

N.º S. 106689



RESERVA

UNIDAD 144

✓  
"EL JUEGO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA"

Tesina (ensayo)

Que presenta:



SOLEDAD GÓMEZ TOSCANO

Para obtener el Título de Licenciado en Educación Primaria

CD. GUZMÁN, MPIO. DE ZAPOTLÁN EL GRANDE, JALISCO, ENERO DE 1999.

**EDUCACION  
JALISCO**



UNIDAD 144

**”EL JUEGO PARA FAVORECER EL  
APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA  
EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA”**

Tesina (ensayo)

Que presenta:

**SOLEDAD GÓMEZ TOSCANO**

Para obtener el Título de Licenciado en Educación Primaria

CD. GUZMÁN, MPIO. DE ZAPOTLÁN EL GRANDE, JALISCO, ENERO DE 1999.



**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION**

CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., ENERO 30 DE 1999.

C. PROFRA. SOLEDAD GOMEZ TOSCANO.  
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado: "EL JUEGO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA" propuesta del asesor Profra. Bertha Angelita Magaña Barragán manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

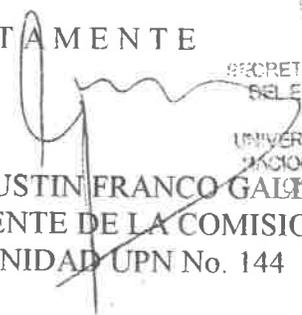
Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E



SECRETARIA DE EDUCACION  
DEL ESTADO DE JALISCO

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL UNIDAD No. 144

  
LIC. AGUSTIN FRANCO GALEGOS  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN No. 144

## DEDICATORIA

A mi esposo e hijos, por su motivación, para que yo siguiera adelante.

A mi hermana Gina,  
por su gran apoyo y ayuda.

A mis padres y hermanos,  
por su ejemplo e impulso

# ÍNDICE

	Pág.
<b>I INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>II. DESARROLLO</b>	
2.1 Los Juegos Didácticos .....	10
2.2 Juegos Didácticos que se emplean en la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura .....	12
2.3 La actitud del maestro ante el juego .....	24
<b>III. CONCLUSIONES</b> .....	31
<b>IV. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	34

## I. INTRODUCCIÓN

En todos los tiempos y las culturas los juegos han formado parte de la vida cotidiana en todas las personas.

Pero en los niños los juegos son un componente fundamental de, y para su vida real. Cuando el juego es interesante para el niño le presta demasiada atención y le gusta participar en el juego cotidianamente, ya sea en su casa, con sus amigos, en la calle, etc.

Cuando el niño llega a la escuela por primera vez, asiste con miedo, con temor a lo que no conoce, pero a la vez va con la curiosidad y la ansiedad de aprender, de conocer todo lo que para él es novedad. Para el niño de nuevo ingreso a la escuela por lo regular su interés se centra en que aprenderá a leer y a escribir, sus expectativas de aprendizaje se basan en el juego, espera encontrar en la escuela un ambiente agradable, una metodología interesante, pero si en lugar de esto encuentra un docente que lo tiene únicamente sentado o atiborrado de planas y planas de algo que para él no dice nada algo que por fuerza tiene que aprender pero que a él no le interesa, y si esto lo va a tener que mecanizar y repetir sin ton ni son, sólo porque así se lo enseñaron, de seguro que no va a querer asistir a la escuela, y se convertirá en uno más para la estadística de deserción escolar.

En la gran mayoría de los docentes no se preocupan por entender que es lo que quiere el niño, no se interesan por saber si lo que se le enseña le interesa o no, lo único que se quiere es llegar a la meta al fin propuesto que es el logro de la lecto-escritura.

tiempos muy remotos se han estructurado métodos con diferentes metodologías, empezando con el tradicional Silabario de San Miguel, representativo del deletreo de la pedagogía tradicionalista. Seguidamente surgieron los métodos fonéticos (sintéticos y analíticos) dentro de estos los más representativos son: el método de palabras normales que asocia de manera muy estrecha la forma gráfica de cada palabra con su significado. Se encuentran también los métodos globales cuyas características son: aprovechar los intereses del niño, son por lo general analíticos.

Aunque existen diversidad de métodos como ya se explicó; y aunque se dé alternativa al docente, de aplicar el método que desee, en su mayoría optan por la concepción conductista.

El conductismo con una didáctica tradicional está basado en el estímulo-respuesta. Ya que el alumno es un ser pasivo receptor del conocimiento, no existe ni la reflexión ni el análisis. Se inicia al niño con una motivación artificial esto es: Con una lámina, un cuento, una ilustración de algún libro, todo ajeno a los intereses del niño y a sus necesidades reales, a todo esto se le une la hechura de planas, y al término de estas el premio es un dulce, una estrellita, etc. Las estrategias que utiliza el docente son: exposición, verbalismo y la demostración abstracta de hechos y fenómenos marcados en los contenidos de aprendizaje. Por lo regular es el maestro el que habla y el alumno escucha. Existe una metodología diferente que apoya las actividades lúdicas para lograr el aprendizaje la lecto-escritura cambiando del conductismo a la didáctica crítica, que consiste en que tanto el maestro como el alumno sean partícipes de una misma realidad problematizando situaciones que conduzcan a la reflexión-acción.

El docente planea las actividades de acuerdo a las necesidades y realidad del niño. En relación a esto se ha hecho mucho tiempo el cuestionamiento sobre si hay que esperar que el niño descubra a través de experimentar lo que quiere saber, ya que el aprendizaje debe ser significativo, esto es que para el alumno es difícil aprender algo que no tiene sentido para él, es por esto que el docente está en constante interacción con el alumno.

El constructivismo rechaza la concepción del alumno como un receptor o un reproductor, por lo que trata de enseñar a pensar en los contenidos significativos y contextualizados. Trata de invitar al docente a lograr un cambio en la conducta de éste, en lo que la enseñanza de la lecto-escritura se refiere, ya que combina el juego para el logro de esta.

Desde siempre se ha tenido la preocupación por parte del docente de cómo lograr que el alumno adquiriera la lecto-escritura.

A través de la historia del aprendizaje han habido varios métodos para lograr este fin.

En su mayoría estos métodos son mecanicistas, repetitivos, etc.

En gran parte los docentes siguen las prácticas de métodos de letreo, alfabéticos, fonéticos, silábicos, eclécticos y globales, y aunque con todos estos se logra el fin propuesto, estos son sino "ineficaces", si inadecuados para el tipo de individuos que desea formar la corriente constructivista de la que los métodos antes mencionados se ubican en su mayoría en la didáctica tradicional, que ubica al niño como un sujeto pasivo y mecanicista.

Es por eso que el tema que se escogió como objeto de estudio pretende lograr que a través de la utilización de nuevas estrategias metodológicas que conlleven la utilización del juego, el docente cambie en lo que a su utilización se refiere, ayudando al niño en el logro de su aprendizaje.

Se pretende aportar como ya se mencionó, experiencias para un mejor resultado en la práctica docente, y a la vez tratar de hacer que todavía utilicen prácticas tradicionales y cambien su forma de trabajo.

## II. DESARROLLO

### 2.1 Los Juegos Didácticos

Siempre que se ha hablado de juegos se le ha asociado a la flojera, a perder tiempo, a no hacer nada. Se cree que al jugar dentro o fuera del aula de clases aparte de perder el tiempo el alumno, no va a lograr el objetivo propuesto, y con esto se va a quedar rezagado el programa de estudio. Sin embargo, al juego se le ha vinculado a la creatividad la solución de problemas de aprendizaje del lenguaje y un sin número de fenómenos cognitivos.

La variedad de las formas de juego junto con los diferentes enfoques de su estudio han dado lugar a una variedad de ideas relativas a sus causas y a las funciones a cuyo servicio puede estar. En este rublo están los juegos didácticos que tienen la finalidad de enseñar y aprender, están encaminados a un fin que es la enseñanza de la lecto-escritura. En esta etapa los juegos son parte esencial de la vida de todo niño, porque está ocupado la mayor parte de su tiempo en este tipo de actividades, aprendiendo, modificando e inventando juegos, y es por eso que este campo es rico, para que el docente lo explote, dándole un giro que permita al niño que el juego deje a lo largo o al fin de este algo más que el sólo placer por jugar.

Los juegos son sumamente provechosos para el aprendizaje de la lecto-escritura, el niño se entusiasma, y le pone atención e interés a lo que está haciendo. Los juegos son una parte del alumno, para el todo gira en relación al juego, y es que para el niño el aprender jugando es lo mejor que les puede pasar porque con el juego no siente ninguna presión de nada no es lo

mismo hacer copias o planas en su libreta que aprender como dice en los carteles jugando a la "tiendita", al "mercado" etc. El juego es la mejor manera de que el alumno aprenda, los objetivos que se han propuesto a favor de él.

El juego ayuda al niño a establecer comparaciones, reflexiona, sobre los hechos que observa, busca soluciones a los problemas que se le presentan.

El juego no es una obligación para el niño es algo que él elige voluntariamente para practicarlo, es espontáneo, voluntario en el que el niño participa activamente. Las actividades se hacen por placer pero en cada juego se pretende como ya se ha mencionado lograr un producto.

En el juego el niño trata de descubrir como son las cosas, como funcionan y que se puede hacer con ellas. Conforme el niño va avanzando de edad también el juego va cambiando de grado de dificultad, cuando el niño cambia su forma de juego refleja las capacidades de nueva adquisición.

El juego mediante sus variadas formas hacen que el niño se le facilite considerablemente el logro del aprendizaje, en este caso, de la lecto-escritura.

El juego es definitivo en el desarrollo del niño.

"En el juego el pensamiento esta separado de los objetos, y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas".<sup>(1)</sup>

---

(1) VYGOTSKY, L.S. "El desarrollo de los procesos pedagógicos superiores". p. 22

Por eso se considera (como se mencionó) el juego como factor definitivo en el desarrollo del niño.

## **2.2 Juegos didácticos que se emplean en la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura**

Algunos juegos que se han realizado para que el alumno haga intentos de escritura y de lectura, así como registrar información, anunciar productos y precios, descubra la necesidad de mantener la estabilidad en la escritura para conservar el significado y que vayan conociendo el contenido de los diferentes portadores de textos con el fin de lograr la lecto-escritura son los siguientes:

Los paquetes:

El maestro proporciona objetos de distintos tamaños, cinta adhesiva y papel o bolsas (sin dibujos) para envolver. Explica que van a jugar, a la paquetería, por lo que cada quién va a envolver lo que le tocó y van a escribir en la envoltura lo que contiene su paquete. El maestro pide a los niños que lean sus propias escrituras, permitiéndole confrontarlo con las de sus compañeros, con el fin de llegar a un acuerdo en cuanto al texto con el que identificaron cada paquete. Cuando todos los objetos están envueltos los juntan y cada vez pasa un niño distinto a tratar de leer el texto de un paquete cualquiera. La lectura se comenta con el resto del grupo. ¿Qué tendrá este paquete?, ¿por qué crees que es un libro? y tú ¿por qué piensas que no? Los niños pueden fijarse, por ejemplo en el tamaño del paquete o en la cantidad de letras del texto para tratar de saber que es lo que contiene.

Cuando la lectura de los textos de los paquetes se ha terminado, el maestro dicta los nombres de los objetos que envolvieron. Otro juego es "juegan al mercado". Este juego favorece al descubrimiento de algunas de las funciones de la escritura. Como favorecen al registro de información cuando hacen la lista del mandado. Los niños juntan materiales que sirvan para jugar al mercado: semillas, palitos, hojas de plantas, juguetes de plástico, cajas, frascos, etc. Organizan el mercado: para ello clasifican el material y deciden que se va a vender en cada uno de los puestos. El maestro sugiere carteles y todos piensan que puede escribirse en ellos.

Algunos dirán que es necesario poner los precios, otros el nombre de las mercancías; es posible que también empleen la conveniencia de escribir algún otro tipo de texto (naranjas sabrosas, jitomates maduros, etc.). El grupo se divide en compradores y en vendedores. Los primeros preparaban la lista del mercado y los segundos escribían los carteles que deseen para sus puestos.

El maestro dirige la actividad de forma tal que unos y otros tengan necesidad de interpretar los textos realizados por sus compañeros y procuran crear un ambiente de juego diciendo, por ej. Don Ramón fijese por favor si esta señora ya compró todo lo que traía en su lista, porque está distraída o ¿qué escribió Doña Rosa, en el cartelito que le puso a los jitomates? por favor léalo usted porque hoy no trajimos lentes y no veo nada, etc. También se puede variar y jugar a la tiendita, la papelería, etc. Otro juego es "El barco cargado", en este juego al tener que pensar en palabras que empiezan igual, los niños realizan un análisis de los aspectos fonológicos de la lengua. Al observar la escritura de esas palabras se dan cuenta de la relación existente

entre sonidos y escritura. El maestro explica el juego: se trata de un barco que venía cargado, ustedes tienen que adivinar que traía, yo les voy a decir solo como empieza el nombre de la carga.

Venía un barco cargado de ma...

Los niños pueden proponer: materiales, maletas, mangos, marranos, mariposas, malos, majaderos, maestros, macetas, etc.

Si algunos proponen una palabra que no comience con la sílaba indicada (por ej. calabazas) el maestro pregunta: ¿Cómo empieza la palabra calabazas? vamos a decirlo, ¿con que sílaba empieza? Algunas veces formula la misma pregunta ante respuestas correctas con el fin de que los niños no tengan la sensación de que solamente se les interroga cuando se equivocan.

El juego continúa de igual forma provocando que sean los niños, quienes propongan las sílabas iniciales. El maestro va haciendo en el pizarrón listas con palabras propuestas ejemplos:

Patos	Ropas	Insectos
Patios	Rocas	Intrusos
Papas	Rodillas	Indios
Papás	Rosas	Inocentes
Pañuelos	Robles	Ingratos

El maestro conduce a los niños a la reflexión acerca de la escritura lee una lista y pregunta: ¿En qué se parecen estas palabras? si porque todas

empezaron con las mismas letras? etc.

Estos juegos se trabajaron en el grado de 1° de la Escuela Primaria "Benito Juárez" de la comunidad de El Aserradero del Municipio de Zapotiltic, Jalisco concluyendo que éstas actividades son la mejor opción para el aprendizaje de la lecto-escritura.

Otro juego es "palabras cortas y largas," donde los niños descubren que el largo de las palabras no depende de las características sino de aspectos lingüísticos (cantidad de sonidos, y consecuente número de letras en su escritura). Adicionalmente, el maestro puede darse cuenta del criterio utilizado por el niño para considerar una palabra larga o corta y si, por ejemplo omite el artículo porque "no es palabra" o "porque tiene muy pocas letras".

El maestro propone decir palabras largas o cortas si dicen por ejemplo "mesa" el maestro pide que le digan otra más. Si los niños proponen "camisa" el maestro pide: vamos a decirlas. Cuando han dicho ambas palabras pregunta: ¿Cuál es más larga, mesa o camisa?

Independientemente de la respuesta, el maestro vuelve a decir las palabras, dando (junto con los niños) una palmada por cada sílaba.

Esto ayudará a que reflexionen si han dado una respuesta errónea o comprueben que fue acertado.

Posteriormente a esta actividad en clase, el maestro invita a los niños a que escriban palabras largas (o cortas) en sus cuadernos y las comenten con sus compañeros.

El maestro proporciona a cada alumno una hoja con un párrafo escrito y les pide que subrayen las palabras largas (o cortas) que ahí encuentren. Con un color, ya sea rojo, etc., las largas y con otro que no sea rojo las cortas.

También pueden subrayar y recortar de periódicos y revistas y pegarlas en su libreta. Es importante que el maestro lea las palabras y pida a los niños justificación de sus producciones ya que por ejemplo, algún niño puede proponer "cocodrilo" como palabra corta sólo porque esta escrita con letra muy pequeña y por tanto ocupa poco espacio.

Cuando los niños empiezan su aprendizaje de la lengua escrita, uno de los modelos más importantes que les permite reflexionar sobre algunas de las características de la escritura es su nombre propio.

El nombre es una palabra muy familiar para los niños y propicia aprendizajes por las siguientes razones:

- Es un modelo de escritura estable, que mantiene sus características independientemente del contexto en el que aparezca.
- Los niños pueden reconocerlo de manera relativamente fácil.

- En la medida en que van reconociendo la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y el sonido inicial pueden establecer relaciones similares con otros nombres y otras palabras.
- Pueden establecer comparaciones entre las características gráficas de su nombre y otras palabras.
- Es un modelo que les permitirá confrontar las diferentes hipótesis que van manejando en su proceso de aprendizaje.
- Cuando los niños conocen pocas letras, el nombre puede servir como un "abecedario". Ponen mayor atención a las letras de su nombre porque las consideran propias.

Con el "juego de los nombres", además se pretende promover el conocimiento y la integración del grupo a través de un juego colectivo. Este juego se realiza desde el primer día de clase y se puede repetir durante todo el año.

El grupo se sienta formando un círculo; el maestro explica que cada quien va a ir diciendo su nombre (sin apellidos) y él va a escribirlos en el pizarrón.

Comienza por el propio: yo me llamo Sergio (escribe su nombre en el pizarrón) a continuación cada niño dice su nombre y el maestro lo escribe. Cuando ha escrito los nombres de todos, el maestro se integra al círculo formado por los alumnos y explica el juego: el primer niño dice su nombre

(ej. Carlos); el siguiente debe decir el nombre del compañero anterior y el propio (ej. Carlos, María), el siguiente debe decir el nombre de los anteriores y el propio (ej. Carlos, María, Hugo). Así se continua hasta que los niños no puedan recordar todos los nombres. El juego se reinicia dos o tres veces más, comenzando cada vez por un niño distinto. En ocasiones, el maestro puede sugerir que alguien busque en la lista del pizarrón un nombre olvidado o en caso de que ningún niño pueda hacerlo, señalarlo y leerlo él mismo.

Con suficiente material escrito a disposición en la actividad "juegos de adivinanzas", el maestro muestra un portador de texto (bolsa, caja, papel, etc.) con algo escrito y dibujado y pregunta al grupo: ¿Este, que será? ¿de que se tratará?, ¿para quién será?, ¿para chicos o para grandes?, ¿por qué creen?, ¿será divertido?, etc. Hacen lo mismo con varios portadores distintos. Si los niños lo solicitan o no tienen idea de que material se trata, el maestro permite que lo exploren o lo hojeen.

El maestro presenta varios portadores y pregunta donde puede encontrarse una información determinada. Ejemplos: ¿En cuál de estos podría estar el programa de la tele?, ¿dónde podrá decir lo que me recetó el doctor?, ¿dónde dirá cuánto tengo que pagar de luz este mes?, etc., después de que los niños han dado su opinión, lee el texto (o los textos) que hayan indicado.

El maestro elige cinco o seis portadores de texto de distinto tipo y los muestra a los niños. Se coloca de espaldas a ellos (o los niños se voltean) para jugar a las adivinanzas.

Lee un párrafo correspondiente a algunos de los portadores elegido y pregunta al grupo: adivinen ¿dónde leí eso? Permite que los niños opinen y expliquen el porque de su respuesta: ¿Cómo se dieron cuenta?, ¿por qué creen que lo leí ahí?, señala otros portadores y pregunta: ¿Eso también lo podría leer?, ¿por qué no? o ¿por qué sí?

El maestro procede como en el uso anterior pero incluye en el material algunos portadores del mismo tipo (dos cartas, tres cuentos; varios periódicos, etc.). Después de leer el párrafo y hacer las preguntas correspondientes agrega: ¿En dónde más se podrá leer algo parecido a esto?, ¿cómo lo saben? señala otros portadores distintos y pregunta cada vez: ¿y en éste ?, ¿por qué sí? o ¿por qué no?

Cuando los juegos anteriores se hayan hecho varias veces, los niños irán reconociendo a que tipo de portador pueden corresponder distintos textos, por ej.:

"Había una vez una princesita..."

"Llegamos Monterrey martes..."

"Mesa: Mueble que se compone de una tabla lisa sostenida por uno o varios pies y que sirve para comer, escribir, jugar, etc".

"Querida mamá, te escribo para decirte..."

Una vez que se han hecho este tipo de juegos, los niños se turnan para ocupar el lugar del maestro; escogen algún portador de texto y hacen "como si" leyeran un cuento, un folleto, etc.; tratando de imitar en cada uso el tipo

de lenguaje e información correspondiente al material elegido para que el grupo adivine de cual se trata.

En la realización de estos juegos el maestro, adicionalmente da información respecto a como se producen esos textos y, de ser posible, lleva a los niños para que visiten una oficina de correos, una imprenta etc. De esta manera los alumnos se darán cuenta de cómo llegan las noticias a un periódico, el proceso de elaboración de éste, en que consiste el trabajo del cartero, etc.

A través de la actividad o juego "juegan a la frutería", niños y maestro acuerdan una convención que les permite otorgar a determinadas palabras conocidas un significado diferente.

Cada niño escoge para sí el nombre de una fruta y lo escribe como puede en una tarjeta que sostiene en sus ropas con un alfiler de seguridad.

El maestro destaca la importancia de esos textos para que él pueda recordar los nombres de las frutas elegidas por cada uno.

Todos se forman en círculo y el maestro explica el juego: Cuando yo diga el nombre de una fruta cualquiera, el que tenga se da media vuelta: Cuando oigan "frutería" todos se cambian de lugar rápidamente, formando nuevamente la rueda para poder seguir el juego. Da un ejemplo: Si yo digo manzana, Juan, que tiene el cartelito que dice manzana, da media vuelta y queda de espaldas a nosotros. Puede salir de esa posición sólo y cuando yo

diga otra vez manzana (y pueda darse otra media vuelta) o cuando diga frutería y todos tengan que cambiarse de lugar.

Con el fin de que el juego resulte más ameno, las palabras que deben ser interpretadas por los niños mediante una acción pueden aparecer mencionadas en un relato hecho por el maestro. Por ej.: Ayer iba caminando y de pronto vi una frutería. ¡Qué manzanas tan rojas había ahí!, ¡y los mangos! ¡eran mangos de manila! También había mangos petacones. De pronto vi las naranjas. El dueño de la frutería me dijo que eran naranjas muy dulces: Naranjas de Montemorelos. Era una frutería con frutas muy sabrosas. Pregunté los precios y me di cuenta que era una frutería muy cara, etc.

#### Variantes

Con la misma organización se puede jugar a la papelería, juguetería, el hospital, los meses del año, o los días de la semana.

En cada caso, los niños escogen nombres relacionados con el tema de juego y cuando el maestro dice por ejemplo: hospital (o juguetería, papelería, año o semana) todos deben cambiarse de lugar.

Se recomienda que siempre cada niño escriba su tarjeta con su nombre.

Por el escogido, con el fin de aprovechar estos juegos para actividades de escritura.

Es conveniente realizar estas actividades al aire libre: si ello no es posible se pueden efectuar dentro del salón de clases.

En el juego "caras y gestos" se pretende que los niños descubran que:

- La comunicación por medio de gestos tiene limitaciones.
- Artículos, pronombres y preposiciones también se escriben.
- Las palabras que no pueden expresarse con gestos, pueden escribirse.
- Un texto puede leerse aún cuando tenga pocas letras.

El maestro propone jugar a "caras y gestos". Aclara qué tipo de tema van a representar con gestos.

Dice, por ejemplo: Vamos a jugar a los personajes de la televisión (o adivinar títulos de películas o de programas de televisión, etc.). Un niño lo representa con gestos y el resto del grupo trata de adivinar el título o personaje de que se trata.

El maestro deja que los alumnos intenten representar con gestos la idea elegida, para que descubran la dificultad de expresar con mímica, etc. Cuando esto ocurre, pregunta: ¿Cómo podremos hacer para decir sin hablar, por ejemplo la, me o de? Probablemente a los niños se les ocurra inventar algún gesto para expresar este tipo de palabras, si es así, el maestro acepta la propuesta y la ponen en práctica.

Como probablemente resultará difícil recordar los gestos convenidos o atinar de que palabra se trata cuando se ha propuesto un solo gesto para "palabras difíciles", el maestro propone escribirlas en tarjetitas separadas para mostrar la correspondiente, cuando sea necesario.

Los alumnos participan en la escritura: ¿Cómo se escribirá la?, ¿y de? ¿y por?, etc. Cuando no sepan, el maestro escribe las palabras e informa lo que dice en ellas. Posteriormente, el niño en turno muestra al grupo la tarjeta correspondiente cada vez que necesite expresar la, por, de, etc. La lectura de estas palabras puede ayudar al grupo aproximadamente al tema que se trata de adivinar.

Por ejemplo, si el título de un programa de televisión empieza con la, los niños sabrán que a continuación de éste artículo sigue un sustantivo femenino singular y podrán proponer: "La hormiga atómica", "La pantera rosa", "La carabina de ambrosio".

Ya que los alumnos encontraron en los juegos una mayor facilidad para el aprendizaje puesto que interactuaban unos con otros manipulando objetos mediante el juego, además sentían que lo que estaban haciendo, era lo más natural para ellos. Observé también que el hecho de jugar los hacía más amigables con los demás compañeros, y puede comprobarse que esta nueva forma de trabajo para el logro de la lecto-escritura es lo mejor, ya que hace años he trabajado con primeros grados utilizando la didáctica tradicional, y no había logrado estos resultados, porque los alumnos solo repetían sin ton ni son lo que aprendían, además que se enfadaban de la forma de trabajar.

Es por eso que desde mi punto de vista los juegos son la mejor manera de lograr el aprendizaje de la lecto-escritura en el niño.

### **2.3 La Actitud del Maestro ante el Juego**

En el plan y programa, de estudio de educación primaria, el propósito central de éste es propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita, haciendo necesario que los niños:

- Logren de manera eficaz el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura.
- Desarrollen la capacidad de expresarse oralmente con claridad coherencia y sencillez.
- Adquieran el hábito de la lectura y se formen como lectores que reflexionen sobre el significado de lo que leen y puedan valorarlo y criticarlo, que disfruten de la lectura y formen sus propios criterios de preferencia y de gusto estético.
- Sepan buscar información, valorarla, procesarla y emplearla dentro y fuera de la escuela como instrumento de aprendizaje autónomo.
- Para lograr todo esto se le ha dejado al maestro una amplia libertad en la selección de técnicas y métodos, para la enseñanza inicial de la lecto-escritura. Los maestros utilizan diversas técnicas que corresponden a

diferentes orientaciones teóricas y prácticas arraigadas en la tradición de la escuela mexicana.

"Sea el método que el maestro emplee para la enseñanza inicial de la lecto-escritura ésta no se reduzca al establecimiento de relaciones entre signos y sonidos, sino que se insista desde el principio en la comprensión del significado de textos".<sup>(2)</sup>

Sin embargo esto no sucede porque la mayoría de maestros al optar por la concepción conductista su actitud es un tanto pasiva quizás conformista, y es que para algunos maestros lo importante es mantener a los alumnos callados, sentados, sin moverse mucho, tener el grupo callado totalmente en orden, condicionando a lo que el maestro diga, para el profesor lo importante es que el alumno logre el objetivo deseado, sin importar si como lo hace esta de acuerdo con las expectativas del alumno, por lo regular en esta corriente la actitud ante el juego es negativa, y es que como se mencionó anteriormente el profesor no permite el "desorden" del grupo y por consiguiente rechaza el aprendizaje a través de las actividades lúdicas, el juego no le interesa para nada siente que está perdiendo el tiempo y que no va a lograr el objetivo deseado.

Sin embargo en la corriente constructivista la actitud del docente es muy diferente a la que se adopta en el conductismo, aquí no hay exposición, verbalismo, demostración, ni estímulo respuesta.

---

(2) S.E.P. "Plan y Programas de Estudio Educación Básica Primaria". p. 22

Sino que el maestro es el guía, el que orienta las actividades a realizar dentro y fuera del aula, induce en el alumno estrategias para un mejor logro del aprendizaje, por medio de la interacción con el objeto de estudio, esto lo hace a través del juego está abierto al cambio y dentro de ese cambio esta la realización de juegos para lograr el aprendizaje en el alumno, puesto que el maestro debe propiciar el conocimiento, hacer que los niños reflexionen y aprendan características de la lengua oral y escrita.

Las actividades que se proponen en la modalidad de juegos didácticos se basan en la teoría constructivista del aprendizaje, en el proceso que sigue el niño para comprender nuestro sistema de escritura y en la acción pedagógica que tiene lugar en el entorno escolar.

Dichas actividades se plantean en términos de alternativas en tanto que permiten al maestro que las aplica crear y diseñar diversas situaciones didácticas a través de las cuales - tomando en cuenta las diferencias de conceptualización acerca de lo que se lee y se escribe - propicie y favorezca el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

El aprendizaje de la lecto-escritura desde la postura teórica conductista y constructivista

Todo trabajo que el docente realiza debe de tener un sustento teórico, sea cual sea la corriente que se maneje.

Dentro del trabajo docente tradicional la posición psicopedagógica es el conductismo que se basa en una didáctica tradicional unidireccional, basada

en el estímulo-respuesta: Dentro de ésta el alumno es un ser pasivo, receptor del conocimiento, no existe la reflexión ni el análisis.

La concepción epistemológica materialista mecanicista afirma que el conocimiento se adquiere por medio de los sentidos y que la influencia externa es determinante.

El aprendizaje es considerado como un cambio de conducta inmediata y observable. El maestro, dentro del aula, refuerza las conductas que él considera socialmente aceptables y rechaza las que no son convenientes mediante premios y castigos, el alumno es un ser receptivo a los estímulos del ambiente que le rodea.

De esta concepción de aprendizaje se deriva un conocimiento tópico, el docente utiliza situaciones comunes y supuestamente (según él) de fácil acceso e interés para el niño.

Para el logro de sus fines el maestro planea su trabajo en base a metas inmediatas y de gran facilidad para comprobar el fin del objetivo.

Esta situación didáctica se inicia con una motivación artificial, ya sea un cuento, una lámina, una ilustración de una página de libro de texto, todo esto muy lejano a los intereses y necesidades reales del niño, se continua con actividades rígidas como la realización de una copia o la elaboración de una plana para terminar con la evaluación que esta basada como ya se dijo antes en premios y castigos.

Las estrategias o acciones de que se vale el docente para la realización de su trabajo son: La exposición, el verbalismo y la demostración abstracta de hechos y fenómenos marcados en los programas de aprendizaje, logrando una relación maestro-alumno desigual puesto que es él maestro el que transmite su saber al alumno.

En esta corriente educativa el contexto que rodea a maestro-alumno no es tomado en cuenta.

"La postura constructivista se basa en las aportaciones de diversas corrientes psicológicas asociadas genéricamente a la psicología cognoscitiva: el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognoscitivos, la teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural vygostkiana y algunas teorías instruccionales entre otras". <sup>(3)</sup>

El constructivismo postula la existencia y la prevalencia de procesos activos en la construcción del conocimiento.

La corriente social materialista dialéctica asigna a la educación un papel preponderante como movilizadora de los individuos hacia la transformación de su realidad; la principal meta de la educación es crear hombres, inventivos y descubridores que tengan espíritu crítico con capacidad de verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece.

El núcleo del conocimiento del hombre en su vida cotidiana es la actividad teórico-práctica. En esta corriente se opta por una psicología de

---

(3) DÍAZ Barriga Arce, Frida. "El Aprendizaje Significativo desde una Perspectiva Constructivista". p. 24

carácter genético que le da la misma importancia al sujeto y al objeto debido a que existe una constante interacción entre ambos.

En esta teoría se enuncian las características del desarrollo intelectual que se enmarcan en estados específicos que retoma la pedagogía operatoria.

Para conjuntar las posibilidades intelectuales de los alumnos con los contenidos de aprendizaje para lograr un acercamiento de calidad con el objeto de estudio.

El aprendizaje es un proceso dialéctico de construcción del conocimiento llamado latente porque el individuo lo va a utilizar cuando sea necesario no cuando se lo exijan.

El tipo de conocimiento de esta corriente es situacional y resulta más significativo para el niño en cuanto lo involucra e interroga, permitiéndole ubicarse en el mundo.

Para propiciar el aprendizaje el maestro planea su situación didáctica partiendo del deseo del niño por conocer temas planteados de acuerdo a su realidad y a sus necesidades.

La planeación implica las siguientes estrategias didácticas: Dinámicas participativas en donde se adopten actitudes que propicien relaciones de cooperación entre profesores y alumnos; como trabajar colectivamente: La elección de problemáticas para abordar en forma teórico-práctica las cuestiones a indagar con propósitos definidos. La labor del maestro es la de

crear situaciones de aprendizaje en condiciones favorables para conseguir que el alumno se apropie de los contenidos de enseñanza, basados en una observación constante, sugerir actividades, llamar la atención sobre aspectos inadvertidos, introducir nuevos materiales, anotar información, propiciar el conflicto cognitivo, el intercambio de información y la discusión. El alumno debe ser un sujeto activo cuestionador de la realidad o del contexto que lo rodea, debe ser un sujeto comprometido con el grupo, que interactúa con su maestro aportando iniciativas e ideas para lograr la construcción del conocimiento.

Se mencionan tres aspectos que deben favorecer el proceso instruccional; estos son: el logro del aprendizaje significativo, la comprensión de los contenidos escolares y la funcionalidad de lo aprendido.

La postura constructivista rechaza la concepción del alumno como un receptor o reproductor de los saberes, tampoco acepta la idea de que el desarrollo es una acumulación de aprendizajes específicos.

La interacción maestro-alumno se manifiesta en la reflexión de la acción recíproca pues el alumno reflexiona acerca de lo que oye decir al docente o lo que ve hacer, y reflexiona también sobre su propia ejecución.

El docente a su vez se pregunta lo que el estudiante revela en cuanto a conocimientos o dificultades en el aprendizaje y trata de ayudarlo lo mejor que puede. De este modo la calidad del aprendizaje dependerá en gran medida de la habilidad del docente para adoptar su demostración y su descripción a las necesidades cambiantes del alumno.

### III. CONCLUSIONES

El juego ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado.

Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar se ejercitan en el uso del material de juego y de su propia actividad.

Por medio del juego los niños aprenden a conocerse así mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean, actúan de acuerdo con sus necesidades, se realizan así mismos; tienen ocasión de ser ellos.

La buena disposición del docente frente al juego es importante para que el niño pueda aprovechar al máximo los beneficios del juego.

Todo maestro sabe que no hay contradicción alguna entre jugar y aprender ya que los niños aprenden mediante el juego, y por su propia iniciativa constituyendo una importante aporte para sus clases.

Los niños aprenden especialmente mientras juegan, dependiendo también de que se les ofrezca un juego que les brinde la oportunidad de aprender lo pedagógicamente deseable y de que los estimule a enfrentarse con lo ofrecido.

La ayuda que le debe brindar el docente es como guía de su juego mediante ofrecimiento de aprendizaje.

El juego es un factor determinante en el desarrollo del niño, para el todo lo que le interesa es la realidad del juego.

Para el alumno aprender mediante el juego es algo significativo, para él estar en contacto con el objeto de estudio es facilitar su aprendizaje.

El juego es parte esencial de la vida del niño.

En lo que respecta a la escuela considero que la mejor manera que hay para que el niño logre apropiarse del aprendizaje de la lecto-escritura, es mediante los juegos, ya que el niño se siente más libre menos presionado y con deseos de aprender (jugando).

El maestro debe actuar guiando y encaminando al niño de la mejor manera haciendo que a través de las actividades lúdicas el alumno, reflexione, analice, e interactúe con el objeto de estudio para apropiarse del conocimiento, y ser un niño analítico, autónomo capaz de poner en práctica los conocimientos adquiridos y ser capaz de transformar su propio entorno, esto con la guía del docente.

Por consiguiente se hace un análisis del conductismo y del constructivismo siendo este último (desde mi punto de vista) la mejor alternativa para lograr alumnos analíticos, autónomos que puedan reflexionar.

Propongo que los docentes intenten trabajar con estas nuevas estrategias para que el alumno logre mediante el juego el aprendizaje y que

para él sea atractivo y significativo y nos apartemos un poquito de lo que son las prácticas tradicionales en el aprendizaje, que solo nos darán alumnos mecanicistas, repetitivos, etc.

Ya que el conductismo basa su aprendizaje en lograr metas inmediatas, con un cambio de conducta observable. Su pedagogía es tradicional y receptiva, mientras que su didáctica es tradicional unidireccional, donde el objeto de estudio actúa sobre el sujeto; y sus estrategias son: exposición, verbalismo y demostración.

En el conductismo se da la evaluación como una medición de productos a juicio de expertos.

En tanto que en el constructivismo el aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento, maneja la pedagogía operatoria, la didáctica crítica en esta corriente el sujeto interactúa con el objeto de estudio y viceversa, la evaluación es ampliada cualitativa paralela al proceso de aprendizaje, sus propósitos son en base a necesidades o intereses. Sus estrategias son dinámicas participativas, la relación que se da entre maestro-alumno es con la finalidad de aprender por medio de la interacción el maestro es propiciador del aprendizaje el alumno es constructor reflexivo de su propio conocimiento.

Lo que es común en el aprendizaje de la lengua oral y escrita es la búsqueda de significación.

#### IV. BIBLIOGRAFÍA

BRABOSA, Heldt Antonio. "Como Han Aprendido a Leer y Escribir los Mexicanos". 4a. ed. Ed. Pax. México, 1998.

BRASLAVSKY, de P. Bertha. "La Querrela de los Métodos en la Enseñanza de la lectura". 1a. ed. Ed. Kapelusz. México, 1962.

DÍAZ Barriga Arce Frida. "El Aprendizaje Significativo desde una Perspectiva Constructivista". Educar, La revista de Educación. Año 1. No. 4. 1993. 24 p.

FERREIRO, Emilia y Teberosky Ana "El Sistema de la Escritura en el Desarrollo del Niño". 12a. ed. Ed. Siglo XXI. México, 1991.

FERREIRO, Emilia y Gómez Palacios Margarita. "Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura" 3a. ed. Ed. Siglo XXI. México, 1984.

S.E.P. "Plan y Programa de Estudio, Educación Básica Primaria". México, 1993.

VYGOTSKY. "El Desarrollo de los Procesos Pedagógicos Superiores" México, 1998. 22 p.