

SEP

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 D. F. PONIENTE

**UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL**

✓
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA
LA ENSEÑANZA DE LA EXPRESION ORAL Y ESCRITA.

T E S I S A
O P C I O N E N S A Y O
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA
P R E S E N T A
HUGO CERVANTES RAYON

MEXICO, D. F.

AGOSTO DEL 2002



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 D. F. PONIENTE



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPRESIÓN
ORAL Y ESCRITA**

HUGO CERVANTES RAYÓN

MÉXICO, D. F.



AGOSTO DEL 2002



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 D. F. PONIENTE



***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPRESIÓN
ORAL Y ESCRITA***

TESINA OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA,

PRESENTA:

HUGO CERVANTES RAYÓN

MÉXICO, D. F.

AGOSTO DEL 2002

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 1° de octubre de 2002

**C. PROFR. HUGO CERVANTES RAYÓN
P R E S E N T E .**

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 COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Opción T E S I N A, a propuesta de el asesor Guadalupe G. Quintanilla Calderón, manifiesto a usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E

Guadalupe G. Quintanilla
MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.

GGQC/arr

*A mis hijas,
Erandi y Belinda,
como un legado
de perseverancia.*

*A esa mujer,
que con ceño hostil,
pero sin cortapisas,
siempre esta conmigo.*

ÍNDICE:

	PÁG.
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1 " EL LENGUAJE HUMANO".	12
1.1. Relación Entre Lenguaje Y Pensamiento.	15
1.2. El Lenguaje Como Sistema De Representación Simbólica.	19
CAPÍTULO 2 " LA LENGUA ORAL Y LA LENGUA ESCRITA".	21
2.1. Relaciones Y Diferencias Entre Los Dos Sistemas De Expresión Del Lenguaje.	23
CAPÍTULO 3 "FORMAS DE APROPIACIÓN DEL LENGUAJE".	26
CAPITULO 4 "EL LENGUAJE QUE LA ESCUELA PROPONE".	32
4.1. Propósitos Del Programa De Español Para La Escuela Primaria.....	38
4.2. Contenidos De Español Para 6° Grado.	46
CAPITULO 5 " EL JUEGO Y LA EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA".	51

CAPITULO 6 "JUEGOS PARA ESTIMULAR LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA".	62
6.1. Creando Bancos De Palabras.	64
6.1.1. Cazando palabras.	64
6.1.2. De una palabra a la otra.	66
6.1.3. Unas dentro de otras.	67
6.1.4. Rompe palabras.	68
6.1.5. Derivando palabras.	69
6.1.6. Abecedario.	70
6.1.7. Sintiendo las palabras.	71
6.2. Juegos Creadores De Expresión.	73
6.2.1. Símbolos y comparaciones.	73
6.2.2. Abrazos poéticos.	74
6.2.3. Bolas de nieve.	75
6.2.4. Cuento colectivo.	76
6.2.5 Cuento con flojera.	77
6.3 Adaptaciones De Los Juegos De Mesa Tradicionales Que Estimulan La Creatividad En La Expresión.	78
6.3.1. La lotería mexicana.	78
6.3.2. Serpientes y escaleras.	80
6.3.3. El juego de la oca.	85
6.3.4. El gato.	90
6.3.5. El gato poético.	92
6.3.6. Scrabble.	94
CONCLUSIONES.	96
BIBLIOGRAFÍA.	99

INTRODUCCIÓN

El propósito central de los programas de Español en la educación primaria es propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de l@s niñ@s en los distintos usos de la lengua hablada y escrita, para poder expresarse con claridad, buscar información y procesarla como un elemento de aprendizaje autónomo, al comprender el sentido de las reglas y normas que permiten la eficacia de la comunicación.

Sin embargo, al solicitar a l@s niñ@s que cursan el sexto grado de primaria, que exterioricen una opinión o sentimiento acerca de algún asunto o tema específico, ya sea de forma oral o escrita, es detectable en ell@s, un incesante titubeo, un nerviosismo creciente al no poder transmitir sus ideas o sentimientos. Si logran romper su silencio, lo que manifiestan son frases repetitivas y entrecortadas, con términos inadecuados y muletillas que hacen perder la fluidez, el ritmo y la entonación de sus comentarios y en sus escritos, los que regularmente carecen de signos de puntuación, ostentan palabras incompletas, utilizan mal los términos y no clarifican las ideas centrales que les ocupan, es decir, no logran establecer una estructura coherente que manifieste su capacidad de organizar y transmitir lógicamente su reflexión sobre la lengua, aún cuando están por cumplir con los propósitos asignados a la educación primaria.

No obstante, cuando se observa a l@s niñ@s realizar actividades diversas, fuera del control del maestr@, donde a través de la lengua se expresan y relacionan libremente en los recesos escolares o reuniones entre afines, principalmente en sus juegos, las características que presentan en cada situación, normalmente se percibe que hay un entendimiento claro entre ell@s, hay fluidez en sus pláticas, siguen las instrucciones dictadas, discuten los puntos de vista y defienden su opinión, exponen sus sentimientos y emociones, analizan y discuten acontecimientos y logran establecer conclusiones, envían también mensajes y comentan sobre diversos textos.

Debido a que, la profusión de los recursos audiovisuales y los avances tecnológicos han coartado la necesidad de utilizar a la lengua como medio de comunicación y expresión, se hace preciso inventar situaciones en donde ésta, sea el medio para resolver los problemas que l@s niñ@s enfrentan en su vida cotidiana, así como en la fantasía y en el juego, que haga viva la necesidad de expresarse, obtener información, de poder transmitir sus sentimientos y emociones, dar y acatar órdenes, elaborar registros y descubrir las innumerables aplicaciones y utilidad del uso de la lengua.

El nuevo enfoque del programa, para la realización de este propósito, sugiere integrar los contenidos y las actividades de enseñanza a través de practicas individuales y de grupo que permitan su conocimiento y su reflexión como recurso

para lograr una comunicación precisa y eficaz, reconoce también las experiencias que los estímulos del medio ambiente, ofrecen a cada niño en forma particular y propicia la competencia del uso de la lengua en todas las situaciones escolares preponderando a las actividades de grupo, sin embargo, los profesores, reacios al cambio, permanecen impávidos ante estas propuestas continuando con el ejercicio de la práctica tradicional enseñando contenidos lingüísticos como definiciones a las que hay que memorizar y repetir incesantemente, manejando el dictado y la copia, tratan a la gramática y a la ortografía como a un conjunto de normas férreas e inquebrantables que no logran concientizar al niño de su valor primordial para lograr la eficacia de la comunicación coartando así la espontaneidad y creatividad que podrían desarrollar a través del lenguaje y hacen de él una actividad tediosa al imponer su práctica como deber, menospreciando los propósitos o utilidad que tiene como medio de expresión.

Mi propuesta es implementar la tarea educativa con un elemento que pueda cubrir esa falta de espontaneidad y desarrollar a su vez, la necesidad de sentir placer al externar sus expresiones a través del lenguaje, circunscribiendo todos los contenidos y actividades al **juego**.

Considerando al juego como una actividad que se relaciona con el desarrollo de las capacidades bio-psico-sociales y culturales del ser humano, es decir, con la adquisición de su inteligencia, que proporciona un adiestramiento comportamental

fácilmente adaptable a los intereses de l@s alumn@s, en donde la percepción de sí y del mundo que l@s rodea es afectada de la realidad, superando así las consideraciones valorativas, al adaptarse a las circunstancias lúdicas que l@s encaminan a la adquisición de conocimientos útiles y científicos necesarios para su devenir personal y social desarrollando su autoestima.

Además el juego, al romper con la formalidad académica de la educación, puede hacer que el abordaje de los aspectos formales de la lengua, resulte más ameno y eficaz, sin la experimentación de conductas agobiantes que coartan la expresión en situaciones reales, esto, permitirá una valoración y análisis de las conductas que se ejercitan en el juego, para posteriormente tener una aplicabilidad frente a circunstancias reales similares, haciéndose patente la adquisición de los contenidos de manera más objetiva y gratificante.

Por esto, puede considerarse al juego como mecanismo que propicia la acción del individu@ sobre su aprendizaje, como una forma de aprender haciendo, en donde se hace posible interpretar en forma individual circunstancias y comportamientos diversos en una situación inventada, para replantearlos y conducirlos a la realidad.

Es mi propósito entonces proponer al juego como una estrategia didáctica para la enseñanza de la expresión de la lengua en sus dos

modalidades: la oral y la escrita, que favorezca la función comunicativa y el desarrollo cognitivo para elevar la capacidad de l@s niñ@s de relacionarse con los demás en el intercambio de experiencias, la reflexión y adquisición de aprendizajes de manera autónoma que se adecue a los contenidos de los programas escolares del español y a los intereses de l@s alumn@s de 6° grado de primaria. Un juego didáctico que reúna las condiciones y propiedades específicas que hagan posible la verificación de la adquisición de los conocimientos lingüísticos de manera más eficaz.

Con este motivo, en el primer capítulo se rescata la importancia del lenguaje como medio de comunicación destacando sus principales funciones. Para después, marcar las relaciones y diferencias que corresponden a sus dos formas de expresión: la lengua: oral y la lengua escrita. También, se especificarán los propósitos que la Educación Primaria persigue en nuestro país, concretamente en el área del español y más específicamente en 6° grado. Para más adelante, analizar, tanto la importancia del juego en el desarrollo infantil como su relación con la expresión lingüística enmarcados dentro del sustento teórico del constructivismo, donde se menciona, a grandes rasgos, la evolución de las teorías cognoscitivas, partiendo de la psicogenética, cuyos postulados, ha sido posible conciliarlos con el desarrollo de la expresión verbal y escrita, donde los elementos y variables que intervienen en su estructuración, solo pueden ser resultado del aprendizaje, producto de la experiencia humana a partir de la interacción que el individuo realiza con su entorno.

Para, finalmente, exponer un ejemplo de las prácticas desarrolladas durante mi estancia en el Programa "Niños a la S. E. P.", donde mi participación como Maestro Guía, hizo posible ejercitar los postulados manifestados en este trabajo, dentro del "Taller de Literatura", uno de los talleres que integraban al programa arriba citado, cuyo propósito era "Fortalecer la expresión oral y escrita, utilizando diversas estrategias para experimentar las posibilidades de creación, recreación y diferenciación de textos", y que hizo factible experimentar la propuesta, no solo con los alumnos de 6º grado, sino con todos los grados de primaria, ya que el trabajo con l@s alumn@s se realizaba por ciclos.

Y finalmente concluir con algunas reflexiones producto de la realización del presente escrito.

CAPÍTULO 1.

EL LENGUAJE HUMANO.

Todos los seres vivos son capaces de expresarse un@s a otr@s, con gestos, sonidos guturales y movimientos determinados, pero sólo el ser humano ha sido capaz de crear un lenguaje articulado para designar las cosas que le rodean, relacionarse con sus semejantes y dar a conocer sus pensamientos y emociones.

El lenguaje, es una cualidad esencialmente humana indispensable para satisfacer las necesidades del hombre y de la mujer, que debe considerarse no sólo como un medio de expresión y de comprensión, sino como un medio de comunicación, con el que han de relacionarse entre sí, con sus semejantes y el mundo que les rodea, intercambiando ideas, sentimientos y conocimientos.

Probablemente, la idea fundamental sobre el origen del lenguaje, consiste precisamente en la percepción de que el lenguaje debe haber evolucionado poco a poco, transformándose en un lentísimo proceso evolutivo, imitando la expresión de las emociones.

"...a las imitaciones de voces de otras especies se agregaron las imitaciones de ruidos de las formas naturales (agua que fluye, truenos...) y los producidos al manipular objetos, al principio, estas manifestaciones serían creaciones individuales de una especie imitadora derivada de la expresión emotiva". (1)

El lenguaje como medio de expresión, surge gracias a la actividad que el hombre y la mujer han desarrollado sobre la naturaleza, son ell@s quienes han creado y recreado el lenguaje a través de su evolución, primero como simple imitación de los sonidos de la naturaleza, surgiendo como consecuencia de las acciones reflejas de sus órganos vocales para pasar después a las abstracciones sonoras y simbólicas de los objetos permitiéndole con ello, singularizarlos por medio de su denominación, y así posteriormente darlos a conocer a todos los miembros de su comunidad, para que todos los pudiesen reconocer y así apropiarse de ellos.

El individu@ construye su lenguaje cuando relaciona su propia actividad con los objetos que le rodean, cuando los maneja, los transforma y hace uso de ellos como instrumentos, aprende a distinguirlos lingüísticamente, convirtiendo las palabras en signos que no tienen más que un parecido remoto y convencional con el objeto y que

(1) MANRIQUE CASTAÑEDA, LEONARDO. "El Origen Del Lenguaje" en *El origen de la palabra. Tomo I. Colección Nuestro Idioma. Comisión pasra la defensa del idioma* Pág. 18.

hace posible la organización colectiva, en cuanto al conocimiento común de la actividad que realiza.

"El lenguaje humano resulta ser un fenómeno único, que no tiene verdadero análogo en el reino animal" (2)

Así el lenguaje dio poder al individu@ sobre los objetos, sobre la naturaleza y sobre sí mism@, pues las palabras son el poderoso instrumento que aumenta el control de la realidad, el nombre dado a un objeto, lo marca y lo diferencia de los demás facilitando su reconocimiento, su apropiación y su control.

" Sin el trabajo- sin la experiencia de la utilización de los instrumentos -, el hombre nunca habría podido desarrollar el lenguaje como imitación de la naturaleza y como sistema de señales para representar actividades y objetos, es decir, como abstracción." (3)

El lenguaje humano puede usarse para informar o inducir a error, para poner en claro los pensamientos propios o para exhibir el propio ingenio, o simplemente para recrearse en él.

(2). - NOAM CHOMSKY. *"Reflexiones acerca del Lenguaje" Adquisición de las estructuras cognitivas*. 1a. Edición. Editorial Trillas, México, 1981. Pág. 113

(3) FICHER ERNEST. Op. Cit. Pág. 17

1.1. Relación Entre Lenguaje Y Pensamiento.

El lenguaje es una posesión específica de la especie humana. Y su aspecto creador gira alrededor de tres observaciones: Su uso innovador, en el sentido de que lo que decimos cada vez, es diferente siempre. Su naturaleza externa e interna, gracias a las cuales podemos formular nuestro pensamiento y expresar nuestros sentimientos y Su adecuación y coherencia a las situaciones.

Cuando hablamos lo que hacemos es expresar nuestros pensamientos, y como el pensamiento es el resultado de una elaboración intelectual, de ahí su carácter abstracto.

Por lo tanto, el lenguaje es una abstracción simbólica de lo real, que se adquiere a través de una actividad práctica, pero en donde la actividad mental juega un papel importante, pues sin ella la abstracción de la naturaleza por medio de los signos lingüísticos no sería posible, como tampoco lo sería el comunicarse con los demás.

El hombre y la mujer poseen la facultad de expresarse por medio de signos de caracteres y alcances universales que le sirven para representar los hechos que ha

experimentado o para transmitir información y que a su vez originan respuestas conscientes, correspondientes en la mente de l@s demás

“La naturaleza se refleja en las conexiones que se van descubriendo. El cerebro no refleja ya cada instrumento como algo único... se ha adoptado un signo para designar todos los instrumentos... este proceso de concentración y clasificación del lenguaje permite comunicar ... las cosas relativas al mundo exterior que cada hombre comparte con los demás.” (4)

Al principio la actividad práctica puede hallarse separada del uso y manejo de los signos, como conducta adaptativa, operando cada una como fenómenos independientes, hasta llegar a converger en una unidad didáctica que da inicio al desarrollo de la inteligencia práctica sujeta a una evolución progresiva que va adquiriendo cada vez grados de complejidad funcional en donde la experiencia social ejerce, también su influencia a través de la imitación.

El hombre en su desarrollo, va adquiriendo de su entorno experiencias lingüísticas que le permiten acumular modelos de comportamiento que es capaz de comprender y utilizar en la solución de los problemas prácticos que se le presentan, propiciando con ello, su adaptación e integración social al manifestar nuevas formas de comportamiento.

(4) FICHER ERNEST Op. Cit. Pág. 16

"El lenguaje es tan solo una parte del desarrollo humano y es inseparable del desarrollo de sus actividades física y mentales" (5)

Así la manifestación del pensamiento a través del lenguaje se incorpora a cada acción transformándola y organizándola haciendo que el hombre domine su entorno mediante el lenguaje, utilizándolo también como medio de contacto social.

De esto podemos distinguir algunas de las principales funciones del lenguaje:

La función interpersonal.- cuando el individuo al interiorizar el lenguaje socializado es capaz de utilizarlo como instrumento en la resolución de sus tareas.

La función planificadora.- cuando el individuo interioriza al lenguaje para la adquisición y seguimiento de patrones de conducta.

La función cognoscitiva.- cuando a través de las palabras y los signos logra establecer contacto con su medio ambiente comprendiéndolo.

La función comunicativa.- cuando utiliza el lenguaje como medio de contacto e integración social.

Tales funciones, pueden ser resultado de formas de conducta específicamente humanas, como lo resulta el lenguaje que como sistema de signos o símbolos verbales, posee un significado producto de la actividad del hombre y de la mujer.

(5) LÓPEZ, RODRÍGUEZ, LUIS. "El Lenguaje Humano, su Origen y Diversidad". En Comisión para la Defensa del idioma. "El Origen de la Palabra". Tomo I Colección Nuestro Idioma. Pág. 30.

“La capacidad específicamente humana de desarrollar el lenguaje, ayuda al niño a proveerse de instrumentos auxiliares para la resolución de tareas difíciles, a vencer la acción impulsiva, a planear una solución del problema antes de su ejecución y a dominar la propia conducta. Los signos y las palabras sirven a los niños, en primer lugar y sobre todo como medio de contacto social con las personas. Las funciones cognoscitivas y comunicativas del lenguaje, se convierten en la base de una forma superior de actividad en los niños, distinguiéndolos de los animales.” (6)

Además el lenguaje puede ser considerado como:

Elemento de aprendizaje autónomo

Medio de comunicación

Medio para buscar información

Medio para relacionarse con los demás

Medio para la reflexión

Medio para la adquisición de nuevos conocimientos

Significado para representar la realidad

Para registro de anotaciones e información

Entre otras.

(6) VIGOTSKI, L: L: "EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS PSICOLÓGICOS SUPERIORES", en Universidad Pedagógica Nacional. Antología. "El lenguaje en la escuela. S. E. P., 1988.Pág. 60

1.2. El Lenguaje Como Sistema De Representación Simbólica.

El lenguaje no es, tanto un medio de expresión como un medio de comunicación. Es ésta su doble naturaleza, como imagen de la realidad y como signo de ésta, como captación sensible de los objetos y como abstracción.

“La naturaleza “bifrontal” del lenguaje, su doble función de ser un medio de comunicación y una forma de representar el mundo acerca del que nos comunicamos”. (7)

El lenguaje en tanto un medio de comunicación es un sistema de signos y símbolos que como representaciones de la realidad son establecidos de manera convencional como producto de la historia cultural humana.

(7) BRUNER JEROME "ACCIÓN, PENSAMIENTO Y LENGUAJE" en Universidad Pedagógica Nacional "Antología "El Lenguaje en la Escuela" S. E. P.1988 Pág. 52

Este sistema, refleja la realidad de manera simbólica que al ser abstraída para su traducción, da lugar a diversas interpretaciones dependientes de los distintos puntos de vista con que se percibe y que denotan diferentes implicaciones que expresan la influencia de la actitud del que la percibe.

Por lo anterior es preciso saber interpretar lo que se percibe a través de los signos lingüísticos, pues el lenguaje no solo transmite sino crea, constituye el conocimiento o la realidad, su desarrollo se debe en parte al aumento del número de situaciones en las que es posible la comunicación.

“El lenguaje (como medio de comunicación) impone necesariamente una perspectiva desde la que se ven las cosas y una postura hacia lo que se ve.”(8)

(8) BRUNER JEROME Op.Cit. Pág. 42

CAPÍTULO 2

LA LENGUA ORAL Y LA LENGUA ESCRITA.

El lenguaje como medio de comunicación es el sistema que representa la realidad por medio de dos clases diferentes de signos, que corresponden a sus dos formas de expresión: la lengua oral y la lengua escrita.

La lengua se aprende, es un proceso psíquico, un conjunto de asociaciones ratificadas por el consenso colectivo, es un sistema de signos que expresan ideas.

"El fenómeno lingüístico presenta dos caras: la lengua y el habla. Es un producto que el individuo registra pasivamente. Se localiza cuando una imagen acústica se asocia a un concepto o idea" (9)

La lengua oral, designa a través de signos sonoros denominados fonemas, las abstracciones que el hombre tiene de cuanto le rodea. Como sistema de comunicación es resultado de la relación que ha tenido la humanidad con el mundo real a lo largo de su evolución.

La lengua escrita, cumple una doble función simbólica, pues representa gráficamente, a través de grafías, los símbolos sonoros (fonemas) que se utilizan para designar las abstracciones que el hombre tiene de cuanto le rodea y que precisa expresar en forma gráfica o escrita.

Ese sistema de signos tiene su asiento en el cerebro, la escritura fija la imagen acústica en imagen visual.

Ambas formas de expresión mantienen la función primordial del lenguaje, la comunicación alrededor del cual se coordinan complementando la interrelación del hombre con sus semejantes y con el medio que le rodea.

2.1. Relaciones Y Diferencias Entre Los Dos Sistemas De Expresión Del Lenguaje.

El Lenguaje, es una invención doble: como instrumento de comunicación y como instrumento de registro que por la generalización y la abstracción fija el conocimiento en los conceptos y permite su desarrollo infinito.

La representación del lenguaje escrito, difiere según los grupos lingüísticos, los cuales son más conocidos precisamente por sus escritos, aunque casi siempre son extraños a su contraparte oral.

La lengua oral, es la forma del lenguaje más generalizada entre la humanidad, su aprendizaje es espontáneo a través el uso cotidiano que de él se hace.

El individuo lo abstrae, analizando las estructuras lingüísticas de las conversaciones que se suceden a su alrededor, formando sus propias concepciones y practicándolas para verificar la veracidad de sus interpretaciones, o ver manifestada su equivocación, para entonces, reestructurar sus concepciones hasta

lograr la que mejor responda a las estructuras lingüísticas del entorno social al que pertenece.

"... la competencia lingüística de todo individuo es... su capacidad de operar cognoscitivamente sobre la lengua materna y reconocer y reproducir sus estructuras gramaticales... en la adquisición de la lengua interviene un proceso... esencialmente creativo... y coloca a todos los individuos en situación de igualdad, ya que cualesquiera que sea su origen social o étnico tienen capacidad para adquirir su lengua materna sin necesidad de escolaridad..." (10)

La lengua escrita por su parte, toma como base a la lengua oral para manifestar el lenguaje en forma gráfica,

Para su adquisición, se requiere de una instrucción sistemática e institucional, pues es preciso que el individuo comprenda que el significado de lo que escribe, debe corresponder en primera instancia con el significado de lo que expresa en forma oral, para después romper el vínculo de la lengua oral y reconocer en la lengua escrita el significado de las entidades reales que con él se designa.

(10) PELLICER, DORA. "EL LENGUAJE EN LA TRANSFERENCIA ESCOLAR DE CONOCIMIENTOS: LA CLASE DE ESPAÑOL EN LA ESCUELA PRIMARIA". En Universidad Pedagógica Nacional. Antología. "El lenguaje en la escuela. S. E. P., 1988. Págs. 76-77

No existen más que dos sistemas de escritura, el sistema ideográfico, en el cual la palabra esta representada por un signo único y ajeno al sentido que la compone y que alude a un conjunto de palabras y de ahí indirectamente a la idea que expresa.

El sistema fonético que aspira a producir la serie de sonidos que se suceden en la palabra, puede ser silábico o alfabético, es decir se basa en elementos irreductibles del habla, la palabra escrita tiende a suplantar a la palabra hablada.

"El lenguaje escrito consiste en un sistema de signos que designan los sonidos y las palabras del lenguaje hablado, y que, a su vez, son signos de relaciones y entidades reales."(11)

Una vez que el individuo haya comprendido el simbolismo directo de la lengua escrita podrá poner en práctica su función comunicativa expresando directamente por escrito sus pensamientos y opiniones acerca de lo que le rodea sin necesidad de

En cuanto a la lengua escrita, sucede algo similar que con la lengua hablada, el

(11) VIGOTSKI, L.S. Op. Cit. Pág.61.

capitulo 3

FORMAS DE APROPIACIÓN DEL LENGUAJE

Aunque la lengua forma parte de la naturaleza misma de los seres human@s su conocimiento no es innato se requiere de un proceso de enseñanza aprendizaje específico para el correcto manejo y disfrute de sus funciones que pueda conducir al alcance de sus propósitos no sólo como medio de comunicación sino como herramienta para el desarrollo cognitivo, ya que desempeña un papel esencial en el proceso educativo por que a través de él se realiza la reflexión como forma de registro de acontecimientos y adquisición de nuevos conocimientos.

En el caso del español, una lengua con una característica fonética que presenta una estrecha correspondencia entre sonidos y grafías, cuya relación no solo se

reduce a su representación como medio de expresión sino que debe considerarse como significado, es decir como símbolo que se utiliza para representar la realidad

Estas alegorías que son productos de la historia humana como resultado de la organización de las funciones psicológicas superiores del individuo@.

Están ensambladas en palabras y en oraciones, organizadas a partir de la lógica misma del lenguaje, y dan lugar a los párrafos que van ampliándose cada vez más en la construcción de textos, variando su complejidad y grado de dificultad según la intención y el género, entre otros de los factores lingüísticos.

El lenguaje ejerce su influencia sobre el individuo desde el primer momento de su existencia, creándole la necesidad de comprenderlo y utilizarlo.

Es a partir de esta necesidad que el individuo se ve obligado a aprenderlo, por ser ésta la forma más accesible de enfrentarse, relacionarse, comprender y consecuentemente conocer e integrarse al mundo en que se ve inmerso.

Una de las formas que el individuo utiliza para adueñarse del sistema lingüístico, es en primera instancia la imitación, concebida simple y llanamente como la repetición de los sonidos que escucha.

Posteriormente va adquiriendo la comprensión de lo que dice y escucha, relacionándolo con su entorno y adquiriendo paulatinamente su conocimiento, mismo que será la base de los nuevos conocimientos que el individuo va asimilando a lo largo de su desarrollo.

La comprensión del lenguaje se logra a través de su uso, mediante el cual el individuo ensaya el alcance de sus conocimientos, verificándolos mediante la retroalimentación que le brindan las personas que lo rodean, para convenirlo o para corregirlo de tal manera que él tácitamente va conociendo y aplicando las reglas necesarias para su uso.

"Hemos aprendido el lenguaje a través de su uso, hablándolo, leyéndolo y dándole sentido. Lo que sabemos acerca del lenguaje es principalmente implícito... muy poco de nuestro conocimiento del lenguaje se nos ha enseñado realmente, subestimando mucho del lenguaje que hemos aprendido."(12)

En cuanto a la lengua escrita, sucede algo similar que con la lengua hablada, el individuo está inmerso en el lenguaje escrito, esto lo hace adquirir un significado de lo impreso aún antes de que aprenda realmente a leer, sin embargo, éste

(12) Smith Frank *"Aprendizaje a cerca del mundo y del lenguaje"* en *Comprensión de la Lectura en Universidad Pedagógica Nacional. Antología "Desarrollo Lingüístico y curricular Escolar"* S. E.P. 1988

aprendizaje no evoluciona igual que el de la lengua oral, debido a que la enseñanza de la escritura no considera estos conocimientos que tiene el individuo como base de su aprendizaje, sino que los deshecha, manifestándose entonces, como un proceso ajeno a su mentalidad, basado en el trazado, repetición y memorización de grafías y palabras que vienen a romper con la relación que debiera establecerse con el lenguaje oral.

“La enseñanza de la escritura se ha concebido en términos poco prácticos. Se ha enseñado a los pequeños a trazar letras y a formar palabras, a partir de las mismas, pero no se les ha enseñado el lenguaje escrito”. (13)

En consecuencia el individuo llega a considerar al lenguaje escrito como algo aislado y diferente sin relación con su expresión cotidiana, lleno de reglas y contenidos que nada tiene que ver con su realidad, pero que tiene que aprender por que así se le ha inculcado.

“El niño necesita tomar conciencia de las relaciones existentes entre las palabras que utiliza y los signos de la escritura, para dominar la técnica del lenguaje escrito...” (14)

(13) VIGOTSKI, L. L: “EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS PSICOLÓGICOS SUPERIORES”, en Universidad Pedagógica Nacional. Antología. “El lenguaje en la escuela. S. E. P., 1988.Pág. 60

(14) MORENO, MONTSERRAT Y OTROS. “LA PEDAGOGÍA OPERATORIA”. En Universidad Pedagógica Nacional. Antología. “El lenguaje en la escuela. S. E. P., 1988.Pág. 59

Los individuos pueden así manifestar sus ideas y pensamientos a través de las abstracciones que hacen de la realidad mediante símbolos lingüísticos que son traducidos a formas de expresión.

El lenguaje no es, tanto un medio de expresión como un medio de comunicación. Es ésta su doble naturaleza, como imagen de la realidad y como signo de ésta, como captación sensible de los objetos y como abstracción.

“La naturaleza “bifrontal” del lenguaje, su doble función de ser un medio de comunicación y una forma de representar el mundo acerca del que nos comunicamos”. (15)

El lenguaje en tanto un medio de comunicación es un sistema de signos y símbolos que como representaciones de la realidad son establecidos de manera convencional como producto de la historia cultural humana.

(15) BRUNER JEROME “Acción, Pensamiento y Lenguaje”. UPN. Antología “El lenguaje en la escuela” 1988, pág. 52

Este sistema, refleja la realidad de manera simbólica que al ser abstraída para su traducción, da lugar a diversas interpretaciones dependientes de los distintos puntos de vista con que se percibe y que denotan diferentes implicaciones que expresan la influencia de la actitud del que la percibe.

Por lo anterior es preciso saber interpretar lo que se percibe a través de los signos lingüísticos, pues el lenguaje no solo transmite sino crea, constituye el conocimiento o la realidad.

"El lenguaje (como medio de comunicación) impone necesariamente una perspectiva desde la que se ven las cosas y una postura hacia lo que se ve."(16)

(16) BRUNER JEROME. Op. Cit. Pág 42

CAPÍTULO 4

EL LENGUAJE QUE LA ESCUELA PROPONE.

La educación es el derecho facultativo fundamental de l@s mexican@s, establecida en el artículo 3° constitucional, el Estado la impartirá, laica y gratuita y la hace obligatoria.

Una escuela para tod@s, con igualdad de acceso que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad y tienda a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser human@.

En noviembre de 1992 el ejecutivo federal presenta una iniciativa de reforma del artículo 3° estableciendo la obligatoriedad de la escuela secundaria lo que representa tener una formación básica más sólida.

Surge entonces el compromiso de establecer la continuidad y congruencia entre los estudios de preescolar, primaria y secundaria y de elevar la calidad de la educación de acuerdo a las necesidades de desarrollo del país y al desenvolvimiento de las oportunidades del mejoramiento social buscando superar las actuales deficiencias formativas.

Esta transformación afecta distintos aspectos de la actividad humana, por lo que surge la necesidad de seleccionar y evaluar la información transmitida y mantener como requisito indispensable una gran flexibilidad para adquirir nuevos conocimientos y aplicarlos de manera creativa

Algunas de las acciones que se toman para la modernización del sistema educativo son:

- * La elaboración de nuevos planes y programas de estudio, la renovación de los libros de texto y la producción de materiales educativos;
- * El apoyo a la labor del maestro a través de programas permanentes de actualización y de un sistema de estímulos al desempeño y mejoramiento profesional;
- * La ampliación del apoyo compensatorio a las regiones y escuelas que enfrentan mayores rezagos y a los alumnos con riesgos más altos de abandono escolar;

- ★ El traslado de la dirección y operación de las escuelas primarias de la federación a la autoridad estatal bajo una normatividad nacional.

En mayo de 1992 se suscribe el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, donde se determinan acciones preparatorias del cambio curricular en un Programa Emergente de Reformulación de Contenidos y Materiales educativos que orientaban hacia la enseñanza de los criterios básicos establecidos en la propuesta.

Para otoño de 1992 el Consejo Nacional Técnico de la Educación elaboró una propuesta programática detallada tomando en cuenta las recomendaciones de maestros especialistas científicos, padres de familia y organizaciones sociales.

Para la primera mitad de 1993 se formula la versión completa de los planes y programas de estudio, se elaboran nuevos libros de texto gratuito, se definen los contenidos de las guías didácticas y de los materiales auxiliares para l@s maestr@s.

El nuevo Plan de Estudios y los programas de asignatura que lo integran tiene como propósito organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos. Pretende tener una visión de conjunto de los propósitos y contenidos de todo el ciclo de educación primaria, para articular el trabajo docente con los conocimientos previos y los que aprenderán en otros grados, para asegurar que l@s niñ@s:

- ★ 1° Adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales (la lectura y la escritura, la expresión oral, la búsqueda y selección de información, la aplicación de la matemática a la realidad) que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.
- ★ 2° Adquieran los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, en particular los que se relacionan con la preservación de la salud, con la preservación del ambiente y el uso racional de los recursos naturales, así como aquellos que proporcionan una visión organizada de la historia y la geografía de México.
- ★ 3° Se formen éticamente mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrantes de la comunidad nacional.
- ★ 4° Desarrollen actitudes propicias para el aprecio y disfrute de las artes y del ejercicio físico y deportivo.

Los contenidos básicos son el medio fundamental para la formación integral de los alumnos, definidos como aquello que permite adquirir, organizar y aplicar saberes de diverso orden y complejidad creciente, por lo que el propósito del plan y los programas de estudio será estimular las habilidades que son necesarias para el

aprendizaje permanente procurando asociar los conocimientos con el ejercicio de habilidades intelectuales y de la reflexión

A la escuela primaria se le encomienda entonces como prioridad asegurar el dominio de la lectura y la escritura, la formación matemática elemental y la destreza en la selección y uso de información.

Los propósitos del nuevo plan y programas de estudio de la educación primaria, plantean entonces una nueva concepción en el desarrollo integral de l@s niñ@s enuncian su aprendizaje en forma precisa sin establecer separación entre las diferentes esferas del conocimiento que propiciaba la segmentación de las habilidades y capacidades personales en perjuicio del desenvolvimiento social, para considerar entonces, una formación básica más sólida que permite la adquisición de conocimientos formativos, factibles de ser aplicados de manera flexible y creativa a todos los ámbitos de la actividad humana.

A partir del ciclo escolar 1994-1995 se aplican todos los programas del plan de estudios.

Tienen una organización sencilla y compacta, se exponen los propósitos formativos de la asignatura y los rasgos del enfoque pedagógico y enuncia los contenidos de aprendizaje por grado, permitiendo un mayor margen de decisión en la

organización de actividades didácticas, en la combinación de contenidos de distintas asignaturas y en la utilización de recursos para la enseñanza que le brindan la comunidad y la región.

La organización de los contenidos se hace en dos procedimientos:

Cuando las asignaturas se centran en el desarrollo de habilidades o en un tema general se han establecido ejes temáticos para agrupar los contenidos a lo largo de los seis grados; cuando resulta forzado por la naturaleza de la asignatura se organiza temáticamente de manera convencional.

4.1. Propósitos Del Programa De Español Para La Escuela Primaria.

En los contenidos básicos propuestos para el programa de Español, se precisan aquellos que orientan al fortalecimiento de las habilidades intelectuales y de reflexión cuyo propósito es favorecer el desarrollo de la capacidad de comunicación a través de la lectura y la escritura y de la expresión oral, mismos que permiten aprender permanentemente y actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

El propósito central de los programas de Español en la educación primaria es eliminar el enfoque formalista para propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de l@s niñ@s en los distintos usos de la lengua hablada y escrita, dando prioridad al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral,

Para alcanzar esta finalidad es necesario que l@s niñ@s:

- ★ Logren de manera eficaz el aprendizaje de la lectura y escritura.

- ★ Desarrollen su capacidad para expresarse oralmente con claridad coherencia y sencillez.
- ★ Aprendan a aplicar estrategias adecuadas para la redacción de textos de diversa naturaleza y que persiguen diversos propósitos.
- ★ Aprendan a reconocer las diferencias entre diversos tipos de texto y a construir estrategias apropiadas para su lectura.
- ★ Adquieran el hábito de la lectura y formen sus propios criterios de preferencia y de gusto estético.
- ★ Desarrollen las habilidades para la revisión y corrección de sus propios textos.
- ★ Conozcan las reglas y normas del uso de la lengua, comprendan su sentido y las apliquen como un recurso para lograr claridad y eficacia en la comunicación.
- ★ Sepan buscar información, valorarla, procesarla y emplearla dentro y fuera de la escuela, como instrumento de aprendizaje autónomo.

Para el cumplimiento de estos propósitos se plantea un nuevo enfoque que obedece a los siguientes rasgos:

- ★ 1° La integración de los contenidos y las actividades a través de una variedad de prácticas individuales y de grupo que permiten el ejercicio de las capacidades lingüísticas y su reflexión integrando al mismo tiempo los temas gramaticales y ortográficos a la práctica de la lectura y la escritura como recurso para la adquisición de una comunicación precisa y eficaz.

- ★ 2° Libertad en la selección de técnicas y métodos para la enseñanza inicial de la lectura y escritura. Utilización de diferentes orientaciones teóricas y prácticas arraigadas a la tradición de la escuela mexicana, o combinaciones eclécticas adaptadas a las necesidades y preferencias, que insistan en la comprensión del significado de los textos.
- ★ 3° Reconocer las experiencias previas de l@s niñ@s en relación con la lengua oral y escrita. Su ingreso a la escuela con el dominio de la lengua hablada y nociones del sistema de escritura en relación con los estímulos individuales ofrecidos por el medio familiar y la experiencia preescolar. Extendiendo su aprendizaje inicial hasta el segundo grado.
- ★ 4° Propiciar el desarrollo de las competencias en el uso de la lengua en todas las actividades escolares. Ofrece la oportunidad natural y frecuente de enriquecer la expresión oral y de mejorar las prácticas de la lectura y la escritura.
- ★ 5° Utilizar con la mayor frecuencia las actividades de grupo. El intercambio de ideas entre l@s alumn@s, la confrontación de puntos de vista y la elaboración, revisión y corrección de textos son formas naturales de practicar un enfoque comunicativo.

Los programas para los seis grados articulan los contenidos y las actividades en torno a cuatro ejes temáticos:

- **Lengua hablada**

Desarrolla las habilidades requeridas para comunicar verbalmente lo que se piensa con claridad, coherencia y sencillez como un instrumento insustituible en la vida familiar y en las relaciones personales, en el trabajo, en la participación social y política y en las actividades educativas

Sus actividades se apoyan en el lenguaje espontáneo y en los intereses y vivencias de l@s niñ@s mediante prácticas sencillas de diálogo, narración y descripción, se trata de reforzar su seguridad y fluidez, así como de mejorar su dicción.

La exposición, la argumentación y el debate, implican aprender a organizar y relacionar ideas, a fundamentar opiniones y a seleccionar y ampliar el vocabulario.

A través de estas practicas l@s alumn@s se habituarán a las formas de expresión adecuadas a diferentes contextos y aprenderán a participar en formas de intercambio sujetas a reglas, como el debate o la asamblea.

- **Lengua escrita.**

Desde el proceso de adquisición de la lectura y escritura, l@s niñ@s deben percibir su función comunicativa.

En cuanto a la escritura, es necesario que l@s niñ@s se ejerciten en la elaboración y corrección de sus propios textos, ensayando la redacción de mensajes, cartas y otras formas elementales de comunicación que propicien el desarrollo de destrezas para el estudio, como la elaboración de resúmenes y esquemas, fichas bibliográficas y notas a partir de la exposición de un tema, la transmisión de información y de instrucciones y los ensayos de creación literaria.

Se pretende que a través de estas actividades l@s niñ@s desarrollen estrategias para la preparación y redacción de textos de distinto tipo y se habitúen a seleccionar y organizar tanto elementos de un texto, como el vocabulario más adecuado y eficaz, que sirvan como material para el aprendizaje y la aplicación de las normas gramaticales, cuya función esencial sea para dar claridad y eficacia a la comunicación.

En lo que se refiere al aprendizaje y la práctica de la lectura, se insiste en que los textos comunican significados y forman parte del entorno de la vida cotidiana.

Se sugiere que l@s alumn@s trabajen con textos que tienen funciones y propósitos distintos: los literarios, los que transmiten información temática, instrucciones para realizar acciones o prácticas o los que comunican asuntos personales y familiares, que permitan que l@s estudiantes desarrollen estrategias adecuadas para su lectura, su procesamiento y uso de su contenido, así como la

destreza del trabajo intelectual y sean capaces de establecer la organización de la argumentación, de identificar ideas principales y complementarias, de localizar inconsecuencias y afirmaciones no fundamentadas y de utilizar los diccionarios, enciclopedias y otras fuentes de información sistematizada.

Estas destrezas permitirán a l@s alumn@s adquirir sus propias técnicas de estudio y ejercer su capacidad para el aprendizaje autónomo.

*** Recreación literaria.**

Indica el placer de disfrutar los géneros de la literatura y el sentimiento de participación y de creación que despierta la literatura.

A partir de la lectura en voz alta, l@s niñ@s desarrollan curiosidad e interés por la narración, la descripción, la dramatización y las formas sencillas de la poesía, se propone que se adentre en los materiales literarios, analice su trama, sus formas y sus estilos; se coloque en el lugar de l@s autores y maneje argumentos, caracterizaciones, expresiones y desenlaces.

Al mismo tiempo se estimula para que individualmente o en grupo, realicen sus propias producciones literarias, dando la oportunidad de desarrollar sus gustos y

preferencias y la capacidad para discernir méritos, diferencias y matices de las obras literarias.

*** Reflexión sobre la lengua**

Agrupar algunos contenidos básicos de gramática y de lingüística, que adquieren sentido cuando se asocian a la práctica de las capacidades comunicativas.

Se inicia con el aprendizaje explícito y reflexivo de normas gramaticales sencillas, como las de género y número, destacando su función en la claridad de la comunicación, para posteriormente abordar la temática fundamental relativa a la oración y sus elementos, y a la sintaxis, siempre en relación con las actividades de lengua oral y escrita.

Un propósito que se persigue es que l@s niñ@s, al mismo tiempo que conocen y hacen propias las normas y convenciones comunes del español, adviertan que su idioma es parte de la cultura de pueblos y regiones, que tiene matices y variaciones entre los distintos ámbitos geográficos y que se transforma y renueva a través del tiempo.

La naturaleza dinámica del idioma debe observarse al reflexionar sobre la relación del español con otras lenguas indígenas del país y reconocer que su existencia es parte de la riqueza de la cultura nacional.

Asimismo, advertir las relaciones de influencia mutua que existen entre las lenguas modernas y, distinguir situaciones en las cuales la incorporación de términos y expresiones de origen externo deforma y empobrece el idioma, de aquéllas en las que le agrega términos y expresiones insustituibles.

Estos **ejes** son un recurso de organización didáctica, líneas de trabajo que se combinan e integran en actividades específicas de enseñanza.

Sus contenidos y actividades adquieren gradualmente mayor complejidad a lo largo de los programas por lo que se pueden desarrollar integrando en unidades de trabajo, los contenidos y actividades de diferentes ejes que tengan un nivel análogo de dificultad y se relacionen de manera lógica.

Los "**conocimientos, habilidades y actitudes**" que los integran, son la materia de aprendizaje de cada uno de ellos, mientras que las "**situaciones comunicativas**" son opciones didácticas para conducir a l@s alumn@s a aprender el conocimiento o desarrollar la habilidad o la actitud correspondiente.

Estas situaciones consideran los contextos comunicativos reales en que se produce el aprendizaje de la lengua escrita y el perfeccionamiento de la lengua hablada, haciendo posible que una de ellas sirva para promover los aprendizajes relacionados con varios ejes.

4.2. Contenidos Del Programa De 6° Grado

EJES TEMÁTICOS			
Lengua hablada	Lengua escrita	Recreación literaria	Reflexión sobre la lengua
Conocimientos, habilidades y actitudes			
Planeación de exposiciones o presentaciones orales, elaboración de esquemas de exposición	Localización de las ideas principales, con base en la estructura formal de los textos: introducción, desarrollo, conclusión	Descripción en textos narrativos de las tradiciones y fiestas populares de la localidad. Recopilación de una antología.	Reflexión y análisis sobre las diversas variantes del español (geográficas, generacionales, socioculturales)
Uso de apoyos para intervenciones orales: carteles, dibujos, mímica, objetos	Deducción de la estructura lógica de los párrafos, estableciendo ideas principales y de apoyo	Elaboración de propuestas para organizar eventos artísticos y culturales en la escuela.	Localización de aportes de otras lenguas al español: galicismos, anglicismos. Valoración del carácter negativo o positivo de la incorporación de esas aportaciones
Uso del vocabulario adecuado para situaciones específicas: diferencia entre términos cotidianos y especializados	Redacción de textos partiendo de un esquema predeterminado		Los tiempos verbales: matices de significado entre el copretérito y el pospretérito
Formulación y exposición de juicios personales sobre algún tema elegido por los alumnos.	Elaboración de guiones para sintetizar textos		Ampliación del vocabulario a través de la formación de campos semánticos a partir de términos poco usuales y de tecnicismos
Seguimiento y registro cronológico de noticias de radio y televisión sobre temas previamente acordados.	Comparación de técnicas para tomar notas de una exposición oral		Uso de las conjunciones y, e, o, u

EJES TEMÁTICOS			
Lengua hablada	Lengua escrita	Recreación literaria	Reflexión sobre la lengua
Conocimientos, habilidades y actitudes			
Práctica del debate	Conocimiento de la correspondencia usual para solicitar información, presentar una queja o hacer una solicitud		Uso de las preposiciones a, con, de, desde, hacia
Manejo de gestiones y entrevistas para solicitar información, trabajo, para hacer reclamaciones y presentar quejas	Familiarización con los materiales de consulta más comunes: diccionarios, enciclopedias, periódicos libros.		
	Redacción de noticias escolares y de la comunidad a manera de artículos periodísticos y de noticias radiofónicas o televisivas		
	Conocimiento de las normas de uso de las bibliotecas públicas: solicitud, inscripción, empleo de catálogos, préstamo en sala o a domicilio		
	Familiarización y uso de instructivos y formatos de manejo común		
	Consolidación en el reconocimiento de la sílaba tónica y la aplicación de las reglas de acentuación		
	Consolidación en la aplicación de las normas ortográficas relativas al: <ul style="list-style-type: none"> - Uso de x, s, z; de b y de v; de h intermedia y al inicio de palabras - Uso de las sílabas ce, ci y de ge, gi, gue, gui, güe, güi 		

EJES TEMÁTICOS			
Lengua hablada	Lengua escrita	Recreación literaria	Reflexión sobre la lengua
Situaciones comunicativas			
<p>Exposición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparar en equipo exposiciones para algunas de las asignaturas: elaboración de un plan de trabajo, discusión sobre las fuentes de información necesarias; distribución de tareas - Comentarios sobre las exposiciones presentadas y evaluación del esquema que siguió el equipo para exponer; elaboración de esquemas alternativos 	<p>Lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura de capítulos de libros, de artículos periodísticos y divulgación. - Discusión en equipo acerca de la función de la introducción, el desarrollo y la conclusión. - Análisis de la secuencia de párrafos de un texto - Distinción de las ideas principales y de apoyo - Lectura de noticias del periódico y recopilación de noticias escuchadas en radio o televisión. - Análisis de su estructura - Recolección de formatos e instructivos de uso común - Análisis de su estructura y de las indicaciones para llenarlos, seguir las instrucciones y ejecutar tareas 	<p>Lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura frente al grupo de textos elegidos por los alumnos, utilizando la entonación adecuada 	<p>Todas las referidas para trabajar el contenido de los otros ejes, fundamentalmente las referidas a revisión y autocorrección de redacciones</p>

EJES TEMÁTICOS			
Lengua hablada	Lengua escrita	Recreación literaria	Reflexión sobre la lengua
Situaciones comunicativas			
<p>Discusión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparación de debates sobre temas de interés para los alumnos. - Distribución de tareas y funciones. Información sobre la mecánica del debate - Discusión a propósito de las distintas formas de intervención oral y la manera de hacerlas más efectivas a través del apoyo de recursos gráficos 	<p>Redacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de esquemas detallados de redacción de textos sobre temas de otras asignaturas - Solicitar por escrito información a dependencias oficiales sobre trámites y gestiones 	<p>Escenificación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simulación de entrevistas con los personajes de obras elegidas por los alumnos 	<p>Recopilación escrita o grabada de muestras de distintas formas de hablar el español (reportes de entrevistas, anotaciones al ver una película o un programa de televisión, fichas con citas de textos) para presentarse frente al grupo y discutir sobre ellas</p>
<p>Entrevista</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de simulación de entrevistas en situaciones comunicativas extraescolares 	<p>Biblioteca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización de visitas guiadas a bibliotecas, hemerotecas o centros de documentación - Conocimiento inicial de las formas de catalogación de libros 	<p>Actividades culturales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración colectiva de planes de trabajo para organizar ceremonias o festivales, distribución de tareas, realización de las mismas - Investigación sobre las tradiciones más arraigadas en la localidad. Asistencia a fiestas tradicionales locales, entrevistas con personas que mantengan ciertas tradiciones, escritura de canciones y coplas, descripción de danzas 	<p>Lectura de textos seleccionados por el maestro en los cuales se usen abundantemente palabras provenientes de otras lenguas. Deducción de su significado de acuerdo al contexto y reflexión sobre su efecto en la expresión</p>

EJES TEMÁTICOS			
Lengua hablada	Lengua escrita	Recreación literaria	Reflexión sobre la lengua
Situaciones comunicativas			
<p>Seguimiento de noticias</p> <p>- Elección de noticias importantes para seguir su desarrollo y desenlace. Selección de las técnicas y recursos a emplear para registrar las noticias. Exposición ante el grupo de las secuencias completas</p>	<p>Técnicas de estudio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparación en equipo de trabajos escritos que requieran de investigación - Búsqueda de las fuentes indicadas - Elaboración de resúmenes por reducción, a partir de la distinción de ideas principales - Elaboración de resúmenes parafraseando los textos - Localización de ideas principales para organizar un guión de síntesis 		<p>Lectura de textos seleccionados por el maestro donde se empleen tecnicismos de uso común (instructivos, artículos de divulgación, por ejemplo). Deducción de su significado de acuerdo al contexto</p>

CAPITULO 5

EL JUEGO Y LA EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA

El Juego tiene un papel muy importante en el desarrollo de la expresión en l@s niñ@s. Según Sigmund Freud, puede tener un efecto catártico que permite a l@s niñ@s, externar sus sentimientos, aunque responde al principio del placer, representa un modo experimental de acercarse a la realidad.

Gregori Betenson, representante de la teoría de la Comunicación. Lo contradice, al afirmar que las acciones realizadas durante el juego no poseen el mismo significado que durante la vida real, sino que se contextualizan para explicitar que el juego no es algo real.

Cuando l@s niñ@s juegan aprenden a desarrollar conductas pretendidas, abstraen el sentido de los objetos y acciones y se enfocan a los significados de "hacer creer", pero, atienden a su propia individualidad y a la de sus compañer@s

para comunicarse el significado que darán a sus juegos, así cuando estos terminan, reasumen su identidad y vuelven a la realidad.

Los neoconductistas, por su parte, aseguran que es el contexto social en el que se desenvuelven (padres hermanos maestros otr@s niin@s) quien influencia a l@s niñ@s a aprender las competencias (actitudes y capacidades) necesarias para el juego y en consecuencia, los conocimientos sociales, a través de los procesos de reforzamiento, moldeamiento e instrucción.

En cuanto a las teorías cognoscitivas, observan al juego como a un tipo de experiencia que corresponde a un nivel de desarrollo.

Sin embargo, Vygotski, da al juego un papel más importante, en el desarrollo, al considerar a los juegos simbólicos, preponderantes para el desarrollo del pensamiento abstracto, que pueden ser asimilados en consecuencia de lo que denomina "zona de desarrollo próximo", donde la construcción del conocimiento evoluciona desde un proceso fundamentalmente individual, a una consideración de construcción social, donde la interacción con los demás a través del lenguaje es muy importante.

La interacción desarrolla un aprendizaje cooperativo, en el juego, como estrategia de aprendizaje, donde se facilita la construcción de conocimientos, se promueve la reflexión sobre lo aprendido y se obtienen conclusiones para replantear el proceso.

El aprendizaje se hace significativo, resaltando los conocimientos previos para la adquisición de nuevas informaciones. Ausubel, estima que aprender significa comprender y para eso es indispensable tener en cuenta lo que l@s alumn@s saben sobre aquello que se les quiere enseñar, estableciendo relaciones significativas con los nuevos contenidos. Lo cual se logra a través del juego donde es posible la "diferenciación progresiva", donde los conceptos van ampliando su significado así como su ámbito de aplicación y donde también la "reconciliación integradora" puede establecer progresivamente nuevas relaciones, entre conjuntos de conceptos.

Bruner, enfatiza que el juego promueve la creatividad y flexibilidad, afirmando que en el momento, los significados son más importantes que los fines, por lo que l@s niñ@s pueden experimentar formas inusuales de comportamientos que pueden resultarles útiles en su enfrentamiento con la vida real.

Así, todo lo que aprenden tiene importancia, establecen relación con su vida cotidiana, le encuentran un significado, pueden interpretarse la realidad o intentarlo con nuevas construcciones, en sí, se responsabilizan de su propio aprendizaje.

Es entonces el pensamiento creativo que surge del juego quién de mayor manera propiciará el conocimiento al generar varias opciones para la solución de un problema y brindar la posibilidad de acercarse a éste, desde diferentes perspectivas, desarrollando su expresión lingüística, con las diferentes formas y reglas del habla, jugando con sonidos, sílabas sin sentido, sustitución de palabras, etc.

Este entretenimiento del idioma, observó Cazden, ayuda a l@s niñ@s a perfeccionar las habilidades del lenguaje e incrementar su percepción concisa de sus reglas. Se involucran en representaciones sociodramáticas en las cuales siguen las reglas de la conversación y usan lenguajes precisos para planear la historia y designar las identidades ficticias de objetos y acciones.

El desarrollo de la expresión lingüística es un aspecto personal e individual que se va formando en l@s niñ@s desde su nacimiento influenciado reforzado y revitalizado por la acción ejercida por l@s adult@s que se preocupan por inculcar contenidos, conceptos, reglas gramaticales y ortográficas incomprensibles para su desarrollo natural, lejos de considerar los intereses infantiles, para presentarla como una experiencia afectiva, emocional, intelectual y activa que logre estimular su creatividad.

Esta expresión en l@s niñ@s se desarrollara más fácilmente partiendo de lo que cotidianamente dicen, sin darse cuenta, manejada diariamente entre ell@s, en sus

juegos, pláticas, claves secretas, pleitos, etc. comunicando y traduciendo por medio de su aún reducido vocabulario, todo tipo de fenómenos que sus ojos y demás sentidos captan.

Explorando con ell@s ese lenguaje que manejan sin ninguna finalidad secundaria que la de sí mism@s podrá lograrse su libertad, imaginativa y creativa llena de ell@s y de la sociedad que l@s va conformando.

Debe entonces incidirse en el descubrimiento: la percepción, y la intuición, la sensación y la emoción, para a través del juego acceder a la expresión lingüística, como forma de conocimiento creada por ell@s mism@s como una forma de apropiarse de las cosas que les rodean dirigida no solo hacia la comprensión con otr@s, sino también hacia la interiorización que sufrague su necesidad de sentirse capaz de dar forma a una materia, crear otros mundos a través de sus potencias, racional e irracional, emotiva e imaginativa expresando su interioridad y también su visión de la realidad como una totalidad que l@s enmarca y que contribuye a crear así, la comunicación de imágenes e ideas que serán expresión en toda la amplitud del concepto.

Para que l@s niñ@s generen con placer y audacia transformadora su expresión, el juego es seguramente el canal más adecuado ya que el juego es aún connatural a su existencia por lo que es importante fomentar las formas lúdicas y colectivas;

20782:

ejercicios con actividad lúdica, o la utilización formal de estructuras de juegos conocidos.

Los juegos desde su función educativa, además de tonificar el cuerpo y desarrollar en general el espíritu proporcionan nuevas imágenes agudizan las facultades de observación y el poder de combinación y ejercen, además un gran influjo sobre el carácter, en tanto son fuentes de contentamiento y de placer.

La extensión del interés, la atención en el aprendizaje, la capacidad de asimilar nuevas habilidades revelan en l@s niñ@s un deseo consecuente de tomar parte activa y responsable en el mundo que l@s rodea.

Jugando, l@s niñ@s hacen el primer ensayo de sus fuerzas intelectuales, adiestran sus percepciones, aprenden a nombrar y a imitar las formas y colores, logran la educación de sus sentidos al mismo tiempo que ejercitan su iniciativa y su facultad de invención y adquieren el instinto de la armonía, del orden y de la regularidad.

Lo importante del juego o de la actitud lúdica, en la expresión lingüística es no buscar resultados prefabricados. Escribir para jugar o jugar para escribir, implica aventurarse a lo desconocido, asombrarse, de cómo, letras y palabras cambian sus y los otros significados, siempre alertas a los hallazgos personales.

Por que, la actividad lúdica aborda el mundo exterior sin restricciones ni recelos en la incertidumbre y, ayuda a comprender lo que pasa a su alrededor, y a encontrar una respuesta en él.

Todos los juegos desarrollan una multiplicidad de imágenes donde se manifiesta claramente la particularidad expresiva cada niñ@ y en donde sus pensamientos adquieren el verdadero significado que deben adquirir, invención, Ilusión, transfiguración, creación o mejor aún recreación, son actitudes distintas que viven l@s niñ@s en su juego de una manera continua, permanente y total, gracias a su imaginación creadora.

"Considerar al juego como pivote de desarrollo de la cultura, implica estar conscientes y dispuestos a manejarlo como herramienta, no como forma de domesticación y coloniaje; sensibilizarnos y practicarlo como una actividad bastante seria del ser human@."(17)

Nada de esto se puede olvidar en el proceso de contactar a l@s niñ@s con la expresión lingüística que le ha de alimentar, fortificar y desarrollar.

Aún en la etapa del pensamiento racional desde los seis años en adelante,

(17) Consejo Nacional para La Cultura y las Arte. "El desarrollo de la creatividad: Imagen y Significado" Pág. 537

durante la cual el simbolismo del concepto comienza a entrar en juego para transformarle y convertirle en igual de l@s adult@s; la expresión lingüística debe ser tan cuidadosa en su cometido como en los periodos anteriores. Ya que no es solo la inteligencia práctica la que va a dar la unidad conceptual a la inteligencia infantil, sino también, la posibilidad de manejar sus instrumentos en el desarrollo de su comunicación social, de la mejor y más potente manera posible.

La expresión lingüística que le sirve para ir graduando las etapas de esta inteligencia progresiva, es también uno de sus instrumentos de lucha reconocimiento e identificación, instrumento cuyo uso no debemos menospreciar en ningún instante.

Su mentalidad sincrética, animista, mágica y artificialista, que puede a veces resultar incomprensible, irracional o inadecuada, es, no obstante, el fundamento y cimentación de sus pensamientos, emociones y sentimientos. Nuestro entendimiento debe ser capaz de percibirlos y no enjuiciarlos, en nombre de l@s adult@s que nos preocupa obtener, sino de ser capaces, incluso de estimularlos y fomentarlos.

Los juegos en su espontaneidad, preceden a la experiencia objetiva y son asimilados por la conciencia para convertirse en formas anticipadas de conocimiento, ya que son un dialogo abierto con las vicisitudes más significativa de la vida; valoraciones intuitivas pero certeras, prerequisites indispensables al acontecimiento objetivo de las experiencias buscadas; formas de interrelación humana que excluyen

las barreras del convencionalismo; recursos biológicos naturales que agudizan la percepción. Pero son, además, el único medio permisible de participación en el quehacer de la sociedad.

Los juegos llegan así a ser comprendidos como una forma del pensamiento humano donde las percepciones quedan purificadas de conocimientos artificiales y extraños.

La educación es un proceso que corresponde única y exclusivamente a cada sujeto que está ocupado en autodeterminar su conducta. Las experiencias sensoriales, las actividades creadoras, los juegos, como manifestaciones orgánicas de la naturaleza del ser humano, son la única fuente confirmada y original de los conceptos personales trascendentales que no tienen por qué asumir la rigidez formal del intelecto. Los juegos son una necesidad vital del ser humano en todas las etapas de su desarrollo, es el agente formativo, más importante de la vida.

Hasta hace relativamente poco tiempo ha podido considerarse al juego como auxiliar de la educación, pero no todos los juegos tienen aplicabilidad en este propósito, el trabajo deberá ser entonces el de proveerlos de elementos necesarios para que, bajo su influjo, se desarrolle prodigiosamente la imaginación, se intensifiquen sus procesos intelectivos y, por consecuencia la creatividad.

Atendiendo a su origen, y a la estructura formal del juego, algunos autores los han dividido en tres grupos: los de herencia, los de imitación y los de imaginación; y atendiendo a las diversas etapas del juego y su finalidad o utilidad práctica, se distinguen: los juegos que interesan a la movilidad (Motores) Los juegos propios para la educación de los sentidos (Sensitivos), los que sirven para desenvolver la inteligencia (Intelectuales), los que fomentan el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (Afectivos) y en fin los que satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más vivas la ilusión, es decir los juegos Artísticos.

La conciencia de las limitaciones de cada juego es lo que define su calidad y aplicabilidad al propósito enunciado, por ello en su estructuración deben considerarse sus metas no como un compromiso, sino como a una manifestación espontánea que surge de la relación entre el medio y el comportamiento creativo como una puerta abierta a la más pura expresión.

La tensión y la incertidumbre son dos características generales del juego que deben descontarse, ya que la pasión por ganar amenaza su ligereza y espontaneidad, es la meta de la expresión creadora quien debe considerarse en primer lugar en su desarrollo mismo, sin relación directa con lo que venga después, como realidad objetiva, el desenlace del juego es por sí insignificante e indiferente.

Es de considerarse además que cuando el juego se repite hasta el cansancio, cuando se convierte en una gimnasia, en un simple ejercicio o se hace motivo de mecanización, cuando logra sus límites y compromete sus finalidades, es solamente un recurso tenso, desesperado y muchas veces fallido de reafirmación que desconoce la libertad, espontaneidad y creatividad y se llama **adiestramiento**.

Además el intelecto y la lógica del sentido común destruyen sistemáticamente la intensidad y la frescura de toda experiencia expresiva que no tenga un sustituto en el lenguaje,

Para l@s sujet@s que juegan, que participan activamente en sus actividades, todo tiene la asombrosa novedad del descubrimiento, aunque su ocupación no sea ajena al recuerdo o a la experiencia, no están tampoco inventando sino contemplando con todos sus sentidos alertas el milagro de una creación donde cada expresión tiene la calidad de un hecho efectivo y concreto que ha sido percibido por la conciencia y donde cada una es una nueva valoración sin precedentes, única y personal.

CAPITULO 6

JUEGOS PARA ESTIMULAR LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

Lograr la Expresión en l@s niñ@s resultó relativamente fácil al utilizar como herramienta el juego, ya que al participar en las distintas actividades lúdicas, sin darse cuenta lograban exteriorizar sus ideas, pensamientos y emociones tanto en forma oral como escrita.

En primer lugar l@s niñ@s crean por medio de alguna actividad lúdica un banco de palabras que después utilizan para crear con ellas frases, enunciados o pequeños textos, resultando un sin fin de opciones que al compararlas entre sí, ell@s exhibían distintas manifestaciones, de asombro, de suficiencia y vanaglorio.

Las estrategias que aquí se mencionan pueden dar pie, a cualquier otro tipo de textos no sólo a los que aquí se ejemplifican, los cuales son sólo una muestra de las muchas producciones que pudieron obtenerse a través de la práctica de estas estrategias lúdicas.

Las estrategias son divididas por mi parte en tres grupos: El primero, son aquellas que motivan a l@s niñ@s a crear un banco de palabras que les van a servir para aplicarlas en la redacción de los diferentes textos.

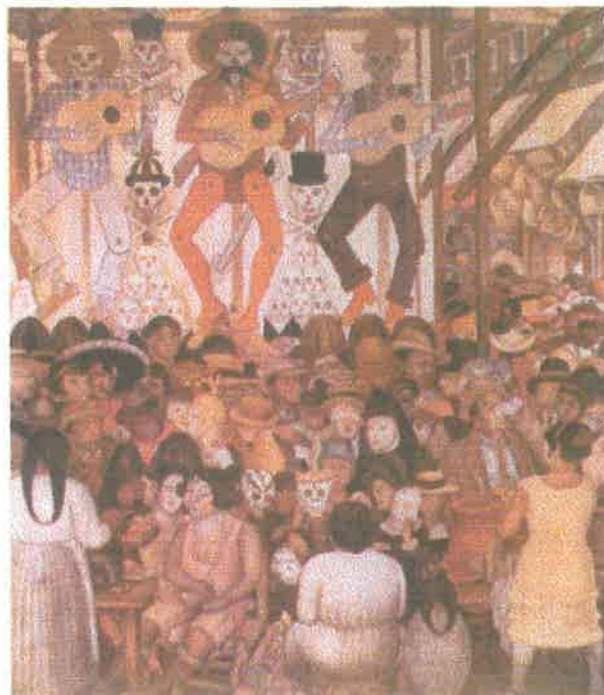
El segundo, son estrategias de juegos literarios para la obtención de un estilo determinado de texto.

Y el tercero son adaptaciones de los juegos de mesa tradicionales que estimulan la creatividad en la redacción de los textos.

6.1. Creando Bancos De Palabras.

6.1.1. Cazando Palabras.

Partiendo de la observación de una ilustración, se da a l@s alumn@s un tiempo mínimo (de 3 a 5 minutos), para que escriba el nombre los objetos y personas observados, procurando anotar el mayor número de ellos



calavera, títeres, guitarra, corbatas, vasos, muertos, charro, trenzas, calabaza, pulque, disfraces, niños, niñas, esqueletos, flores, pantalones, camisas, faldas, blusas, abrigos, rebozos, canastas, guaraches, anteojos, sacos, botas, personas,

espuelas, bracero, tacos, tortas, caras, mesas, calacas, sombreros, gorros, máscaras, ojos, hombres, mujeres, sillas, mesas.

Una vez obtenidas las palabras o frases, se les pide que tomando algunas, formen enunciados, diciendo cómo son o que hacen. También se les da un límite de tiempo para hacer el mayor número de ellos.

El títere es un esqueleto que toca la guitarra.

Las mujeres traen vestidos con muchos colores.

Las señoras fríen los tacos en el bracero.

Las personas van tapadas con rebozos y abrigos.

Algunas beben sus vasos de pulque y comen unas tortas muy ricas.

Las niñas van peinadas con sus trenzas.

Los niños se ponen disfraces de calaveras.

Un señor tiene un sombrero de charro

Hay muchas calaveras de azúcar.

6.1.2. De Una Palabra A Otra:

Donde se pide a un@ de l@s participantes anotar una palabra corta y ya sea de manera individual o en equipos ir cambiando una de las letras de la palabra, para formar otra nueva que sea comprensible para todos y así proseguir en lo sucesivo,

hasta obtener un número determinado de palabras, cumplir un tiempo establecido o llegar a una palabra específica

Ejemplo (1). Llegar a 10 palabras, partiendo de:

Diego: *ciego, cielo, cielo, muelo, suelo, sueño, sueño, suero, cuero.*

Ejemplo (2). Escribir durante cinco minutos derivando de la palabra:

Torre: *corre, corte porte, parte, marte, marta, marca, parca, barca, basca maoca, casca casco, masco, mosco, mosca etc...*

Ejemplo (3). Llegar a la palabra **rana** partiendo de la palabra **sapo**:

Sapo, *capo, tapo tapa rapa rana*

Con esta estrategia se obtienen entre otros textos, trabalenguas, simplemente se relacionan el mayor número de las palabras encontradas con algunos nexos como artículos o preposiciones para que formen un trabalenguas y esto es lo que resulta:

Muelo al tener un sueño con Diego en el cielo.

luego sueño como cuero al caer al suelo

Marta parte a Marte en una barca

La parca masca la mosca en el casco.

Tapo el capo saapo la tapa de la rana rapa.

6.1.3. Unas Dentro De Otras

Un@ de l@s alumn@s escribe una palabra larga y se buscan todas las palabras que puedan formarse dentro de ellas sin alterar el orden de las letras que la forman.

Ejemplo:

Capitalista: capital, lista, pita, alista tal al

Con esta podemos proceder de igual manera para formar un fragmento:

Tal capitalista pita y alista al capital

El capital se alista en la lista del capitalista

La lista pita tal capital que alista al capitalista

Al pitar la lista del capital se alista el capitalista

6.1.4. Rompe Palabras.

Se buscan todas las palabras que puedan formarse con las letras que forman la palabra. Ejemplo:

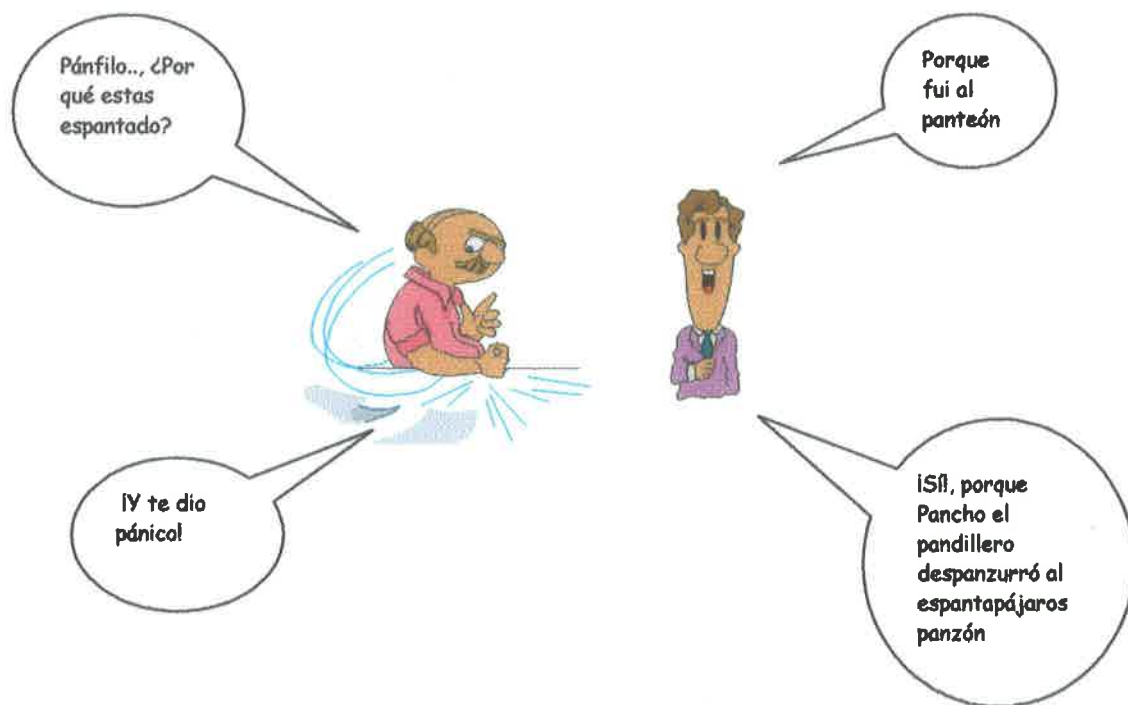
Campesinos: Campesino, campe, campes, campo, campos, camino, caminos, camines, empino, empina, empinas, empaco, espía, espina, espino, espinas, espinos, espinosa, asesino, ameno, capo, case, casi, caso, casos, cano, canos, cepa, cepas, cepo, cepe, cesa, ceso, cena, cenas, ceno, clima, climas, cine, coma, come, comí, copa, copas, cosa, cosas, cosas, amé, amo, así, aso, mano, manos, mece, menos, mesa, mesas, mié, mía, mías, mío, míos, mina, minas, mica, micas, micos, mico, misa, misas, mona, monas, Paco, pan, panes, pases, paso, pasos, peso, pesos, pesa, pesas, piso, pisos, pisa, pisas, pino, pinos, pico, picos, pica, picas, peca, pecas, peca, peco, pena, penas, peno, poca, pocas, posa, posas, pose, poses, pone, eco, Ema, epa, es, esa, esas, eso, esos, saco, sacos, sapo, sape, sane, sanes, sano, sanos, sé, si, seca, secas, seco, secos, sepa, seno, senos, seso, sesos, sisa, sísmo, sopa, sopas, sope, sopeas, sones, sosa, inca, Inés, nace, nací, naco, nacos, necio, necia, necios, necias, ni, no, nos, oca, ocas, osa, osas, ose, osee.

Con el rompe palabras, resulta un poema completo.

Campeino, sana campos,	Asesino, come pesos,
Mano a mano pica penas,	pisa campos, seca pinos
Amó pinos, amó campos	puso mesas, comió sopas
Paso a paso, pena cenas.	cena panes, empina copas.
Pocos pesos, más espinas,	Amo, casi, en sus caminos
Pica cepas, mece sacos,	nace necio, menos sesos
Pocas cosas, más espinas	pesa sacos, saca minas,
Campos secos, come menos.	pone penas mece pesos

Pan: panzón, mazapán, campana, Pantaleón, pandillero, Pánfilo, pantalón, espantado, despanzurrar, tulipán, espanta pájaro, pantomima, pana, Panamá, Pancho, pandero, panqué, pánico, panza, panal trepanar, expandir, apantallar, panal, panteón, despampanante, diacepan, pane, panamericano, etc...

Como resultado puede crearse una historieta.



6.1.6. Abecedario:

Como en el juego de basta, se pide que un@ de l@s niñ@s nombre el abecedario (sin hablar) y a una señal se detenga y diga el nombre de la letra que dijo antes de la señal, en cuanto la menciona el resto de l@s compañer@s empiezan a escribir todas las palabras que se les vengán a la mente en un lapso de 1 minuto. Ejemplo

6.1.6. Abecedario:

Como en el juego de basta, se pide que un@ de l@s niñ@s nombre el abecedario (sin hablar) y a una señal se detenga y diga el nombre de la letra que dijo antes de la señal, en cuanto la menciona el resto de l@s compañer@s empiezan a escribir todas las palabras que se les vengan a la mente en un lapso de 1 minuto. Ejemplo

G: gato, gusano, gallina, gis, gorrión, gano, geranio, gol, guapo, gorila, galán, Gonzalo, Gutiérrez, gallo, gallinero, gime, grita, guerra, guayaba.

Del Abecedario un anuncio publicitario.

Si su gallina gime y grita porque no tiene un gallo, que le consiga un gusano, le dé una guayaba o le espante al gato,

¡No se preocupe, Gonzálo Guitérrez, tiene la solución!

En cuestión de minutos puede conseguirle un galán, guapo como gorila o como gorrión, tierno como un geranio y tan deseable como un gol, que le hará olvidar toda la guerra del gallinero.

Llame y nosotros vamos, ¡No se arrepentirá!

6.1.7. Sintiendo A Las Palabras

Se escribe en el centro de una hoja, dividida en cuadrantes una palabra sobre un tema determinado, se encierra en un círculo la palabra y se dibuja un círculo concéntrico alrededor de ella. Cada cuadrante corresponderá a uno de los sentidos: Vista, Oído, Olfato y Gusto y el círculo concéntrico al Tacto Y en cada parte de la hoja se anotan palabras que se deriven de la sensación que se siente acerca de la palabra.



Y con este ejemplo se estructuró un poema:

Las calaveras escuchan
Muchas oraciones tristes,
Entre velas que se queman
Soltando llantos de cera.

El crepitar de las llamas
Las flores muy olorosas
Están marcando el camino
De los muertos a su casa.

Toda la gente espera
Contenta por su llegada
Prepara mucha comida
Pone incienso, sal y agua.

Qué sabrosas son las frutas,
Ofrenda para el altar
Con banderas de colores
Juguetes, dulces, ropa y pan.

6.2. Juegos Creadores De Expresión.

6.2.1. Símbolos y comparaciones

Se presenta una palabra y se pide a los participantes comparen la palabra con lo primero que se les ocurra, para después justificar su comparación echando mano de su imaginación y creatividad.

La muerte es como: la vida	porque a todos les convida.
el amor	porque a todos les toca.
una máscara	porque nadie sabe que hay detrás de ella.
una fiesta	porque cuando uno esta más a gusto llega por ti.
una flor	porque está en el panteón
una pelota	cuando rebota nadie sabe a quien le toca
un camión	siempre sabe a donde va.
un zapato	que aprieta siempre lo queremos botar.
una mosca	negra y horrorosa
la tierra	la encuentras en todas partes.

6.2.2. Abrazos poéticos.

De antemano, se preparan palabras (en este caso aquellas que designan los elementos representativos de los murales que hay en la Secretaría de Educación Pública)

Se reparten cuatro a cada niñ@.

Se desplazan dentro de un espacio siguiendo un ritmo (palmas, pandero o grabación) y a una orden forman grupos de más de dos participantes.

En cada grupo cada integrante presentara al pleno una de sus palabras y entre todos unirán sus palabras con algunos nexos y crearán expresiones en sentido figurado para dar origen a un poema.

Ejemplo:

TARJETAS: calavera, guitarra, muertos, mariachi, calabaza, pulque, disfraces, flores, canastas, guaraches, botas, espuelas, bracero, mesas, calacas, sombreros, máscaras, títeres, hombres, mujeres.

Abrazo de cuatro:

Canastas de calaveras

Sombreros para los muertos.

Abrazo de ocho

Hombres con espuelas

Mujeres al bracero

Las flores a los muertos

Calabazas con sombrero

6.2.3. Bolas de nieve

Consiste en la creación de un poema donde el primer renglón tendrá una palabra de una sola letra, el segundo una de dos, el tercero de tres y así sucesivamente hasta las que se puedan encontrar para darle sentido a su creación.

Ejemplo:

Y	A	O
LA	EL	UN
MAS	SOL	SON
BOBA	METE	NADA
DECIA	RAYOS	MORIR
MUERTE	DEBAJO	NACERÄ
MIRARTE	MONTAÑA	
DESEARIA	LLAMARÁS	
	CALAVERAS	
	OBSCURIDAD	

6,2.4.Cuento Colectivo.

Consiste en motivar a l@s niñ@s para de manera colectiva escriban un cuento en base a lo que ellos deseen escribir (por ejemplo algo relacionado con el mural).

Se les da pie con alguna de los inicios tradicionales: Este era... Hubo una vez..., Había una vez..., etc. Y se invita a l@s niñ@ para que de forma voluntaria, levanten la mano para indicar la acción del juego, también se puede formar un círculo y seguir turnos de derecha a izquierda o viceversa, o por medio de un objeto que pueda cacharse fácilmente solicitar el turnos de l@s niñ@s, cualquiera que sea la organización deberá anotarse cada participación, ordenando la información gramaticalmente y estimulando la participación hacia conflictos y circunstancias que propicien respuestas más creativas.

Una vez, un señor que estaba muy panzón se murió porque comía mucho.- Su esposa que lo amaba, quería vestirlo de charro para enterrarlo.- Fue con el sastre para ver si tenía un traje de charro a su medida.- Pero no había nada que le quedara, porque estaba muy gordo.- Entonces le dijo al sastre que le hiciera un traje de charro a su medida.- Pero el sastre no tenía tela suficiente para hacerlo.- La señora le dijo que lo hiciera con la tela que tuviera pero que se lo hiciera rápido porque había que enterrarlo para que no se apestara.- El sastre junto todos los pedazos de tela que tenía y se puso a coser el traje del muerto. Cuando lo terminó se lo llevó a la señora, Esta, al verlo de varios colores tan alegres, le gustó mucho, y se lo puso

a su esposo.- Ella se sentía feliz porque su esposo iba a ser enterrado con un hermoso traje de charro de colores.- Y muy orgullosa se puso junto al muerto para esperar a las personas que iban a venir al velorio.- Todos llegaban muy tristes para acompañar a la señora, pero al ver el cadáver no podían aguantarse la risa.- Por eso siempre se recuerda el día del entierro con mucha alegría.- El día en que se enterró al payaso gordo vestido de charro.

6.2.5. El Cuento Con Flojera.

Son los pequeños sucesos que se cuentan con el menor número de palabras posible, pero, teniendo ciertas características, Un comienzo inesperado, un desarrollo mínimo, y un final sorprendente, que no tenga más de treinta palabras pero que resulte espontáneo y gracioso.

Cayó la calaca y se desarmó.

Un gruñido en la oscuridad de la noche,

¡Un grito de espanto!

Una pregunta.

¿Quién gritó?, Que me despertó

6. 3.Adaptaciones De Los Juegos De Mesa Tradicionales Que Estimulan La Creatividad En La Expresión.

6.3.1. La Lotería Mexicana.



Considerando las cartas de la Lotería, se reparten una cada niño o por equipos, y se les pide hagan una redacción, considerando las figuras representadas en la carta que les tocó.

Pueden hacerlo de varias maneras:

- Eligiendo el orden de las figuras al azar.
- Siguiendo el orden de las figuras de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba y de derecha a izquierda.
- O de acuerdo a como vayan "cantando las cartas".

Ejemplo:

El payaso más conocido de todo el mundo, es El Moro equilibrista, porque es capaz de subirse a una escalera, llevando un gallo dentro de un cazo sostenido en la punta de una palmera, sin importar que brinque un elefante, que croe una rana o la ardilla le haga cosquillas, sosteniendo además, una pera con los dientes clavada con espinas de un nopal, sube hasta la luna, donde iza la bandera nacional y mientras retumban los tambores lanza los dados con la mano vacía.

6.3.2. Serpientes y Escaleras"

La adaptación de este juego, propicia una estrategia un poco más elaborada pero no menos divertida. Lo complicado al principio es conocer las instrucciones, después de eso pueden a brotar, un sin fin de producciones.



INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO "SERPIENTES Y ESCALERAS"

- a) Se juega de tres a seis jugador@s eligiendo su turno de izquierda a derecha.
- b) Se emplea un solo dado.
- c) Se avanza en las casillas de una en una empezando por la N° 1 de acuerdo al número de puntos que marque el dado y se continúa avanzando de igual manera en cada turno.
- d) Cada participante deberá anotar una palabra o frase alusiva a la ilustración de cada casilla que ocupe, formando un banco de palabras.
- e) Si dos o más jugador@s llegan a ocupar una misma casilla deberán anotar cada un@ en su banco de palabra, una nueva, diferente a la de los demás.
- f) Si el participante llega a ocupar una casilla que marca la parte baja de una escalera, inmediatamente solicitará a cada jugador@ restantes, una de las palabras que haya escrito en su banco de palabras, y podrá con ellas elaborar

una producción literaria (enunciado, verso, rima, copla, etc.), de acuerdo al grado. Aprovechando, el tiempo que tarde en tocarle su nuevo turno para hacerlo. Si no solicita las palabras, antes de que el participante siguiente, tire el dado, no podrá hacerlo después, en su siguiente turno, deberá leer a sus compañeros de juego el texto producido, solo entonces, tendrá derecho a subir la escalera y tirará el dado dos veces, incrementando su banco con las palabras de las dos casillas que ocupe. Pero si no terminó perderá su turno y continuará el juego sin subir la escalera.

g) Si cae en la cola de una serpiente por primera vez, deberá leer tres de las palabras que haya escritas en su banco, pero al revés. En una segunda ocasión, buscará cinco palabras que rimen con una de las palabras que se escribió, y en una tercera deberá inventar una adivinanza cuya respuesta sea una de esas palabras, para hacerlo tomará el tiempo que tarde en tocarle su nuevo turno. Si realiza la tarea correctamente continuará con el juego, si no es así, deberá regresar a la casilla que marca la cabeza de la serpiente, donde perderá un turno para continuar el juego.

h) El ganador del juego será el que realice el mayor número de producciones literarias.

i) El juego terminará cuando alguien llegue a la última casilla j

Al terminar el juego, pueden reunirse las producciones de todos los participantes y conjuntarlas en una con más intención, como un cuento un poema o una canción.

Ejemplo;

TIROS	JUGADORES			
	1°	2°	3°	4°
1	Cae en la casilla N° 5 y escribe: <u>CAMELLO</u> <u>JOROBADO</u>	Cae en la casilla N° 1 y escribe: <u>CUERNOS</u> DE <u>BÚFALO</u>	Cae en la casilla N° 6 y escribe: <u>SEÑOR COLGADO</u>	Cae en la casilla N° 1 y escribe: <u>TORO PELUDO</u>
2	Cae en la casilla N° 9 y escribe: <u>BLANCO PELICANO</u>	Cae en la casilla N° 5 y escribe: <u>DESIERTO</u> <u>CALUROSO</u>	Cae en la casilla N° 11 inicio de una escalera y recopila: <u>CAMELLO</u> <u>JOROBADO</u> <u>CUERNOS</u> DE <u>BÚFALO</u> Y <u>TORO PELUDO</u>	Cae en la casilla N° 3 y escribe: <u>CABALLO FLACO</u>
3	Cae en la casilla N° 13 y escribe: <u>LECHE DE CABRA</u>	Cae en la casilla N° 8 y escribe: <u>POBRE LIMOSNERO</u>	Elabora la producción: UN SEÑOR JOROBADO COMO CAMELLO COLGABA DE LOS CUERNOS DE UN BÚFALO PELUDO. Continúa el juego sube la escalera y cae en la casilla N° 44 y escribe: <u>CIGÜEÑA</u> <u>BLANCA</u> , vuelve a tirar y cae en la casilla N° 46 y escribe: UN LINDO GATITO	Cae en la casilla N° 9 y escribe: <u>PLUMAS BLANCAS</u>

TIROS	JUGADORES			
	1°	2°	3°	4°
4	Cae en la casilla N° 15 y escribe: <u>ÁGUILA MEXICANA</u>	Cae en la casilla N° 14 y escribe: <u>GATITO MALO</u>	Cae en la casilla N° 51 y escribe: UN <u>CANGURO</u> <u>SALVAJE</u>	Cae en la casilla N° 14 y escribe: <u>NIÑO CHILLÓN</u>
5	Cae en la casilla N° 21 inicio de una escalera y recopila: DESIERTO CALUROSO, SEÑOR COLGADO CABALLO FLACO	Cae en la casilla N° 20 y escribe: <u>¡PÁCATELAS!</u>	Cae en la casilla N° 52 inicio de una escalera y recopila: BLANCO PELICANO, POBRE LIMOSNERO, PLUMAS BLANCAS	Cae en la casilla N° 16 y escribe: <u>ZORRILLO</u> <u>APESTOSO</u>
6	Elabora la producción: EN EL DESIERTO CALUROSO UN POBRE LIMOSNERO MONTADO EN UN CABALLO FLACO, MIRA PASAR UN ÁGUILA MEXICANA Continúa el juego sube la escalera y cae en la casilla N° 62 la cola de una serpiente, debe leer tres palabras al revés: CAMELLO JOROBADO BLANCO PELICANO y LECHE DE CABRA	Cae en la casilla N° 21 inicio de una escalera y recopila: LECHE DE CABRA, CIGÜEÑA BLANCA, NIÑO CHILLÓN	Elabora la producción: QUEDARON SOLO UNAS PLUMAS BLANCAS DEL PELICANO QUE SE COMIÓ UN LINDO GATITO. Sube la escalera continúa el juego y cae en la casilla N°79 y escribe: PICO LARGO. Vuelve a tirar y cae en la casilla N° 84 y escribe: GRACIAS MI AMOR	Cae en la casilla N° 21 inicio de una escalera y recopila: ÁGUILA MEXICANA GATITO MALO y UN LINDO GATITO.
7	Lee: ODABOROJOLLEMAC , ONACILEPOCNALB Y ARBACEDECHEL. Continúa el juego y cae en la casilla N° 68 y escribe: <u>GARZA FLACA</u>	Elabora la producción: LA CIGÜEÑA BLANCA LE TRAJO UN NIÑO CHILLÓN AL POBRE LIMOSNERO Y LE TIENE QUE DAR LECHE DE CABRA Sube la escalera Continúa el juego y cae en la casilla N°62 la cola de una serpiente, debe leer tres palabras al revés: CUERNOS DE BÚFALO, DESIERTO CALUROSO Y POBRE LIMOSNERO	Cae en la casilla N° 86 y escribe: UN <u>ZOPILOTE</u> NEGRO	Elabora la producción: UN NIÑO CHILLÓN VIO A UN LINDO GATITO QUE ERA UN ZORRILLO APESTOSO Y COMO OLÍA FEO DIJO QUE ERA UN GATITO MALO. Continúa el juego sube la escalera y cae en la casilla N°61 y escribe: <u>BOLSA DE ARMADILLO</u> . Vuelve a tirar y cae en la casilla N° 66 y escribe: PÁJARO COLORADO
8	Cae en la casilla N° 72 y escribe: <u>GATO PELUDO</u>	Lee LAFUBEDSONREUC, OSORULACOTREISE D y ORENSOMILERBOP Continúa el juego y cae en la casilla N° 57 y escribe: <u>SEÑORITA CAJERA</u>	Cae en la casilla N° 72 y escribe: MUUU	Cae en la casilla N° 72 y escribe: <u>GATITO DE PELUCHE</u>

TIROS	JUGADORES			
	1°	2°	3°	4°
	Cae en la casilla N° 78, por segunda vez en la cola de una serpiente, debe buscar cinco palabras que rimen con una palabra. GATO PELUDO	Cae en la casilla N° 69 y escribe: VIEJO RATERO	Cae en la casilla N° 78y la cola de una serpiente, debe leer tres palabras al revés: SEÑOR COLGADO, PICO LARGO Y GRACIAS MI AMOR.	Cae en la casilla N° 77 y escribe: LINDO VENADITO
	Rima: GATO PELUDO, ESTAS BARBUDO MUY OREJUDO Y NARIGUDO Y ESTAS MUDO. Continúa el juego y cae en la casilla N°84 y escribe: ¡QUÉ LINDAS FLORES!	Cae en la casilla N° 74 inicio de una escalera y recopila: GARZA FLACA, UN CANGURO SALVAJE Y BOLSA DE ARMADILLO.	Lee ADAGALOCROÑES No supera la prueba pierde el turno.	Cae en la casilla N° 82 y escribe: UN HIPOPÓTAMO GORDO
11	Cae en la casilla N° 85 y escribe: ¡PÁRATE EN UN PIE!	Elabora la producción: ESE VIEJO RATERO LE ROBO SU BOLSA DE ARMADILLO A LA SEÑORITA CAJERA.PORQUE CREEIA QUE ERA UN POBRE LIMOSNERO. Sube la escalera Y SE TERMINA EL JUEGO.		

Una vez reunidas las producciones puede pedirse a l@s niñ@s que elaboren con ellas diferentes tipos de texto.

Ejemplos:

UN POEMA.

Un pobre limosnero	Como un viejo ratero
Perdido en el desierto	Se robó alguna bolsa
Mira pasar el vuelo de las aves	El también se ha robado
Como un caballo flaco	La leche de una cabra.
Camina sin sentido	Para que no lllore su hijo.
Buscando a la cigüeña	Que le ha traído un hijo

UNA NOTICIA PERIODÍSTICA.

ROBO Y TRAGEDIA

En el caluroso desierto, un señor jorobado, testigo del robo a una cajera.

Nos dice que: Estando montado en su flaco caballo, mientras le daba de tomar leche de cabra al niño chillón, que le había traído la cigüeña, viendo como pasaba volando un águila mexicana, observó como el viejo ratero, haciéndose pasar por un pobre limosnero, le había arrebatado su bolsa de armadillo, a esa señorita que se encontraba distraída, viendo como un gato malo, se comía a un pelícano, dejando tan solo unas cuantas plumas blancas.

UN CUENTO:

Una vez en un caluroso desierto, donde vivían una cigüeña, un pelícano blanco y un águila mexicana, platicaban acerca de las cosas que habían visto cada uno de ellos.

El águila les contaba que, mientras volaba, había visto a un señor montado sobre un caballo flaco y que a lo lejos parecían un camello jorobado en medio del desierto y que le había causado tanta gracia que aún no paraba de reír.

Por su parte el pelícano les contó, en medio de risas, que él había visto como un pobre limosnero, buscando entre la basura, había encontrado un zorrillo apestoso y lo había confundido con un lindo gatito.

La cigüeña les decía, que ella por el contrario, se la había pasado muy mal, con mucho trabajo, porque había ido a entregar a un niño chillón, que no paró de llorar por todo el camino, hasta que por fin lo entregó, y sus papás pudieron callarlo con leche de cabra.

Estaban tan distraídos conversando, que no vieron como un gato malo, que los espiaba en su plática, se les lanzaba ferozmente.

Dejando de ellos tan solo una cuantas plumas blancas.

6.3.3. El juego de la Oca.

Una adaptación a este tradicional juego permite que l@s niñ@s, se motiven a expresarse con libertad y espontaneidad, para ello solo hay que seguir las instrucciones.



INSTRUCCIONES PARA EL “JUEGO DE LA OCA”

- Se juega entre tres a seis jugadores eligiendo su turno de izquierda a derecha.
- Se emplean dos dados.
- Se avanza en las casillas de una en una empezando por la N° 1 de acuerdo al número de puntos que marquen los dados y se continúa avanzando de igual manera en cada turno. Cada participante deberá anotar una palabra o frase alusiva a la ilustración de cada casilla que ocupe, formando con ellas un banco de

palabras. Cuando reúna tres palabras, podrá comenzar sus producciones literarias (frases, enunciados, rimas, versos, etc.), según el grado y continuará cada vez que complete ese número de palabras. Las palabras que utilice no podrán ser utilizadas de nuevo, y las que le sean solicitadas por la Oca, quedarán fuera de su banco.

- d) Si un jugador llega a una casilla ocupada, sacará de ella, a quién esté y él deberá regresar a la del que lo sacó. La palabra que anote tendrá que ser diferente.
- e) Si al comienzo del juego los dados marcan 5 y 4 puntos, avanzará hasta la casilla N° 26 (De los dados), y podrá realizar su producción en alusión a lo ilustrado en la casilla N° 1. Y si salieran 6 y 3 puntos pasará a la casilla N° 53 (De los dados), procediendo de igual manera. Las producciones que se realicen, deberán ser diferentes.
- f) Si al tirar los dados llega a una casilla que tenga Oca, tendrá derecho de solicitar una palabra a cada uno de los jugadores para hacer una producción literaria (*). Y además avanzará tantas casillas como puntos hayan marcado los dados para llegar a la Oca, incrementando su banco con la palabra que se derive de la casilla que llegue a ocupar.
(*Si l@s jugador@s no cuentan con palabras en su banco, podrán "solicitarlas prestadas" tomándolas de la casilla N° 64. y las irán pagando conforme las vayan recolectando. No anotando palabra en la casilla que caigan.
- g) Si en la primera tirada salen 6 puntos, deberá decir algo alusivo al agua, para poder ocupar la casilla número 12 e iniciar con ella su banco de palabras.
- h) Al llegar a ocupar la casilla No. 19, de La Venta, deberá actuar como un comerciante que ofrece algún producto, pero no puede decir como se llama, solo como es, a quién lo adivine le dará una de las palabras que haya escrito, si nadie adivina, permanecerá ahí durante un turno.
- i) Quién caiga en la casilla N°. 31 la de El Pozo, actuara como si fuera un mimo encerrado dentro de un cilindro de cristal, y permanecerá ahí dos turnos.
- j) Si alguien cae en la casilla N°42 de El Laberinto deberá describir a alguno de sus compañeros, para que el resto adivine de quien se trata él que lo haga podrá incrementar su banco con una palabra alusiva al laberinto y el otro pasara a la casilla N° 39, sin derecho a incrementar su banco.
- k) El que llegue a La Cárcel, casilla N° 52, permanecerá sin hablar y sin moverse durante todo un turno. Si lo hace tendrá que dar una palabra a cada jugad@r.
- l) Quien ocupe la casilla de La Muerte, la N° 58 cantará una canción alusiva a ella e iniciará el juego.
- m) Quien saque más puntos de los que se necesitan para llegar a la casilla N° 63, volverá atrás tantas casillas como puntos sacó de más, procediendo de igual manera de acuerdo a las casilla que ocupe.
- n) El ganador del juego será el que realice el mayor número de producciones de textos.
- o) El juego terminará cuando alguien llegue con puntos exactos a la última casilla la N°63. Ejemplo:

TIRO	JUGADORES			
	1°	2°	3°	4°
1	Casilla N°6 Dice: EL AGUA SE ACABA, HAY QUE CUIDARLA, Pasa a la casilla N° 12: <u>COLMILLUDO</u>	Salen los dados con 6 y 3 puntos pasa a la casilla N°53 y escribe: EL MARIACHI TOCA EN EL BAILE DEL PUEBLO	Casilla N°10: <u>QUÍMICO</u> Lo regresan a la salida	Casilla N°5 Oca, Recopila: Colmilludo, Mariachi, Químico Y escribe: EL MARIACHI COLMILLUDO TOCÓ PARA EL QUÍMICO Pasa a la casilla N° 10 <u>QUÍMICO.</u>
2	Casilla N°17: <u>TELEVISIÓN</u>	Casilla N°61 <u>MOTOCICLISTA</u>	Casilla N°7 <u>HERRERO</u>	Casilla N°18 Oca, recopila: TELEVISIÓN, MOTOCICLISTA y HERRERO. Escribe: EL HERRERO VE POR TELEVISIÓN LA CARRERA DE LOS MOTOCICLISTAS. Pasa a la casilla N° 26; <u>DADOS</u>
3	Casilla N°20; <u>BANDERILLAS</u>	Casilla N°57: <u>PEZ</u>	Casilla N°9: Oca. Recopila; BANDERILLAS, PEZ y QUÍMICO. Escribe: EL QUIMICO CAZÓ UN PEZ CON SUS BANDERILLAS. Pasa a la Casilla N° 11: <u>CAPOTE</u>	Casilla N°38: <u>GLOBO</u>
4	Casilla N°31: EL POZO.	Casilla N°: 62: <u>BATEADOR</u>	Casilla N°18: Oca. Reúne: POZO, PEZ DADOS. Escribe: EL PEZ SE COMIÓ LOS DADOS QUE CAYERON AL POZO. Pasa a la Casilla N° 25: <u>EL FARO.</u>	Casilla N°46 EL ARLEQUÍN
5	Permanece en EL POZO	Casilla N°57: <u>ALGAS</u>	Casilla N°33: <u>NARANJERA</u>	Casilla N°55: <u>PALMERAS</u>
6	Permanece en EL POZO	Casilla N°61: LA MOTO. Regresa a la Casilla N° 55	Casilla N°35: EL <u>CORREDOR</u>	Casilla N°61: : LA MOTO
7	Permanece en EL POZO	Casilla N°57: EL MAR.	Casilla N°41: Oca. Reúne: POZO, BATEADOR y GLOBO. Escribe: EL BATEADOR TIRÓ UN GLOBO Y SE FUE AL POZO. Pasa a la casilla N° 47: EL <u>LANZADOR.</u>	Casilla N° 61 Regresa a su casilla. Lo regresan a la casilla N° 57
8	Permanece en EL POZO	Casilla N°61: LA MOTO	Casilla N°52: LA <u>CÁRCEL</u> Permanece sin hablar.	Casilla N°63 Llega a la meta y se acaba el juego.

Si se reúnen las producciones y se mezclan se pueden obtener nuevas ideas para trabajarlas en equipo.

PUEDE RESULTAR UNA ADIVINANZA.

Funciona con un enchufe,
y tiene varios botones,
en su carita cuadrada
nos enseña diversiones.

LA TELEVISIÓN

Redondo como un pastel
Si le quitas el relleno,
tiene un fondo
que no ves.

EL POZO

TAMBIÉN UNA ENTREVISTA

Entrevistador: ¿Podría decirnos en que lugar estamos?

Herrero.- Estamos en uno de los pueblos más tradicionales de nuestro país.

Entrevistador: ¿Qué están festejando?

Herrero: La fiesta del pueblo.

Entrevistador: Puede decirnos ¿Cuáles son las actividades más importantes que se realizan?

Herrero: Por la mañana hay una carrera de motos, en la tarde toca el mariachi y por la noche el baile.

Entrevistador: ¿Una carrera de Motos?

Herrero: Si, pero yo la vi por televisión, porque siempre hay mucho relajo en la pista.

Entrevistador: Supimos que el mariachi dedicó una pieza especial al químico. ¿Es verdad, eso?

Herrero: Si, le toco, ahí junto al pozo.

Entrevistador: ¿Y a que se debió tal honor?

Herrero: Porque el químico cazó un pez con unas banderillas.

Entrevistador: ¿Y por qué resulta eso tan importante?

Herrero: Porque pescó precisamente al pez que se había comido unos dados, que cayeron al pozo cuando un bateador tiró un globo que estaba junto a ellos.

Entrevistador: ¡Qué maravillosol, Bueno, gracias por su atención, que se siga divirtiendo.

O HACER UN PICTOGRAMA

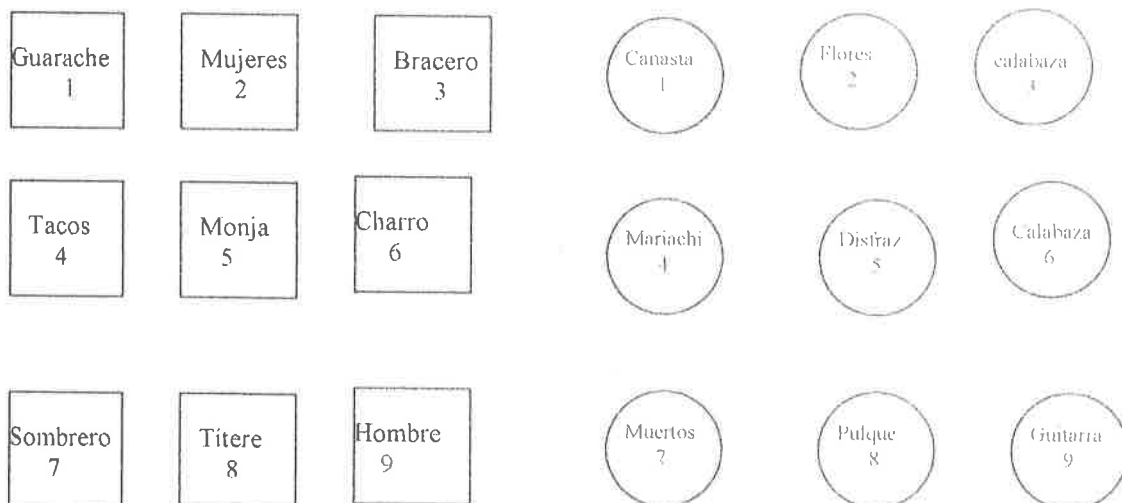
En la fiesta del pueblo adornaron el pozo.
En el pozo había un pez que se comió
los dados que cayeron al pozo.
El mariachi cantaba a la orilla del pozo.

6.3.4. El gato.

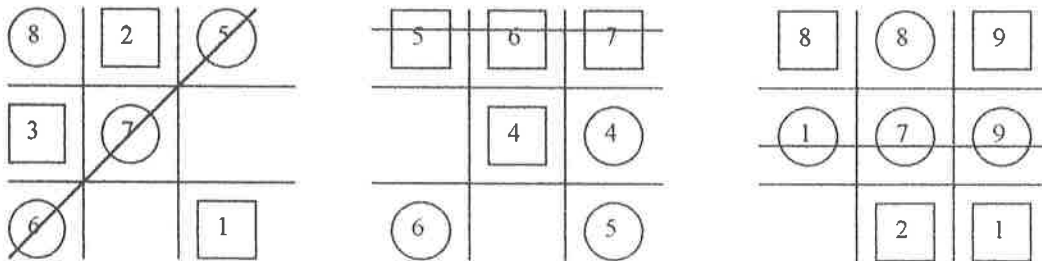
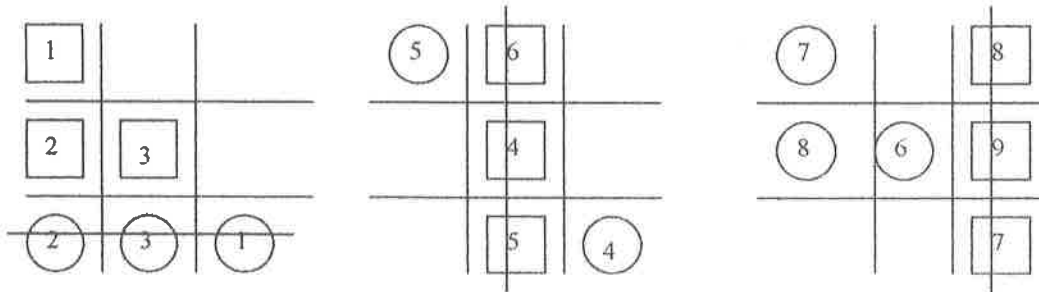
El juego tradicional del gato, puede adaptarse muy fácilmente para desarrollar la expresión en l@s niñ@s, se juega por parejas a cada pareja se le entregan nueve cuadros de papel para un jugador y nueve círculos para su contrincante, en cada uno de ellos cada quién dibujará o escribirá una palabra alusiva a algún tema o derivada de la observación de alguna imagen.

Después, en una cartulina trazada con las líneas paralelas cruzadas que forman "El gato", alternativamente, cada un@ de los jugador@s irá colocando sus círculos o cuadrados, hasta que uno de ellos logre colocarlos en tres casillas continuas, ya sea en forma horizontal, vertical o inclinada. Quién logre hacerlo, podrá con esas figuras o palabras, formar una frase u oración, según del grado que se trate. Se continúa el juego hasta haber obtenido cuatro, ocho o más frases.

Con las frases u oraciones obtenidas, l@s niñ@s podrán entonces hacer poemas y otros diferentes tipos de texto. Ejemplo



Ejemplo:



Con estas jugadas se forman las siguientes expresiones.

La canasta está llena de flores de calabaza.

La monja come tacos con el charro.

El hombre del sombrero maneja un títere.

Llevaré un disfraz de calabaza en la fiesta de los muertos.

La monja se puso el sombrero del charro.

Al muerto le cantamos con la guitarra y le llevamos una canasta con comida

6.3.5. El gato poético.

Es otra adaptación del mismo juego pero con más dificultad en su práctica. Primero cada pareja participante hará una lista de nueve verbos en forma infinitiva, otra con nueve sujetos (pueden ser pronombres o sustantivos), y una tercera con nueve construcciones nominales.

Cada lista se enumerará al azar

VERBOS	SUJETOS	CONSTRUCCIONES NOMINALES
8 Dormir	9 Amalia	4 La noche oscura y tenebrosa
6 jugar	6 unos	2 Cazuela de esperanzas
4 mirar	4 Calavera	3 El amor del cielo
2 comer	3 Mariachi	1 Música del silencio
7 bailar	5 mujeres	8 lágrimas de felicidad
5 venir	2 Esas	9 aullido del viento
3 conocer	1 Muñecos	5 dulce de calabaza
1 espantar	8 Todos	6 sueños de ilusiones
9 convivir	7 Flores	7 camino de abrojos

Para jugar se consideran los siguientes valores: Los de las casillas son:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Y los de las tiradas, que se enumerarán conforme vayan llenándose las casillas.

A estos dos valores corresponderán también dos de las listas elaboradas, de manera indistinta. Y la tercera permanecerá opcional.

De tal manera que las jugadas ejemplificadas en el juego anterior dan como resultado lo siguiente, correspondiendo los verbos a las casillas, y las tiradas a los sujetos.

La jugada ganadora ocupó las casillas 7, 8 y 9 y las tiradas fueron: 2, 4 y 6, por lo tanto a cada una de ellas corresponderían los mismos números de sus listas respectivas, que al enlazarse con las concordancias gramaticales respectivas, quedarían así:

Esas bailan, Calaveras duermen y Unos juegan, que se unirán con alguna de las construcciones nominales de la tercera lista, la que mejor se acomode, que al darle el sentido poético.

Por ejemplo:

Unos juegan en la noche oscura y tenebrosa. Las calaveras duermen sueños de ilusiones.

Porque esas bailan la música del silencio

Que se une al resto de las jugadas de esta manera:

Vengan muñecos de dulce de calabaza, a bailar con el mariachi,

La música del silencio. Que coman las mujeres, lágrimas de felicidad

Las calaveras se comen el aullido del viento. Unos conocen el amor del cielo. Esas, espantan los sueños de ilusiones

Las mujeres bailan en caminos de abrojos, Las flores en cazuela,

con esperanzas vienen. Lágrimas de felicidad, las calaveras conocen.

El mariachi espanta al aullido del viento. Las flores comen, la noche oscura y tenebrosa. Las

mujeres conocen los sueños de ilusiones

Todo miran el amor del cielo. Esas, con sueños de ilusiones vienen.

En camino de abrojos unos juegan.

6.3.6. Scrabble

	J	U	S	T	I	C	I	A											
				G				L	I	B	E	R	T	A	D				
				U									I						
				A									E						
				L				T				R							
				D				R	I	V	E	R	A						
				A				I				A							
	V	E	R	D	A	D		L	U	C	H	A							
	S							N											
	C							R	I	F	L	E							
	L		F	R	E	N	T	E	O										
	A		I					V									C		
	V		C					O	B	R	E	R	O	S	L				
	O	D	I	O				L					A	E					
	S	N						U					L	R					
			D					C	A	M	P	E	S	I	N	O	S		
	N	A	C	I	O	N		I	U				D						
			O					O	R				A						
				U	N	I	O	N	A										
									L										

Una modificación de este juego es: Partiendo de en medio de una hoja, cuadriculada, escribir una palabra colocando cada letra que la forma en un cuadro, en forma alineada de izquierda a derecha o de arriba abajo, después, cada niño por tiempo, va escribiendo una nueva palabra que empiece o termine con una de las letras escritas, y la escribirá de manera adecuada siempre y cuando la palabra propuesta tenga alguna relación con la que se escribió al principio, procurando anotar cada letra de la palabra en un cuadro; nunca de derecha a izquierda, de abajo hacia arriba o de manera inclinada. Las palabras que se vayan anexando pueden conformarse con letras de varias de las palabras ya anotadas, siempre y cuando coincidan en su colocación y no altere la escritura de las palabras escritas.

Ejemplo: (ilustrado en el tablero de arriba).

Una vez obtenidos los bancos de palabras, se dan indicaciones a los niños para que empiecen a crear sus textos los cuales varían de acuerdo al grado y a las instrucciones que se les dicte.

Por ejemplo:

UNA PEQUEÑA REDACCIÓN O CUENTO CORTO.

Diego Rivera pintó un mural de la revolución donde los obreros y campesinos se unen para luchar contra los ricos y el clero, quienes tenían a los indios como esclavos, hicieron frente a ese odio con sus rifles y lograron el triunfo, y en nuestra nación pudo existir justicia, libertad e igualdad

CONCLUSIONES

Todos los seres vivos pueden expresarse, pero sólo los seres humanos han sido capaces de crear en el lenguaje, una herramienta de expresión con múltiples funciones que les permite relacionarse entre sí, interpretar el contexto natural y social en que se desenvuelven, y además comprender; comunicarse, interiorizar consigo mismo, sus experiencias y emociones.

El lenguaje forma parte de la naturaleza misma de los seres humanos pero su conocimiento no es innato, requiere de un proceso de enseñanza aprendizaje específico, para lograr aquilatar y aprovechar al máximo la amplitud de sus funciones no sólo como medio de comunicación sino como herramienta para el desarrollo cognitivo, por lo que resulta indispensable magnificar su manejo, dentro del proceso educativo

Para su adquisición, se requiere de una instrucción sistemática e institucional, como la que se conforma en el Plan de Estudios y Programas para la Educación Primaria, de 1993, pero que hasta la fecha no se ha logrado generalizar en la práctica docente

debido a la aplicación reiterativa de los métodos habituales para la enseñanza de los aprendizajes de la lengua hablada y escrita.

El desarrollo de la capacidad de expresión lingüística es un aspecto íntimo e individual de cada persona, que se va formando desde su nacimiento, influenciado y reforzado en la acción ejercida por el contexto sociocultural, es a través del juego que puede accederse a ese proceso y revitalizarlo, de manera natural, y replantearlo como forma de conocimiento creado por ell@s mism@s, como una forma de apropiarse de las cosas que les rodean, dirigida no sólo hacia la comprensión y comunicación con sus semejantes, sino también hacia su interiorización y manejo.

La aplicación del Juego, como estrategia dentro del proceso enseñanza - aprendizaje tiene un papel muy importante para el desarrollo de la capacidad de expresión (oral y escrita), por la interacción que genera, ya que logra desarrollar un aprendizaje cooperativo, donde se facilita la construcción de conocimientos, se promueve la reflexión sobre lo aprendido y se obtienen conclusiones para replantear o reafirmar el proceso educativo, haciéndolo significativo por la flexibilidad y la creatividad se implica.

La expresión creativa surge del juego y propicia el conocimiento al concebir opciones y brindar diferentes perspectivas, para comunicar sus ideas concluyendo en alguna de las diferentes formas y reglas del habla, y la escritura.

Considero importante implementar el proceso de enseñanza aprendizaje de la expresión lingüística, con la estrategia del juego, ya sean formas lúdicas y colectivas; ejercicios con actividad lúdica, o la utilización formal de estructuras de juegos conocidos, para ir desarrollando las etapas de esta capacidad de expresión, por que además es también, uno de sus instrumentos de identificación y reconocimiento de una inteligencia progresiva

El juego puede ser considerado como auxiliar de la educación, pero no todos los juegos tienen aplicabilidad en este sentido, por lo que se hace preciso proveerlos de los elementos necesarios para que, bajo su influjo, se desarrolle la creatividad y se intensifiquen los procesos intelectivos y, por consecuencia se alcance el conocimiento.

La conciencia de las limitaciones de cada juego como estrategia, es lo que define su calidad y aplicabilidad, por eso en su estructuración deben considerarse sus metas no como un compromiso, sino como a una manifestación espontánea que surge de la relación entre l@s jugadores como una opción más para el desarrollo de su expresión, nunca debe perder esa espontaneidad e interés por practicarlo porque si es así, lejos de propiciar la creatividad, será solo un ejercicio más de mecanización o adiestramiento.

BIBLIOGRAFÍA

BARÓN, ROBERTO, et. al. "Psicología, Comprensión de la Conducta" 1ª. Edición, Editorial Latinoamericana, México, 1981.

CABRERA ANGULO, ANTONIO. "El Juego en Educación Preescolar". 1ª Edición, Universidad Pedagógica Nacional. Colección Educación N, 2. México, 1995

CASTORICA, J. A., et. al. "La Psicología Genética y los Procesos del Aprendizaje". Revista Argentina de Educación. N° 1, Bueno Aires, 1982.

CHOMSKY, NOAM. "El Lenguaje y el Entendimiento" 1ª. Edición, Editorial SEIXBARRAL, S.A., Serie: Biblioteca Breve, BARCELONA, 1971.

CHOMSKY, NOAM. "Reflexiones acerca del Lenguaje" Adquisición de las estructuras cognitivas, 1ª. Edición, Editorial. Trillas, México, 1981.

COMISIÓN PARA LA DEFENSA DEL IDIOMA. "El Origen de la Palabra". Tomo I, Colección: Nuestro Idioma.

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. "El Desarrollo de la Creatividad: Imagen y Significado". Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria. Dirección General de Promoción Cultural. 1ª Edición. S. E. P., México, 1989

FERREIRO E. Y ANA TEBEROSKY. "Los Sistemas de Escritura en el Desarrollo del Niño". 13ª. Edición, Editorial Siglo XXI, México, 1992.

GARCÍA PÉREZ, JORGE ANTONIO. "Senderos hacia la Lectura" México, INBA/CNCA, Feria Internacional del Libro, Guadalajara 89. 1989.

GÓMEZ PALACIO, MARGARITA. "La Producción de Textos en la Escuela". 1ª. Edición. Biblioteca para la actualización del maestro. S. E. P. México, 1996

GREENE, JUDITH. "Psicolingüística" Chomsky y la Psicología. 1ª. Edición, Editorial Trillas, México, 1980.

H. COHEN Dorothy. "Cómo Aprenden los Niños". 1ª. Edición. Biblioteca para la actualización del maestro. S. E. P. México, 1997

L TERRAZAS, FERNANDO. "El Lenguaje". 1ª. Edición, Editorial Oasis, México, 1969.

NIEDA, JUANA; MACEDÓ, BEATRIZ. "Un Currículo Científico para Estudiantes de 11 a 14 años". 1ª. Edición. Biblioteca para la actualización del maestro. S. E. P.

PANSZA, MARGARITA. "Una Aproximación a la Epistemología Genética de Jean Piaget"

PIAGET, JEAN Y COLABORADORES. "La Representación del Mundo en el Niño". 1ª. Edición, Editorial Morata, Madrid, 1978.

RENZA TITONE. "Psicolingüística Aplicada". 1ª. Edición, Editorial KAPELUSZ, Buenos Aires, 1976.

RODRÍGUEZ MA. ELENA. "Hacia una Tipología de los Textos" En: La Escuela y los Textos 2º Taller Nacional de PRONALEES.

S. DALE, PHILIP. "Desarrollo del Lenguaje". Un enfoque psicolingüístico. 1ª. Edición, Editorial Trillas, México, 1980.

S. I. HAYAKAWA. "El Lenguaje en el Pensamiento y la Acción". 1ª. Edición, Editorial UTHEA, México, 1968.

TÓRRES, ROSA MARÍA. "Qué y Cómo Aprender". 1ª. Edición. Biblioteca para la actualización del maestro. S. E. P. México, 1998

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. ANTOLOGIA. "Desarrollo Lingüístico y Curricular Escolar". S. E. P. 1988

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. ANTOLOGIA. "El Lenguaje en la Escuela". S. E. P. 1988

Universidad Pedagógica Nacional. ANTOLOGIA. "El Maestro y las Situaciones de Aprendizaje de la Lengua". S. E. P. 1988

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. ANTOLOGIA. "Técnicas y Recursos de Investigación II". S. E. P. 1988

VINH-BANG. Varios. "Psicología y Epistemología Genética". Traducción de Francisco J. Fernández Buey 1ª. Edición, Editorial Ariel, Barcelona, 1975.