

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

UNIDAD 094, DF. CENTRO.

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PLAN 1994

**MATERIAL DIDÁCTICO PARA APOYAR EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA UTILIZANDO EL
JUEGO COMO ESTRATEGIA.**

**PROYECTO DE INNOVACION DE ACCION DOCENTE QUE PARA OBTENER
EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACION.**

PRESENTA:

ANABEL DIAZ FIGUEROA.

ASESOR: M. EN C. VICENTE PAZ RUIZ.

MEXICO D.F. MAYO DE 2005.

INDICE.

INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I	4
Contextualización	4
Problemática	5
Expectativas	6
Metodología y diseño de la investigación	7
Diseño de la investigación.....	9
CAPÍTULO II	
LOS MATERIALES DIDÁCTICOS Y EL JUEGO COMO APOYO AL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA LECTO – ESCRITURA	12
1.1 Fundamentos filosóficos	12
1.2 Las etapas del desarrollo del niño y sus necesidades de juego en cada una. Aplicaciones al aprendizaje.	17
1.3 Los materiales didácticos como apoyo a los procesos educativos. Su relación con el juego.....	23
CAPÍTULO III	
LOS JUEGOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS OBJETO DE ESTA PROPUESTA, SUS CARACTERÍSTICAS Y USO	40
2.1 El Dado	42
2.2 La Sábana de Palabras	43
2.3 La Perinola	44
2.4 Los Globos con Sílabas	44
2.5 El Crucigrama para Brincar	45
2.6 Las Tarjetas con Sílabas	46
2.7 La Oca de Lectura	47
CAPITULO IV	
Resultados cuantitativos de la encuesta.....	49
Resultados cualitativos de la encuesta.....	50
Conclusiones.....	54
BIBLIOGRAFÍA	56
ANEXOS	59

INTRODUCCIÓN

La Universidad Pedagógica Nacional me ha brindado la oportunidad de conocer horizontes que enriquecen la forma en que concibo mi labor docente, he podido construir nuevos conocimientos que me permiten mejorar mi forma de dirigir las actividades de aprendizaje con los niños. También me ha permitido analizar el proceso de enseñanza aprendizaje, encontrar algunas de sus debilidades y ser capaz de hacer propuestas para superarlas.

Una de la debilidad que siento más urgente de superar es el diseño de materiales y juegos didácticos que apoyen el proceso de adquisición de la lecto - escritura en los niños de los primeros grados de educación primaria, campo en el que poco se ha investigado y desarrollado, pero donde urgen ideas nuevas que contribuyan al mismo tiempo a eliminar la monotonía en el salón de clases, lograr un aprendizaje significativo en un ambiente lúdico para los niños y convertir la experiencia docente en una actividad relajante y estimulante para el maestro.

Esta idea ha incentivado mi creatividad en la búsqueda de materiales y juegos que respondan a estas necesidades y sean también prácticos y económicos, el resultado de esa búsqueda es la propuesta pedagógica que presento, donde pretendo demostrar que *El Dado, La Sábana de Palabras, La Perinola, Los Globos con Sílabas, El Crucigrama para brincar, Las Tarjetas con Sílabas y La Oca de Lectura*, como materiales y juegos didácticos básicos para la adquisición de la lecto - escritura en el salón de clases, pueden ayudar a mejorar en forma significativa estas actividades, siendo a la vez atractivos para los niños y un auxiliar para los padres de familia que deseen apoyar a los niños en este proceso.

CAPÍTULO I

PROBLEMATICA

CONTEXTUALIZACION

Como docente, me preocupa mucho el problema de las formas que utilizan los maestros para iniciar con los niños el proceso de aprendizaje de la lecto – escritura, he vivido la monotonía de las "planas"; la repetición de sílabas sin significado; los castigos para forzar a los niños a realizar actividades sin sentido, lejanas al enfoque comunicativo y funcional del lenguaje y otras actitudes que convierten a los salones de los primeros grados en lugares de castigo. El observar el poco interés de los niños en las actividades que se les proponían, me llevó a buscar propuestas innovadoras, agradables y prácticas para solucionar el problema. Entre otras cosas, me propuse a crear juegos y materiales que hicieran del aprendizaje algo agradable y significativo para los niños.

El Dado, La Sábana de Palabras, La Perinola, Los Globos con Sílabas, El Crucigrama para brincar y Las Tarjetas con Sílabas, fue una de las mejores alternativas, al aplicarlo note que los niños se interesaron en las actividades, el aprendizaje se volvió emotivo, divertido y los comentarios de los niños y padres de familia fueron muy elogiosos. Todo esto me incentivó para seguir adelante y me anima a proponer a otros compañeros estas estrategias cuyo objetivo es contribuir a mejorar la práctica docente de manera sencilla y directa, aplicable al salón de clases.

Para el diseño de estos materiales fue necesario tomar en cuenta las características de los niños que están iniciando el proceso de adquisición de la lecto-escritura, conocer los propósitos de nuestros planes y programas educativos, estudiar las características y finalidades de los materiales didácticos y, finalmente, probar el material y poder recomendárselo a los maestros como una alternativa que realmente les ayudará en su labor diaria.

Antes de proponer los juegos que he diseñado y el material que se utiliza me surgieron muchas dudas: Me funcionó sí, pero... ¿será igual para otros grupos

y otros maestros?... ¿Existen otras propuestas acerca de este problema?... ¿Hay investigaciones hechas al respecto?.. ¿Hay otros maestros que están innovando materiales y con quienes pueda intercambiar experiencias?

Estas son las dudas que mueven la presente investigación, si los resultados arrojan como conclusión que el material es una solución adecuada a muchos problemas del salón de clases y que son útiles en diferentes situaciones, me sentiré muy orgullosa de presentarlo como una contribución para elevar la calidad de la educación que presto a los niños.

PROBLEMATICA

El aprendizaje de la lecto-escritura es uno de los aspectos donde más frecuentemente se cae en monotonía: planas, repeticiones, copias son para muchos maestros la única forma de enseñar a los niños...

Surge como necesidad básica la búsqueda de otros caminos, existen propuestas nuevas métodos y metodologías activas sólo que algunos aún no son comprendidos o son propuestas difíciles de aplicar en un salón de clases con 40 alumnos que presentan diferentes niveles de maduración, ¿qué alternativa se puede ofrecer al maestro?

Pienso que la solución está en la sencillez, buscar y presentar a los maestros ideas sencillas, pero prácticas, aplicables a su labor diaria con los niños, probadas en escuelas oficiales con diferentes tipos de alumnos y donde se ha demostrado su eficacia, esto es lo que piden muchos maestros.

El problema fundamental tiene entonces las siguientes interrogantes, que pretendo resolver en esta investigación:

- ¿Qué tipo de actividades y materiales son atractivos para los niños y les pueden ayudar a adquirir la lecto-escritura de manera agradable y significativa al mismo tiempo?
- ¿Qué papel juega el material didáctico en el aprendizaje de la lecto-escritura?
- ¿Qué propuestas innovadoras existen en juegos y materiales didácticos para el aprendizaje de la lecto - escritura?
- ¿El material didáctico y los juegos que presento puede ser un auxiliar eficaz para que los alumnos adquieran la lecto escritura de manera significativa y divertida?

EXPECTATIVAS

Con la utilización de los juegos y materiales didácticos que se presentan se eleva el aprovechamiento escolar de los niños del primer ciclo de educación primaria, se rompe la monotonía en el salón de clases y se logra incentivar a los niños al aprendizaje de la lecto-escritura.

Por lo tanto considero la importancia de dar a conocer los materiales didácticos para apoyar el proceso de lecto-escritura, como una alternativa en el trabajo con los primeros grados de educación primaria: *El Dado, La Sábana de Palabras y la Perinola*, con sus juegos y variaciones para primero y segundo año.

- Contrastar los resultados de aprendizaje entre grupos que utilicen el material didáctico propuesto y grupos control, que no lo lleven.
- Analizar las opiniones de padres de maestros, niños y padres de familia al principio, durante y al final de un año escolar al emplear con los niños los materiales y juegos propuestos.
- Demostrar que se observa una mejora en los procesos de adquisición de la lecto-escritura utilizando los juegos y materiales propuestos.

- Una vez comprobada su utilidad, generalizar la propuesta de uso de estos materiales a otras escuelas primarias, teniendo como base la investigación realizada y los resultados obtenidos.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Para conocer y estudiar los fenómenos educativos es necesario ser parte de ellos, vivir sus momentos, es difícil que investigadores ajenos al magisterio puedan desarrollar conclusiones válidas, pues con todo y su mejor disposición, son ajenos a las realidades que los maestros frente a grupo vivimos día con día. La investigación educativa realizada por maestros cobra, por tanto, gran importancia.

Para la presente investigación retomo los métodos de investigación tradicionales de las ciencias sociales, siendo una investigación experimental, de nivel fáctico, porque está basada en hechos, donde la recolección de datos a través de cuestionarios aplicados a grupos: 3 experimentales y un grupo control, me permitió analizar e interpretar resultados para plantear soluciones que puedan generalizarse, pero se ve enriquecida con un enfoque etnográfico, pues los investigadores somos maestros que hemos vivido, y experimentado, día con día el problema planteado y fuimos participantes y observadores de la experiencia, logrando así una investigación participativa y cualitativa.

Para evaluar el material didáctico como tal se retomo los principios propuestos por Imid G. Nerici, en su obra *“Hacia una Didáctica General Dinámica”*¹ y Jerry Mac Linker, en *“Diseño de Material Visual Didáctico”*² quienes exponen las características más importantes en el diseño de materiales didácticos de todo tipo, éstas fueron tomadas en cuenta para la elaboración de material que se presenta

¹ Imid, G. Nerici.- *Hacia una Didáctica General Dinámica* , Argentina, 1973

² Mac Linker, Jerry.- *“Diseño de Material Visual Didáctico”* - Ed. Pax - México, México, 1971.

sobre todo, en los puntos a considerar para su evaluación y operatividad, por tanto fueron retomados en el diseño de las encuestas que se aplicaron a los maestros y padres de familia participantes en la investigación de campo, los principios que menciono están ampliamente explicados en el capítulo II de esta investigación.

Para demostrar que, aplicando los principios constructivistas del juego, *el conflicto, la acción, la interacción social, la construcción asintótica del conocimiento y la transferencia del aprendizaje a las situaciones de la vida real*³, sobre los que descansa el diseño de los materiales y juegos que se presentan, los niños adquieren el conocimiento de manera atractiva y esto mejora su aprendizaje, reflejándose en el mejoramiento de indicadores educativos como elevación del aprovechamiento escolar, disminución del índice de reprobación y de la deserción escolar, se complementó la investigación con el análisis inferencial de los resultados finales de estos indicadores escolares, que considero significativos, pues señalan aspectos del trabajo escolar que pretendo mejorar con la presente propuesta. Los datos se recogieron a final del año escolar y se compararon entre los grupos piloto y control. Esta parte constituye la investigación cuantitativa. (los principios mencionados se detallan en el capítulo II)

³ Caballero, Ramos Romeo Froylán.- *“Aritmética con regletas de colores”, uso de las regletas de colores de Cuisnaire para el aprendizaje de la aritmética básica. Un enfoque basado en el constructivismo – humanista-transformador, tratando de mexicanizar la utilización de este material didáctico.*- Serie Museo Didáctico de las Matemáticas.- Impresos Lerma.- 2ª. Ed., Méx., 2000.- p.4

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

- Durante el diseño del presente proyecto de investigación se fue realizando la investigación bibliográfica, para situar mi objeto de conocimiento dentro de un marco teórico general y conocer el estado del arte que guardan las investigaciones acerca de material didáctico, iniciándose así la investigación bibliográfica, como primer paso de investigación.

- El siguiente paso fue la selección de cuatro grupos de primer grado de educación primaria, con maestros que deseen participar en la investigación, tres participaron como grupo pilotos y uno como grupo control. Se cuenta con los grupos 1° "A", 1°"B", 1°"C" y 1° "D" de la escuela primaria "David Alfaro Siqueiros", en el municipio de Ecatepec, Estado de México, grupos que iniciaron el año escolar con 38 alumnos cada uno, sin selección previa, así cada muestra contó con niños que llevaron preescolar y niños que es la primera vez que asisten a la escuela, con edades de los 5 años, 8 meses a 7 años, de nivel socioeconómico clase media, urbano.

Los salones de clases están ubicados uno junto al otro, compartiendo el ambiente escolar en cuanto a ruido y otros distractores, los horarios de trabajo fueron los mismos para los cuatro grupos, de lunes a viernes, de 8 a 12:30 hrs., contando cada uno de ellos con una hora de Educación Física a la semana, impartida por el mismo profesor, los grupos tomaron también una sesión de clases en el Aula de Apoyo Didáctico y un sesión de Rincones de Lectura cada quince días, alternando las sesiones.

Las maestras que participaron en la muestra son maestras entusiastas, de edad madura, casadas y con doble turno en la zona, así algunas de las variables que pudieran afectar la investigación están, dentro de lo posible, controladas, pues no existen diferencias importantes que pudieran afectar los resultados, la única variable a contrastar será la utilización del material didáctico.

Los grupos que utilizaron los juegos y materiales fueron el 1ºB, 1ºC y 1ºD, el grupo 1ºA, fue el grupo control.

- El siguiente paso de la investigación fue organizar pláticas con las maestras participantes, a fin de enterarlas de los objetivos de la investigación, mostrarles el material didáctico y su uso.

-Posteriormente se pidió a las maestras participantes que respondieran los cuestionarios iniciales, para después recogerlos y analizarlos, registrando los resultados como evaluación inicial del proceso.

- Se aplicaron cuestionarios de proceso, para llevar un control acerca de los resultados que se fueron obteniendo.

- Se aplicaron los cuestionarios finales a los maestros, registrándose sus resultados para analizarlos y poder elaborar conclusiones.

CRONOGRAMA:

1. Investigación bibliográfica. (julio y agosto de 2003)
2. Selección de grupos y maestros para la aplicación del material didáctico. (tercera semana de agosto, durante el inicio de clases del ciclo escolar 2003 - 2004)
3. Pláticas con los maestros de los grupos seleccionados para comentar con ellos la forma en que se llevará a cabo el experimento y presentarles los materiales. (últimos días de la tercera semana de agosto de 2003)
4. Aplicación de cuestionario inicial a maestros. (septiembre de 2003)
5. Trabajo en los diferentes grupos, unos aplicando el material didáctico presentado y otros sin usarlo. (ciclo escolar 2003 - 2004)
6. Aplicación de cuestionario final a los maestros, para conocer sus opiniones y resultados obtenidos con la aplicación del material. (mayo de 2003)

7. Obtener los datos cuantitativos de los indicadores de cada grupo en aprovechamiento escolar, índice de reprobación y deserción, compararlos para obtener conclusiones. (junio – julio de 2004).
8. Evaluación de resultados. (junio - julio de 2004)
9. Conclusiones y elaboración del informe final. (julio y agosto de 2004)

CAPÍTULO II

LOS MATERIALES DIDÁCTICOS Y EL JUEGO COMO APOYO AL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA LECTO – ESCRITURA

1.1 Fundamentos filosóficos.

Mi propuesta es precisamente el desarrollo de materiales didácticos novedosos, útiles y económicos que permitan contribuir a despertar en los niños el interés por aprender, por acercarse al mundo infinito y maravilloso que se abre cuando empiezan a leer y se fundamenta en la idea de que todos podemos aprender con gusto, si se nos proporcionan los elementos necesarios. Esta idea aparentemente sencilla, conlleva una serie de planteamientos novedosos como aceptar las capacidades que todo ser humano posee e implica una idea acerca del aprendizaje como un acto humano al alcance de todos, teniendo como base el reconocimiento de la dignidad humana. En este modelo de pensamiento humanista es necesario analizar el papel de la educación en la vida del individuo y del maestro ante estas perspectivas.

Todo acto educativo, como todo acto humano, ocurre en un momento y un lugar preciso y se fundamenta en ideas que son el fruto tanto de la historia de la comunidad como del desarrollo del pensamiento de cada persona. Los seres humanos desarrollamos cada uno nuestra propia filosofía de la vida, a veces fruto de la ideología dominante, pero, en el mejor de los casos, fruto de la reflexión, el trabajo y la experiencia.

El momento histórico que vivimos está delimitado por organismos como la UNESCO y el Banco Mundial, este último propone una nueva ortodoxia educativa, que es necesario conocer y tener en cuenta para las propuestas educativas que se desarrollen uno de sus principales planteamientos es: *La lecto-escritura, la aritmética, y en menor medida las ciencias, son los objetivos prioritarios de la*

*reforma. Es sobre todo en estas áreas donde es preciso obtener mejores niveles de aprendizaje.*⁴

Considero que los materiales responden a este planteamiento, pues apoyan al objetivo prioritario de la reforma que es la lectura y la escritura, pero lográndose un mejor nivel de aprendizaje, que trasciende a la mera memorización de contenidos, pues desarrollan diversas facetas de la personalidad de los niños, de manera interactivo e integral.

Mi planteamiento, tiene como fundamento la idea de una escuela democrática donde se reconoce que los niños son tan inteligentes como las personas mayores y que entre todos pueden tomar las mejores decisiones. El maestro y los niños forman parte de una comunidad donde todos aprenden de todos.

Los niños tienen que aprender a escucharse unos a otros, a ayudarse, a entender las razones de los demás y a convivir en libertad, sin abusar de los otros, conociendo sus derechos, sus límites y sus obligaciones, los maestros son los encargados de coordinar las actividades y los acuerdos del grupo.

El conocimiento científico y la tecnología actual se modifican a velocidades increíbles, vivimos actualmente en una sociedad del conocimiento que requiere de personas dispuestas al cambio, a la innovación y al aprendizaje constante, entonces el papel de la escuela debe cambiar, si no se quiere correr el riesgo de quedar obsoleta o convertida en un objeto de adorno o de lujo, sin aplicación práctica, luego entonces ¿Cuál es el papel y la misión de la escuela en la sociedad del conocimiento?

Su papel sigue siendo el de distribuir conocimientos, pero ahora se debe

⁴ Hargreaves, Andy; Earl, Lorna, et al. (2001). "La nueva ortodoxia educativa" en Aprender a caminar. La enseñanza más allá de las materias y los niveles.. Barcelona, Ediciones Octaedro. pp. 15-28

buscar que sean conocimientos productivos, que se puedan aplicar a la vida de las personas y a su labor, ya no es posible conocer Historia, por ejemplo, sin aplicar las experiencias de los hombres del pasado a la vida actual.

En el artículo *El conocimiento, la escuela responsable, la persona educada*, que forma parte de la antología básica de la UPN “Grupos en la escuela”⁵ se proponen las especificaciones que debe reunir la escuela de la sociedad del conocimiento de los años dos mil:

- Debe proporcionar alfabetismo universal de nivel alto.
- Infundir en los estudiantes motivación para aprender y disciplina para continuar aprendiendo.
- Debe ser abierta tanto a las personas altamente educadas como a los que no tuvieron acceso a la educación en sus primeros años.
- Escolaridad que dé conocimientos como sustancia y como proceso.

Las escuelas del siglo XXI saben que su misión principal es dotar a los alumnos de un alfabetismo funcional, hacer a los educandos personas capaces de entender lo que leen y de llevar a la práctica lo leído. Lo que se puede lograr si cuidamos desde la forma en que cada persona accede a la lectura y a la escritura, procurando que desde un principio sea una actividad significativa y divertida que motive a continuar aprendiendo y desarrollar las habilidades lectoras, responsabilidad muy importante de los maestros de los primeros grados.

Las ideas educativas actuales, son el resultado de toda una historia de pensamiento desarrollado por filósofos y pedagogos, que podríamos situar desde los griegos o antes, pero consideramos a los griegos como los primeros que buscaron la sabiduría apartándose de ideas mágicas y tratando de perfeccionar el pensamiento, por ejemplo, por Sócrates, como lo refiere Platón, en los *Diálogos*,

⁵ Universidad Pedagógica Nacional.- Antología básica “Grupos en la Escuela”.- Licenciatura en Educación, Plan 1994

nos permite acercarnos a la *Mayéutica*, método para hacer pensar a los hombres y ayudarlos a encontrar por sí mismos el conocimiento. Idea muy cercana a los enfoques actuales de la educación.

Merece especial atención el *Menor*, donde Sócrates sostiene que “...no se aprende nada y que no se hace sino recordar ...”⁶ y, demuestra lo dicho haciendo que un esclavo deduzca por sí mismo el teorema de Pitágoras, proporcionándole solamente datos y preguntas que lo muevan a reflexionar, ante el asombro de quien está hablando con él. Considero válida esta actitud, sin embargo, ¿dónde queda entonces el papel del maestro? Es necesario considerar, que, aunque el esclavo pudo encontrar las respuestas, jamás lo habría hecho sin la presencia de Sócrates. De la misma manera, el papel actual del maestro debe ser como el del gran filósofo, proporcionar los elementos a los alumnos para ayudarlos a que por sí mismos descubran el conocimiento.

Es necesario considerar, también algunos conceptos que condicionan la práctica diaria de la docencia, por ejemplo, una idea muy arraigada es la de valorar el tiempo que ha pasado un maestro frente grupo como su “experiencia”. Para esta propuesta ha sido necesario modificar la idea de “experiencia”, pues, se trata más bien de proponer nuevas ideas, que puedan modificar la forma de trabajar dentro de un salón.

El Maestro Pablo Flores del Rosario, en su libro *Filosofía y Docencia para Profesores*, nos da los elementos necesarios para considerar la necesidad de estar abiertos a nuevas experiencias en nuestra labor cotidiana, el Maestro Flores expresa: “¿Qué es la experiencia?, “el número de años que llevo haciendo lo mismo de la misma forma”, la gente responde de inmediato, así se considera a la experiencia por sus resultados y se olvida su proceso. Centrémonos en el proceso.

⁶ Platón, “*Diálogos Socráticos*”.- Grolier Internacional, Edit. Cumbre, México, 1978

*Una misma cosa no puede convertirse para uno en experiencia nueva. Pero un nuevo hecho inesperado puede proporcionar al que **posee experiencia** una experiencia nueva. El que experimenta se hace consciente de su experiencia, se vuelve un experto: gana un horizonte en el cual algo puede convertirse para él en experiencia.*

*La **verdad de la experiencia** contiene referencia a nuevas experiencias. La persona que llamamos experimentada no es sólo la que se ha hecho a través de la experiencia, sino alguien que está abierto a nuevas experiencias...." ⁷ Esta definición de experiencia y de experto nos permitirá, en la presente investigación el planteamiento de nuevas posibilidades para enriquecer la labor pedagógica ya que se trata de ofrecer nuevas experiencias al maestro, que enriquezcan su labor.*

Propongo a los maestros utilizar el material como una nueva alternativa que, una vez vivida les permitirá evaluar resultados y decidir cambios.

Es una verdad conocida por todos que el juego es un necesidad de los niños, que les permite desarrollar diversas partes de su personalidad de manera integral y son un recurso que debe ser básico en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por ello mi material se basa en juegos.

“Una revisión de los estudios dedicados al juego indica que los psicólogos y profesores actuales lo conciben como un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. (Caplan y Caplan, 1973).⁸

⁷ Flores del Rosario Pablo.- “Filosofía y Docencia para Profesores”, publicaciones del ISCEEM, 1999, 42

⁸ Grupo Editorial Océano.- *Manual de Psicología y Pedagogía. Vol 1.-* Barcelona, 1998.Pp. 2000.

1.2. Las etapas del desarrollo del niño y sus necesidades de juego en cada una. Aplicaciones al aprendizaje.

Cuando se trata de motivar a los niños para interesarlos por un nuevo conocimiento, hay pocos terrenos tan ricos como el grupo escolar del que el niño forma parte, pero es importante que, antes de iniciar una actividad se tenga un conocimiento adecuado de los principios y un desarrollo de las habilidades básicas requeridas, para que los juegos sean proporcionales al interés y las capacidades de los niños, para asegurar de que no caigan en frustraciones o en aburrimiento, por ello es necesario tener una idea acerca de las posibilidades de los niños en cada etapa de su desarrollo, a fin de ofrecerles juegos y materiales que realmente los incentiven para seguir aprendiendo. mi objetivo es que cada niño pueda aprender a su propio ritmo, dándole tiempo para que desarrolle el conocimiento y las habilidades requeridas antes de moverse al siguiente juego, donde encontrará retos más difíciles, pero más divertidos.

El desarrollo de esta propuesta ha requerido revisar los avances en las investigaciones acerca del desarrollo infantil, para ubicar las necesidades intelectuales y fisiológicas de los niños de los primeros grados de la escuela primaria, opte por el enfoque constructivista, pues para este enfoque el aprendizaje no sólo es el resultado de procesos externos, como los refuerzos, sino que también participan activamente los procesos internos, que aunque no son observables, llegan a controlar y dirigir la conducta. Los juegos que propongo desarrollan capacidades internas de los niños, utilizando sus intereses lúdicos y proporcionándoles estímulos interesantes que les ayuden a desarrollar sus procesos mentales.⁹

Con los juegos y materiales que propongo las informaciones previas de los niños, al estar en contacto con el lenguaje escrito, se activan y constituyen un reto

⁹ Véase: Hidalgo, Guzmán Juan Luis.- *Aprendizaje y desarrollo, una propuesta pedagógica para la educación preescolar.*- Castellanos Editores, Méx., 1999

para los escolares, un reto al alcance de sus posibilidades que les permite un desequilibrio, que pueden superar, sin llegar a provocarles angustia.

También en esta teoría destaca la importancia del medio ambiente físico - social en los aprendizajes y cómo éstos se estructuran sobre los ya adquiridos en una forma activa y creadora, no meramente acumulativa, pues considera al escolar capaz de procesar, adquirir e incorporar nuevos conocimientos. Para esto recurre al uso de diversas técnicas como la repetición, las ayudas nemotécnicas, los subrayados, la imaginación y el razonamiento por analogía . Dentro de estas ayudas se pueden ubicar los juegos y materiales como los que propongo.

“Jean Piaget, dentro de su teoría psicogénética establece que una conducta, sea motora, perceptiva, memorística o propiamente inteligente, es un intercambio entre el sujeto y el mundo exterior. Para él, la experiencia y el aprendizaje no son suficientes para explicar el conocimiento y su origen; ya que es necesaria una estructuración y depende enteramente de la actividad del sujeto llegar a ese conocimiento.”¹⁰

Esta teoría justifica la necesidad de la interacción entre el sujeto de aprendizaje y el mundo exterior, en forma de actividades plenamente intencionadas, para lograrlo, mi material didáctico favorece esta interacción, constituyéndose en ayudas activas para la construcción del conocimiento.

Encuentro en ella los elementos que me permitieron entender el desarrollo intelectual de los niños de 5 1/2 a 7 u 8 años, en el que coinciden la mayoría de los niños de primero y segundo grado y que este enfoque ubica en el final del subperiodo preoperatorio y el inicio del subperiodo de las operaciones concretas. Todas estas características determinaron el diseño de los materiales, presento una síntesis de las características y sus implicaciones para los niños de los

¹⁰Equipo Técnico de Ediciones Euroméxico , *Problemas de Aprendizaje, soluciones paso a paso*, Ediciones Euroméxico, S.A. de C.V. Méx., 1995, p. 15

primeros grados, de acuerdo a las ideas que rescata el equipo formado por Margarita Gómez Palacio y sus colaboradores:

"El subperiodo preoperatorio:

En este periodo el niño aprende a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas y con ello a utilizar el lenguaje y los diferentes aspectos de la función semiótica que subyacen en todas las formas de comunicación... ⁽¹¹⁾

Este material tiene aplicación en los grupos de primero y segundo año, que atraviesan por este subperiodo. Una de sus finalidades será, ayudarlos a construir imágenes mentales acerca del mundo que le rodea, a darles significado al lenguaje oral y, poco a poco, al lenguaje escrito. Como veremos más adelante, el material didáctico tiene que estar relacionado con los sistemas de representación que el niño va desarrollando, por ello me remito nuevamente a la obra mencionada para retomar la siguiente información:

*..Los diferentes sistemas de representación son: la percepción, la imitación, la imagen mental, el juego, el lenguaje y el dibujo. Según Piaget. Todo lo anterior tiene repercusiones sobre el aprendizaje y naturalmente, sobre la enseñanza."*¹²

El material propuesto pretende desarrollar de manera conjunta todos estos importantes aspectos de aprendizaje y la enseñanza.

La representación

Durante el periodo sensorio-motor, el niño ha aprendido a reconocer a las personas que están cerca, a jugar con los objetos, a buscar los juguetes que lanza y, en fin, a balbucir ya utilizar un lenguaje incipiente. Pero lo más interesante

¹¹ Gómez Palacio Margarita et.al., "La adquisición de la Lectura y la Escritura en la educación Primaria" SEP, Biblioteca para la Actualización del Maestro, Méx., 1997, p. 36.

¹² Gómez Palacio, Ibíd., p.37

consiste en que llega a encontrar instrumentos sencillos para prolongar sus capacidades físicas, con lo que evidencia sus capacidades mentales, es decir, su inteligencia. Esta inteligencia práctica va a crecer y a volverse cada vez más "interna" en el sentido de que podrá pensar en muchas cosas , no sólo en imágenes, sino especialmente a través de sistemas simbólicos como el lenguaje.

Entre los sistemas simbólicos se puede hablar no sólo del lenguaje, sino también del juego, el dibujo, la imitación la imagen mental y el sistema escrito de la lengua. A todo esto le llamo función semiótica y se caracteriza por la capacidad que adquiere el niño para hacerlo a través de un elemento que los sustituye, es decir, que los representa...La palabra escrita será un signo de un signo.¹³

El niño de 6 años está en capacidad de comunicarse por medio de simbolizaciones o representaciones, el papel del maestro es ayudarlo a desarrollar estas capacidades para que el aprendizaje de la lectura y la escritura sean sencillos y agradables, aquí nuevamente veo la necesidad de contar con materiales que faciliten esta labor, teniendo en cuenta las características del niño, por ello los materiales que diseño relacionan las letras con objetos que tienen significado para el niño, permitiéndole adquirir la representación de los signos que significan palabras, pero el material didáctico tiene muchas más funciones y es necesario conocer otras características del niño y sus necesidades, como las siguientes:

La percepción

...Al percibir algo, nuestra mente capta su forma, color, olor, sonido, y se apropia de esta percepción reproduciéndola o imitándola interiormente. Esta "imitación internalizada" da lugar a lo que se denomina imágenes mentales, que son los registros internos que vamos almacenando.

¹³ Gómez Palacio, Ibíd., p. 37

Las imágenes mentales pueden estar unidas a la memoria y a través de esta facultad podremos, por ejemplo, reconocer un objeto que ya hemos visto. A esto le llamamos "memoria de reconocimiento". Tratar de recordar un evento, una palabra, un nombre, es buscar en nuestro archivo de imágenes una que ya no esté presente, pero que sabemos que estuvo presente algún día. A esto lo llamamos memoria de evocación. ⁽¹⁴⁾

La percepción es fundamental en el diseño de materiales didácticos, más adelante revisaré las ideas que la Tecnología Educativa tiene en cuenta para recomendar los aspectos que debo cuidar en el diseño de los materiales, aquí es importante señalar que las diferentes memorias que el niño puede desarrollar van a incidir directamente en la forma en cómo percibirá los estímulos del medio ambiente, entre estos estímulos estará el material didáctico y los juegos que se le propongan para la adquisición de la lecto escritura, serán muy importantes, pues incidirán de dos maneras: en la facilidad con que pueda adquirir estas habilidades y en el recuerdo que dejarán en su mente y con el que percibirá los materiales de lectura que más adelante le sean presentados.

La imagen mental.- Piaget define la imagen mental como la imitación memorizada. Hay que entender aquí que no sólo imitamos gestos con gestos, palabras con palabras, sonidos con sonidos, sino que también "imitamos" mentalmente los objetos que nos rodean, extrayendo de ellos su forma, color, y atributos físicos como peso y volumen, y creamos de ese objeto una copia interna que guardamos en forma de imagen mental.

El papel que tiene la imagen mental en nuestra vida es enorme. El pensamiento del niño se inicia a través de la acción, a partir de la cual interioriza ciertas imágenes. Posteriormente, el niño aprenderá que a esas imágenes visuales corresponde un nombre. Así explica Piaget el origen del lenguaje... ⁽¹⁵⁾

¹⁴ Gómez Palacio, Ibíd., p. 37

¹⁵ Gómez Palacio, Ibíd., 43, 48 y 49

Uno de los objetivos que deberá cumplir cualquier material didáctico o actividad que pretenda apoyar a los niños en la adquisición de un lenguaje, ya sea escrito u oral, es ayudar a que los niños formen imágenes mentales y las relacionen con nombres, que luego les permitirán evocarlas con un significado, algunos de mis juegos como los globos con palabras, tienen el objetivo de ayudar a formar estas relaciones para que los niños no sólo decodifiquen símbolos, sino que estén en posibilidades de leer comprendiendo lo que leen, que es uno de los objetivos fundamentales de la educación primaria, ya que permitirá a los niños continuar con su autoaprendizaje y leer disfrutando la lectura.

Teniendo en cuenta las características de los juegos entre los niños es posible comprender por qué en la escuela los juegos son de gran utilidad en las clases.

El subperiodo de las operaciones concretas:

Las operaciones concretas se inician aproximadamente a los siete años de edad. Con éstas, el niño alcanza formas de organización de conducta muy superiores a las anteriores, debido a que organiza en un sistema los aspectos que antes manejaba de manera inconexa; a la vez, muchas características de la etapa preoperatoria desaparecen.

El tipo de organización que el niño logra en este estadio le permite entender mejor las transformaciones, y el modo en que cada estado de las situaciones queda sometido a aquéllas.

En la etapa de las operaciones concretas, las acciones interiorizadas desde la etapa preoperatoria empiezan a coordinarse entre ellas. Esto propicia que los niños vayan descubriendo que las acciones se pueden combinar entre sí y que la aplicación de las acciones sucesivas da lugar a otra acción; que existen acciones que invierten el resultado obtenido, y que son acciones inversas o recíprocas, y

que hay acciones que cambian el resultado, que se pueden considerar como nulas...." (16)

El niño de segundo año, generalmente, empieza a atravesar por el subperiodo de las operaciones concretas, ya puede relacionar los símbolos con significados, aún con significados abstractos, posee un lenguaje más desarrollado y respeta las reglas de los juegos, en casi todos los medios, ya está familiarizado con la lectura y la escritura, ahora hay que apoyarlo para que continúe desarrollando estas habilidades, dentro de un enfoque comunicativo y funcional, nuevamente toman un papel importante los juegos didácticos, los materiales atractivos y novedosos para poder desarrollar situaciones comunicativas que permitan el desenvolvimiento del niño, por ello los materiales que presento pueden utilizarse en variantes de juegos para permitirle al niño crear enunciados de donde pueda iniciar historias y relacionar acciones.

1.3 Los materiales didácticos como apoyo a los procesos educativos. Su relación con el juego

¿Qué tan fácil sería, en un futuro próximo o lejano, que los maestros fuésemos sustituidos por "máquinas de enseñar"?...¿En cuánto tiempo las clases se transmitirán por televisión, se evaluarán por computadora y se otorgarán calificaciones automáticamente...? Estas son preguntas que preocupan a algunos maestros, pues piensan que su labor docente puede ser asumida, e incluso mejorada, por una máquina...¿es esto posible?...

Sí y no. Sí, cuando la clase y el maestro se convierten en una rutina sin cambios, fácil de prever y sin creatividad; donde los niños son sólo un almacén de conocimientos que deben memorizar para resolver un examen. Este tipo de labor puede ser desarrollada y mejorada por una máquina. En cambio, la labor

¹⁶ *Ibíd.*, pp. 43- 49

creativa de un maestro, su amor e interés por los niños, JAMÁS podrá ser siquiera imitada por una máquina.

La monotonía cotidiana en el salón de clases es un problema que afecta el proceso de enseñanza aprendizaje, pues convierte al alumno y al maestro en máquinas, convierte la labor docente en una "chamba" y deja sin personalidad a las personas que intervienen en él. En la generalidad de salones de clases existe, día con día, una rutina que nos lleva a que no suceda nada "fuera de los común", las actividades son estáticas y están tan establecidas como hace muchos siglos. La mayoría de las actividades que realizan los niños en las aulas son del mismo tipo que las que realizaban los niños sumerios en la Mesopotamia: escribir, memorizar, copiar, recitar de una lección de memoria, contestar cuestionarios inventados por el maestro, etc.⁽¹⁷⁾

Desafortunadamente, muchos maestros convierten su labor diaria en una rutina constante donde no se permite a los seres humanos (maestros y alumnos) desarrollar sus mejores capacidades; todavía más triste es que este modelo de "educación" sea el más representativo en los distintos países de Latinoamérica, en ellos los roles establecidos de autoridad y dependencia han permanecido estáticos durante muchos siglos. Los modelos padre - hijo, maestro - alumno, donde el fuerte habla y decide y el débil calla y acepta, son, tristemente, los que persisten en los salones de clases.

Aparentemente una labor rutinaria y carente de creatividad es más cómoda para el trabajo diario del maestro, pero cuando la labor docente se vuelve monótona y estereotipada se convierte en un martirio para alumnos y maestros.

Cuando el maestro abandona estos modelos tradicionales y se atreve a experimentar nuevas ideas, a divertirse e investigar junto con sus alumnos; cuando se atreve a ver en cada niño a un ser humano diferente a cualquier otro y

¹⁷ Véase: Kramer Noha.- *La Historia empieza en Sumer*.- Col. Biblioteca de Historia, No.11, Edit Orbis, Barcelona 1963.

capaz de pensar... la labor educativa se vuelve una aventura diaria, digna de ser vivida , que enriquece a todas las personas que participan en ella.

Las actividades monótonas que ya he mencionado: memorizar, copiar, hacer planas, repetir lo que dice el libro, etc, son ya tan conocidas que muchas personas creen que ser maestro es muy fácil y se atreven a poner escuelas improvisadas donde de manera rutinaria repiten esas actividades, exigen disciplina férrea, imponen ideas, etc... con esto creen que están educando a las futuras generaciones...

Los verdaderos maestros saben que este tipo de "centros educativos" no son sino cárceles para los talentos naturales de los niños, lugares donde se forma seres humanos maquinizados, para aceptar sin pensar lo que la sociedad les impone y donde la capacidad de pensar se reduce, si acaso, a memorizar datos, muchas veces sin sentido, pero que permiten a los pequeños presentar exámenes memorísticos con relativo éxito y cierran así sus procesos "educativos".

Frente a este modelo surge los enfoques nuevos, las escuelas donde las actividades de las aulas son un reto diario, una oportunidad de descubrir y desarrollar todas las capacidades de los seres humanos, de crear, de pensar, de expresarse...¿cuáles serían los pasos para lograr esto?...

En primer lugar, el maestro debe abandonar su actitud de ser "el que todo lo sabe", el único que piensa en el salón de clases, o, por lo menos, el que piensa mejor; debe tomar en conciencia de que los niños son capaces de pensar, de crear, de decidir su propio destino; el maestro debe estar fascinado cada día con la curiosidad de los niños, con su creatividad y aprovechar todo esto para planear, junto con los niños, las actividades de cada día.

Si se permite a los niños estudiar aquello que les interesa y desarrollar las actividades que proponen, los salones de clases se convierten en lugares donde

los niños van con gusto y donde el maestro pasa los mejores momentos de su vida. Esto parece la utopía, surgen las eternas dudas y problemas: "Qué pasa con el programa que debemos desarrollar?", "¿qué pasa con la disciplina en el salón de clases?", "¿qué pasa con la personalidad del maestro"...

Todas estas cuestiones se solucionan por sí mismas: los intereses de los niños alcanzan y superan los contenidos del programa; si se permite al grupo decidir y asumir sus propias reglas, el orden y el respeto surgen de manera natural; si los escritos que se realicen van a cumplir una función comunicativa, los niños vigilan su letra y su ortografía mejor que bajo cualquier medida represiva; si se les permite observar la naturaleza, hacer suposiciones y comprobarlas, experimentar, investigar, las habilidades científicas se desarrollan en cada niño y los conceptos se vuelven claros y sencillos de aprender; si los niños pueden realizar actividades artísticas y jugar, los aspectos emotivos de su personalidad se desarrollan y tendremos alumnos más creativos...

Si un maestro es capaz de permitir todo esto a sus alumnos, de jugar con ellos, de escucharlos y tomar en cuenta sus opiniones, su personalidad crece, es más respetado y querido que cualquier maestro tradicional.

Estas son algunas de las razones para proponer que los niños aprendan con juegos, y de presentar materiales nuevos que promuevan el interés de los niños por acudir diariamente a las aulas.

Resulta imprescindible hacer un alto para reflexionar en el significado que se le ha dado a la palabra "juego", pues es la parte fundamental de mi propuesta, compuesta por materiales didácticos y los juegos para promover con ellos el aprendizaje. Estas son algunas de las teorías y definiciones que sobre el particular se han escrito:

Teoría de la energía sobrante: *“El juego es la descarga agradable y sin fin de energías que el niño posee en exceso. El niño juega por un exceso de energía”* HERBERT SPENCER ¹⁸

Teoría del ejercicio preparatorio: *“En términos biológicos se a definido el juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. El juego es un ejercicio para la preparación de la vida”* KARL GROSS ¹⁹

Teoría del instinto modificado: *“En el juego los instintos son modificados y expresados de una manera diferente que si el individuo actuara con un interés serio”* MARK DOUGALL ²⁰

Teoría del atavismo: *“Los juegos son rudimentos de actividad de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad”* STANLEY HALL ²¹

Teoría catártica: *“El juego es acción purgativa de los instintos que pueden ser nocivos para el estado de la civilización”* EMMANUEL KANT²²

“El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño” FEDERICO FROEBEL²³

El juego, como se ve, ha sido estudiado desde diferentes puntos de vista por psicólogos, pedagogos y filósofos. Analizando todas estas ideas es posible tener una idea de todo lo que el juego representa en la vida del ser humano y de su importancia para la formación de los niños, sea como “energía sobrante” o como “el grado más elevado del desarrollo del niño”, todos los autores coinciden

¹⁸ Módulo de Literatura.- P.A.C.A.E.P.- SEP, Méx. 1990 p. 17-20

¹⁹ Del Pozo, Hugo.- *Recreación escolar*.- p.p.19 - 20

²⁰ Módulo de Literatura.- P.A.C.A.E.P.- SEP, Méx. 1990, p.p.17 - 20

²¹ Ídem

²² Ibid

²³ Op. cit.

en concederle al juego una gran importancia dentro del desarrollo del niño, bien sea para prepararlo a sus actividades futuras o para ayudarlo a superar sus problemas; algunos lo consideran como algo instintivo, otros como una recapitulación de la historia de la humanidad, pero todos admiten que es algo que forma parte de la vida del niño, con repercusiones hasta la edad adulta.

Los investigadores actuales retoman algunos de los conceptos mencionados, pero analizándolos a la luz de los nuevos enfoques, entre ellos destacare las ideas de Piaget, quien opina que *“La realidad es un juego que el niño juega gustoso con los adultos”*²⁴ y considera que *“a través del juego el niño incorpora roles, normas, pautas de conducta, resuelve conflictos, compensa necesidades no satisfechas con el adulto y todo lo que se le ocurra a favor de su adaptación al ambiente que lo rodea, además esa constante interacción con los objetos y conductas que lo circunscriben permite la construcción de nuevos aprendizajes que posteriormente puede aplicar en situaciones similares a las vividas en el juego.”*²⁵

Como se observa, Piaget y sus colaboradores consideran válidos algunos de los postulados de los pensadores mencionados, consideran esta actividad del niño como la forma en que el niño incorpora roles, coincidiendo con Karl Gross; resuelve conflictos, como afirma Kant; pero además consideran que el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje del niño y en su desarrollo moral:

“El juego simbólico comienza en forma incipiente antes de los tres años, pero se consolida hacia los cuatro años cuando el niño ya maneja bien el lenguaje y su realidad está más estructurada..”

²⁴ Del Pozo, Hugo.- *Recreación escolar*.- p 20

²⁵ Cedillo, Jacobo Rolando Medardo.- *“Elaboración de la monografía de los países de América y construcción de un Preguntón”* trabajo presentado en el 2° Encuentro *“Memoria de una Experiencia Docente”*, en la Benemérita Escuela Nacional de Maestros, Méx., marzo de 1998.

El juego de reglas aparece en forma incipiente hacia los cuatro o cinco años, cuando el niño quiere imitar a los niños mayores pero aún no entiende lo que es una regla. Sucede entonces que el niño acomoda las reglas a su conveniencia, dado que lo que él quiere participar, pero no quiere perder.

Un poco más tarde, hacia los siete años, el niño acepta las reglas siempre y cuando sea él quien las fije. Esto origina múltiples disputas, pues todos quieren fijar las reglas. Si logran ponerse de acuerdo, los niños son capaces de participar en un juego, en general muy corto, ya que no les resulta muy tolerable aceptar las reglas de otros.

Después el niño acepta un juego cuyas reglas vienen desde siempre, es decir, son reglas casi sagradas y que no pueden cambiarse. Si estas se cambian, "ya no es el juego". El niño puede llegar a ser de una rigidez absoluta, por lo cual no le gusta jugar con niños más pequeños..⁽²⁶⁾ .

Siendo conscientes de la importancia que los juegos desarrollan en el desarrollo moral del niño, los juegos de la presente propuesta incorporan reglas sencillas, que los niños pueden entender y seguir fácilmente, coordinados por el maestro pero también son negociables y así permiten que el niño vaya accediendo poco a poco a los siguientes estadios de desarrollo moral.

Uno de los aspectos que los niños deben desarrollar dentro de la escuela es el lenguaje, como instrumento de expresión y comunicación, ya que, de acuerdo con Piaget, es el instrumento privilegiado del pensamiento, en especial cuando el niño va pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto.

La escuela desempeña un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje oral. Cuando se habla de lenguaje y escolaridad, en general se hace referencia al lenguaje escrito. Sin embargo, el lenguaje oral determinará en gran

²⁶ Piaget, Jean.- *La formación del criterio moral en el niño.* – Fondo de Cultura Económica.- Méx., 1998, p.100

medida al lenguaje escrito, especialmente cuando como una forma de comunicación y no sólo como un mero automatismo, como es el caso del dictado y la copia, actividades muy utilizadas en la escuela primaria, pero que pretendo innovar, cambiándolas por el enfoque comunicativo y funcional que permitirá ver la expresión oral, la escritura y la lectura como poderosas herramientas de pensamiento. Estas últimas consideraciones son fundamentales en la utilización del material que propongo, el niño necesita desarrollar su lenguaje, principalmente el oral, por ello es que debe aprender a través de juegos que le permitan socializarse y comunicarse con sus compañeros y con los adultos. En los juegos que sugiero desarrollar con mi material, el niño deberá comunicarse con otros y desarrollar su pensamiento e imaginación, de ahí se irá abriendo camino hacia la lengua escrita, partiendo de necesidades que él mismo irá sintiendo.

Débora Kosa y Marina Kriscavtzky, investigadoras argentinas del proceso de adquisición de la lecto-escritura en los niños pequeños, plantean:

“Descubrir que las letras quieren decir algo, que hay diferencias entre dibujo y escritura, que el nombre propio puede escribirse, que hay una relación entre el nombre y el número de grafías , que las grafías deben ser diferentes para que puedan ser leídas, que a cada emisión de voz corresponde una grafía (o una sílaba), que hay diferencia entre fonema y grafía, que las palabras se separan entre sí, etcétera, son construcciones que se dan en los niños preescolares pero no en forma homogénea, ni en una secuencia establecida.

Las propuestas básicas son dos: aprovechar las diferencias individuales para que en el trabajo grupal, éstas produzcan conflicto y motiven a los niños a buscar explicaciones , y el uso de carpetas (en lugar de cuadernos) para manejar diferentes tipos de papel, conservar en forma ordenada los materiales que

producen los niños, y utilizarlos como referencia para volver a ellos y visualizar y corregir errores...²⁷⁾

Desde estos puntos de vista ubicamos a nuestros materiales y propuestas de juego como un punto de partida para orientar el trabajo grupal y producir los conflictos pedagógicos que motivarán en los niños situaciones comunicativas que los motiven a la expresión oral y a la lectura, facilitándoles, al mismo tiempo el reconocer las relaciones entre fonema- grafía, de manera divertida.

El juego es una expresión necesaria para el desarrollo infantil donde el niño interactúa con su entorno para irse adaptando a él de manera crítica y consciente. Es una actividad placentera que todos los niños practican y que los docentes podemos aprovechar para vincularlo con las actividades cognoscitivas que la escuela plantea.

Carmiña Verdejo, en su introducción a la obra *“Juegos para todos”* da una idea general del juego y revisa varias concepciones acerca que ha sido, es y será el juego en cualquier parte donde se practique. Su definición e ideas del juego son de utilidad para los propósitos de esta investigación: *“...Se la ha definido como diversión, esparcimiento con que entretienen su ocio los niños y los adultos; ejercicio recreativo planeado con otros varios compañeros y practicado como puro y simple pasatiempo; competición que se disputa cumpliendo unas reglas previstas y expuestas de antemano, y cuya victoria se inclina a favor de unos u otros por suerte, ingenio, destreza, técnica, fuerza, agilidad, práctica, cultura o alguna combinación bien lograda de éstas u otras cualidades. Es decir que el juego es, en suma, todo ejercicio en el que los participantes manifiestan, de una forma aguda, profunda y viva, sentimientos de alegría, satisfacción, de bienestar, de placer, de reposo, de emoción o interés apasionado, unido, en la mayoría de*

²⁷ Kosak, Débora y Kriscavitz Marina.- *“Uno, dos, tres...probando”*, en *Cada maestrillo... con su librito*. Buenos Aires, Coquena Grupo Editor, 1990, pp. 50 – 75.

*las ocasiones, al impulso, a la necesidad, al deseo imperioso de derrotar en buena lida adversarios, o de lograr alzarse con algún triunfo notorio...*²⁸

El juego es, entonces, parte de la convivencia de los niños, aunque no deja de formar parte de la vida de todas las personas, siendo un recurso para entretenimiento o reposo, se convierte así en un pivote para el desarrollo de la cultura, por ello hay que estar conscientes y dispuestos a utilizarlo como la herramienta principal en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, especialmente en el aprendizaje de la lecto – escritura; una herramienta seria, no un simple complemento de las actividades:

*“Afirma una vieja y desusada opinión que el juego no es más que un reposo mediante el cual el organismo humano consigue evadirse del cansancio que le agobia y recuperar las fuerzas perdidas....más con el paso del tiempo, tras infinitos estudios y experiencias por parte de sabios doctores, se ha concedido una mayor importancia al juego, considerándolo bajo tres aspectos bien delimitados: el físico, el intelectual y el moral, según sean sus facetas particulares y generales.”*²⁹

Desde el punto de vista de los Derechos Humanos y de los Derechos de los Niños el juego constituye un derecho fundamental, Amnistía Internacional propone, en *La Zanahoria* : *“El juego es una actividad tan universal en el tiempo y en el espacio como la misma risa o el llanto. Es una actividad generalizada, esencial y básica en el dinamismo psicomotriz del individuo. Puede aprovecharse como actividad lúdica, recreativa, educativa o terapéutica. El juego tiene una función socializadora por excelencia y se convierte en un factor integrador y recreativo que permite sentar las bases que estimulen actividades creativas.*

²⁸ Verdejo, Carmiña.- *Juegos para todos*.- Biblioteca Hispania, Edit. Ramón Sopena, S.A., Barcelona, 1978.

²⁹ Op. Cit. p.8

El juego cultiva la sensibilidad y expresión corporal, afectiva y verbal, facilitando la comunicación, cooperación e integración grupal.

El juego proporciona placer y diversión porque no es obligatorio, es espontáneo y nace de una integración de impulsos e ideas que proporcionan expresión y liberación. Así se convierte en elemento vigorizador y refrescante que deja una gran sensación de bienestar y felicidad.³⁰

Estimular la participación de los niños en lo que se suele llamar juegos educativos, cuyas finalidades muy específicas buscan despertar el interés en trabajar temas que, abordados de otra forma, resultan muy áridos o aburridos es una forma de simplificar la labor docente y, a la vez, mantener el interés del grupo. Podemos decir que preescolar, y en toda la primaria, el trabajo - juego resulta un gran apoyo, tanto por los aprendizajes que permite como por el interés que despierta.

El material didáctico, concebido como el “conjunto de objetos y aparatos destinados a que la enseñanza sea más provechosa y el rendimiento del aprendizaje mayor”³¹ es una de las herramientas más útiles en la labor educativa, pues cumple con diversas funciones como: “incentivación, información; memorización; conceptualización; invención, etc”³², por ello considero que es necesario desarrollar investigaciones y propuestas dirigidas a este aspecto, olvidado por los investigadores, como piedra angular del proceso de aprendizaje de los niños.

Los juegos y materiales didácticos objeto de la presente propuesta están basados en los principios constructivistas de *acción, conflicto, interacción social y construcción asintótica del conocimiento:*

³⁰ Limpens, Frans; Murrieta, Ana y Gómez, Cristina.- *La Zanahoria, manual de Educación en Derechos Humanos para maestros de preescolar y primaria.*- Amnistía Internacional, Sección Mexicana, Educación en Derechos Humanos.- México, 1997.- p. 79.

³¹ Ediciones Euro México, S.A. de C.V.- *Diccionario Psicopedagógico (Tomo IV de la colección Problemas de Aprendizaje, soluciones paso a paso)* México, 1998, p. 67

³² *Ibíd.*

- **Principio de acción.**- establece que el niño sólo aprende si realiza acciones físicas y mentales.
- **Principio de conflicto.**- enuncia que el niño sólo aprende a partir de la solución de situaciones problemáticas.
- **Principio de interacción social.**- considera que el niño sólo aprende si está en contacto con otras personas, discutiendo y confrontando sus conceptos.
- **Principio de construcción asintótica del conocimiento.**- considera que el individuo aprende a partir de sus experiencias anteriores y dicho aprendizaje está en continua reestructuración pasando de un estado de menor conocimiento a otro de mayor conocimiento.³³

Si se utilizan los juegos y materiales didácticos que propongo se ponen en práctica estos principios pues los niños participan en actividades lúdicas donde está en continua actividad, todos los juegos le presentan diferentes tipos de retos que se convierten en situaciones problemáticas que debe resolver, todas estas actividades son resueltas en grupo, desde aceptar o modificar las reglas que se les proponen hasta decidir si han sido aplicadas correctamente y si el participante en turno hizo algo adecuado o no para, finalmente, decidir si hay algún ganador o si el resultado del juego es el esperado para todos. Los conocimientos previos del niño le sirven para empezar a jugar, sobre ellos va construyendo nuevos aprendizajes, siempre a partir de una experiencia agradable y compartida va aprendiendo algo más.

No es posible la existencia de un material didáctico sin las sugerencias y recomendaciones para su uso, el material que he elaborado encuentra su desarrollo especial en forma de juegos, juegos con reglas sencillas, que los niños

³³ Caballero, Ramos Romeo Froylán.- "Aritmética con regletas de colores", uso de las regletas de colores de Cuisnaire para el aprendizaje de la aritmética básica. Un enfoque basado en el constructivismo – humanista-transformador, tratando de mexicanizar la utilización de este material didáctico.- Serie Museo Didáctico de las Matemáticas.- Impresos Lerma.- 2ª. Ed., Méx., 2000.- Pp. 4-5.

pueden seguir y respetar, de esta manera respeto las etapas por las que atraviesa el niño y contribuyo también su desarrollo social y moral.

El marco teórico pedagógico sobre diseño y evaluación de materiales didácticos que fundamenta mi material lo encuentro en algunas obras de Didáctica General y en algunas dedicadas especialmente a la Tecnología Educativa, dentro de la Didáctica General el pensamiento de Imid G. Nerici quien; al analizar las finalidades del material didáctico dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, señala:

"El material didáctico es, en la enseñanza, el nexo entre las palabras y la realidad. Sus finalidades son las siguientes:

- *Aproximar al alumno a la realidad de lo que se requiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados.*
- *Motivar la clase.*
- *Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y conceptos.*
- *Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.*
- *Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de los hechos y conceptos.*
- *Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva que puede provocar el material.*
- *Dar oportunidad para que se manifiesten las aptitudes y el desarrollo de habilidades específicas, como el manejo de aparatos o la construcción de los mismos por parte de los alumnos.*³⁴

El mismo autor recomienda que para ser realmente un auxiliar eficaz. el material didáctico debe:

- *Ser adecuado al tema o proyecto tratado en el aula.*
- *Ser de fácil aprehensión y manejo.*

³⁴Imid, G. Nerici.- *Hacia una Didáctica General Dinámica* , Argentina, 1973

- *Estar en perfectas condiciones.*
- *Ser novedoso.*
- *Justificar su costo - beneficio.*

El material didáctico en la escuela actual no sólo tiene la finalidad de ilustrar ejemplos, tiene por objeto llevar al alumno a trabajar, investigar, descubrir y construir. Adquiere, así, un aspecto funcional y dinámico, proporcionando la oportunidad de enriquecer la experiencia del alumno, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar." ³⁵

Al revisar los requerimientos que sugiere Nerici, para evaluar a la luz de ellos el material que se presenta, se considera que sí es un material adecuado al propósito que pretendemos, una vez revisadas todas las consideraciones psicológicas, dedujimos que responde a los intereses y necesidades de los niños y favorece la adquisición de la lectura y la escritura en un ambiente lúdico, dentro de un enfoque comunicativo y funcional.

El material es de fácil aprehensión y manejo, es novedoso, fácil de elaborar por los padres de familia o los maestros, es económico y su uso justifica totalmente su costo.

La Tecnología Educativa, entendida como la disciplina que estudia la aplicación de los materiales y medios a la educación, así como las teorías que fundamentan su uso y las posibilidades de aplicación al proceso didáctico forman parte del marco teórico - práctico dentro del que puede inscribirse el diseño de materiales didácticos para la enseñanza, así que consulte las obras de Margarita Castañeda Yáñez acerca de estos temas y la de Jerry Mc. Linker, para sustentar el diseño de los materiales que presento.

De acuerdo a los planteamientos de estos autores la utilización del material didáctico en el aula contribuye poderosamente al mejoramiento de la enseñanza y

³⁵ Ídem

el aprendizaje y los maestros pueden preparar su material o mejorar los ya elaborados, teniendo en cuenta las siguientes características:

- El material debe producir en los estudiantes la respuesta deseada, para lograr esto es necesario tener en cuenta las diferencias individuales, de acuerdo con las siguientes características que propone Jerry Mac Linker:

“Los antecedentes del individuo: *La experiencia previa del individuo influye en la percepción de tres maneras: Un individuo ignora un estímulo dado, hasta que sabe cuál significado asignarle. Cuando carece por completo de significados, el estímulo será pasado por alto. Si el individuo tiene un significado parcial o incorrecto de un estímulo, ese estímulo será percibido sólo a la luz de los significados con que el individuo los asocia. Cuando se introduce un nuevo estímulo en los materiales didácticos, es necesario darle un significado mediante experiencias suplementarias*

La forma en que percibo un estímulo es influida por la satisfacción o insatisfacción que experimentamos la última vez que confrontamos ese estímulo en particular. Por consiguiente los maestros deben evitar el empleo de materiales que producen poca o ninguna satisfacción en el estudiante.

También es necesario tomar en cuenta que la familiaridad con el estímulo debilita el impacto de éste. Todos nos cansamos de ver la misma cosa una y otra vez. Los diseñadores de material didáctico deben ser cuidadosos de no caer en el hábito de emplear un sólo estilo en su diseño. El estudiante aceptará más los materiales novedosos e interesantes, preparados de manera variada, que un material aburrido y rutinario.

La potencia del estímulo: *La facilidad con que vemos o percibimos un estímulo también es afectada por la potencia de éste. Podemos clasificar la energía del estímulo en dos clases: energía emotiva y energía física. La energía*

emotiva de un material se determina por la relación del estímulo con una necesidad humana básica o con una meta del individuo. Es esencial que el diseñador de materiales didácticos tenga muy en cuenta las necesidades y metas de los estudiantes durante el proceso de diseño.

La necesidad de estabilidad del individuo: Los estímulos que entran a través de los sentidos cambian constantemente y crean tensión dentro del individuo. Para reducir esta tensión el individuo debe reestructurar constantemente un ambiente a través de la selección de los estímulos o experiencias que serán admitidas por la conciencia. El individuo acepta algunos estímulos y rechaza otros que le parecen desagradables, indeseables o faltos de interés, todo basado en su juicio subconsciente de cómo el estímulo afectará su balance interno.

Estos factores sirven como tamiz perceptivo colocado entre el individuo y el universo de estímulos a su disposición. Únicamente los estímulos que pasan a través de ese tamiz perceptivo alcanzarán la conciencia del individuo. Para que un material didáctico logre su objetivo, debe primero pasar la prueba del tamiz perceptivo, por consiguiente se debe diseñar de modo que el individuo responda conscientemente a él. Esto puede hacerse relacionando el material con la experiencia y las necesidades previas del individuo, y con la búsqueda del equilibrio de manera que dicho individuo responda al material del modo deseado. Al analizar los materiales didácticos es necesario hacerlo sobre la base de sus características principales. Un material posee características físicas y psicológicas. Las características psicológicas son producto de las características físicas. En un material didáctico concreto se combinan texturas, peso, olor, etc. Para lograrse mejores resultados debe lograrse que en el material exista:

Balance: El balance se refiere a la combinación de los elementos del material, que se conjunten complementándose y se equilibren unos con otros.

Unidad: La unidad es la "soldadura" de todos los elementos del material en un todo. La falta de unidad produce confusión, desinterés y aprendizaje limitado.

Claridad: Todos los materiales deben ser fáciles de interpretar. Los materiales confusos reducen la oportunidad de que el estudiante alcance el objetivo educativo, por lo cual su uso no se justifica. Los enemigos principales de la claridad son un diseño pobre y una producción descuidada. Un diseño pobre se caracteriza por la acumulación de demasiados elementos, mensajes redundantes, confusos o insuficientes. Una producción pobre resulta de materiales defectuosos, insuficientes, sin revisión, que dejan pasar detalles sin pulirlos.

Simplicidad: La simplicidad es controlada principalmente por el número de conceptos o temas que se presentan en un material. Muchos temas dividen la atención del estudiante y reducen su retención. Cada material debe limitarse a un concepto o tema importante.³⁶

Después de analizar los requerimientos que Mac Linker propone y nuevamente relacionarlos con los planteamientos filosóficos y psicológicos de esta investigación, sigo considerando que el material que estoy analizando es muy valioso y cubre la mayoría de estos requerimientos, pero desde, este punto de vista subjetivo, que es necesario someter a investigación y contrastar entre otros profesores, para poder demostrarlo y proponerlo como una alternativa para todos los maestros mexicanos.

³⁶ Mac Linker, Jerry.- "Diseño de Material Visual Didáctico" - Ed. Pax - México, México, 1971.

CAPÍTULO III

Los juegos y materiales didácticos objeto de esta propuesta, sus características y uso

En otras partes de la investigación se han mencionado diferentes definiciones acerca del juego y del material didáctico, considero que ambos son como las caras de una moneda, inseparables, pero diferentes, se entiende por material didáctico los objetos con los cuales los niños jugarán, como el dado, la perinola o la sábana. Los juegos son la forma en que los niños utilizarán estos materiales, que se exponen como las instrucciones, unos y otros se complementan, pues no es útil solamente el objeto, sin un objetivo y una forma de jugarlo para obtener este propósito; por otro lado, sin los materiales los juegos difícilmente podrían llevarse a cabo.

Los juegos y materiales didácticos que propongo tengo la finalidad de que los niños visualicen palabras, que las utilicen para formar frases, en otro momento, los niños podrán ir dividiendo las palabras en sílabas y localizar la que falta; también podrán formar palabras combinando las sílabas que ya conocen, siempre buscando que las palabras formadas tengan un significado y un sentido. Su finalidad es, como se ha mencionado muchas veces, apoyar el proceso de adquisición de la lectura y la escritura, propósito que está directamente relacionado con la asignatura de Español, pero al jugar los niños desarrollan habilidades y conocimientos de todas las asignaturas, pues las palabras formadas pueden usarse en cualquier campo de aprendizaje, además los niños aprenden a respetar las reglas, a ser solidarios con los miembros de su equipo y de su grupo, cada vez que logran leer una palabra o localizar una sílaba sienten orgullo por sus logros, lo que ayuda a afirmar su autoestima.

Las diferentes metodologías para la enseñanza de la lecto-escritura a los niños de primer grado como el método global de análisis estructural, el método Minjares, o la propuesta PALEM, proponen algunos materiales para complementar

sus actividades, pero las cantidades que llegan a las escuelas no son suficientes, se descompletan rápidamente y son muy complicados para su reposición o es necesario adquirirlos en comercios especializados, ante estas circunstancias los materiales se circunscriben a los que pueden manejar los maestros, sin ser tocados por los niños.

Los maestros de los primeros grados siempre han sido concientes de la necesidad de complementar sus actividades con materiales didácticos, pero muchas veces se dedican al dibujo de láminas o abecedarios con las letras, sílabas o números grandes y llamativos para que los niños visualicen constantemente los símbolos que van conociendo. Se ha descuidado el paradigma de que "mientras más sentidos intervengan en el aprendizaje, éste será más significativo y duradero" y se ha hecho muy poco en el diseño de juegos interactivos para que los niños puedan manipular materiales que les ayuden a aprender jugando.

En algunas escuelas se cuenta con bancos de material didáctico, pero casi siempre es necesario una serie de trámites burocráticos para conseguirlos, en otros casos hay que amenazar a los niños para que "no lo maltraten, o lo tendrán que pagar", con lo que se limita la interacción natural del niño con el material.

Las propuestas que hago son económicas y durables, de manera que los niños pueden manejarlos libremente y sacarles todo el provecho posible. Se pueden fabricar con materiales al alcance de cualquier padre de familia.

La idea es que se practiquen con ellos juegos propuestos por la maestra, pero que los niños pueden repetir las veces que quieran, pues el material debe estar siempre a su alcance, además todas las propuestas de los niños son bienvenidas para enriquecer las potencialidades del material.

Los juegos pueden realizarse en el aula, en el patio, o en las casas de los niños.

EL DADO

Objetivo: Que los niños formen palabras con significado, utilizando las sílabas del material.

Materiales:

- Cajas en forma de cubo, o cubos de hule espuma, aproximadamente de 15 cm de lado.
- Papel terciopelo, lustre o tela, de colores alegres, pero claros.
- Plumón o marcador de color oscuro.
- Mica o plástico cristal.
- Pegamento

Fabricación:

Forrar las cajas o los cubos de hule espuma con el papel o tela de color claro, luego marcar en cada cara una de las sílabas con las que se esté trabajando.

Enmascar el cubo o forrarlo con plástico cristal.

Aplicación didáctica:

Se necesitan dos cubos con diferentes sílabas en cada uno.

Se puede jugar individualmente, por parejas o en grupo, formando un círculo.

Cada niño pasa y arroja los dos dados, lee las sílabas que quedan en la cara de arriba y dice la palabra que se formó. Los demás niños dicen si es correcto o no.

Si no se forma ninguna palabra, sólo se toma como repaso de las sílabas.

Variantes:

Los niños pueden escribir cada quien una lista con las palabras que van formando, en el pizarrón, gana el niño que anote más palabras en determinado tiempo.

Todos los niños pueden ir escribiendo las palabras que se formen, en sus cuadernos.

También se pueden escribir palabras en las caras y combinar más dados para intentar formar enunciados sencillos.

SÁBANA DE PALABRAS

Objetivo: Visualización de palabras, relacionándolas con su significado.

Materiales:

- Tira de pellón de 1m X 1.50m aprox.
- Plumón o marcador.
- Lista con los nombres de los niños que participarán en el juego.

Fabricación:

Se divide el pellón en ocho partes iguales y se escriben las palabras que se pueden formar con los dados.

Se forra el pellón con plástico cristal para que pueda ponerse en el suelo sin maltratarse.

Procedimiento didáctico:

Se acomoda la sábana de palabras en un espacio libre amplio del salón o del patio. Los niños se colocan en la orilla, sin zapatos.

Por turnos cada niño tiene una "teja" y la avienta a la sábana, en la palabra que caiga, al azar.

El niño, o los niños, que consideran que pueden leer la palabra donde cayó la teja, corren hacia ella y, al llegar, la leen en voz alta.

Se anota una palomita al, o los, niños que puedan leer la palabra correctamente.

Gana el niño que junte más palomitas.

PERINOLA

Objetivo: Lectura y escritura de palabras.

Materiales:

- Una perinola de plástico grande por equipo.
- Plumón o marcador.

Fabricación:

Se forran las caras de la perinola con papel y se escribe en ellas palabras de las que se estén estudiando. En cada equipo deben ser diferentes las palabras, para que puedan intercambiarse las perinolas.

Procedimiento didáctico:

Los niños se acomodan en círculo y giran la perinola, leen la palabra que queda hacia arriba y la escriben en sus cuadernos.

Se Intercambian las perinolas entre los equipos.

LOS GLOBOS CON SÍLABAS.

Objetivo: Reconocer las sílabas faltantes en las palabras.

Materiales:

- Globos medianos
- Tarjetitas con sílabas
- Dibujos de objetos
- Nombres de los objetos dibujados, incompletos, faltándoles alguna de las sílabas que se encontrarán en los globos.
- Imanes o cinta adhesiva

Procedimiento didáctico:

Se pegan, a una altura donde los niños puedan alcanzar, dibujos con algunas palabras que los niños ya han visualizado, debajo de cada dibujo se pega la palabra que lo representa, pero incompleta, faltándole alguna sílaba y dejando un espacio donde se pueda colocar la sílaba faltante.

Se introduce en cada uno de los globos una tarjetita con alguna de las sílabas que los niños ya conocen y que completan las palabras de los dibujos. Se pegan alrededor del salón.

Por turnos, los niños van rompiendo un globo y rescatando la sílaba escrita, luego buscan a qué palabra pertenece y la pegan en su lugar. Se da un aplauso a cada niño que coloca la sílaba correctamente.

EL CRUCIGRAMA PARA BRINCAR

Objetivo: Relacionar palabras con su significado.

Materiales:

- Palabras acomodadas por sílabas, en forma horizontal o vertical, dibujadas en medio pliego de papel bond, al final de cada palabra habrá un sencillo dibujo para identificar lo que dice ahí, o, si es posible un objeto real. El material escrito irá forrado con plástico.
- Broches de presión para sujetar las palabras unas con otras.
- “Tejas” para los niños

Procedimiento didáctico:

Los niños, en calcetines, se colocan alrededor del espacio de juego.

Por turnos, van aventando su teja y brincando hacia la palabra donde llegue, al llegar deben leer la palabra, relacionándola con el dibujo que la complementa.

Hacer notar a los niños que puede haber palabras cortas que representan cosas grandes y palabras largas que representan cosas pequeñas.

TARJETAS CON SÍLABAS INCENTIVADORAS.

Objetivo: Visualización de sílabas para formar palabras.

Materiales:

- Tarjetas de tamaño de media carta, con sílabas que formen parte de palabras que los niños ya han visualizado.
- Una caja para meter las tarjetas, forrada de manera atractiva para los niños.
- Una mascada enrollada, una bola de papel, o algún otro objeto que pueda aventarse sin lastimar a los niños

Procedimiento didáctico:

Los niños se sientan en círculo alrededor del espacio de juego, se les explica que se jugará al “Navío”, pero variando un poco las reglas, pues se dirá a cada niño que le toque de qué irá cargado el navío, pero, para responder primero tendrá que tomar una tarjeta de la caja y decir una palabra del tipo señalado, pero que deberá empezar con la sílaba que le tocó.

Se arroja la pelota o mascada hacia los niños, diciendo “*Ha venido un navío cargado, cargado de.....*” y completándose son algún campo semántico sencillo para los niños, como “animales, muebles, juguetes, frutas...”

El niño a quien le toque pasará a tomar una tarjeta de la caja y la mostrará al grupo, después deberá decir una palabra de ese campo semántico y que empiece con la palabra obtenida, si lo hace correctamente le tocará aventar la pelota a otro niño, si no puede o se equivoca se dará la oportunidad para que otro niño lo intente.

Variación:

Se pueden dibujar previamente algunos de los objetos que puedan empezar con las sílabas de la caja, pegarlos alrededor del salón y permitir a los niños que busquen la imagen de un objeto que empiece con la sílaba que le tocó, luego la muestra al grupo y los niños la escriben en sus cuadernos.

LA OCA DE LECTURA.

Objetivo: Lectura de palabras previamente visualizadas.

Materiales:

- Un tablero parecido al juego de la Oca tradicional, pero en cada espacio deberá escribirse y dibujarse palabras que los niños conozcan, se conservarán espacios para “calabozo”, “avance”, etc.
- Un dado grande de puntos.

Procedimiento didáctico:

Se juega igual que la oca tradicional, pero en los lugares a donde llegue el niño deberá leer la palabra que está escrita.

Cada uno de estos materiales ocupa un lugar importante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, siendo, sobre todo materiales para dirigir actividades de aprendizaje, así, la “Sábana de palabras”, “La Oca de lectura” y el “Crucigrama para brincar” se utilizan para que los niños visualicen las palabras, relacionándolas con su significado, lo que va permitiendo al niño darse cuenta de la utilidad de los símbolos escritos. Estos juegos pueden utilizarse en distintos momentos, para averiguar los conocimientos previos de los niños, para hacer un seguimiento de su avance o como final de un proceso donde se halla trabajado con las palabras que se colocarán en los materiales.

“El dado” y “Los globos con sílabas” , así como “Las tarjetas con sílabas incentivadoras” pueden usarse con los niños que ya manejan la relación sonoro – gráfica, pero los niños que aún no manejan esta relación se benefician de la participación en el juego con niños que ya la dominan ya que se va dando cuenta de que las palabras se pueden dividir en sílabas y en letras.

Los materiales y juegos son interactivos y globalizadores, pues los niños que los jueguen desarrollan también su autoestima, aprenden a respetar y seguir reglas, en algunos juegos deben realizar ejercicios sencillos de cálculo mental,

desarrollan actitudes de solidaridad y de reflexión, que les serán útiles para la vida y para poder desarrollar otros contenidos con facilidad.

La forma en que se utilicen los materiales y juegos puede ser enriquecida por la creatividad del maestro o de los niños y padres de familia, son una propuesta para enriquecer el trabajo del aula, mejorar la relación entre los niños y los maestros y pueden ser la forma de lograr un acercamiento entre los niños y sus familias.

Las actividades que se proponen desarrollan al mismo tiempo el aspecto físico, mental, emocional y social de los niños, respondiendo así a los enfoques educativos actuales, por ello considero que son una excelente propuesta para el trabajo con los niños dentro de las aulas y fuera de ellas.

CAPITULO IV
RESULTADOS CUANTITATIVOS:

El material impactó favorablemente el aprendizaje de los niños, pues los indicadores de los grupos 1° “B “, 1° “C“ y 1° “D“, que utilizaron los juegos y materiales y el grupo 1° “A “, que no los utilizó, fueron los siguientes:

	1° “A “	1° “B “	1° “C “	1° “D “
Promedio final de aprovechamiento:	8.6	8.8	9.2	9.5
Índice de reprobación:	5%	2.5%	0%	2.5%
Deserción escolar:	5%	0%	2.5%	0%

Como es fácilmente observable los grupos que utilizaron los materiales y juegos de mi propuesta (que aparecen señalados con negritas) obtuvieron mejores indicadores que el grupo control, es muy significativo para mí el indicador de deserción escolar, pues me señala que los niños se sintieron atraídos hacia la escuela.

El índice de reprobación de los tres grupos es bajo, si se le compara con el obtenido en otros años escolares, donde ha sido hasta del 15%, pienso que estos resultados demuestran lo importante de dirigir las actividades de aprendizaje de los niños con juegos.

RESULTADOS CUALITATIVOS DE LA ENCUESTA

CUESTIONARIO NO. 1, INICIAL:

De la aplicación del cuestionario diagnóstico que se incluye en los anexos, se obtuvieron los siguientes datos:

El 100% de las maestras participantes son mujeres, atienden grupos de primer año, con más de 30 y menos de 40 alumnos.

Los niños participantes en la muestra tienen 6 años.

Las maestras participantes tienen entre 15 y 20 años de servicios.

Las maestras participantes han atendido en más de 6 ocasiones grupos de primer año,

Los materiales didácticos que han utilizado con sus grupos son: láminas, cassetes con cuentos grabados, fotocopias, rota folio, videocasetes, franelógrafo y franelogramas.

Los resultados obtenidos con los materiales que las maestras han utilizado hasta la fecha es que sus alumnos han aprendido a leer y escribir, aunque, expresan, de forma mecanizada.

Con los materiales que han utilizado hasta el momento algunos niños se motivan y aprenden, pero otros no.

Para la ejercitación de la lectura y la escritura se han utilizado los materiales recortables de los libros de texto. Para la motivación se han escenificado cuentos.

Los resultados obtenidos al utilizar material de apoyo en las actividades es que el alumno aprende jugando, se hace más reflexivo.

Para todas las participantes de los grupos experimentales es muy interesante conocer juegos y materiales didácticos novedosos para el aprendizaje de la lecto– escritura.

Las participantes comentaron que les interesa mucho compartir los materiales que se les propondrán porque los que usan son muy comunes y porque saben que con juegos y materiales novedosos los niños se motivarán para aprender más.

CUESTIONARIO NO. 2, DURANTE EL PROCESO.

Para ir conociendo los resultados parciales de la aplicación de los materiales en los grupos se aplicó el cuestionario número 2, que puede consultarse en el anexo. Las opiniones y resultados obtenidos en el transcurso del año escolar son las siguientes:

Las maestras de los grupos experimentales han utilizado los materiales y les han servido para captar la atención de los alumnos; a los niños les ha gustado y facilitado el aprendizaje.

Los niños han demostrado mayor interés por aprender, van a la escuela con gusto, con la idea de que “van a jugar”. Con esto se evita el rompimiento tan drástico que a veces se da entre el preescolar y la escuela primaria, los niños siguen aprendiendo en un ambiente lúdico, logrando sin esfuerzo los propósitos de aprendizaje que se plantean para el primer grado.

Las maestras consideran muy adecuado el que se les invitara a participar en esta investigación porque así han obtenido la información para elaborar

materiales y aplicarlos en juegos relacionados con el aprendizaje de la lectura y la escritura.

La adquisición de los materiales ha sido fácil, ya que no se venden en tiendas, pero con el apoyo de los padres de familia es sencillo fabricarlos, lo que, además es importante para ellos, pues los involucra en las actividades escolares de sus hijos. Esto no ha constituido una carga para la economía familiar pues los materiales son de bajo costo y se pueden adquirir en los comercios cercanos.

Como ya se mencionó, el costo de los materiales no es mucho, pero su utilidad es amplia, por lo tanto el costo está más que justificado.

Los juegos y sus complementos son de fácil manejo, ya que están elaborados con materiales resistentes y de textura agradable, adecuados a la edad de los niños. Esto es una ventaja, ya que permite ponerlos al alcance de los niños, una vez que se les ha enseñado a tomarlo por turnos y a guardarlo en su lugar al terminar de jugar.

Los materiales son de fácil almacenaje, sólo es necesario asignarles un lugar dentro del aula.

Los materiales y juegos han agradado a las maestras por se económicos y útiles.

CUESTIONARIO NO. 3, FINAL.

Al terminar el curso se aplicó a las maestras participantes el cuestionario final donde se pidió opiniones y resultados que, al comparar con el cuestionario inicial y de proceso, me permitió conocer el impacto que tuvo mis materiales y juegos en la adquisición de la lectura y la escritura de los niños, así como evaluar

los resultados de su uso como herramientas para facilitar y hacer más agradable la labor del maestro. Los resultados fueron los siguientes:

Los niños, al utilizar los juegos y materiales aprendieron a observar, a seguir instrucciones, realizar sumas, ser más concretos y reflexivos, además de formar palabras, oraciones y, desde luego, llegaron a dominar la lecto – escritura.

Los materiales y juegos se adaptan a los libros de texto y logran los objetivos para los que fueron propuestos, ya que fueron elaborados de acuerdo al Plan y programas de educación actuales.

Las maestras quedaron satisfechas con la utilización de los juegos y materiales porque sus alumnos aprendieron a leer y escribir de manera sencilla y agradable.

Los padres de familia opinaron que fue muy conveniente que se trabajara con este material, ellos desean que otros maestros también trabajen. Reconocen que fue muy agradable que se les indicara la manera de cómo se iba a trabajar con sus hijos, incluso algunos hicieron su material para trabajar en la casa.

Las opiniones personales de las maestras acerca de estos juegos y materiales fue que son materiales que motivan a los niños, no es necesario reprimir los impulsos de los niños al decirles “no lo vayas a maltratar”, consideran que son materiales indispensables para trabajar y que han sido una experiencia inolvidable y fructífera.

Las maestras consideran que sí recomendarían estos materiales a otros compañeros porque han visto los buenos resultados en su trabajo con los niños, al romper la monotonía y lograr excelente aprovechamiento en ellos.

CONCLUSIONES

Los juegos y materiales didácticos que propongo influyeron significativamente en la mejoría de los indicadores educativos de los grupos experimentales, por lo tanto es posible aseverar que su uso incide favorablemente en el mejoramiento de la calidad educativa.

Los materiales didácticos objeto de mi propuesta son atractivos para los niños, lo que demuestra que son acordes con los intereses y etapas de desarrollo cognoscitivo por las que atraviesan.

Los materiales son de bajo costo, fáciles de elaborar y de almacenar, pueden ser hechos por los maestros o por los padres de familia.

Los niños participantes en la muestra con los juegos y materiales aprendieron no sólo a leer y escribir, sino también a respetar las reglas, a comunicarse entre ellos, a respetar a sus compañeros y desarrollaron valores de tolerancia y solidaridad, distinguieron entre fenómenos seguros y fenómenos de azar.

Pudieron realizar cálculos mentales sencillos, además de favorecerse su coordinación motriz gruesa y fina y su ubicación espacial, por tanto, son materiales que desarrollan integralmente la personalidad de los niños, lo que los hace altamente recomendables para desarrollar las labores docentes dentro de los enfoques actuales de la educación.

Los materiales y juegos que propongo son congruentes con los objetivos que se plantean en los programas actuales, permiten ubicar al niño en situaciones comunicativas que lo llevan a desarrollar habilidades donde el uso del lenguaje es comunicativo y funcional, haciéndolos además sujetos autónomos y preparados para aprender permanentemente, ya que ven al aprendizaje como algo divertido y útil.

Los materiales permiten al niño relacionar las palabras leídas con su significado, por lo tanto se avanza dentro del proceso de comprensión lectora.

Los materiales son de fácil elaboración y almacenamiento, por ello están al alcance de cualquier grupo de aprendizaje o de los padres de familia que deseen elaborarlos para continuar las actividades de sus hijos en la casa.

Todas las consideraciones anteriores me llevan a la comprobación de la hipótesis planteada como eje de esta investigación, pues es cierto que:

Con la utilización de los juegos y materiales didácticos objeto de esta investigación se eleva el aprovechamiento escolar de los niños del primer ciclo de educación primaria, se rompe la monotonía en el salón de clases y se logra incentivar a los niños al aprendizaje de la lecto-escritura.

Estas conclusiones me permiten generalizar la propuesta a otros profesores para que utilicen estos materiales, pues se pudo comprobar que son una herramienta de trabajo con los niños que es, a la vez útil, divertida y económica.

BIBLIOGRAFÍA

Caballero, Ramos Romeo Froylán.- *“Aritmética con regletas de colores”, uso de las regletas de colores de Cuisnaire para el aprendizaje de la aritmética básica. Un enfoque basado en el constructivismo – humanista- transformador, tratando de mexicanizar la utilización de este material didáctico.-* Serie Museo Didáctico de las Matemáticas.- Impresos Lerma.- 2ª. Ed., Méx., 2000.

Cedillo, Jacobo Rolando Medardo.- *“Elaboración de la monografía de los países de América y construcción de un Preguntón”* trabajo presentado en el 2º Encuentro *“Memoria de una Experiencia Docente”*, en la Benemérita Escuela Nacional de Maestros, Méx., marzo de 1998.

Del Pozo, Hugo.- *Recreación escolar.-* Ed. Avante.- 6ª edición.- Méx., 1985

Ediciones Euro México, S.A. de C.V.- *Diccionario Psicopedagógico (Tomo IV de la colección Problemas de Aprendizaje, soluciones paso a paso)* México, 1998.

Flores, del Rosario Pablo.- *“Filosofía y Docencia para Profesores”*, publicaciones del ISCEEM, 1999.

Gómez, Palacio Margarita et.al., *“La adquisición de la Lectura y la Escritura en la educación Primaria”* SEP, Biblioteca para la Actualización del Maestro, Méx., 1997.

Grupo Editorial Océano.- *Manual de Psicología y Pedagogía, Vol 1.-* Barcelona, 1998.

Hargreaves, Andy; Earl, Lorna, et al. (2001). "La nueva ortodoxia educativa" en Aprender a caminar. La enseñanza más allá de las materias y los niveles.. Barcelona, Ediciones Octaedro.

Hidalgo, Guzmán Juan Luis.- *Aprendizaje y desarrollo, una propuesta pedagógica para la educación preescolar.*- Castellanos Editores, México, 1999.

Imid, G. Nerici.- *Hacia una Didáctica General Dinámica*, Argentina, 1973

Kosak, Débora y Kriscavitz Marina.- "Uno, dos, tres...probando", en *Cada maestrillo... con su librito*. Buenos Aires, Coquena Grupo Editor, 1990.

Kramer Noha.- *La Historia empieza en Sumer.*- Col. Biblioteca de Historia, No.11, Edit Orbis, Barcelona 1963.

Limpens, Frans; Murrieta, Ana y Gómez, Cristina .- *La Zanahoria, manual de Educación en Derechos Humanos para maestros de preescolar y primaria.*- Amnistía Internacional, Sección Mexicana, Educación en Derechos Humanos.- México, 1997.

Mac Linker, Jerry.- "Diseño de Material Visual Didáctico" - Ed. Pax - México, México, 1971.

P.A.C.A.E.P.- *Módulo de Literatura.*- SEP, Méx.,1990

Piaget, Jean.- *La formación del criterio moral en el niño.*- Fondo de Cultura Económica.- México, 1998

Platón, "Diálogos Socráticos".- Grolier Internacional, Edit. Cumbre, México, 1978.

Universidad Pedagógica Nacional.- Antología básica "*Grupos en la Escuela*".-
Licenciatura en Educación, Plan 1994
Verdejo, Carmiña.- *Juegos para todos*.- Biblioteca Hispania, Edit. Ramón Sopena,
S.A., Barcelona, 1978.

ANEXOS

CUESTIONARIOS QUE SE PROPONEN:

CUESTIONARIO NÚMERO 1, INICIAL:

Maestro: Le agradezco su participación y cooperación para llevar a cabo esta investigación, por favor responda a las siguientes preguntas, para iniciar:

1.- ¿Qué grado escolar atiende? _____

2.- ¿Cuántos alumnos tiene? _____

3.- ¿De qué edades son sus alumnos? _____

4.-¿Cuántos años tiene de servicios? _____

5.-¿Cuántas veces ha atendido grupos de primero o segundo año? _____

6.- ¿Qué materiales didácticos ha utilizado con sus alumnos para las actividades de adquisición de la lectura y la escritura? _____

7.- ¿Qué resultados ha obtenido con estos materiales?

8.- ¿Cómo motiva la atención de sus niños para las actividades de ejercitación de la lectura y la escritura? _____

9.- ¿Se interesa por probar materiales y juegos didácticos novedosos para las actividades de adquisición de la lecto - escritura? _____

10.- Alguna observación o comentario que desee agregar: _____

Cuestionario número 2.

Durante el proceso:

Maestro: Le agradezco nuevamente su participación en esta investigación. Por favor conteste estas preguntas:

1.- ¿Ha utilizado los materiales propuestos? _____

_____.

2.- ¿Ha observado algunos cambios en sus alumnos al utilizar estos materiales?

_____.

3.- ¿De qué manera pudo obtener los materiales? _____

_____.

4.- ¿Le parece fácil adquirir o hacer los materiales? _____ ¿Por qué?

_____.

5.- ¿Considera que la utilidad de los materiales es congruente con su costo?

_____ ¿Por qué? _____

_____.

6.- ¿Los materiales propuestos son de fácil manejo? _____

7.- ¿Son de fácil almacenaje? _____

8.- Alguna observación o comentario que desee agregar: _____

_____.

Cuestionario 3.

Final:

1.- ¿Qué aprendieron los niños al usar los materiales didácticos que le propuse?

_____.

2.- ¿Los materiales son congruentes con los objetivos de la actividad para la que son propuestos? _____ ¿Por qué? _____

_____.

3.- ¿Se lograron los objetivos que usted se proponía al utilizar el material? _____

4.- ¿Por qué? _____

_____.

5.- ¿Los materiales y juegos fueron agradables para los niños?

_____.

6.- ¿Pareció el material trabajar mejor con algunos estudiantes que con otros? _____

7.- Por favor, anote algunas opiniones de los niños acerca de estos materiales y juegos: _____

_____.

8.- Por favor, anote algunas opiniones de los padres de familia acerca de estos materiales y juegos: _____

_____.

9.- Por favor anote su opinión personal acerca de estos juegos y materiales:

_____.

10.- ¿Los utilizaría en otros ciclos escolares? _____ ¿Por qué?

_____.

11.- ¿Recomendaría estos juegos y materiales a otros maestros? _____

12.- ¿Por qué? _____

RESPUESTAS DE LAS MAESTRAS PARTICIPANTES:

CUESTIONARIO NÚMERO 1, INICIAL:

Maestro: Le agradezco su participación y cooperación para llevar a cabo esta investigación, por favor responda a las siguientes preguntas, para iniciar:

- 1.- ¿Qué grado escolar atiende? primero
- 2.- ¿Cuántos alumnos tiene? 35
- ¿De qué edades son sus alumnos? entre 6 y 7 años
- 3.-¿Cuántos años tiene de servicios? 17
- 4.-¿Cuántas veces ha atendido grupos de primero o segundo año? 8 veces
- 5.- ¿Qué materiales didácticos ha utilizado con sus alumnos para las actividades de adquisición de la lectura y la escritura? láminas, fotocopias, materiales de los libros de texto
- 6.- ¿Qué resultados ha obtenido con estos materiales? buenos, los niños aprenden, les interesa, les gusta jugar.
- 7.- ¿Cómo motiva la atención de sus niños para las actividades de ejercitación de la lectura y la escritura? escenificando cuentos, leyéndolos, saliendo a jugar
- 8.- ¿Se interesa por probar materiales y juegos didácticos novedosos para las actividades de adquisición de la lecto - escritura? sí, siempre es bueno aprender algo nuevo que sirva para trabajar con los niños.
- 9.- Alguna observación o comentario que desee agregar: espero que los que aprendamos sea para beneficio de los niños, sobre todo si es algo nuevo que mejore su forma de aprender.

Cuestionario número 2.

Durante el proceso:

Maestro: Le agradezco nuevamente su participación en esta investigación. Por favor conteste estas preguntas:

1.- ¿Ha utilizado los materiales propuestos? _____ Sí, los juegos y los materiales _____.

2.- ¿Ha observado algunos cambios en sus alumnos al utilizar estos materiales? _____ les han llamado la atención, les han gustado los materiales, están más contentos.

3.- ¿De qué manera pudo obtener los materiales? _____ con la ayuda de los padres de familia.

4.- ¿Le parece fácil adquirir o hacer los materiales? _____ sí _____ ¿Por qué? _____ Porque se pueden fabricar con materiales económicos, los materiales se pueden conseguir en las tiendas de por aquí cerca, a los padres les ha agradado participar.

5.- ¿Considera que la utilidad de los materiales es congruente con su costo? _____ sí _____ ¿Por qué? _____ el costo no es alto, los materiales se pueden utilizar muchas veces. _____

6.- ¿Los materiales propuestos son de fácil manejo? _____ sí, ya que están adecuados a la edad de los niños.

7.- ¿Son de fácil almacenaje? _____ sí, sólo es necesario asignarles un lugar en el salón de clases. _____

8.- Alguna observación o comentario que desee agregar: _____ los materiales me han agradado, me interesa seguir participando.

Cuestionario 3.

Final:

1.- ¿Qué aprendieron los niños al usar los materiales didácticos que le propuse?
aprendieron a seguir las reglas, se acercaron con gusto a la lectura y la escritura.

2.- ¿Los materiales son congruentes con los objetivos de la actividad para la que son propuestos? sí ¿Por qué? sirven para que los niños adquieran la lecto – escritura de manera agradable y activa.

3.- ¿Se lograron los objetivos que usted se proponía al utilizar el material? sí.

4.- ¿Por qué? los materiales y juegos se adaptan a los libros de texto y a los objetivos del primer grado de primaria.

5.- ¿Los materiales y juegos fueron agradables para los niños?
sí, se divertían y aprendieron.

6.- ¿Pareció el material trabajar mejor con algunos estudiantes que con otros?
sí, a cada uno de acuerdo a sus intereses, pero todos participaban

7.- Por favor, anote algunas opiniones de los niños acerca de estos materiales y juegos: “me gustó jugar a brincar”, “los juegos que nos puso la maestra fueron divertidos”.

8.- Por favor, anote algunas opiniones de los padres de familia acerca de estos materiales y juegos: opinaron que fue conveniente la utilización del material y el poder elaborarlo y jugar con sus niños en la casa.

9.- Por favor anote su opinión personal acerca de estos juegos y materiales: son materiales que motivan a los niños, aprendieron a leer de manera sencilla y agradable.

10.- ¿Los utilizaría en otros ciclos escolares? sí ¿Por qué? pueden utilizarse los mismos juegos con otros contenidos para los grupos de años superiores.

11.- ¿Recomendaría estos juegos y materiales a otros maestros? sí

12.- ¿Por qué? porque son materiales que vuelven atractiva la forma de trabajar del maestro y del alumno.

CUESTIONARIO NÚMERO 1, INICIAL:

Maestro: Le agradezco su participación y cooperación para llevar a cabo esta investigación, por favor responda a las siguientes preguntas, para iniciar:

- 1.- ¿Qué grado escolar atiende? primer grado
- 2.- ¿Cuántos alumnos tiene? 38
- 3.- ¿De qué edades son sus alumnos? de 6 años, cero meses, hasta 6 años, 11 meses.
- 4.- ¿Cuántos años tiene de servicios? 20 años.
- 5.- ¿Cuántas veces ha atendido grupos de primero o segundo año? 9 veces.
- 6.- ¿Qué materiales didácticos ha utilizado con sus alumnos para las actividades de adquisición de la lectura y la escritura? el material recortable de los libros de texto, láminas, franelógrafo y franelogramas, casetes con cuentos grabados.
- 7.- ¿Qué resultados ha obtenido con estos materiales? algunos niños se motivan, otros no, casi todos aprenden a leer, aunque algunos de manera mecánica.
- 8.- ¿Cómo motiva la atención de sus niños para las actividades de ejercitación de la lectura y la escritura? con los cuentos y lecturas del Proyecto Escolar, con juegos.
- 9.- ¿Se interesa por probar materiales y juegos didácticos novedosos para las actividades de adquisición de la lecto - escritura? sí, mucho, me parece una propuesta interesante.
- 10.- Alguna observación o comentario que desee agregar: será interesante aprender algo nuevo, pues los materiales que usamos son muy comunes.

Cuestionario número 2.

Durante el proceso:

Maestro: Le agradezco nuevamente su participación en esta investigación. Por favor conteste estas preguntas:

1.- ¿Ha utilizado los materiales propuestos? sí

2.- ¿Ha observado algunos cambios en sus alumnos al utilizar estos materiales?
sí, vienen a la escuela con más gusto porque piensan que vienen a jugar.

3.- ¿De qué manera pudo obtener los materiales? algunos los hicieron los padres de familia, otros yo.

4.- ¿Le parece fácil adquirir o hacer los materiales? sí ¿Por qué? las cosas para hacerlos son baratas y se pueden conseguir por aquí.

5.- ¿Considera que la utilidad de los materiales es congruente con su costo?
resultan muy económicos ¿Por qué? son más económicos que los que se compran en las tiendas de material didáctico.

6.- ¿Los materiales propuestos son de fácil manejo? sí, además son agradables para los niños.

7.- ¿Son de fácil almacenaje? sí, se pueden guardar en el estante.

8.- Alguna observación o comentario que desee agregar: me han agradado los materiales

Cuestionario 3.

Final:

- 1.- ¿Qué aprendieron los niños al usar los materiales didácticos que le propuse?
aparte de aprender a leer y escribir con gusto aprendieron a ser más concretos y reflexivos.
- 2.- ¿Los materiales son congruentes con los objetivos de la actividad para la que son propuestos? sí ¿Por qué? Porque son juegos para que los niños repasen o aprendan palabras y sílabas para que puedan leer y escribir.
- 3.- ¿Se lograron los objetivos que usted se proponía al utilizar el material? sí
- 4.- ¿Por qué? porque fueron elaborados de acuerdo al Plan y programas actuales.
- 5.- ¿Los materiales y juegos fueron agradables para los niños? sí, son materiales resistentes, no es necesario pedirle a los niños "no los vayas a maltratar".
- 6.- ¿Pareció el material trabajar mejor con algunos estudiantes que con otros?
No, a todos les funcionó.
- 7.- Por favor, anote algunas opiniones de los niños acerca de estos materiales y juegos: opinaron que les gustó aprender así.
- 8.- Por favor, anote algunas opiniones de los padres de familia acerca de estos materiales y juegos: reconocieron que fue muy agradable que se les indicara la manera de cómo se iba a trabajar con sus hijos.
- 9.- Por favor anote su opinión personal acerca de estos juegos y materiales: de aquí en adelante serán materiales indispensables para trabajar con los niños.
- 10.- ¿Los utilizaría en otros ciclos escolares? sí ¿Por qué? creo que a otros niños también les pueden divertir y ayudarlos a aprender.
- 11.- ¿Recomendaría estos juegos y materiales a otros maestros? sí
- 12.- ¿Por qué? creo que también les podrían ser útiles.

CUESTIONARIO NÚMERO 1, INICIAL:

Maestro: Le agradezco su participación y cooperación para llevar a cabo esta investigación, por favor responda a las siguientes preguntas, para iniciar:

- 1.- ¿Qué grado escolar atiende? primer año.
- 2.- ¿Cuántos alumnos tiene? 39
- 3.- ¿De qué edades son sus alumnos? seis años
- 4.-¿Cuántos años tiene de servicios? 15 años
- 5.-¿Cuántas veces ha atendido grupos de primero o segundo año? 7 veces
- 6.- ¿Qué materiales didácticos ha utilizado con sus alumnos para las actividades de adquisición de la lectura y la escritura? rotafolios, láminas, casetes con cuentos grabados.
- 7.- ¿Qué resultados ha obtenido con estos materiales? los niños aprenden a leer en un año, a veces un poco menos, pero lo hacen de forma mecanizada, cuando aprenden con algún juego se vuelven más reflexivos.
- 8.- ¿Cómo motiva la atención de sus niños para las actividades de ejercitación de la lectura y la escritura? con cuentos, lecturas,
- 9.- ¿Se interesa por probar materiales y juegos didácticos novedosos para las actividades de adquisición de la lecto – escritura? sí, porque con materiales novedosos los niños se motivarán y aprenderán mejor.
- 10.- Alguna observación o comentario que desee agregar: espero que los materiales que me propongan sean de interés para los niños.

Cuestionario número 2.

Durante el proceso:

Maestro: Le agradezco nuevamente su participación en esta investigación. Por favor conteste estas preguntas:

1.- ¿Ha utilizado los materiales propuestos? sí

2.- ¿Ha observado algunos cambios en sus alumnos al utilizar estos materiales?
sí, les han gustado, sienten como que siguen aprendiendo como estaban acostumbrados en el jardín de niños.

3.- ¿De qué manera pudo obtener los materiales? a través de los padres de familia, les ha gustado involucrarse en las actividades de la escuela, también han visto que los pueden utilizar en la casa.

4.- ¿Le parece fácil adquirir o hacer los materiales? sí ¿Por qué? los padres de familia han cooperado con mucho entusiasmo.

5.- ¿Considera que la utilidad de los materiales es congruente con su costo?
sí ¿Por qué? no son caros y su uso justifica lo que cuestan con creces.

6.- ¿Los materiales propuestos son de fácil manejo? sí

7.- ¿Son de fácil almacenaje? sí, se pueden poner al alcance de los niños, enseñándolos a tomarlos por turnos y a guardarlos en su lugar al teminar de jugar.

8.- Alguna observación o comentario que desee agregar: con estos materiales ha sido fácil lograr los propósitos de aprendizaje con los niños.

Cuestionario 3

Final:

- 1.- ¿Qué aprendieron los niños al usar los materiales didácticos que le propuse?
a realizar sumas sencillas, a observar, a formar palabras y oraciones y llegaron a dominar la lecto – escritura.
- 2.- ¿Los materiales son congruentes con los objetivos de la actividad para la que son propuestos? sí ¿Por qué? ayudan a que los niños aprendan
- 3.- ¿Se lograron los objetivos que usted se proponía al utilizar el material? sí
- 4.- ¿Por qué? aprendí nuevos juegos para que los niños aprendan
- 5.- ¿Los materiales y juegos fueron agradables para los niños? sí.
- 6.- ¿Pareció el material trabajar mejor con algunos estudiantes que con otros?
no.
- 7.- Por favor, anote algunas opiniones de los niños acerca de estos materiales y juegos: les gustaron, opinaron que les gustaría seguir trabajando así el próximo año.
- 8.- Por favor, anote algunas opiniones de los padres de familia acerca de estos materiales y juegos: opinaron que les gustaría que otros maestros también trabajaran así.
- 9.- Por favor anote su opinión personal acerca de estos juegos y materiales:
fue un experiencia inolvidable, ayudan a que la clase no sea aburrida y siempre igual, ahora ya conocí otras posibilidades.
- 10.- ¿Los utilizaría en otros ciclos escolares? probablemente ¿Por qué?
para utilizarlos de acuerdo a la edad de otros niños habría que cambiarlos un poco.
- 11.- ¿Recomendaría estos juegos y materiales a otros maestros? sí
- 12.- ¿Por qué? porque creo que también les sería útil.



Escuela primaria David Alfaro Siqueiros a donde se llevo a cabo la realización de este Proyecto

7
2

EL DADO



En esta imagen los dados con sílabas son utilizados por los alumnos para formar palabras.



En esta imagen los alumnos observando las sílabas e intercambiándolas para formar palabras.

LA SÁBANA DE PALABRAS



La sábana de palabras le sirve al alumno para visualizar palabras, relacionándolas con su significado.



LA PERINOLA



En estas imágenes los alumnos giran la perinola y observan la palabra que cae, la anotan en su cuaderno y con ella forman pequeñas oraciones.



Los alumnos giran la pelota jugando al navío y a quien le cae, ese saca la tarjeta y visualizan las sílabas para completar palabras.

LA PERINOLA



En estas imágenes los alumnos giran la perinola y observan la palabra que cae, la anotan en su cuaderno y con ella forman pequeñas oraciones.

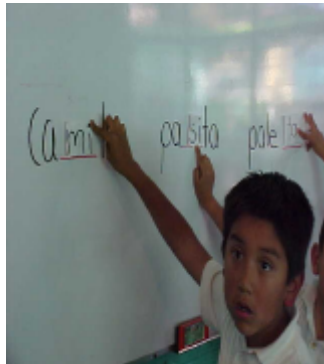
LOS GLOBOS CONTIENEN SILABAS Y ESTAS AYUDAN A FORMAR PALABRAS SUGERIDAS POR EL MAESTRO.



En esta imagen, los niños toman los globos para iniciar la actividad.



En esta imagen los alumnos truenan el globo para encontrar la sílaba que se encuentra adentro.



Con la sílaba que encontraron completan las palabras indicadas en el pizarrón.

TARJETAS CON SILABAS INSENTIVADORAS



Los alumnos giran la pelota jugando al navío y a quien le cae, ese saca la tarjeta y visualizan las silabas para completar palabras.

LA OCA DE LECTURA



En las imágenes los alumnos juegan con la oca de lectura visualizando, relacionando y leyendo la palabra escrita facilitando la adquisición de la lecto-escritura.

