como medio educativo, como recurso didáctico al alcance de todo docente, se habla de un elemento de suma importancia para propiciar aprendizajes de índole variada no sólo de los movimientos en si; además de lograr cada vez mayor coordinación eficiente y perfeccionada que invariablemente redundan en mayores éxitos y motivaciones para nuevos aprendizajes en el niño.

"Mientras que un niño juega, sus acciones son acompañadas algunas veces por un comentario continuo de lo que está haciendo o lo que está sucediendo. El hablar así mismo y hablar a otro

puede ocurrir de manera alternada contribuyendo al desarrollo de su lenguaje." 20

En el transcurso de los juegos, el papel del maestro se reduce prácticamente a explicar las reglas. Sin embargo, mientras los niños juegan, su participación es importante para señalar si alguna regla no fue interpretada correctamente, para plantear nuevos obstáculos a los niños que terminan rápido, o para confrontar los hallazgos de los niños, etc.

Siempre que pensamos en niños, inmediatamente los asociamos a diversos juegos, que van cambiando desde la primera infancia, hasta el final de la niñez. Algunos juegos son mera imitación de lo que hacen los adultos, como por ejemplo: jugar a ser el papá o la mamá y se visten con los zapatos o ropa de los padres, haciendo ademanes y cambiando la voz como ellos; juegan a ser maestros, o representan el oficio de sus padres.

Otros juegos nacen de la fantasía y gustos del mismo niño. Hay juegos tradicionales que se realizan de manera semejante por muchos niños a través de generaciones. Algunos juegos nacen de la creatividad del niño.

Es importante que se adapten algunos juegos tradicionales a los contenidos de aprendizaje, a fin de permitir que los alumnos a través de la interacción grupal construyan nuevos conocimientos.

El juego puede realizarse individualmente o en grupo. Favorece el desarrollo de las capacidades intelectuales, sociales o emocionales.

D).- El juego, según Piaget.

"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 concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos a la realidad, a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos como el objeto o la situación nuevos, se asemejan a conceptos ya conocidos. Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permita entender la realidad de manera más exacta, (es una reestructuración cognoscitiva)." ²¹

Hay tres tipos de juegos: el juego sensoriomotriz, el juego simbólico y los juegos con reglas.

Juego sensoriomotriz: desde que el niño puede controlar las actividades de movimiento empieza la manipulación sensoriomotriz.

En los primeros meses de vida, el juego puede manifestarse cuando el niño trata de tocar los juguetes móviles que tiene cerca, se chupa el dedo, explora los dedos de sus manos y pies. El tocar,

frotar, abrazar, permite a los bebés estar más cerca de su ambiente social y físico.

El juego sensoriomotriz aparece como un modo de manipulación y exploración en la infancia.

La actividad sensoriomotriz sigue siendo juego durante toda la niñez y a través de toda la vida.

Se goza de la actividad física y del deporte. Nadar, correr, saltar, andar en bicicleta, patinar, jugar al subibaja, al tobogán son experiencias de juegos sensoriomotrices, que dan como resultado una retroalimentación sensorial única.

El juego simbólico: Este tipo de juego ayuda al niño en su capacidad de atención, en su adaptación social con los otros niños y en el control de las fantasías agresivas. Es un fenómeno que se puede apreciar a través de generaciones.

Hay una notable constancia en la preferencia de juegos. Los niños se interesan más por jugar con carritos, a los vaqueros y a los indios, a los policías y ladrones. En las niñas jugar con muñecas a la casita, o a la escolita.

El juego simbólico ayuda a un mejor funcionamiento social y cognoscitivo. La fantasía permite al niño crear su propia versión de la realidad.

La experiencia grupal del juego simbólico, permite que los niños se comprendan mejor, consideren las posturas de cada quien y trabajen juntos en alguna tarea común.

El juego reglado: los juegos con reglas, son la oportunidad de experimentar los papeles recíprocos de las relaciones humanas. En los juegos con reglas, la competencia entre los participantes, el objetivo de ganar y las reglas mismas, exigen posibilidades cognoscitivas y sociales.

Piaget dice que de los tres tipos de juego posibles, los juegos de 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 premios 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.

El juego formal se puede identificar porque surge voluntariamente, permitiendo una confrontación de fuerzas, ya que todos los jugadores tienen ciertas posibilidades y el resultado es impredecible. Es determinado por reglas.

La competencia y las reglas crean una situación en la que un jugador o un grupo de jugadores tienen la experiencia de derrotar a los otros. Hay ganadores y perdedores.

El juego en la escuela es una alternativa para socializar al niño e involucrarlo en el objeto de conocimiento.

Los juegos de reglas ofrecen la oportunidad de competir y dan contextos bien determinados de interacciones sociales.

El interés por el juego formal se manifiesta entre los seis y diez años, y persiste hasta la adultez. Es un modo de expresión, que sirve para múltiples funciones y va tomando distintas formas a través de la vida.

C).- La interacción grupal y el juego

En la actualidad la mayoría de los alumnos inician la educación primaria alrededor de los seis años de edad. En esa etapa el docente se propone dos tareas básicas: el cálculo elemental y la lecto-escritura, tales conocimientos los construirá el niño partiendo de lo que el ya sabe; porque todos los infantes al ingresar por primera vez a una institución educativa ya poseen conocimientos previos.

Sabemos que los alumnos antes de leer y escribir en el sentido convencional del término, pueden compartir y confrontar con otros pequeños sus concepciones acerca del sistema, a través de la interacción con los objetos y entre los sujetos.

Tradicionalmente la escuela ha considerado a la escritura como una actividad individual, olvidando que ha sido el resultado de un esfuerzo colectivo de la humanidad cuya función es social.

"El grupo escolar es una de las pocas oportunidades (si no la única) de convivencia de niños de la misma edad. Esto significa que ya no solo pueden establecer intercambios con adultos o con niños mayores o menores tal como lo permite el ámbito familiar, sino fundamentalmente con otros pares que se encuentran en su misma situación; que poseen intereses, conocimientos y necesidades que pueden ser compartidos. Es decir, se trata de un buen lugar para practicar la socialización en un sentido más amplio. Esta situación privilegiada puede aprovecharse para que los niños compartan entre sí el proceso de comprensión de la escritura, a través de sus intercambios." ²²

Toda esta situación de intercambio que se da espontáneamente entre los alumnos, es muchas veces reprimida por los maestros pensando que toda esta comunicación provoca solo indisciplina y entorpece la labor educativa, siendo todo lo contrario ya que las diversas opiniones entre ellos facilitará la construcción de sus conocimientos, y éstos serán más significativos.

Se ha demostrado que los conocimientos infantiles se deben a un doble origen, determinado por las posibilidades de asimilación de cada individuo y por las experiencias o informaciones que ha recibido del medio del cual proviene, de tal manera que cuando se da la interacción grupal por medio del juego, ésta constituye una

fuerza inagotable de aprendizajes, que le dará la posibilidad de confrontar con los otros, las propias conceptualizaciones, y ayudarse mutuamente para lograr una construcción conjunta.

"Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables." ²³

El juego en grupo beneficia al niño, ya que tiene la oportunidad de aprender de otros, de explorar y de formar vínculos profundos de afecto. Solos o acompañados, los niños al jugar ejercen un cierto control sobre los aspectos complejos y los retos que implica el desarrollo.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que la comparten, los hace tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos e ideas.

V.- ESTRATEGIA DIDACTICA

El propósito fundamental del área de español en la educación primaria, es propiciar en los educandos el desarrollo de sus capacidades de comunicación de manera oral y escrita.

La lengua hablada constituye el instrumento comunicativo por excelencia; la lengua escrita, es el vehículo más apto para la conservación del pensamiento y la transmisión del conocimiento.

Siendo el lenguaje un instrumento que condiciona la adquisición y el dominio cabal de todos los conocimientos y aprendizajes tanto escolares como extraescolares, se considera de suma importancia que desde el primer grado de primaria se busque desarrollar y enriquecer en los niños las posibilidades de comunicación a través de la lengua oral y escrita.

La metodología para la enseñanza de la lecto-escritura desde los primeros grados, debe partir siempre de la realidad que viven los alumnos, de sus intereses, para que los hechos estudiados tengan significado y sean interesantes, con el fin de que el propio niño sea capaz de abstraerlos y expresarlos, es decir, participe creativamente en la elaboración del conocimiento.

Es necesario formar en el niño una actitud crítica que lo lleve a buscar explicaciones del mundo que le rodea, por medio de

estrategias didácticas, que tomen como punto de partida el juego, pues por medio de él se enseñan hábitos, formas de conducta, se favorece la socialización del niño, el compañerismo, disciplina, dominio de si, ya que éste es una actitud espontánea del niño.

"Diversas actividades de tipo lúdico deben estar presentes a lo largo de toda la primaria, particularmente son atractivas las adivinanzas y los juegos con palabras, los crucigramas, los juegos que implican el uso del diccionario etc." ²⁴

Es irremplazable también la interacción entre los alumnos para la confrontación de conocimientos al manipular, observar, comprobar experimentalmente con objetos concretos; actividades que deberán realizarse en equipos de trabajo, ya que organizados de esta manera los alumnos desarrollarán procesos de colaboración, aprenderán a coordinar esfuerzos y a ayudarse a ser responsables ante el grupo.

En la medida que todo docente vea la realidad y reflexione sobre ella, se dará cuenta de la gran necesidad de formar individuos creativos y constructores, dejando atrás toda educación tradicionalista y fomentando en ellos hábitos de lectura y escritura significativa.

"El niño debe ser considerado como niño no solo como futuro adulto. Puesto que la actividad lúdica es característica de la infancia, el juego debe aprovecharse en su carácter de hecho natural para encauzarlo hacia la comunicación y la socialización,

hacia el aprendizaje de la ciencia, la tecnología y el arte. El juego y el trabajo escolar debe complementarse uno al otro incluso fundirse en una sola actividad." ²⁵

El maestro, como guía del proceso enseñanza-aprendizaje debe observar el vocabulario de sus alumnos para fijar y fortalecer los vocablos que ya conocen y para corregir los que usan en forma inadecuada a través de situaciones de juego y la conversación libre.

Estas situaciones de juego pueden ser: trabalenguas, rimas, canciones, narración o lectura de cuentos, dramatizaciones, rompecabezas, juegos de adivinanzas etc. cuidando de que éstos sean adecuados al grado de madurez de los alumnos.

El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.

Por tal motivo, la estrategia planteada en la presente propuesta pedagógica, es para favorecer en los alumnos de primer grado la apropiación de la lecto-escritura a través del juego. Considerando que toda esta interacción grupal es una situación privilegiada que permite la convivencia de los alumnos, y debe canalizarse para socializar al niño e intercambien conocimientos. Esto constituye un buen contexto para la apropiación de la lecto-escritura.

Además siendo el juego una actividad natural, espontánea y esencial en la vida de todo niño, que ofrece un campo riquísimo que el maestro debe aprovechar en la construcción de conocimientos más significativos, se sugiere a continuación algunas actividades encaminadas por medio del juego.

Ejemplo de actividad aplicada a un grupo de primer grado.

Adivina, adivinador.

El maestro promueve entre los niños inventar adivinanzas sencillas motivándolos con algunos ejemplos con el fin de que elaboren por si mismos varias.

Se reparten hojan blancas partidas en cuatro partes para distribuir las entre los alumnos, y en ellas escriban las adivinanzas.

Se acomodan las sillas en círculo. Para que el niño que lea la adivinanza, lo pueda hacer sentado, parado o en medio de sus compañeros.

Después se da el campo semántico elegido para inventar las adivinanzas, pueden ser de animales, frutas, medios de transporte, oficios etc. En la parte de arriba se escribe el autor de la adivinanza.

Una vez que han terminado, las adivinanzas se introducen en una caja colocada en el centro de una mesa y por turno, son leídas

en voz alta por los niños; cuando la comprensión se dificulte o la definición del objeto remite a varias cosas se pide al autor que clarifique su escrito.

Si el niño en turno de leer la adivinanza no sabe la respuesta, se pide la ayuda de los demás compañeros de grupo.

Se les indica a los niños, que al momento de tomar el papel con la adivinanza, todos deberán decir a coro: adivina, adivinador.

Esta actividad la realicé durante el transcurso del ciclo escolar con resultados muy favorables, que permiten al alumno jugar y aprender al mismo tiempo.

Por medio de la observación constante del desempeño de los alumnos, se puede afirmar que el niño supera sus dificultades de análisis grafonético de forma gradual, formulando sus propias hipótesis y aprovechando en ocasiones las de otros niños.

A continuación se dan unos ejemplos de textos originales escritos por los alumnos. (adivanzas)

Denisse

ase Miau y come
RATONES que es

Denisse

Pega ladrillos y hace
casas que es

es una fruta redonda
y roja que es

Duermes en ella
que es

ase guau y cuida
la casa que es

Karen

Rojo Por Dentro y Rojo
Por fuera

Karen

come queso y semete
en los ollos

cuida las casas y no deja
que entre los extraños

Jorge Luis

tiene ojos verdes que es

es una caja y en ella ves películas que es

en ella te puedes sentar que es

espaton y tiene las orejas largas que es

Sopa de letras.

La actividad se inicia en el aula de clases, con una pregunta generadora para introducir a los niños al tema.

El material que se necesita para esta actividad es el siguiente: papel, lápiz, letras móviles, fichas de colores para formar los equipos, sopa de pasta de harina con figura de letras.

La maestra pregunta oralmente los siguiente:

¿Quién de ustedes conoce la sopa de letras?

La mayoría contesta afirmativamente.

Se muestra una bolsa con la sopa de letras y se pregunta: ¿Qué hay dentro de esta bolsa?

Todos contestan a coro: "sopa de letras".

La maestra enseña las letras móviles, preguntando al mismo tiempo: ¿Y dentro de esta bolsa?

Se escucha la voz de todos: "letras".

Después se pregunta si les gustaría jugar a formar palabras con las letras móviles y por último con las letras de pasta de harina. Todos contentan entusiasmados que si.

El maestro guarda en una caja las fichas de colores y le pide a cada uno de los alumnos que introduzcan la mano sin ver que ficha van a tomar.

Posteriormente se organiza al grupo en equipos de trabajo, según el color de la ficha que les tocó.

A cada equipo se le otorgan dos veces las letras que conforman el alfabeto, y una letra más de cada una de las vocales para que tengan opción de formar más palabras.

Se les da tiempo para que formen todas las palabras que puedan. No se tomarán en cuenta aquellas a las que falten o sobren letras, o tengan letras en posición incorrecta.

Se tienen que construir las palabras solo con las letras asignadas; ya que no es válido solicitarle a otro equipo alguna letra. No deben repetir palabras.

Uno de los jugadores se encargará de ir anotando las palabras construidas.

Cuando cada equipo ha armado sus palabras, éstas son cuidadosamente revisadas por los demás jugadores y dependiendo del número de sílabas que contengan las palabras formadas será el equipo que gane.

Después de la revisión y corrección de desaciertos, un integrante de cada equipo anota las palabras en el pizarrón para que todos los niños las escriban en su cuaderno y las dividan en sílabas.

El equipo con mayor número de sílabas fue el equipo número tres, por lo que resultó ganador.

Se considera esta estrategia de gran utilidad, ya que permitió interesar a los niños y aprendieron jugando e interactuando con sus compañeros.

El material utilizado (letras móviles) son de fácil adquisición en cualquier importadora de esta ciudad. Estas letras son grandes y de colores muy llamativos, motivando al alumno a la manipulación de las mismas.

Como actividad reafirmativa, se le entrega al niño un puñado de sopa de letras chicas para que las lleven de tarea, y peguen en una hoja de su cuaderno las palabras correspondientes a algún campo semántico o las que puedan formar.

Estas letras móviles se pueden utilizar en muchas otras actividades, ejemplo: clasificarlas por colores, completar crucigramas en los que aparezcan pintados la primera y última letra etc. Se pueden organizar equipos y distribuirles 10 o 20 letras al azar atendiendo las necesidades de los niños ya sean ortográficas, palabras trabadas, nombres propios, etc.

A continuación se presentan algunos ejemplos de textos de niños de primer año:

Equipo No. 1

PAN
MARI
LUZ
BOTE
GATO

Total de sílabas= 8

Equipo No. 2

FEO
CASA
MESA
TRIO

Total de sílabas= 8

Equipo No. 3

LUPITA
JORGE
MESA
FRIO

Total de sílabas= 9

Equipo No. 4

LAPIZ
VASO
ROSA
PILON

Total de sílabas= 8

El recado libre

Se entiende por recado el mensaje o respuesta que de palabra se envía o se da a otro.

Todo recado debe nacer. Es una respuesta que se da impulsada por un motivo real.

Considero muy importante conversar con los alumnos, ganarse su confianza y su cariño, ya que el niño de primer año es muy expresivo y le gusta demostrarlo de diferentes maneras, entre ellas están: dar una paleta, un dulce, chicle, etc. o redactar un recado manifestando su amistad al maestro.

"Los niños deben disponer de tiempo y sentirse motivados para producir libremente textos sobre temas diversos, en los cuales puedan incluir sus experiencias, expectativas e inquietudes. El objetivo central de esta tarea debe ser que los niños puedan practicar la expresión personal." ²⁶

Es indispensable estimular a los niños a inventar, describir cosas, animales, personas, escribir recados a sus amigos, padres etc., para que se exprese libremente con espontaneidad.

El niño se entusiasma mucho con los juegos. Por lo que debemos aprovechar las diversas situaciones que se presentan en el ambiente educativo tales como: dar un recado, conversar, discutir, debatir, contar algo (un cuento, una anécdota, un incidente, etc.;)

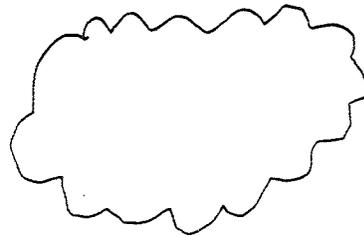
para ofrecer a los niños un clima favorable, sincero y alegre que ayude esencialmente al desarrollo de las capacidades intelectuales, sociales y emocionales.

A continuación se presentan algunos textos de los niños. Estos surgieron a partir del juego y la interacción grupal: "el recado libre".

Todo empezó cuando dos niñas me escribieron un recado y les agradecí este gesto. Lo cual fue visto por los demás compañeros que las secundaron y me estuvieron mandando recados durante el ciclo escolar para que los guarde de recuerdo.

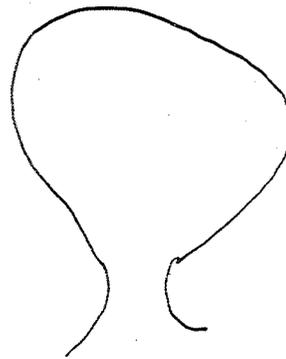
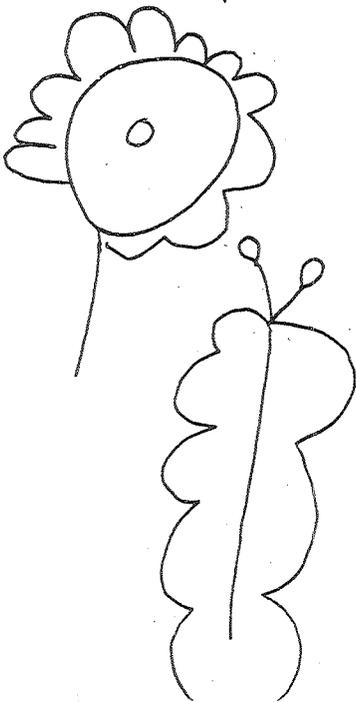
Ejemplos de recado libre:

i v t - r m



E tr mil - n si - r t n -

p v m

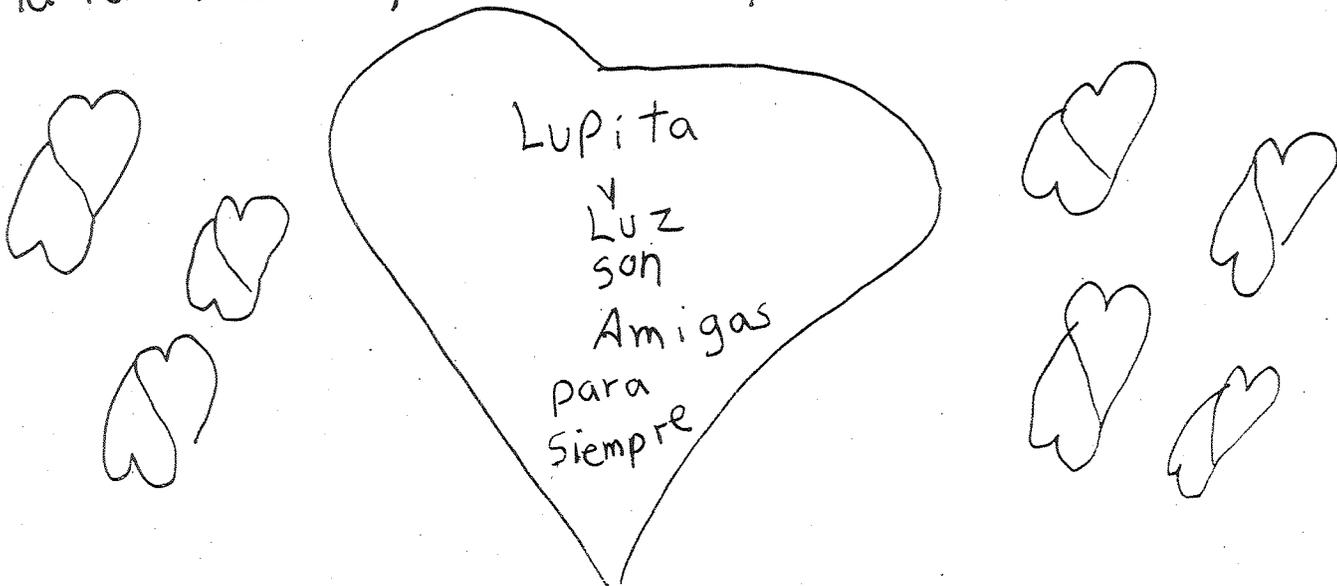


LUZ

LUPITA-te quiero con todo-Corason
 eres Guena-i-tan donita
 Como-una-rosa

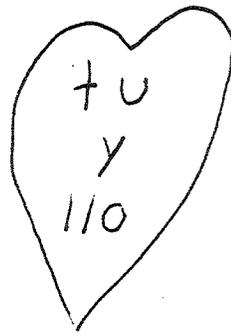


Como-la-Boi-a-estrñar-maestra si cuando no
 viene-la-estrño-mucho-el dia y aora-que vos
 Ban-a Dar qui nse vacaciones-ya no voi-a-aguantar
 Porque-la-quiero-mucho-la quiero maestra nunca
 la Boy-a-olBidar ojala-que no-Salgamos De vacaciones
 la-la-la-la-la-quiero-quiero-quiero-mucho-mucho





Maestra
quiero ser
como tú



Pati

maestra Lupita
ESPERO que esta
Navidad y año nuevo
la pase muy
contenta en compañía
de todos tus seres
queridos son los deseos de
quien te quiere

Yaheli

Lupita te amo mucho
te bes como una
estrella

Martha



Para - la maestra mas linda
 la quiero - con todo - mi - corazon
 y mi cariño - nunca - la - voi - a
 olvidar alguien como usted - de
 cariñosa - nunca - se - debe - de -
 olvidar y la flor - que - le dimos
 es que no ibamos a venir - sabado
 ni domingo por eso le regalamos -
 esa - flor porque la íbamos a
 extrañar.

LUZ

Maesta - Lupita:
 la respeto como si - fuera mi
 mamá - me gustaria - que fuera -
 algo - mia - Y si es algo mio
 mi maestra que nunca olvidare.
 Yo de verdad nunca - nunca
 la voy a olvidar porque la
 quiero con toda mi alma

Alicia

CONCLUSIONES

Retomando lo visto en los fundamentos teóricos de esta propuesta basada en la teoría psicogenética de Jean Piaget, se reconoce lo fundamental que es tener conocimiento de las etapas de desarrollo por las que atraviesa todo infante para la buena marcha del proceso enseñanza-aprendizaje.

Actualmente se sabe que los elementos que intervienen para lograr el aprendizaje son muchos y entre ellos podemos mencionar la familia, el medio, la institución educativa, el docente, el alumno, etc.

Haciendo un análisis general y retomando la importancia que tiene el constructivismo para la formación de conocimientos más firmes en los educandos, es conveniente insistir en que el uso de una didáctica basada en esto puede contribuir de una manera muy significativa en el mejoramiento de la enseñanza del área de español ya que el alumno al pasar por experiencias de reconstrucción de aprendizajes como los descritos en las estrategias planteadas se logra una enseñanza cualitativamente diferente: los conceptos realmente se aprenden no se memorizan, y ésto permite funcionalizarlos, es decir, utilizarlos en la vida cotidiana.

Como maestros sabemos que los alumnos comprenden mejor y logran conocimientos más significativos cuando no solamente utilizan la vista y el oído, sino que emplean también sus otros sentidos, por ello es muy recomendable que el niño interactúe y manipule los objetos concretos.

Los resultados que se obtienen son muy favorables; puesto que los alumnos tienen la oportunidad de participar libremente en el desarrollo del juego buscando soluciones a las situaciones problemáticas que se les presentan.

Cuando las actividades sugeridas a los educandos están encaminadas por medio del juego, el niño tiende a ser más autónomo y sus aprendizajes se convierten en experiencias gozosas.

Las clases donde se trabajó con el juego de sopa de letras y de adivina adivinador, fueron de total emoción y alegría para todos los participantes, y sin darse cuenta "aprendían jugando".

Se dio toda una red de interacción entre los alumnos; se consultaban, comparaban las palabras construidas y se hacían correcciones espontáneas unos a otros.

Aclarando que no en todos los pequeños se lograron los objetivos, ya que cada uno de ellos tiene saberes previos y participa como un sujeto particular y único. Pero el hecho de que como

maestro podamos estar conscientes de todas las particularidades de cada infante y del contexto en que se encuentran, nos permite insertarnos en la realidad de los alumnos, compartir significados, crear un ambiente de mutua confianza y compañerismo, etc. y al mismo tiempo guiarlos hacia la reflexión y comprensión de los conocimientos sin forzarlos porque entendemos que cada uno de ellos tienen diferentes niveles de conceptualización.

Tal vez no siempre logremos crear las condiciones necesarias para que los niños realicen una absoluta reconstrucción de un aprendizaje. Muchas veces conseguiremos solamente, que se aproximen a él o que se enfrenten a los problemas, que busquen soluciones, que justifiquen su existencia y que le encuentren sentido; y eso debemos considerarlo ya, como un paso muy importante.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ¹PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. pag. 197.
- ²FERREIRO E. y TEBEROSKY, A. Los Sistemas de Escritura en UPN Desarrollo del Niño. pag. 344.
- ³MC CONNELL Jame V. Psicología. pag. 472.
- ⁴LELAND C. Swenson,. Una Teoría Maduracional Cognitiva. UPN. Teoría del Aprendizaje. pag. 208.
- ⁵GOMEZ PALACIO Margarita. Propuesta para el Aprendizaje de la Lengua Escrita. pag. 27.
- ⁶MC CONNELL Jame V. Psicología. pag. 475.
- ⁷MACHADO Jeane M. La experiencia infantil y el lenguaje. pag. 14.
- ⁸AJURIAGUERRA DE J. Estadios del Desarrollo según Jean Piaget, UPN. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. pag. 107 y 108.
- ⁹MC CONNELL Jame V. Psicología. pag. 477.
- ¹⁰VIGOTSKY L. S. La Prehistoria del Lenguaje Escrito. UPN. El Lenguaje en la Escuela. pag. 62
- ¹¹LURIA Y Otros. Aprendizaje y Desarrollo Intelectual en Edad Escolar. pag.289.
- ¹²Follero editado por la SEP.
- ¹³GRAU Xesca. "Aprender siguiendo a Piaget. UPN. Teorías del Aprendizaje. pag 444.
- ¹⁴MORAN Oviedo Porfirio. Propuesta de Evaluación y Acreditación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje desde una perspectiva grupal, UPN. Evaluación en la Práctica Docente. pag. 264.

¹⁵SEP. Fundamentación Psicológica, UPN. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. pag. 348.

¹⁶LUBRINSKALA A. A. Leyes del Desarrollo Psíquico del Niño. UPN. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. pag.45.

¹⁷SEP. Los Objetivos de la Educación Básica. UPN. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. pag. 341.

¹⁸LUBRINSKALA A.A. Leyes del Desarrollo Psíquico del Niño. UPN. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. pag. 45.

¹⁹ALBARRAN Antonio. Diccionario Pedagógico. pag. 126

²⁰MACHADO Jeane M. La Experiencia Infantil y el Lenguaje. Pag. 22.

²¹NEWMAN M. Barbara y NEWMAN R. Philip. Manual de Psicología Infantil. Pag. 318.

²²TEBERUSKI, Ana. Construcción de Escrituras a través de la Interacción Grupal. UPN. El Maestro y las Situaciones de Aprendizaje de la Lengua. Pag.86.

²³PIAGET Jean. Psicología y Pedagogía. Pag. 197.

²⁴ SEP. Los Objetivos de la Educación Básica. UPN. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Pag. 341 y 342.

²⁵ SEP. Plan y Programas de Estudio. Pag. 27.

²⁶SEP. Plan y Programa de Estudio . Pag. 26.

BIBLIOGRAFIA

ALBARRAN Agustín Antonio. Diccionario Pedagógico. México, D.F. Siglo Nuevo Editores S.A. 1980. 203 p.p.

FERREIRO Emilia. Et al: El niño preescolar y su comprensión del sistema de escritura. SEP. 1988. 298 p.p.

GOMEZ PALACIO Margarita. Estrategias Pedagógicas para Superar las Dificultades en el Dominio del Sistema de escritura. SEP. 1986. 206 p.p.

GOMEZ PALACIO Margarita. Propuesta para el Aprendizaje de la Lengua Escrita. México, D.F. SEP. 1990. 98 p.p.

MACHADO M. Jeanne. La Experiencia Infantil y el Lenguaje. Editorial Diana. México, D.F. 1985. 196 p.p.

MC CONNELL James V. Psicología. Nueva Editorial Interamericana, S.A. México. 1978. 740 p.p.

NEWMAN M. Barbara y NEWMAN R. Philip. Manual de Psicología Infantil. Volumen dos. Editorial Limusa, S.A.. México, D.F. 1990. 574 p.p.

PIAGET Jean. Psicología y Pedagogía. Editorial Ariel. Madrid. 1983. 226 p.p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Plan y Programas de Estudios de Educación Básica Primaria. México, D.F. 1993. 164 p.p.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Antología México. SEP. 1985. 366 p.p.

_____. Desarrollo Lingüístico y Curricular Escolar. Antología. SEP. 1989. 264 p.p.

_____. El Lenguaje en la Escuela. Antología. SEP. 1988. 138 p.p.

_____. El Maestro y las Situaciones de Aprendizaje de la Lengua. Antología. SEP. México, D.F. 1993. 409 p.p.

_____. Evaluación de la Práctica Docente. Antología. México. SEP. 1985. 335 p.p.

_____. Redacción e investigación documental I. Antología. SEP. 1987. 233 p.p.

Técnicas y Recursos
de Investigación I. Antología. SEP. 1985. 242 p.p.

Técnicas y recursos
de investigación V. Antología. SEP. México, D.F.
1994. 276 p.p.

Teorías del
Aprendizaje. Antología. SEP. México, D.F. 1985. 450
p.p.