



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA  
LECTURA Y ESCRITURA EN EL NIÑO DE PRIMER GRADO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA BAJO EL MARCO NORMATIVO DE  
PRONALEES**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

P R E S E N T A :

**ROSA ELVA BARRERA FLORES**

ASESOR: ARQUITECTO  
LUIS ARMANDO SARACHO DE MARIA Y CAMPOS

ECATEPEC, EDO. DE MÉXICO

FEBRERO DE 2007

# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1

### CONTEXTO DE LA COMUNIDAD DE HUEYPOXTLA, EDO. MÉX.

Introducción . . . . .	3
1.1 Contexto social . . . . .	6
1.2 Contexto físico . . . . .	8
1.3 Contexto económico. . . . .	9
1.4 La institución educativa . . . . .	11

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del PRONALEES . . . . .	17
2.2 Enfoque del PRONALEES . . . . .	23
2.3 Objetivos del PRONALEES . . . . .	26
2.4 Teorías cognoscitivas que sustentan el PRONALEES. . . . .	28
2.5 PRONALEES y su sustento teórico en Jean Piaget . . . . .	29
2.6 Clasificación de los juegos Jean Piaget. . . . .	32
2.7 PRONALEES y su sustento teórico en Lev Vigotsky. . . . .	36
2.8 Clasificación de los juegos Lev Vigotsky . . . . .	38
2.9 Algunas consideraciones del juego en torno a Piaget y Vigotsky. . . . .	41
2.10 El juego y sus implicaciones en la Lectura y Escritura . . . . .	41

CAPÍTULO 3  
LA ALTERNATIVA

3.1 Diseño del diagnóstico. . . . .	44
3.2 Diseño de la alternativa de innovación . . . . .	46
3.3 Los materiales de apoyo sirven como andamiajes para el aprendizaje. . . . .	47
3.4 Juegos que influyen en el desarrollo de la lectura y escritura . . . . .	50
3.5 Descripción de juegos que contribuyen a la lectura y escritura . . . . .	53
3.6 Aplicación de la alternativa. . . . .	59
3.7 Evaluación . . . . .	
Conclusiones . . . . .	63
Anexos . . . . .	67
Bibliografía . . . . .	71

## INTRODUCCIÓN

El motivo de esta investigación es el de centrar la atención en la importancia del juego en la adquisición de las experiencias afectivas y cognitivas, que influyen en la capacidad del desarrollo de la lectura y escritura en el niño de primer grado de primaria.

En la búsqueda de alternativas de solución por superar el problema (dificultad para aprender a leer y escribir) que enfrentó con los niños de primer grado de la Escuela Primaria Narciso G Flores; consideré necesario apropiarme del juego como herramienta para el desarrollo de la lectura y escritura bajo el marco normativo del Proyecto Nacional de Lectura y Escritura (PRONALEES), con el objetivo de aplicar estrategias que me llevarán a lograr los propósitos establecidos en el área de español de primer grado.

De esta manera se pretende mejorar la lectura y escritura en la educación básica, contribuyendo a la solución de un problema técnico pedagógico que durante años ha sido preocupación de autoridades, profesores y de la sociedad en general.

La influencia del juego en el niño se puede dimensionar al señalar que el peso que cumple el trabajo en el adulto lo cumple el juego en la infancia. El trabajo en el adulto ha jugado un rol central en la modificación de actitudes, creencias y formas de actuar. En el infante el juego se constituye en el medio predilecto para modelar las experiencias que serán solicitadas como competencias y formas de expresión en la sociedad.

El juego en la infancia se instaura como un proceso de arranque que posibilita la base cognitiva, emocional y social para que el niño desarrolle las competencias adecuadas que den respuesta a las solicitudes de su contexto presente, así como para generar el repertorio inicial que facilitará respuestas más complejas en un futuro.

Este trabajo es el resultado de un análisis de los materiales de apoyo propuestos por PRONALEES para el primer ciclo de la escuela primaria; la lectura y escritura son dos momentos básicos del aprendizaje social del niño en la escuela primaria con propósitos determinados que permiten comunicarse e interrelacionarse, por ese motivo, me ha surgido la preocupación por desarrollar esta habilidad, para formar escritores plenos, capaces de utilizar el lenguaje adecuadamente, siendo éste elemento central para toda actividad intelectual.

Ante el panorama anterior consideré como una alternativa de solución instrumentar un proyecto de intervención pedagógica partiendo del serio problema que enfrentamos los docentes en el aula de clase en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura; proponiendo como estrategia utilizar el juego como un recurso teórico, metodológico e instrumental que permita mejorar mi labor docente, conceptualizando al maestro como un formador y no un hacedor.

La presente investigación está desarrollada en cuatro momentos, El primero llamado contexto, se describe donde se ubica la escuela primaria "Narciso G Flores", habló de su gente, cultura y sus ganas de superar en gran parte las deficiencias que se originan en condiciones de marginación; En el segundo llamado Marco Teórico se encuentra el sustento del tema de investigación basado en Margarita Gómez Palacios, Piaget y Vigotsky , como ejes rectores en este proyecto de intervención pedagógica dentro del marco normativo de PRONALEES, así como sus implicaciones en el proceso cognitivo; un tercero denominado Alternativa, se describe el diagnóstico que realice al inicio del ciclo escolar, la base datos como instrumento de interpretación, la alternativa como una actividad remedial y los resultados finales. Por último exhibo las conclusiones y experiencias adquiridas en mi práctica docente.

La culminación de este trabajo representa parte de mi formación en la Universidad Pedagógica Nacional y tiene como propósito ofrecer una educación de calidad a mis alumnos. Constituyó una alternativa de superación en mi tarea docente; siendo para mi un gran reto y preocupación la búsqueda de solución al problema educativo que presento en este trabajo.

# Capítulo 1

## 1.1 Contexto social

La práctica docente se desarrolla en un contexto real y concreto en condiciones sociales y culturales específicas; laboró como docente frente a grupo en la Escuela Primaria “Narciso G Flores” perteneciente al subsistema estatal de educación básica, ubicada en la cabecera municipal de Hueyoxtla, Estado de México.

Algunos elementos importantes son la participación de la población que conforma la comunidad en que se ubica la Institución donde se desarrolla este trabajo, son la Institución misma y el grupo operativo con el que se trabaja.<sup>1</sup>

Hueyoxtla forma parte del área tepaneca y de acuerdo a los anales de Cuautitlan, cuando los mexicanos fueron sitados en Chapultepec, en año 7, Acatl-Chalchihuetzin presidía la población que fue reconocida como cabecera inmediatamente después de la conquista.

A principios de la época colonial los indígenas de Hueyoxtla quedaron reducidos a 600 varas, es cuanto les pertenecía como feudo legal. En esta misma época la actividad comercial predominante fue la venta de cal en la que intervenía el encomendero de este pueblo Antón Bravo de Lagunas.

---

<sup>1</sup> Significado etimológico: “Hueyoxtla: Palabra de origen Náhuatl que se compone de las raíces etimológicas Huei grande; poch, de pochtecatl que se refiere a comerciante o mercader, y tla, lugar; entonces Hueyoxtla se traduce literalmente como: “El gran mercado o lugar de grandes mercaderes”. Monografía del municipio de Hueyoxtla 2003.

Los orígenes étnicos del municipio: La composición social de las comunidades producto de las sucesivas etapas en su formación; teniendo su origen en 1219, cuando el indígena Huitztl, de raza Chichimeca, que junto con su esposa e hijo funda el pueblo de Hueyoxtlá. Esto dio origen progresivamente a una población de carácter puramente comercial, que en tiempos prehispánicos se caracterizó por el sistema de trueque –tianguis-; esto ocasionado por ser geográficamente estratégico dada su localización a la orilla o ribera del gran lago que se constituía en la cuenca del valle de México, por lo que las comunidades de ese entonces se desplazaban por las aguas del mismo.

El 9 de febrero de 1825, Hueyoxtlá se erige como municipio, según datos obtenidos en el archivo que se encuentra en la presidencia municipal, siendo en ese momento Melchor Múzquiz el Gobernador del Estado Libre y Soberano de México,

La comunidad de Hueyoxtlá cuenta con 3066 habitantes de los cuales 1530 son mujeres y 1536 son hombres. Esta comunidad carece de áreas de recreo familiar o espacios culturales, salvo las actividades que ofrece la casa de la Cultura “Fernando de Alva Ixtlilxochitl” desde su inauguración el 4 de abril de 1979. Los talleres que ofrecen tienen pocos asistentes y en sus exposiciones el público son escasas, se reduce a los familiares de los expositores. En el edificio que ocupa la casa de la cultura se encuentra también la Biblioteca Municipal, la cual inició su servicio a partir de 1984, cuenta con un acervo de 3427 volúmenes y una apreciable hemeroteca. La asistencia media es de 20 a 30 lectores diarios aproximadamente, la mayoría de los alumnos de las diferentes Instituciones Educativas de la comunidad: Primaria, Secundaria y Preparatoria, sus consultas se centran en resolver tareas de investigación asignadas por sus profesores.

En lo que refiere a salud, la población recibe atención médica por medio de los centros rurales de la Secretaría de Salubridad (S.S.A.) y como ayuda para la nutrición infantil se cuenta con una lechería LICONSA.



Hueypoxtla cuenta con instituciones educativas, con escaso material didáctico y tecnológico, en donde se imparte la enseñanza en el nivel preescolar, primaria, secundaria y se cuenta con una institución de nivel medio superior, no existe oportunidad de educación superior, también se cuenta con una biblioteca pública que cubre las necesidades básicas de la educación básica.

## 1.2 Contexto Físico

HUEYPOXTLA es un municipio con una superficie que presenta un relieve de suelo bastante irregular; caracterizada por suelos áridos y semiáridos con una superficie aproximada de 246.95 km<sup>2</sup>, (municipio más extenso territorialmente del Estado de México).

LIMITACIONES GEOGRÁFICAS. Limita al norte con el estado de Hidalgo, al sur con el Municipio de Zumpango (Estado de México); al oriente continúan sus límites con el Estado de Hidalgo y al poniente con Apaxco y Tequixquiac (Estado de México). Su orografía está integrada por sierras localizadas al este y noreste del municipio, lomeríos de colonias rodeadas con cañadas y llanuras, hacia el noreste, compartiendo territorio con Hidalgo, se alzan los cerros el rosal, las cruces, las lajas y el picachito. En los diversos cerros del norte de Hueypoxtla, existen recursos minerales que no han sido explotados entre ellas la cantera, Tezontle, piedra, arena y mármoles.

El centro del poblado es el núcleo más antiguo y urbanizado con un estilo colonial. Cuenta con pequeños comercios, medios de transporte, telefonía, energía eléctrica, agua potable, el drenaje y la pavimentación de las calles es escasa, sólo el centro se beneficia de estos últimos. Las casas en su mayoría están construidas con tepetate y otras ya construidas con material reciente, en un estilo moderno; éstas se localizan principalmente a la entrada de la comunidad sobre la carretera que viene de

Zumpango. En las colonias o barrios las casas son más antiguas pertenecientes a la gente más humilde.

Con el paso del tiempo los cambios en el aspecto físico de la comunidad son poco notables, es como si el tiempo no corriera, es muy tranquilo y su apariencia es de poca actividad; sólo cuando entran los niños a clase, o salen rumbo a sus casas se observa movimiento. Al acompañar a sus hijos las amas de casa aprovechan para hacer sus compras, pasado el medio día todo vuelve a la tranquilidad.

Su clima es semiseco donde la precipitación invernal es menor del 5%. Escasa precipitación pluvial en la época primavera-verano, heladas de hasta grados bajo cero.

### 1.3 Económico

La comunidad es heterogénea en su constitución social y económica. Las variadas características de las viviendas constituyen un indicador de la diversidad del ingreso entre los pobladores: las actividades económicas primarias de la población son trabajadores como comerciantes ambulantes, albañiles y carpinteros, hay pocas personas con profesiones técnicas y universitarias y muchos desempleados. Esta complejidad se manifiesta en la escuela, siendo uno de los factores que afectan el proceso de formación lectora de los alumnos, ya que los escolares, hijos de profesionistas tienen más oportunidad de acceder a la lectura a través del ejemplo de sus padres, o de la oportunidad que les brinda el tener libros en su casa. Caso contrario, los niños cuyos padres tienen bajo nivel escolar manifiestan menos acercamiento a la lectura.

La Comunidad es eminentemente agrícola y su producción sólo solventa el consumo familiar debido a que no cuenta con sistemas de riego, la producción del campo depende de la temporada de lluvias.

Las principales actividades económicas son:

- Agricultura: Cultivos principales maíz, frijol y cebada
- Ganadería: Predomina la cría de ganado caprino y ovino
- Comercio: Pequeños establecimientos que se dedican a la venta de bienes de consumo básicos: destacan abarrotes, molinos y tortillerías.
- Servicios: Hay pequeños talleres de calzado, radio, televisión, enseres, domésticos, talleres mecánicos, herreros y carpinteros.

El Tianguis se realiza el día martes, favoreciendo un poco el consumo básico de las familias, ya que sólo cuentan con 12 puestos y en ellos se encuentra lo más esencial.

La industria es muy escasa, sólo la maquila de ropa con muchas dificultades ha logrado sobrevivir, gracias a esta actividad algunas amas de casa apoyan la economía familiar trabajando individualmente en su hogar.

#### 1.4 La institución Educativa

La Escuela Primaria “Narciso G. Flores” se encuentra ubicada en la plaza principal de Hueypoxtla que junto con la presidencia y de la casa de la Cultura, rodeando a un pequeño parque, le dan ese toque pintoresco al centro de la localidad.

Esta institución le debe el nombre a quien en vida fuera profesor, revolucionario, político, poeta y escritor, mismo que describo en forma breve:

Don Narciso G Flores, nació el 27 de octubre de 1864, gracias a una beca se traslado a la ciudad de Toluca donde estudio la primaria. Tiempo después a la edad de 18 años, esta misma ciudad lo vio graduarse como maestro egresado de la normal.

En 1910 participó como miembro del grupo de asesores de los comités antirreeleccionistas. Durante el gobierno de Francisco I Madero fue consejero del Departamento de Instrucción Pública. viajó a Estados Unidos para seguir preparándose. Luego se trasladó a Francia donde se distingue como poeta y escritor, desempeñándose también como profesor. Finalmente regresa a México, en 1920 y vuelve a su tierra natal donde ejerce como director de la escuela primaria. Fallece el 2 de julio de 1934.

La construcción de la escuela es de concreto. Cuenta con 3 edificios el principal consta de 2 plantas. En la planta baja se ubican los grupos de 2º y 3º y un grupo de 4º, en la planta alta se ubican los grupos de 5º,6º y segundo grupo de 4º, a la izquierda de este edificio se localiza el que corresponde a los baños dividido en 2 secciones una para las niñas y otro para los niños.

A la derecha de la entrada principal se encuentra el tercer edificio en el cuál se encuentra la Dirección y dos salones más asignados a los grupos de primer grado, y una sala que es ocupada específicamente por el turno vespertino.

La escuela cuenta con 4 pequeñas áreas verdes. El patio principal es pequeño, en él está una cancha de básquetbol y antiguamente una cancha de voleibol que actualmente no funciona, frente al edificio principal se encuentra un asta bandera que no es utilizada, la tienda escolar funciona sólo en tiempo de recreo utilizando unas mesas de concreto que están al aire libre y que fueron construidas específicamente para ello.

La superficie que abarca la escuela está rodeada por un barandal relativamente bajo y este a su vez rodeado por malla ciclónica.

En general el aspecto físico de la escuela no es muy atractivo. Cabe aclarar que el edificio principal ya tiene algunas décadas de haberse construido y por falta de mantenimiento se encuentra deteriorado.

El crecimiento de la población escolar nos ha favorecido los últimos ciclos y actualmente el turno matutino cuenta 365 alumnos distribuidos en 16 grupos: 2 de primero, 3 de segundo, 3 de tercero, 2 de cuarto, 2 de quinto y 2 de sexto grado. En total 18 profesores, incluyendo a los directivos, estamos a cargo, además de 1 conserje responsable de la limpieza de la escuela, salvo de los salones cuyo aseo está a cargo de los niños.

El ambiente de trabajo es tranquilo, hay armonía entre compañeros docentes y alumnos. Durante el tiempo de descanso se da la charla, entre broma, coincidencia de pareceres. El equilibrio indispensable para la integración del conjunto docente se sitúa en la actitud de respeto.

EL AULA: que corresponde al primer grado A en donde realizó adelante mi práctica docente, se ubica a la derecha de la entrada, ésta es una construcción reciente, sin embargo la puerta refleja sus años de existencia debido al poco mantenimiento. La estructura del aula la integran 2 ventanales, uno hacia la calle y otro hacia el interior de la escuela, en una de las paredes hay un pizarrón blanco y al frente, en la otra hay un pizarrón verde.

Actualmente los libros del rincón se encuentran en un estante especial de madera para su cuidado, al lado izquierdo se encuentra otro mueble de madera destinado para colgar el zapatero y el pizarrón del alfabeto, en la parte superior se encuentra el estrado para la publicación del taller de escritores.

Las paredes están pintadas de café (abajo) y beige (arriba) el techo es blanco, el piso está muy deteriorado hay partes que se están botando.

El gobierno municipal anunció que para fines de este ciclo escolar y principios del otro se encargará de rehabilitar la escuela, invirtiendo gran parte del famoso ramo

33, ojala se de este proyecto, es obvio que la escuela lo necesita. (y nosotros también).

Al iniciar el ciclo escolar, conocía algunos de mis futuros alumnos solo de vista, pero desconocía sus intereses personales. Mediante un sorteo se integró a cada uno de los alumnos de primer grado a mi cargo, el cual incluye a 10 mujeres y 9 hombres siendo un total de 19 alumnos, lo anterior derivado de que el PRONALEES nos pide un mínimo de alumnos para lograr sus objetivos.

Es un grupo complejo lleno de inquietudes y deseosos de conocer y redescubrir el mundo de la lectura escritura desde la perspectiva de primer grado.

Para descubrir a este pequeño conjunto de niños, comenzaría por decir que les encanta hablar, comentar sus experiencias personales, ejemplo lo que les sucedió con su perro, o con algún juguete, o algún miembro de su familia. La mayoría de las veces cuando entro al salón y me dirijo hacia el escritorio para dejar mi bolso, algunos de ellos se acercan y me comentan algún incidente sucedido en la calle, o en su casa, luego los demás se acercan también y rodean el escritorio para escuchar o para hacer un comentario al respecto. Para ellos esa es la mejor manera de pasar su estancia en la escuela platicando y/o jugando.

Alguna vez se me ocurrió decirles “Ya vamos a trabajar” palabras mágicas para que todos asumieran una actitud de apatía, de rechazo, ahora he aprendido a enlazar sus comentarios hacia los objetivos de la clase.

A pesar de sus necesidades comunicativas les cuesta mucho el aprendizaje de la lectura y escritura, cuando se trata de sus vivencias personales todos quieren participar aunque a veces creo que inventan, en cambio cuando se trata de leer o escribir palabras completas, se les complica, sin embargo después de unos minutos logran hacerlo.

Partiendo del diagnóstico considero necesario implementar un proyecto de intervención pedagógica aplicando estrategias, metodologías y andamiajes que soporten las estructuras cognitivas de los alumnos de primer grado; mismas que deben ser acordes a las necesidades del grupo, en el entendido que éstos están construyendo sus herramientas para sustentar las habilidades lectoras y de escritura, que repercuten en su lenguaje social, dentro de la institución escolar. El alumno es el centro del conocimiento y función de la adquisición correcta de las herramientas cognitivas, psicomotrices y de socialización, conforman núcleos integradores a través de actividades lúdicas; y partiendo de todas éstas se asegurará que el alumno dará apertura a la adquisición de una personalidad escolar propia.

En su cotidianeidad, el niño nunca considera su edad y una maestra delante para comenzar a aprender, ellos construyen su conocimiento desde un inicio, confrontando su medio ambiente con el desarrollo de su personalidad. Buscan por sí mismos de encontrar respuestas a problemas sencillos, y parten de ahí hacia otros más difíciles y abstractos; planteados en el esfuerzo por comprender el mundo que los rodea. Los problemas de comunicación son fundamentalmente importantes para ellos, existe ansiedad por establecer vínculos con sus compañeros, siendo una necesidad la adquisición de formas nuevas que les permitan el acercamiento con el mundo que les rodea. En este contexto, el docente frente a grupo debe ser el facilitador que dé direccionalidad a las herramientas que faciliten la adquisición del lenguaje oral y escrito en el chico de primer grado. Mi función primaria como profesora frente a grupo, es de convertirme en una guía. Propongo como apoyo y sustento teórico, lo comentado en PRONALEES.

## Capítulo 2 Marco Teórico

### 2.1 Antecedentes del PRONALEES

Los problemas de aprendizaje de la lectura y escritura en el contexto educativo se han derivado de una aplicación indiscriminada de métodos de marcha analítica y sintética (fonético, silábico, alfabético, de palabras normales, de frases y global de análisis estructural) así como de recursos didácticos aparentemente dispares a los intereses infantiles, pero comunes en el sentido de que incluyen secuencias predeterminadas de actividades y la representación de fonemas y grafías que carecen de significado, sin tomar en cuenta el proceso infantil de adquisición del sistema de escritura, ni las características específicas del objeto de conocimiento, lo que limita al niño a la construcción de una estructura metodológica y adecuada a las características de aprendizaje.

Pero esta situación no es actual, proviene de un fuerte problema en la enseñanza de la lectura y escritura, que aún el Programa Nacional de Educación, Cultura, Recreación y Deporte en el período 1984 – 1988, reportó con bajos niveles de aprovechamiento escolar de los alumnos de primaria, pero que tiene su origen en los primeros grados, pues las deficiencias en el aprendizaje de las asignaturas de español y matemáticas, son una de las principales causas de reprobación y deserción escolar. Los estudios realizados en este programa, revelaron que el impacto de esta tendencia sobre los índices de eficiencia terminal era tan significativo, que muy pocos de los niños inscritos en la educación primaria llegan a concluirla, o lo hacían con bajo nivel académico, los grados medulares parecían ser los dos primeros y el factor decisivo en la calificación aprobatoria y reprobatoria asignada, estaba vinculada a la destreza atribuida al alumno en el manejo del sistema de la lectura y escritura.

Frente al conflicto en 1984, se emprendieron acciones y alternativas sistemáticas para apoyar a los niños repetidores, la organización fue coordinada por la Dirección



General de Educación Primaria y la Dirección de Educación Especial, y al frente la doctora Margarita Gómez Palacios Muñoz, quien desde hace varios años se ha dedicado a investigar sobre los procesos de adquisición de la lengua escrita y la matemática, así como en el diagnóstico y tratamiento de niños con problemas de aprendizaje, participando en diferentes investigaciones como la prueba Monterrey que tiene fundamentos psicológicos (psicogenética), de aplicación individual y masiva, permitiendo evaluar el nivel de desarrollo cognitivo en el niño para la lengua escrita y la reorganización de la parte lógica-matemática.

La prueba estaba estructurada para tres áreas de exploración y la determinación de un perfil para discriminar la población de los grupos integrados, que consistían en: adquisiciones escolares, como lectura y escritura y cálculo elemental –aritmético; maduración perceptivo – motriz que después se concibió como funciones cerebrales superiores; y **conceptualización**. “El área de adquisiciones escolares mostraba el problema del niño frente a la lectura - escritura y el cálculo; el área de las funciones cerebrales superiores explicaban el problema en lectura y escritura; y la conceptualización explicaba las dificultades del cálculo aritmético”.<sup>2</sup>

Según las áreas que la prueba Monterrey exploró, definió datos importantes para que el docente se sirviera de ellos y generará una evaluación que pretendía aproximarse al ámbito de la cotidianidad del aula escolar, pues aunque se trataba de una prueba psicológica no implicaba que debiera ser manejada exclusivamente por psicólogos, sino que también el docente podía hacerlo.

Esta prueba fue aplicada en Grupos Integrados, instancia educativa transitoria para niños con retraso escolar, cuyos niveles de desarrollo permiten en un año, como máximo dos, promover a los alumnos a la escolaridad regular. Las actividades de los grupos integrados se fundamentaban en los tres puntos siguientes.

---

<sup>2</sup> DAEP, Teorías que sustentan el Plan y Programas’ 93.

- a) Detección, en base a la prueba de adquisiciones escolares, de aplicación masiva y prueba Monterrey de afiliación psicogenética, de aplicación individual.
- b) Diagnóstico, con ayuda del adulto interdisciplinario.
- c) Tratamiento en grupos integrado según el diagnóstico inicial.<sup>3</sup>

Este proceso seguía en los grupos integrados, resultado muy alentador pues con esa estrategia los maestros reportaban que el aprendizaje dejaba de ser mecánico y los alumnos lograban emplear el lenguaje como medio de comunicación. Sin embargo pronto se concluyó que como programa de solución, los grupos integrados no constituían el remedio para el problema, resultaba evidente que era mejor prevenir que curar, fue así como se desarrollaron diversas alternativas donde se crearon proyectos estratégicos definidos como: “El conjunto de acciones que permitiesen atender de forma inmediata aspectos cruciales para la instrumentación de la revolución educativa”<sup>4</sup>. Se trataba de medidas de vigencia temporal, estableciendo coordinación, apoyo y estímulo para el funcionamiento de áreas claves que actuarán, reordenarán y jerarquizarán la operación de los programas del sector.

Toda propuesta de trabajo es necesariamente un intento por lograr congruencia entre los factores conocidos que inciden en el proceso de aprendizaje, en los recursos técnicos y prácticos que se diseñan, lo que trae como consecuencia la necesidad de evolucionar a partir de hipótesis progresivas que se comprueben con resultados prácticos, en otras palabras, los avances logrados implican nuevas opciones y con ello la necesidad de modificar de manera recurrente los modelos y prácticas establecidas, los proyectos que iniciaron como estrategia y obtienen buenos resultados dejaban de serlo y pasaban a ser de operación normal. Esta dinámica, a su vez requiere de una mentalidad y actitud dispuesta al cambio, con el compromiso que dicho cambio significa.

---

<sup>3</sup> Ibid p. 20

<sup>4</sup> GOMEZ, Palacios Margarita `93 , PRONALEES, SEP,1,1-2

Apoyados en diferentes investigaciones y en los resultados que durante años se observaron en los Grupos Integrados, con la aplicación de la Propuesta para el Aprendizaje de la Lengua Escrita (PALE), la Secretaría de Educación Pública decidió trabajar la propuesta en grupos regulares de primer grado.

“Durante el ciclo escolar 1984-1985, en el Distrito Federal y ocho estados de la República se aplicó en forma experimental la propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita, atendiendo a 14.143 alumnos correspondientes a 432 grupos de primer grado, la promoción obtenida fue del 90%. En el ciclo escolar 1985-1986 se continuó en segundo grado con 362 grupos, la promoción correspondió al 92.8%”.<sup>5</sup> Estos resultados indican que la reprobación disminuyó en los grupos atendidos, pero, además se logró introducir a los docentes al conocimiento de los procesos que sigue el niño en la adquisición de la lengua escrita. El éxito obtenido con esta propuesta radicó en el cambio que se operó en el maestro al modificar su concepción del aprendizaje considerando al niño como constructor de su propio conocimiento y en el asesoramiento permanente que se brindó a los maestros de grupo.

Los resultados obtenidos mostraron la conveniencia de ampliar la cobertura de aplicación de la PALE, por ello la Subsecretaria de Educación Elemental establece en el ciclo escolar 1986-1987, el proyecto Implantación de la Propuesta para la Lengua Escrita (PALE), cuyos elevados resultados de promoción determinaron que el programa se extendiese también al segundo grado.

La implementación de este proyecto dio gran importancia a la capacitación y asesoría de los docentes y mediante maestros que se encargaban de difundir la propuesta que estaba organizada en fases, se presentó a los maestros en dos cuadernillos con las actividades sugeridas, también se brindó información teórica elemental para apoyar a su comprensión, posteriormente la propuesta se presentó con tarjetas de colores ROSA: Para integrar al grupo. AZUL para apoyar al niño que

---

<sup>5</sup> Ibid 5-6

se encuentra en etapa presilábica. VERDE: para niños que se encuentran en la etapa alfabético convencional; todo ello pretendían facilitar la organización del trabajo docente, la fundamentación teórica y la propuesta de evaluación se presentaban en cuadernillos independientes.

Durante la aplicación de las fichas y el cuadernillo de fundamentación teórica y evaluación, sufrió algunos cambios que se dieron como consecuencia de reorientaciones del mismo programa. Como el hecho de que las fichas de color se generalizaran a color blanco y se incrementó el número de éstas, ya que los maestros cayeron en la costumbre de encasillar los colores y sólo los usaban para los momentos en que se habían destinado, no tenían la iniciativa de aplicar los distintos colores en cualquier momento de la clase.

“Para el ciclo escolar 1988 – 1989, dio inicio el proyecto PALEM (Propuesta para el Aprendizaje de la Lengua Escrita y la Matemática) compartido por las Direcciones Generales de Educación Especial y Educación Primaria, guiado por la Doctora Margarita Gómez Palacio quien coordinó el PALE y el IPALE”<sup>6</sup>.

Se intentó aplicar en todos el país, ofreciendo al maestro la opción para abordar y fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje, que proporcionaría al alumno la oportunidad de desarrollar, profundizar y reflexionar los conocimientos adquiridos orientando a éstos a que se reflejarán en una mayor integración a la sociedad, esta intención complicaba la labor del docente, pues le planteaba formar educandos reflexivos, críticos, participativos y responsables de sus actos y decisiones.

A fin de continuar con la aplicación de la PALEM, se puso en manos del docente las guías para el maestro que tendían a favorecer el desarrollo de su trabajo en el aula y a guiar la orientación en su labor educativa en relación con la adquisición de los conceptos matemáticos y el proceso del desarrollo del pensamiento lógico – matemático de los educandos para que respondiésen a las demandas sociales y

---

<sup>6</sup> Ibid 8-9

culturales que la vida diaria le requería. Ante tales circunstancias diversas y los múltiples cambios administrativos, este proyecto no pudo sostenerse en todo el país, porque en 1991 ya no recibió nuevos lineamientos de enriquecimiento, con carácter nacional.

De allí que, al crearse el Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y Escritura en la Educación Básica (PRONALEES) en enero de 1995, se pensó en sostener la línea que caracterizaba al PALEM: “La búsqueda de una constante evaluación y mejoramiento de la propuesta, además de ampliarlo con toda la educación básica y generalizarlo como un programa nacional”.<sup>7</sup>

Las ventajas de aplicar PRONALEES, sobre los métodos tradicionales según Lucy McCormick Alkins es:

\*Que tiene principios pedagógicos que son aplicables para toda la educación primaria y no sólo en el primer grado.

\*Que parte de un texto para que el alumno aborde los diferentes contenidos del español y no inicia aislando frases, palabras ni grafías.

\*Al niño se le da oportunidad de escribir sus propios textos y corregirlos.

\*No se preocupa por la memorización, ni mecanización sino que lo importante es la comprensión de los diferentes textos y la organización de sus ideas en las redacciones que produce.

\*Considera a la corrección de la ortografía como parte del proceso de elaboración de textos.

\*La lectura y escritura son procesos que siempre estarán presentes y se fortalecerán siguiendo la propuesta de los materiales de apoyo.

\*Es necesario crear situaciones comunicativas en el entorno social del niño con el objetivo de acrecentar su experiencia y hacer más fructíferos sus textos.

---

<sup>7</sup> Ibid

## 2.2 Enfoque del PRONALEES

### Niveles de Producción de la lengua escrita

Antes de ingresar a primer grado los sujetos cognoscentes (alumnos), tienen diferentes acercamientos con el sistema de escritura, iniciando el trabajo de reflexión sobre la lengua escrita, lo cual quiere decir que, el niño realiza una relación entre el sistema de la lengua y el sistema de escritura, producto de diferentes niveles de reflexión metalingüística tales como el semántico, el fonológico y el sintáctico, promoviendo la coordinación progresiva de los niveles del proceso de adquisición de la lengua escrita (presilábico, silábico y alfabético). En la sociedad actual, los textos aparecen en forma permanente en el medio: Propaganda en la calle y en la televisión, periódicos, revistas, libros, envases de alimentos, productos de limpieza, etc., el niño que siempre investiga el mundo que lo rodea no puede pasar indiferente ante estos textos que aparecen por todas partes, los ve, pregunta sobre ellos, observa cómo los adultos o los hermanos mayores leen o escriben, reflexiona sobre este material y construye hipótesis en torno a él.

Sin embargo, tomando en cuenta que el medio cultural del cual provienen los niños, es diverso, estos presentan un ritmo evolutivo diferente al aprendizaje del sistema de escritura. Así, aquellos cuyas familias usan en forma habitual la lectura y la escritura tienen un mayor contacto con ella y sus oportunidades de reflexionar sobre ese objeto de conocimiento son mayores, que los que provienen de hogares en los que la lengua escrita es escasamente usada. A pesar de las diferencias entre unos y otros, el proceso de adquisición por el que atraviesan es similar pero distinto en su evolución.

Emilia Ferreiro señala que de acuerdo con la teoría de J. Piaget a la edad de 6-7 años inicia el estadio llamado “operaciones concretas”, el acceso a este nivel coincide cronológicamente con el inicio de la escuela primaria; sin embargo comenta que no se llega a las operaciones como se llega a tener 6 años o a sentarse en un

banco de primer año. Se alcanza después de múltiples conflictos de compensaciones parciales, de intentos fallidos por resolver problemas. No se llega por un milagroso proceso de maduración que nos llevaría tranquilamente de un estadio al siguiente. En el proceso de reestructuración la interacción con el mundo externo juega un papel primordial. Reconocer los niveles de estructuración pero olvidar los procesos estructurantes conduce a una visión parcial y por ende deformada del proceso cognitivo.

De acuerdo a lo anterior consideramos necesario mostrar las diferentes conceptualizaciones que esta autora ha estudiado sobre los distintos momentos evolutivos del proceso de adquisición de la lengua escrita, denominado como etapa presilábica, silábica y alfabética.

Ejemplos de representaciones de la lengua escrita:

Tipo presilábica.

Al principio el niño en sus producciones realiza trazos similares al dibujo, nada permite aún diferenciar, a nivel gráfico, el trazo – escritura, el trazo – dibujo.



Tipo presilábica.

Muñeca  
Muñeca

Escritura de la  
Muñeca



Más adelante los niños insertan la escritura en el dibujo, asignando pseudografías, realizando una relación de pertenencia al objeto dibujado. Es decir para garantizar que ahí diga el nombre correspondiente.

Poco a poco la escritura se va separando del dibujo, aunque se mantenga cerca, el niño asigna un significado a sus producciones, que están estrictamente ligadas al dibujo; posteriormente el niño elabora y pone a prueba diferentes hipótesis que lo llevan a comprender que la escritura no necesita ir acompañada del dibujo para representar significados.

Tipo silábico

Durante este momento el niño realiza un ajuste entre la cantidad de grafías y los recortes sonoros de las palabras que pueden hacer. Al tratar de interpretar los textos emisión oral le corresponde una parte de la representación escrita, este momento del proceso se caracteriza porque el niño hace una correspondencia grafía-silaba, denominándolas a estas representaciones “silábicas”

Para pato	P	O
Escriben:	↓	↓
	pa	to



Tipo alfabético.

Cuando el niño descubre que existe cierta correspondencia entre fonos – letras, poco a poco va recabando información a cerca del valor sonoro y lo aplica en sus producciones hasta lograr utilizarlo, para que ocurra esto, por supuesto, habrá tenido que tomar conciencia de que en el habla, cada sílaba puede contener distintos fonos.

Así, paso a paso, tomando conciencia de los fonos correspondientes al habla analizando las producciones escritas que lo rodean pidiendo información o recibéndola que le dan “los que ya saben” , los niños llegan a conocer las bases de nuestro sistema alfabético de escritura (cada fonema está representado por una letra).

## 2.3 Objetivos del PRONALEES

¿Cuáles son los objetivos del PRONALEES? ¿De qué trata? En primer lugar PRONALEES tiene como misión de “Fortalecer el aprendizaje de la lectura y escritura. Se basa en la concepción de la lectura como un sistema comprensivo y no en el descifrado, sino en la comprensión de la lectura y en la capacidad del niño para expresar por escrito sus ideas”.<sup>8</sup>

El propósito general del programa de Español en la Educación Primaria es propiciar el desarrollo de la competencia comunicativa de los niños, es decir que aprendan a utilizar el lenguaje hablado y escrito para comunicarse de manera efectiva en distintas situaciones académicas y sociales, lo que constituye una nueva manera de concebir la alfabetización. Para cada grado existe un programa que se organizan en función a los cuatro componentes

- Expresión oral
- Lectura

---

<sup>8</sup> GOMEZ, Palacios Margarita, PRONALEES '93, México ed. Mimeo p. 124

- Escritura
- Reflexión sobre la lengua<sup>9</sup>

Estos componentes son un recurso de organización didáctica, son líneas de trabajo que se combinan y se relacionan permitiendo al maestro poder integrar contenidos y actividades de más de un componente en las clases de español.

Expresión oral: El propósito de este componente consiste en mejorar paulatinamente la comunicación oral de los niños de manera que puedan interactuar en diferentes situaciones dentro y fuera del aula.

Lectura: Este componente tiene como propósito que los niños logren comprender lo que leen y utilizan la información leída para resolver problemas en su vida cotidiana.

Escritura: Con este componente se pretende que los niños logren un dominio paulatino de la producción de textos. En el contexto de la comunicación, el sistema de escritura tiene funciones sociales y personales permite a los individuos expresar sus pensamientos, sentimientos y opiniones y conocer lo que otros expresan en diferentes tipos de textos.

Reflexión sobre la lengua: En este componente se propicia el conocimiento de aspectos del uso del lenguaje: gramaticales, del significado, ortográficos y de puntuación, asociados a la práctica comunicativa, es decir de manera funcional.

Para lograr este propósito, se proyectó como un programa nacional. De ahí se derivó la necesidad de revisar los contenidos curriculares de la lengua en la escuela primaria, por lo que se elaboró un programa nuevo que es el que actualmente está operando en los libros de texto gratuitos. Luego, siguió la elaboración de los libros de primero y segundo grados acompañados de los libros del maestro (cada grado tiene el libro del maestro donde se explica detenidamente cada una de las lecciones, el

---

<sup>9</sup> GOMEZ, Palacios Margarita, La adquisición de la lectura y escritura en la escuela primaria, SEP. 45-55

objetivo a alcanzar y los medios para lograrlo). De este modo, el maestro tiene por primera vez apoyos para utilizar los materiales que recibe el niño. Este proceso, naturalmente, no es automático: el maestro no va a aplicar adecuadamente estos materiales por el solo hecho de recibirlos. Se requiere antes que nada que el maestro quiera, que el maestro conozca y que se adhiera a este tipo de enseñanza que exige naturalmente un poco más de trabajo pero que al final podrá dar muy buenos resultados.

## 2.4 . Teorías cognoscitivas que sustentan al PRONALEES

La necesidad de conocer el proceso de desarrollo humano y la formación de estructuras mentales ha llevado a la formulación de diferentes teorías que han permitido identificar el origen y factores de dicho desarrollo, así como los elementos que lo constituyen. De esta manera surgen teorías psicológicas integradas a un proyecto educativo que hasta hace pocos años no tomaban en cuenta a quién aprende y cómo aprende (sujeto) tal vez, porque no formaba parte de su inquietud, sólo se interesaban en qué enseñar (contenidos) y como enseñar (métodos), pero aparecen las teorías cognoscitivas “Se denominan así porque centran su estudio en el desarrollo del conocimiento”<sup>10</sup>. De las cuales la Psicológica genética de Piaget y los aportes de Vigotsky apoyan lo planteado por el PRONALEES, debido a esto considero que para una mejor comprensión de mi trabajo es indispensable presentar una reseña de estas corrientes.

## 2.5 PRONALEES y su sustento teórico en J. Piaget.

Jean Piaget fue el representante de la Teoría Psicogénética, denominada así porque considera que el individuo recibe dos tipos de herencia intelectual: Por un lado una herencia estructural y por otro una herencia funcional.

---

<sup>10</sup> Gómez Palacio, M. (1997) *El niño y sus primeros años en la escuela*. México, Secretaria de Educación Pública. Pág. 24.

La primera son estructuras biológicas que determinan al individuo en su relación con el medio ambiente y la segunda es la producción de estructuras mentales que van avanzando hasta llegar al estadio máximo. “A este desarrollo se le llama génesis, razón por la cual a la teoría que estudian el desarrollo de las estructuras mentales se le denomina psicología genética”<sup>11</sup>

La originalidad de esta psicología radica en estudiar cómo se realiza el desarrollo de las estructuras mentales, donde la función más conocida tanto biológica como psicológica es la adaptación (necesidad del hombre por adaptarse a la realidad), la cual tiene dos procesos complementarios que son la asimilación y la acomodación.

La asimilación es la capacidad de incorporar a nuestro beneficio las cosas que nos rodean, y cuanto ya se han logrado modificar las estructuras mentales se denomina acomodación. Tales procesos se repiten constantemente permitiendo facilitar la adaptación.

Como ejemplo está la lengua escrita que para el niño es un objeto de conocimiento, en un primer momento no sabe que la escritura aporta un significado, a través de su contacto con ésta, va creando hipótesis, las cuales le permitirán diferencia entre algo escrito y algo dibujado. El niño al enfrentarse a materiales escritos, que no puede explicarse, tendrá una necesidad de asimilar las estructuras de conocimiento que tiene sobre la lengua escrita, ya que no dispone de conocimientos que le favorezca explicar el hecho novedoso, busca en su repertorio diversas estrategias para resolver la nueva situación y de esa forma acomodar sus estructuras que le permitirán acercarse cada vez más a la lengua escrita.

Esta aportación importante de Piaget para estudiar los esquemas de acción (adaptación – asimilación – acomodación) son los que caracterizan los diferentes estadios o etapas del desarrollo denominados como:

---

<sup>11</sup> Ibidem

- 1.- Periodo sensoriomotor (0 a 18 meses)
- 2.- Periodo preoperatorio (1.5 a 7-8 años)
- 3.- Periodo de operaciones concretas (7-8 al 11-12 años)
- 4.- Periodo de operaciones formales (8-12 a 15-16 años)<sup>12</sup>

Estas etapas por las que pasa el niño describen cómo se adapta al medio, que tipo de esquemas utiliza, cómo surgen nuevas funciones (usos de instrumentos, desplazamientos, lenguaje, etc.) y las maneras de enfrentarse a nuevas situaciones. Debido a esto a continuación presento un panorama del segundo periodo “Preoperacional”, ya que abarca la edad de los niños que cursan el primer ciclo de educación primaria. Este período es especialmente importante para el propósito del presente trabajo.

El periodo preoperatorio se llama así porque en él se separan las operaciones, o también conocidas como las estructuras de pensamiento lógico – matemático. Es decir, 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 como son: La percepción, la imitación, la imagen mental, el juego y el dibujo que tiene repercusiones sobre el aprendizaje y la enseñanza cuando el alumno adquiere la capacidad de usar estas simbolizaciones o representaciones para comunicarse.

Las percepciones permiten que algo llegue a nuestra mente en forma significativa, puede ser simple o compleja según las sensaciones que intervengan en ellas, Al percibir algo, nuestra mente capta su forma, color, olor, sonido y se apropia de esta percepción reproduciéndola o imitándola interiormente. Esta imitación internalizada es denominada imagen mental, que es el registro interno que vamos almacenando para después hacer uso de la memoria de evocación.

---

<sup>12</sup> PIAGET, Jean. Introducción a la epistemología genética. El pensamiento biológico, psicológico y sociológico, Edit. Paidós, 1984, p. 281

En el individuo también se desarrolla la imitación actual y diferida, en la primera son imitaciones con el modelo presente e inicia a muy temprana edad. Al término del período preoperacional aparece la imitación diferida que muestra la importancia que tiene la imagen mental, ya que es realizada con la evocación de las mismas, es decir, se imita con la ausencia del modelo.

“El juego ocupa la mayoría de las horas de vigilancia del niño, pues esta actividad sirve para consolidar y ampliar sus adquisiciones anteriores”<sup>13</sup> Piaget denomina al juego simbólico, cuando el niño dá significado a sus juguetes, por ejemplo una muñeca significa un bebé o un niño, se consolida a los cuatro años. Ya en la escuela puede ser de gran utilidad en las clases para estimular la participación de los niños en lo que se puede llamar juegos educativos que tienen la finalidad de despertar el interés del alumno al trabajar temas que abordados de otra forma, resultan muy áridos o aburridos. Los cuentos son, en gran parte juegos simbólicos, particularmente cuando se lleva al niño e inventar o reinventar un cuento, también a los niños les gusta actuar sus cuentos y ambas actividades son propuestas por los nuevos materiales para la enseñanza de español.

Jean Piaget define al juego como expresión necesaria para el desarrollo del niño, expresa que “El juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva. La función del juego reside en la satisfacción del yo, sin limitaciones ni sanciones por la transformación de lo real en función de sus deseos. Cuando el niño juega, rehace su vida corrigiéndola según sus ideas, vuelve a vivir todos los placeres o todos sus conflictos, compensa y completa la realidad por medio de la ficción”.<sup>14</sup>

En el siguiente apartado presento la clasificación de los juegos según Jean Piaget acordes a la tapa de operaciones concretas, debido a que mi trabajo docente es con niños de primer grado.

---

<sup>13</sup> MAIER, H- Tres teorías sobre el desarrollo del niño” Erikson. Piaget y Sears. Barcelona, Amorrortu editores. 1980, p. 127.

<sup>14</sup> PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, Edit. Fondo de Cultura Económica, 1984, p. 164

## 2.6 Clasificación de los juegos J Piaget.

Piaget considera que los juegos están clasificados de acuerdo a la evolución natural del sujeto y que la edad es la misma para todos los infantes en relación a la aparición sucesiva de los juegos, pudiendo variar según factores físicos, biológicos, sociales y psicológicos en donde el ser se desenvuelve. En cada etapa están indisolublemente vinculados ciertos tipos de juegos. El juego constituye un verdadero regulador de la evolución mental del niño.

Piaget clasifica los juegos en juegos de ejercicios (0 a 2 años), juegos simbólicos (7 años), juegos de reglas (7 a 11 años) y una cuarta categoría de transición que son los juegos de construcción. Según su grado de complejidad mental, esta clasificación corresponde a tres grandes grupos de estructuras. “En el nivel preverbal de cero a dos años aproximadamente, el juego se presenta bajo una forma relativamente simple, puesto que es esencialmente sensomotor. En el pensamiento verbal intuitivo de dos a siete años aproximadamente (el estudio que estoy realizando sitúa al educando en esta etapa), el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos”<sup>15</sup>; este nivel coincide con el primer grado escolar. Y el nivel de la inteligencia operatoria concreta de siete a once o doce años de está representado por los juegos sujetos a reglas y se inicia en los años escolares. El otro tipo de juego –cuarta categoría- constituye la transición entre los tres tipos y las conductas adoptadas, denominas juegos de construcción.

A continuación explicaré cada uno de los juegos y sus implicaciones en el proceso cognitivo.

### **1.- Juegos de ejercicios**

En este tipo de juegos los esquemas sensomotores adquiridos por el niño dan lugar a una asimilación funcional, es decir a una especie de simple funcionamiento por

---

<sup>15</sup> PIAGET, Jean. Introducción a la Epistemología Génética, Edit. Trillas, 1991, p. 315

placer. Estos juegos consisten con frecuencia en repetir y variar movimientos, así obtiene el niño el placer al ser capaz de hacer que se repitan los conocimientos y está adquiriendo afanosamente el control sobre sus movimientos; al mismo tiempo aprende a coordinar sus gestos y percepciones con los afectos de los mismos.

La frecuencia de estos juegos disminuye con el desarrollo a partir de la aparición del lenguaje. Sin embargo, como esta forma de juego es variante, reaparece y sobrepasa ampliamente la primera infancia.

Los juegos de ejercicios se pueden dividir en dos categorías, los puramente sensoriomotores y los juegos de pensamiento.

Los juegos sensorio-motores se clasifican en:

- a) Juegos de ejercicios simples, que producen conductas banales, pero que conducen a adquisiciones inteligentes: lanzar, tirar, llenar, vaciar, dividir un todo y volverlo a reconstruir. Se trata de una inteligencia práctica e intuitiva, pero una vez que el esfuerzo de adaptación ha terminado, la conducta se convierte en juego.
  
- b) Juegos de combinación sin objetos, la única diferencia entre estos juegos de los ejercicios simples, es que “El sujeto no se limita a ejercer actividades ya adquiridas tal cuales en el plano de la adaptación inteligente, sino que constituye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo”.<sup>16</sup> Estos juegos no tiene un fin en sí mismo, sino que son una continuación de las características funcionales de la primera clase. Aquí existe el contacto con material nuevo destinado a la diversión del pequeño, ejemplo: construye, coloca, trasvasa, golpea, toca, manipula, deforma, modela, apila, desparrama, empuja, mezcla y logra combinaciones puras con los objetos que se le han presentado. En algunos casos en estas combinaciones dan lugar a

---

<sup>16</sup> Ibid. p. 325



simbolismos (beber el té) o también se convierte en destrucción de objetos. Simbolismo porque el niño hace como si realizara las cosas en su vida cotidiana y destruye, porque lo que busca es diversión y es más fácil destruir que construir.

- c) Juego de combinaciones con una finalidad. En esta tercera clase de juegos, desde el comienzo hay una finalidad lúdica. Combina sus movimientos sin objeto, sube y baja escaleras, salta buscando mayores espacios, choca con otros compañeros, ordena bloques, superficies y bolas de diferentes maneras, seriándolos de mayor a menor o viceversa.

Este juego combinado, es simbólico o bien la construcción misma domina al niño. Aquí el juego ya se realiza por parejas. Desde este punto de vista, el juego que se ha vuelto social se transforma en un juego de reglas “El juego de ejercicios se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas; tercero, conduce adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios”<sup>17</sup>. Aquí podemos encontrar una gran variedad de combinaciones entre el ejercicio sensorio-motor, y el de la inteligencia verbal. Por ejemplo, en esta etapa, el niño ya aprendió a plantear sus preguntas, es la edad de los ¿por qué?, el niño puede divertirse con sus preguntas y las hace por el puro placer de hacerlas. Esto constituye un ejercicio simple, inventa cuentos sin principio ni fin pues encuentra placentero combinar sin objeto palabras y conceptos, puede fabular por el sólo placer de construir lo que constituirá una combinación lúdica de pensamiento con una finalidad. Esta combinación se transforma fácilmente en imaginación simbólica por constituir en si misma un acto de pensamiento.

El juego de ejercicio disminuye con la edad, pues tales ejercicios se practican en el vacío y no implican ningún interés por el contenido del pensamiento.

---

<sup>17</sup> Ibid. p 350

Los juegos de ejercicio que se refieren al pensamiento y que no que son simbólicos consisten en ejercer algunas funciones simples por ejemplo, las combinaciones de palabras y las preguntas.

## **2.- Juego simbólicos**

En este caso se trata de movimiento y de actos más o menos complejos llamados simbólicos, exceptuándose el de la construcción puramente imaginativa, cuando el niño hace preguntas por el placer de preguntar, sin interés por las respuestas, ni por el problema mismo o inventar relatos que sabe que son falsos por el placer de contarlos, la interrogación o la imaginación son ejercidas por el juego. "El símbolo prolonga el ejercicio como estructura lúdica y no constituye en sí mismo un contenido que sería ejercido como tal, como lo es la imaginación en una fabulación simple"<sup>18</sup> .

En el juego simbólico, el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación.

El juego simbólico se clasifica según la estructura de los símbolos, concebidos como instrumentos de la asimilación lúdica en:

- a. Esquemas simbólicos
- b. Proyección a esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.
- c. Asimilación simple de un objeto a otro.
- d. Combinaciones simples que van de la transportación de escenas reales a desarrollo más o menos extendidos.
- e. Combinaciones compensadoras y liquidaciones.

---

<sup>18</sup> Ibid. p. 380

En seguida describo cada estructura de símbolos.

### **a) Esquemas simbólicos.**

Estos señalan la transición entre el juego de ejercicio y el juego simbólico propiamente dicho. En el primero, se ejerce una conducta fuera de su contexto de adaptación sin otro propósito que el placer del funcionamiento, con el segundo se evoca una conducta de ausencia de objetos reales substituyéndolos por nuevos objetos.

El principio que asegura la transición de una categoría a otra es el esquema simbólico o reproducción de un esquema senso-motor fuera de su contexto y en ausencia de su objetivo habitual, una niña araña el tapiz de su habitación en el sitio donde hay un pájaro dibujado, después cierra la mano como si contuviera el pájaro y se dirige a su madre para ofrecérselo. Con la ayuda de la edad. El proceso se enriquece y se hace pertinente en la importancia del juego para el perfeccionamiento del pensar.

### **b) Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.**

Cuando el niño reproduce un esquema por sí mismo. Después le atribuye a otros y las cosas mismas el esquema que se ha hecho familiar. “Primero realiza imitaciones y después hace a los objetos que repitan la acción. Ejemplo: una niña le pide a su perro que llore y lo imita, luego hace llorar a su oso y a su muñeca. Mientras que el esquema simbólico consiste en reproducir una acción propia pero ficticiamente”.<sup>19</sup> En las proyecciones sobre los objetos nuevos se trata de separar el símbolo de ejercicio sensoriomotor y proyectarlo como representación independiente tomando de modelos imitados y no directamente de la acción propia.

---

<sup>19</sup> Ibidem

### **c) Asimilación simple de un objeto a otro.**

Esta categoría “Consiste en una asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera, es decir a un juego que ordinariamente se llama juego de imitación”<sup>20</sup> Aquí el niño copia el objeto evocado simbólicamente, el gesto imitativo juega el papel de simbolizante y el personaje evocado es el simbolizado; acaricia los cabellos como si fuera un gato, bebe en una concha como si se tratara de un vaso lleno, ofrece una cáscara de naranja para comerla como si fuera un pastel. El papel de la imitación se limita a la reproducción de las propias conductas anteriores (esquema simbólico) o la aplicación de objetos nuevos.

### **d) Las combinaciones simples que van de la transposición de escenas reales a desarrollos más o menos extendidos.**

Son construcciones o escenas que se extienden desde la simple transposición de la vida real hasta la invención de seres imaginarios, sin modelos, en la reproducción de escenas reales, por ejemplo: juego de muñecas un palo o un bastón se convierte en personajes múltiples.

### **e) Combinaciones compensadoras y liquidaciones.**

Aquí corrige lo real más que reproducirlo por placer. Hace cosas que no lo dejan hacer, en forma ficticia realiza en el juego lo que no osaría hacer en la realidad. Hay, imitación exacta pero con el fin de subordinar el modelo imitado y no de someterse a él.

En los niños de los cuatro a los siete años de edad los juegos antes descritos empiezan a desaparecer. El símbolo pierde su carácter deformante y se convierte en una simple representación imitativa de la realidad.

---

<sup>20</sup> Ibidem

## 2.7 PRONALEES y su sustento teórico en Lev. Vigotsky

Vigotsky ( 1896-1934), psicólogo soviético, estudio los aspectos del pensamiento y el lenguaje, de ideas marxistas, murió a la edad de 38 años.

Lev. Seminovitch Vigotsky, representante de la escuela histórico cultural llamada así porque se basa en el desarrollo del hombre según su historia, el medio y su cultura, que son las que le proporcionan las herramientas necesarias para modificar su entorno físico y social. “Concibe al sujeto como un ser eminentemente social y al conocimiento como un producto social”<sup>21</sup> por esta razón atribuye una importancia especial a las relaciones sociales, de igual forma que el proceso cognitivo del alumno deben ser promovidas por la educación.

Para Vigotsky el desarrollo va a la par con el proceso aprendizaje, porque este crea el área de desarrollo potencial con ayuda de la mediación social e instrumental. “Tal proceso sitúa al individuo en la zona de desarrollo real y evoluciona hasta alcanzar la zona de desarrollo potencia, la cual no puede ser alcanzada sino a través de un ejercicio o acción que el sujeto puede realizar sólo, pero le es más fácil y seguro hacerlo si un adulto u otro niño más desarrollado “le presta” su zona de desarrollo real, dándole elementos que poco a poco permitirán que el sujeto domine la nueva zona y que esa zona de desarrollo potencial se vuelva zona de desarrolla real, y así se reinicia este proceso continuamente”<sup>22</sup>.

Cuando Vigotsky habla de la “zona de desarrollo real”, se refiere al apoyo que el maestro le brinda al alumno y que al mismo tiempo le pueden auxiliar los niños más avanzados, al niño que aprende para modificar su entorno físico y social, por ejemplo, los signos lingüísticos podrán prestar su zona de desarrollo real a los alumnos que aún se encuentran en los niveles presilábico y silábico.

---

<sup>21</sup> CABALLERO V., J. Revista Educativa Teorías que sustentan el Plan y Programas 93. Año. 5, No.8, pág. 8.

<sup>22</sup> VIGOSTSKY, Lev, El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”, Edit. Grjalbo, 1984 p. 289

Las ideas de Vigosky pueden ser de gran utilidad, porque todo maestro necesita conocer los marcos teóricos que se han propuesto en el ámbito educativo y aplicarlos de la mejor manera en su práctica pedagógica.

## 2.8 Clasificación de los juegos según VYGOTSKY

Vigotsky no está de acuerdo en definir el juego como una actividad placentera y para evidenciarlo expone dos razones: la primera, es que existen actividades que le causan al pequeño experiencias placenteras mayores que el juego, por ejemplo, tocarse la oreja, chuparse el dedo, etc. la segunda razón, es que hay juegos que producen placer al niño si encuentra interesante el resultado, el adulto tiene que comprender que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego.

Vigotsky clasifica los juegos en ilusorios e imaginarios, juegos con reglas y deportivos<sup>23</sup>.

### 1.- Juegos ilusorios e imaginarios

Al iniciarse la edad preescolar los niños sienten deseos a los cuales no se les da inmediata satisfacción para resolver la tensión que esto les causa, entran a un mundo ilusorio e imaginario en donde satisfacen sus deseos, a esto es a lo que Vigotsky llama juego.

“ La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño; éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales”<sup>24</sup>. Es estrictamente racional y surge originalmente de la acción.

En la distinción del juego infantil de otras formas de actividad, Vygotsky resume que en el juego al niño le crea una situación imaginaria pero la idea de que la situación

---

<sup>23</sup> VIGOTSKY, Lev, Juego como factor de aprendizaje, Edit. Paidós, 1985, p. 355

<sup>24</sup> VIGOTSKY, Lev. Op. Cit. 145

imaginaria no constituye una característica definitoria del juego, la encuentra insatisfactoria en tres aspectos.

Primero: Si se considera que el juego es simbólico existe la posibilidad de confundirlo con el algebra, por lo tanto concluye que el juego no es exactamente una acción simbólica. En segundo lugar, si se subraya la importancia de los procesos cognitivos, al hacerlo se olvida la motivación que impulsa al niño a actuar, y en tercer lugar, las aproximaciones sobre la concepción del juego hasta el momento actual no ayudan a comprender el papel que desempeña el juego en el desarrollo posterior.

Implícitamente, cualquier tipo de juego contiene en sí mismo ciertas reglas de conducta, es decir, juegan en una situación real. Por ejemplo: dos hermanos que juegan a ser hermanos, un niño que juega a ser niño y una madre que desempeña el papel de madre, representándose en un papel de lo que cada uno es en realidad y respetan reglas de conducta. En resumen se dice: “Siempre que se produzca una situación imaginaria en el juego, habrá reglas, pero no aquel tipo de reglas que se formulan por adelantado y van cambiando según el desarrollo del juego, sino reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria”<sup>25</sup>. Es erróneo pensar que los sujetos involucrados en el juego no cumplen con las reglas correspondientes.

## **2.- Juego con reglas.**

Si la situación imaginaria intrínsecamente contiene reglas, el juego con reglas es un caso inverso, ya que contiene situaciones imaginarias que se dan en forma velada.

El juego ejerce una influencia enorme en el desarrollo del niño, la situación imaginaria no se puede dar en los niños menores de 3 años. “Para los niños muy pequeños resulta del todo imposible separar el campo de significado, del campo

---

<sup>25</sup> Ibid. p. 145

visual, por que existe una íntima fusión de significado y lo que percibe visualmente”<sup>26</sup>. Un niño de dos años, es difícil que se preste a una situación imaginaria que no es real, por ejemplo: si le pedimos a un niño de dos años que repita la frase - Tania está de pie- cuando Tania está sentada frente a él, cambiará la frase por - Tania está sentada-, esta divergencia de significados y fusión suele darse en la edad preescolar, aquí el juego surge a partir de las ideas más que de las cosas, y el pensamiento está separado de los objetos. El juego representa un estadio transicional, para el pequeño el objeto domina la relación objeto significado, el objeto subordina el significado para convertirse en un trozo de madera en caballo, se invierte la proporción quedando la relación significado objeto, es decir, el niño no le puede atribuir a un plato el significado de caballo, si no que el objeto que lo representa tiene que contener características del significado real.

El niño en su vida cotidiana se encuentra en conflictos constantes entre las reglas del juego y el actuar espontáneamente. Es aquí donde se controla actuando de un modo contrario a como a él le gustaría hasta renunciar a algo que desee, por esto constituye los medios para alcanzar placer, por ejemplo: renunciar a comerse un caramelo que en realidad es un palo. El juego brinda al niño una nueva forma de renunciar a sus deseos y con esto logra su realización, ya que en un futuro se convertirá en un nivel básico de acción real y moralidad. En un niño de edad preescolar la acción domina sobre el significado, no se comporta de modo simbólico ni juega, sino que se realiza a través de su experiencia al producirse la acción en un contexto de realidad.

Vigotsky planteó que el juego no es un rasgo predominante de la infancia, sino el factor básico del desarrollo, predominan las reglas de la evolución del juego en el cambio de situación imaginaria a juego con reglas.

Al final del desarrollo del juego, surgen reglas cuyo cumplimiento es más estricto.

---

<sup>26</sup> WALLON Henry. La evolución psicológica del niño. Colección Pedagógica, Edit. Grijalbo. México D.F.



### 3.- Juegos deportivos

Para el niño en edad preescolar, el juego se convierte en una acción limitada predominante de tipo atlético que desempeña un papel específico en su desarrollo. Los juegos deportivos y otro tipo de juegos en los que el niño puede perder o ganar, a menudo le causan disgustos al pequeño perdedor. Sin embargo, debe someterse a las reglas del grupo para lograr aceptación de sus compañeros y esto provoca un menor desagrado, causado por el resultado desfavorable en el juego.

#### 2.9 Algunas consideraciones del juego en torno a Piaget y Vigotsky

Para Vigotsky el juego es la imaginación en acción que al llegar a la edad escolar es un juego sin acción. Durante el juego los niños se están proyectando como futuros adultos inmersos en una sociedad cambiante. Considera que el juego va por delante del desarrollo si en él participan los niños con ayuda de los mayores y de sus semejantes.

En la etapa preescolar y escolar las capacidades del niño se dirigen al juego y al uso de la imaginación. “Durante el juego el niño esta siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, es como si fuera una cabeza mas alta de lo que en realidad es”<sup>27</sup>. Al principio los juegos son representativos de repeticiones y resumen de situaciones reales. Posteriormente mediante la dinámica de imaginación y el conocimiento de leyes que rigen a las actividades antes mencionadas, el niño alcanza un primer dominio del pensamiento abstracto, equipara el juego y la instrucción escolar como creadores de una zona de desarrollo próximo.

En el contexto enmarcado por el juego y la instrucción escolar, los niños elaboran habilidades socialmente disponibles y conocimientos que acaban por internalizar. En el juego, el niño convierte los aspectos de su vida cotidiana en temas lúdicos por lo que en la escuela las actividades lúdicas deben de estar cuidadosamente planeadas.

---

<sup>27</sup> VIGOTSKY, Lev. Op.Cit. p.156

En lo referente al juego simbólico Vygotsky, en contraposición con Piaget, considera que el juego tiene implícito el peligro de que sea equiparado como una actividad semejante al álgebra, es decir, un sistema de signos que generalizan a la realidad.

Para Piaget el juego simbólico desempeña un papel central del juego infantil. Lo ayuda adaptarse al mundo cambiante y le resulta indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual para la asimilación asegurada, lo que refuerza por un lenguaje simbólico construido por el “yo” y modificable a la medida de las necesidades. Esto lo realiza sin coacciones ni sanciones. El niño al no poder expresar por medio del lenguaje sus angustias, tensiones, necesidades, frustraciones, etc., busca su propio medio de expresión adaptado a sus deseos afectivos, y en ocasiones al servicio de intereses cognoscitivos. Por ejemplo: las escenas que se presentan al niño en su vida real serán producidas en juegos simbólicos que sirven para la liquidación de conflictos, y además para la compensación de necesidades no satisfechas. Mediante el juego simbólico, se presenta una inversión de papeles, él manda, los demás obedecen. Además, se libera de miedos, por ejemplo: si se le teme a un compañero por saberlo más fuerte, esto lo soluciona en un juego simbólico pues que el protagonista será valiente y su compañero en lugar de abusar de su fuerza se la ofrecerá como ayuda incondicional. Por eso, el juego simbólico no es considerado por Piaget como una simple representación de símbolos que pueden ser confundidos con el álgebra y sostiene que dicho juego tiene un papel esencial en el desarrollo del niño. Los símbolos que el niño utiliza pueden estar constituidos por él, cobran su significado dentro de la situación y la relación con la actividad, pero en su relación con el objeto designado por él puede ser compartido con otros niños. Un mismo objeto al cambiar de juego cambia de significado; el palo que representaba al caballo podría cambiar a una barra cuando se juega a ser jardinero.

## 2.10 El juego y sus implicaciones en el desarrollo de la lectura y escritura.

El aprendizaje de la lectura y escritura como para cualquier otro aprendizaje se sustenta en el hecho de que el niño este establecido en la etapa correspondiente en

este caso la preoperacional como decía Piaget; Si el niño no ha recibido una estimulación adecuada de las áreas cognitivas, psicomotriz y afectiva social a través de ejercicios de maduración, no habrá transición adecuada al siguiente nivel cognitivo.

Es muy importante que antes de llevar a la práctica cualquier metodología de la enseñanza de la lectura y escritura, detectar las deficiencias individuales y necesidades de enseñanza para organizar las actividades y decidir como tratar a cada niño, respetar su madurez.

Las percepciones visual, auditiva y de lenguaje son elementos determinantes en el aprendizaje escolar del niño; de manera particular en la adquisición de la lectura y escritura, siendo la actividad lúdica una herramienta de refuerzo de estas percepciones orgánicas y de estimulación.

Los niños aprenden a través de la acción por lo tanto a medida que van creciendo necesitan gozar de libertad para jugar y explorar, el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorecen el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas, por estos medios los niños expresan sus fortalezas y debilidades a través de sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de modo espontáneo y placentero.

Para ascender en el objetivo de PRONALEES, que es contribuir a que los niños lleguen a convertirse en seres con competencia comunicativa; es decir que aprendan a utilizar el lenguaje hablado y escrito para comunicarse de manera efectiva en situaciones escolares y sociales, propone que en la evolución del tránsito de la educación preescolar a la escolar sea apoyada a través del juego considerando que es un excelente instrumento para que el niño se vaya adaptando paulatinamente a nuevas experiencias académicas.

La articulación entre teoría y la práctica es un fundamento que nos permite conocer la realidad, nos remite la construcción conceptual del entorno. Es decir, relacionar los problemas de la comunidad con la escuela, que el infante sienta esa vinculación

de la escuela con su vida cotidiana y juegue a resolver problemas en forma de relaciones con su vida y que estos problemas sean de acuerdo a sus necesidades e intereses y que sientan que puedan ser útiles en su entorno social.

Considerando lo anterior me dí a la tarea de buscar una alternativa teórico-metodológica que pudiera utilizar como docente para formar alumnos críticos, propositivos, con niveles de alto rendimiento escolar.

Por lo anterior estimo que es necesario que los infantes realicen actividades lúdicas como un aprendizaje significativo y que a través de éste desarrollen el lenguaje hablado y escrito, entonces convendría señalar que en el primer grado de educación primaria, el juego sería una estrategia adecuada valorando que los alumnos se encuentran en la etapa lúdica.

Es innegable que a mayor oportunidad que tengan los niños de manipular objetos, el trato y atención por parte de los alumnos, convivencia con los compañeros, etc. mayor será la posibilidad que tendrán de desarrollarse plenamente; ante este panorama a mi práctica docente le surgió la necesidad de conocer y proponer al juego en la metodología básica adaptándolo a los contenidos programáticos del PRONALEES en el primer grado de educación primaria.

“El niño al jugar expresa comprensión o manejo de conceptos que el maestro esperaba observar en otro contexto, al descuidar esta actividad se corre el riesgo de conocer, erróneamente por debajo de sus habilidades a un niño, dado por sentado que el niño no puede hacer determinadas actividades que en contexto del juego realiza de manera espontánea”<sup>28</sup>.

La actividad lúdica es la más común y espontánea en el niño, además uno de los medios para conocerlo mejor, por medio del juego el niño desarrolla diferentes

---

<sup>28</sup> CHATEAU, Jean Psicología de los juegos infantiles, Edit. Kapeluz, Buenos Aires, 1988. p.64

aspectos que PRONALEES requiere, entre ellos sociales, afectivos, cognoscitivos y psicomotrices.

A la escuela le corresponde crear el ambiente propicio para el desarrollo del niño a través de la socialización y el juego. Es factor primordial en este fenómeno, por lo que sugiero que nosotros como docentes incluyamos en nuestra labor docente el juego para lograr en ellos madurez, establecimiento de relaciones interpersonales e interacciones con los demás niños y con todo ello, lograr ese ambiente favorecedor, exigencia primordial en el desarrollo intelectual de los niños y éste es vital en su aprendizaje.

## Capítulo 3 La alternativa

### 3.1 Diseño del Diagnóstico:

La finalidad del diagnóstico que aplique a mis alumnos fue saber en qué etapa de su desarrollo cognitivo se encontraban en particular lo que tiene que ver con la lectura y la escritura; algunos alumnos reaccionaron emocionalmente a la entrevista y pude percibir que los niños son muy distintos unos de otros y pueden responder de forma diferente a un mismo enfoque.

Diseñar el instrumento del diagnóstico no fue nada sencillo puesto que retomó varios aspectos a estudiar entre ellos el nivel socio-cultural, el nivel de inteligencia, las habilidades del pensamiento, las actitudes hacia el aprendizaje, la socialización, el lenguaje oral, escrito y el movimiento corporal.

El maestro debe conocer al niño con el cual va a trabajar y ofrecerle los elementos necesarios para que éste se desarrolle en un ambiente de salud intelectual.

Para la elaboración del instrumento de diagnóstico opté por la entrevista de tipo cerrada considerando que mis alumnos no sabían leer ni escribir, además me interesaba ver el desenvolvimiento de su lenguaje oral, se estimó conveniente identificar cuales eran las habilidades, saberes y actitudes de un niño ideal que ingresa a primer grado de primaria y se generó un instrumento de diagnóstico que constó de 19 preguntas con tres gradientes cada una. (anexo1)

La plantilla de observación me sirvió como guía para investigar los movimientos psicomotorices, visuales, de desarrollo verbal, socio afectivos, etc.

Es preciso mencionar que al principio del curso identifiqué a los alumnos de la siguiente manera: existen 4 niños que ya saben leer y escribir, 5 que se encuentran

en un término medio y 4 que no fueron al preescolar, en ellos detecté dificultades para socializar.

El proceso de adquisición de la escritura y la lectura consiste en el proceso de desarrollo que el alumno realiza en el aula de clases y que le permite descubrir y apropiarse de la escritura, las representaciones gráficas de los niños son los indicadores del tipo de estrategia que elaboran y de las condiciones que tienen acerca de lo que escriben, las posibilidades para comprender las escrituras de los niños están dadas por el tipo de organización y por el significado que les dan, estas diferentes formas de escritura que realizan los niños se organizan en otros momentos evolutivos.

La entrevista se realizó en la escuela Primaria Narciso G Flores, primer grado turno matutino, con 13 alumnos, 9 de sexo femenino y 4 de sexo masculino.

Los instrumentos que se utilizaron fueron básicamente la entrevista y planillas de observación en donde se les permitió la expresión espontánea a los alumnos valorando en todo momento la utilización de su lenguaje oral y su aproximación al lenguaje escrito, identificando fundamentalmente sus saberes, sus habilidades y las actitudes ante el aprendizaje que el educando presentaba.

La aplicación de la entrevista tuvo como propósito la recopilación de información de los niños con la finalidad de observar el nivel de conocimiento que tiene el niño en el desarrollo de la lectura y escritura en niños del primer grado, pero todo esto manifestado a partir del desarrollo de su lenguaje verbal.

Una vez aplicada la entrevista al total de alumnos se realizó una base de datos, tomando en cuenta los tres aspectos saberes, actitudes y habilidades, se cuantifico por alumno y por reactivo, constituyó un valioso instrumento para la concentración, organización e interpretación de los datos recabados, detectando a simple vista en que aspectos se tenían deficiencias y en cuales fortalezas. (anexo 2)

Para realizar el diagnóstico del grupo fue necesario conocer los niveles conceptuales de lectura y escritura con que cuenta el niño y a partir de él organizar al grupo y además llevar un seguimiento de los avances del proceso de aprendizaje para así elaborar las estrategias de enseñanza.

El plan de intervención fue diseñado de acuerdo con los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico, el cual permitió conocer el nivel de desarrollo cognitivo del grupo que se encuentran en la etapa preoperacional, que va de los 2 a los 7 años. “Los educandos ya tenían la habilidad de representar la acción, mediante el pensamiento y el lenguaje prelógico, desarrollar el ensayo y error, la manipulación de objetos, el descubrimiento de que algunas cosas pueden tomar el lugar de otras, así el pensamiento infantil ya no está sujeto sólo a las acciones externas y se interioriza”<sup>29</sup>

### 3.2 Diseño de la alternativa de innovación

En base a los resultados que arrojó el diagnóstico aplicado a trece alumnos de un total de veinte de primer grado de la Escuela Primaria Narciso G Flores de Hueyoptla, consideré necesario elaborar una alternativa con la finalidad de brindar a los educandos las herramientas necesarias para atender las carencias en:

- 1.- Expresión oral
  - 2.- Lenguaje escrito
  - 3.- Ubicación de tiempo y espacio
  - 4.- Deficiencias en conocimientos previos del preescolar (vocales, colores, nombre completo e identidad)
- La aplicación del instrumento arrojó otros datos que no esperaba encontrar como:
- 5.- Falta de interés de los padres de familia por apoyar en las tareas escolares a sus hijos.
  - 6.- Insuficiencia en valores como respeto y tolerancia

---

<sup>29</sup> PIAGET, Etapas evolutivas del niño. En Desarrollo Infantil. ed. Paidós 1997.



Sin embargo, los problemas acentuados de mis alumnos se encontraban en dos puntos concretos lenguaje oral y lenguaje escrito; en mi búsqueda de alternativas didácticas para superar dichas debilidades decidí recurrir al PRONALEES como un recurso que en la actualidad está arrojando resultados satisfactorios, en donde el educando ha dejado de ser pasivo o receptivo para asumir un papel activo o constructor de su propio conocimiento; además propone al juego como un excelente recurso pedagógico para que el niño pueda desarrollarse de manera integral e incluye materiales de apoyo en el libro recortable.

La propuesta presentada considera al juego como un componente fundamental de la vida real de los niños. Sin embargo, para jugar dentro del aula no se requiere sólo de juguetes, sino también de material concreto con la finalidad de que algunos conocimientos le sean más significativos al alumno, específicamente para mi grupo utilice materiales de apoyo como andamiajes del aprendizaje.

Los planes y programas de estudio de primer grado de educación primaria marcan que en seis meses (gran parte del ciclo escolar) el infante aprenda a leer y escribir bajo el marco de PRONALEES que establece el manejo del lenguaje en sus diferentes niveles.

### 3.3 Los materiales de apoyo sirven como andamiajes para el aprendizaje

Con PRONALEES surgieron nuevos libros de texto gratuitos: un libro de lecturas, el cual sirve de base para desarrollar las habilidades de lectura y escritura, comunicación y reflexión. El libro de actividades de español y el recortable apoyan al libro de lectura. “El propósito de éste, es brindar al niño la oportunidad de adentrarse al maravilloso mundo de las lecturas a través de diferentes tipos y formas de textos que lo invitan por sus temáticas interesante y cercana a su vida cotidiana, a empezar a leer”<sup>30</sup>, ambos contenidos de español abarcan los cuatro componentes debido a que cada lección involucra actividades como leer y compartir que comprende el

---

<sup>30</sup> GOMEZ, Palacios 1997, PRONALEES

componente de lectura, hablar y escuchar correspondiente al componente de expresión oral, tiempo de escribir al de escritura y reflexión sobre la lengua.

El libro de actividades fue creado con el propósito de dotar a los alumnos con un material que corresponda a los planteamientos del enfoque comunicativo y funcional para la enseñanza de la lengua, así como también están estrechamente relacionados con los demás libros de español. Otra característica de este material y que ya mencioné anteriormente es que se diseñaron las lecciones y las actividades relacionando las cuatro actividades del lenguaje: leer, escribir, expresarse de manera oral y reflexionar sobre la lengua.

Al llevar a cabo las actividades, observé que los alumnos descubrieron la importancia de leer y escribir en el plano de la comunicación, debido a que utilizaron la escritura y la lectura para comunicar y expresar sus mensajes e ideas y pensamientos.

"El libro recortable tiene como preocupación favorecer la vinculación entre el nivel preescolar y el nivel de primaria a través del juego" esto incluye diversos juegos como; memoramas de diferentes tipos: un ejemplo fue el memorama de animales el cual permite a los niños identificar la escritura ya que éste lleva impreso el nombre de cada animal en el reverso de la tarjeta, por lo que al jugar el grupo puede observar el lenguaje escrito. Ejemplo: Mi alumna Saira dijo aquí está el perro, empieza con ésta y señalaba la p buscaré la palabra que inicia con la otra hasta encontrarla y ubicar el par de la tarjetas.

Otro juego que incluye este libro y que está en la propuesta fue el de desarrollo de la expresión oral; para ello el libro recortable incluyó materiales como máscaras que permitieron que mis alumnos a través de la dramatización utilizarán su lenguaje oral y se familiarizarán con otras formas de lenguaje por ejemplo: cuando abordamos la lección 15 "Ricitos de oro y los tres ositos" mis alumnos leyeron la lectura, la comprendieron, realizaron ejercicios del libro de actividades en ellos abarcamos los cuatro componentes: Una de ellas fue la expresión oral, al finalizar la semana

representaron en equipos la dramatización de los personajes, papá oso, mamá osa, el pequeño osito, y Ricitos de oro con sus máscaras correspondientes y que fueron recortadas del libro de español recortable a Adriana le Correspondió representar a Ricitos de oro; a veces no leía su parte si no que lo interpretaba como ella había entendido por ejemplo:

“ay ay ay esta sopa esta muy caliente ¡ay! Me quemé, cuando la lectura dice ¡ay!. Esta sopa esta muy caliente esta sopa esta muy helada en lugar de ¡Brrr! esta sopa esta muy pero muy rica cuando solo dice el libro ¡Mmmm! Esta sopa esta deliciosa. No solo ella sino algunos alumnos interpretaban como lo entendían. Al finalizar la actividad existió un equipo que lo presentó con más originalidad y la mayoría del grupo opinó que se buscará más tiempo para representar los cuentos. Por ello puedo decir que los alumnos ya exponen sus puntos de vista, gustos, preferencias, criterios, con ello hubo un auge de la comunicación y en especial de la expresión oral; así mismo las estrategias de la lectura como fueron el muestreo, la predicción, la inferencia, la anticipación, la autocorrección y la confirmación.

De igual manera se vincularon los libros de apoyo para el maestro, como son el libro de español y el fichero de actividades: este último es un material que sirve como apoyo para comprender algún tema, contiene fichas de algún juego, que son andamiajes que en lo particular utilice para facilitar el aprendizaje de la lectura y escritura.

Otro recurso que utilicé con mis alumnos y fue básico para que explotaran y manipularan las letras formando e inventando palabras fue el zapatero. Lo elaboraron con papel pellón y hule, formando cuadritos de aproximadamente de 7 cm. X 7 cm. que sirvió para ubicar todas la letras del abecedario, tanto las mayúsculas como las minúsculas. El zapatero sirve para poner en orden las letras y sacar las letras del zapatero requeridas para formar palabras, según la lección a abordar y otras que ellos mismos descubrieron y auxiliándose de un franelógrafo tipo pizarrón elaborado de cartón o papel ilustración, forrado con franela colocándole

contactel formando renglones, éste sirvió de base para que los alumnos pegaran las palabras y oraciones que fueran construyendo.

Ambos permanecieron con clavos alrededor del salón todo el año. Los alumnos contaban con los dos materiales ya que fue una manera de jugar a formar palabras siendo el resultado positivo porque por lo que observé y de acuerdo a la experiencia que tuve, pude darme cuenta de que les gustó a los niños y se motivaron a trabajar con todas las actividades planeadas con los materiales y recursos empleados debido a que no era tedioso su trabajo con estos materiales, ya que les gusta pegar y despegar las letras explorando algunas palabras e inventando y descubriendo otras, enseguida porque aprendían a copiar una palabra de una lección y se podían apoyar unos a otros realizando sus comparaciones y corrigiendo.

### **3.4 Juegos que influyen en el desarrollo de la lectura y escritura.**

#### **A) PENSAMIENTO MOTOR:**

FINALIDAD: Se sigue la secuencia para ver la evolución de movimientos generales. El grado de coordinación que el niño realiza en sus acciones, lo que determinara si el niño está preparado para un avance motriz.

El juego estimula la eficacia de los músculos grandes, estas actividades se denominan movimientos generales y en ellos se utilizan los músculos, como los del tronco, las piernas, los brazos o el cuello, se considera necesario que al ejecutar dichos movimientos se acompañe de ejercicios verbales.

#### **B) JUEGOS DE PENSAMIENTO SOCIO – AFECTIVO**

Aquí el niño se encuentra en el paso del egocentrismo a la socialización. Para que pueda seguir una secuencia en este paso tan importante en el niño que en esta edad

tiene la necesidad constante de reafirmación y efecto, se utilizarón juegos para el pensamiento social.

### C) JUEGOS DEL PENSAMIENTO COGNOSCITIVO

Estos juegos se realizan para que el niño piense y no solo para que aprenda un determinado tema y sus reglas, sino que se orienta para resolver problemas. La actividad del niño, así como también su comprensión acerca de lo que esta haciendo y por que, es muy importante. Los resultados no interesan tanto porque la actividad sirve de estímulo al pensamiento infantil.

El pensamiento cognoscitivo por medio de juegos lógicos evoluciona paulatinamente de pensamiento prelógico a pensamiento lógico.

La manera global de percibir las cosas deriva en el análisis. El lenguaje se desarrolla de lo intuitivo al inicio de un lenguaje lógico.

### D) JUEGOS DEL PENSAMIENTO VISUAL

Los ejercicios visuales son los más importantes para la educación de los niños pequeños y aquellos que tengan deficiencias en el aprendizaje. Estos juegos tienen como objetivo ayudar a discriminar las cualidades de los objetos, elegir lo que cae bajo algunos de sus sentidos para formar su juicio y obrar según las conclusiones de este juicio.

### E) JUEGOS DE DESARROLLO VERBAL

Para los niños de seis años es de suma importancia que se desenvuelvan oralmente, Estos juegos tienen como propósito que cuenten con sus propias palabras para expresar el contenido de un texto, cuenten un cuento, platiquen una anécdota, etc.

### **3.5 Descripción de los juegos que contribuyen al desarrollo de Lectura y Escritura**

#### **A) PENSAMIENTO MOTOR:**

##### **CAMINATA CRUZADA:**

En el piso se marca una raya blanca. El maestro indica al niño que se ponga de pie sobre la raya. Con el pie derecho sobre el lado izquierdo y el pie izquierdo sobre el lado derecho. Luego se le debe alentar para que camine a lo largo de la raya alternando los pies de esa manera. Pueden participar en grupos de seis niños. La velocidad no es importante. El maestro puede ayudar aisladamente a un niño que tenga dificultades para comprender esta tarea y además le pide que cante una canción cuando realiza los ejercicios.

##### **CRUZADOS:**

Los alumnos forman un amplio círculo. A la señal, todos deben de cruzarse al lado opuesto de la rueda sin tocarse unos a otros. La eliminación no es necesaria. El reto es suficiente y el niño que sería eliminado es el que necesita más práctica. En lugar de círculo pueden ser hileras. Si el espacio es reducido haga que los niños se muevan en cámara lenta, utilice diferentes modos de desplazarse, caminar (hacia delante, hacia atrás) como cangrejo, saltando, dar vueltas, etc.

##### **SIGUEME**

El maestro se pone frente al grupo y extiende los brazos en una posición fija. Se les pide a todos que imiten esta posición. Después se cambia la posición.

## BRINCAR

Este juego puede ser individual o grupal. El líder da las ordenes “pie derecho”, “pie izquierdo” “ambos pies”. Los niños repiten la orden y saltan, también se utilizan ordenes de dirección “hacia delante” “hacia atrás”, “hacia un costado”, “congelarse” termino que se significa que los niños deben detenerse .

## **B) JUEGOS DE PENSAMIENTO SOCIO – AFECTIVO**

### EL ROBOT

Todos los alumnos se ponen en parejas y uno de ellos cierra los ojos (el robot). Su compañero le dice al robot de que modo específico se tiene que mover (hacia delante, hacia atrás, a la derecha a la izquierda, detenerse, avanzar, etc.) a fin de que el robot pueda avanzar hacia una meta predeterminada, sin chocar con los obstáculos.

### LAS SILLAS

Los alumnos se desplazan libremente por todo el salón. Cuando se para el sonido o la música, cada quien busca donde sentarse. Como todos deben tomar asiento y siempre faltará una o más sillas, estas se compartirán entre dos personas. Cuando todos están sentados, empieza de nuevo la música. Como se irá reduciendo el número de sillas al pararse la música, quedan todavía menos para que el grupo se siente. El reto es ver si todos los jugadores pueden seguir sentados al decrecer el número de sillas.

Si se observa que un alumno parece referirse más al movimiento de los demás que a la música, se averiguará si es consiente de los estímulos auditivos, si tiene problemas de oído o si es lento en reaccionar o moverse.

## LAS OLLAS

Disponga las sillas en un círculo apretado, dejando una silla vacía. Cuando el maestro dice “orden a la derecha”, “el niño que tiene la silla vacía a su derecha se desliza a esa silla y todos los jugadores lo siguen, cuando el conductor ordena, “orden a la izquierda” hacen lo contrario. “El objetivo es “ordenar” lo más rápido y armoniosamente posible.

El maestro se sienta en cualquier silla vacía disponible durante el “oleaje”, y si logra sentarse en la silla vacía, detiene la corriente y se designa a un nuevo conductor.

## EL COCHE Y EL CONDUCTOR

Los alumnos se ponen por parejas, uno de ellos (el conductor) se pone detrás del otro (el coche). Los jugadores designados como coches cierran los ojos. Los conductores dirigen, detienen y arrancan los coches sólo con las manos, poniéndoles sobre los hombros de su pareja, después los niños cambian de posición. Los jugadores que chocan quedan inutilizados por accidente.

## **C) JUEGOS DE PENSAMIENTO COGNITIVO:**

### CIERTO O FALSO:

Los alumnos se sientan en sillas y se les hace una pregunta sobre cierto o falso. Se les da tiempo para que decidan sus respuestas. Al decir “listos”... ¡ya! Todos deben ponerse a la derecha de su silla si la respuesta es cierta, o a la izquierda si es falsa. Entonces se le da la respuesta y todos se sientan de nuevo. Se hace de otra pregunta. Puede permitirse que pidan aclaraciones sobre la pregunta y/o la respuesta.



Será una ocasión excelente para un chequeo rápido de que los niños entienden o no sobre un tema dado. Además ofrece una oportunidad para que los niños aprendan sus propias preguntas.

#### IMITANDO EL RELOJ:

Que los alumnos se paren frente al reloj de cartón que el maestro ajusta para anuncia una hora pidiendo a los pequeños que le muestren esa hora estirando lo más posible los brazos en las direcciones correspondientes (retroalimentación visual recibida de los demás) y entonces anuncie otra hora ¿podrá realizar este ejercicio sólo escuchando la hora sin ver las manecillas del reloj?

#### AVIÓN

Marque el piso con cuadros formando la figura que desee, dentro de cada cuadro escriba letras o sílabas variando las combinaciones. El maestro pronuncia la palabra que desee y el niño salta con pie sobre las letras o sílabas que formen la palabra señalada.

Se pueden utilizar los cuadros para encontrar una serie de múltiplos, ejemplo 2-4-6-8 etc. 3-6-9-12 etc.

Cada niño encuentra una palabra en el patrón y la construye saltando, los demás adivinan cuál es.

#### PROPIEDADES IGUALES

En el nivel más elemental se les da a los niños objetos que se diferencian entre si en dos o más atributos, dentro de una variable obvia, como por ejemplo: objetos de distintos colores o de diferente textura, además la propiedad por la que se seleccionan los objetos pueden indicar en el recipiente que los contenga. Un ejemplo

claro son los recipientes, un azul y uno rojo respectivamente. De manera similar seleccionan de acuerdo con la textura. En otros juegos se ponen dentro de cajas de madera objetos de madera y dentro de las cajas de metal objetos de metal.

## **D) JUEGOS DE PENSAMIENTO VISUAL**

### **JUEGOS CON BLOQUES DE MADERA**

El niño debe tomar conciencia de la manipulación de los bloques con las dos manos y con los dedos.

#### **QUITAR Y AGREGAR**

Para este juego se colocan sobre una mesa dos arreglos de bloques; el modelo del maestro y la copia del niño. El maestro cubre los arreglos para el que el niño no pueda verlos mientras él agrega o quita un bloque de cualquiera de los dos diseños. El niño luego tendrá que determinar qué cambio ha ocurrido y agregará o quitará un bloque de diseño que no ha sido tocado para que nuevamente queden iguales. Más adelante se podrá agregar o quitar dos o más piezas.

#### **CÓMO SE VERÍA DESDE ALLÍ.**

Este es el primer juego que trata explícitamente de desarrollar la perspectiva visual. El niño se sienta al lado de una mesa en el centro, en la cual se ha colocado una figura hecha con dos bloques. Se utilizan un cuadrado o un triángulo debido al atributo adicional del vértice triángulo, similar a una flecha. El niño debe determinar como le parecería el diseño a una persona sentada en algún otro lugar de la mesa. Luego, en una bandeja ubicada delante del niño, éste construye la figura en la forma en que la otra persona la vería. Podrá evaluar su labor tomando la bandeja, colocándola en una posición fija delante de sí, y dirigiéndose al otro lugar.

## DISEÑO DE PUNTOS

El diseño más simple consiste en los puntos dispuestos en un cuadrado con cuatro puntos cada uno. Hay dos etapas a seguir con el esquema de puntos: iguales e invertir. El esquema de los puntos más sencillos consiste en líneas derecha, horizontales y verticales: es decir, que la parte superior se vuelve inferior, o se cambian los lados y perfeccionan la técnica con diseños que van de los más simple a lo más complejo. Utilizando las variaciones ya mencionadas.

## E) JUEGOS DE DESARROLLO VERBAL

### EL ESPEJO

Los niños se sientan enfrentándose. Uno actúa de espejo. El jugador que utiliza el espejo realizará una tarea específica delante del mismo, ejemplo; como vestirse para ir a una fiesta o prepararse para dormir, cortarse el pelo, etc. Y el grupo en general narrará las actuaciones de sus compañeros. Antes de comenzar ese juego, se puede utilizar un espejo de verdad para que el niño se vea realizando ciertas actividades.

El maestro pregunta ¿Qué reflejo? Díganme que hizo la persona que estaba frente al espejo, y si es espejo reflejó todas las cosas ¿Si tu hubieras estado frente al espejo hubieras realizado otras cosas que él no hizo? ¿Qué cosas?.

### QUIÉN HACE ESTO EN SU CASA

Uno de los niños representa a uno de los miembros de la familia realizando una actividad determinada. Los espectadores deben adivinar quién es esa persona (la madre, el hermano, el padre) y que está haciendo. El jugador debe informarle al maestro lo que hará para que éste lo guíe. Se preguntará ¿Alguna otra mamá hace lo mismo? ¿Alguien más en casa desarrolla esta actividad? ¿Puedes hacerlo tú? ¿Harás eso cuando seas mamá?.

## NARRA UNA HISTORIA:

Un alumno pasa al frente del grupo y platica una anécdota, un día especial o un vieja y sus compañeros pueden preguntar ¿Qué más? ¿Cómo te sentiste?, etc.

La finalidad es que el niño desarrolle su habilidad verbal.

### **3.6 Aplicación de la alternativa**

La aplicación de la alternativa tiene como propósito la aplicación de estrategias mediante el juego para el desarrollo de la lectura y escritura en niños de primer grado de la escuela primaria Narciso G Flores.

Para su evaluación una vez terminada la alternativa se aplicó nuevamente el instrumento de diagnóstico a los trece niños de la Escuela primaria Narciso G Flores y se realizó la base de datos:

1.- Pude darme cuenta que se estimuló el desarrollo de las potencialidades intelectuales entre ellas la imaginación, la sensibilidad y la creatividad de los niños al abordar un tema.

2.- Los alumnos descubrieron que leer y escribir tiene sentido en el plano de la comunicación. Un ejemplo de ello fue:

Al llevar a cabo la lectura “Ricitos de oro y los tres osos”, se vislumbran los cuatro componentes que son:

- Hablar y escuchar correspondiente a expresión oral
- Leer y compartir (leer)
- Tiempo de escribir (escritura)
- Reflexión sobre la lengua (hablar)

Cada componente abarca actividades que implican o dan lugar a comunicar ideas, mensajes a través de la lectura y escritura, ejemplo:

Trabajé la expresión oral al llevar a cabo las estrategias de la lectura, con ello los alumnos fueron motivados para la comunicación de sus propias ideas, dudas, predicciones, correcciones, confirmaciones e inferencias provocando así que cada alumno comunicará o plasmará su lectura y la relacionará con alguna de sus vivencias por ejemplo “a mí me pasó lo que a Paco el chato” “Me perdí” a mí me gusta la sopa etc.

Al llevar a cabo el componente “tiempo de escribir” los alumnos realizaron una serie de escritos, entre algunos se encontraba un recado a mamá osa para comunicar un mensaje. Fue así como ellos a través de la escritura elaboraban recados, cartas u otros escritos cuya finalidad fue comunicar mensajes a algún ser querido o brindar una información.

Al estimular el gusto por la lectura y la escritura a través del juego, pude constatar que en la lección de estrellita fugaz llevar a cabo una de las actividades que consistió en observar las imágenes de libros, los tres cabritos y el ogro del dragón observé, cómo redactaban el cartel y el como se motivaron al representar o dramatizar el cuento, así como también al llevar a cabo las estrategias y actividades de cada lección

El juego es un campo fértil para crear experiencia personales nuevas, el despliegue energético que implica esta acción se encuentra enmarcado en el tiempo y el espacio que invita a los jugadores a dimensionar sus posibilidades de manera diferente y los lleva a la expresión, a la búsqueda y a la construcción, y con ello al aprendizaje, el jugador aprende de sí mismo, de su entorno, de los demás, por eso y otros motivos antes expuestos dentro del marco de la educación sistemática es posible aprender jugando.

Los alumnos y nosotros como maestros nos convertimos en seres activos que interactuamos, analizamos y reflexionamos en un ambiente de respeto y libertad en función de intereses y necesidades comunes que propician el trabajo en equipo

El papel del maestro es propiciador de aprendizajes, en donde trata se trata que los niños se reconozcan como constructores de su conocimiento, dándoles el apoyo y los conocimientos necesarios para que puedan hacerlo, es decir, guiarlos ya que este trabajo está sustentado en el constructivismo donde el niño es el protagonista del aprendizaje pues construye su propio conocimiento y el papel del docente sólo es ser propiciador de los aprendizajes.

La relación entre la escuela y el desarrollo intelectual, afectivo y social es muy estrecha, ya que la escuela debe contribuir a este desarrollo, es decir que debe de apoyarse en él.

En la aplicación del instrumento por segunda ocasión consideré algunos cambios entre ellos referentes al lenguaje escrito. (anexo3).

### **3.7 Evaluación**

El hablar de evaluación es hablar de multivaloración, esta ha girado en torno a identificar evidencias de lo que los alumnos han accedido a su personalidad. Algunos docentes le han dado un enfoque cuantitativo, confundiendo a veces con la medición; este tipo de evaluación tuvo su auge después de la segunda guerra mundial. Otros teóricos le dan un enfoque cualitativo, esta dependiendo de la calidad, no debiendo confundirse con ella; evaluar es un proceso lógico, continuo y sistemático que permite determinar el valor de ese proceso.

Sea cual sea el enfoque que se da a la evaluación, ésta tiene un impacto social y psicológico en la vida del niño de ella depende en parte su autoestima, cuando el niño es descalificado por su profesor porque no sabe, éste tiende a

abandonar la escuela o bien a aborrecerla porque ya tiene formulada la idea de que no puede o no podrá, en esta forma la evaluación es ubicada como un lugar hegemónico o de “poder”, cometiendo atropellos e injusticias, perdiendo así su carácter pedagógico.

Por otro lado la evaluación tampoco debe ser vista como un instrumento de acreditación y calificación; tradicionalmente se ha realizado a través de pruebas o exámenes que los alumnos realizan con una determinada periodicidad, tomando como referentes a los programas mediante una calificación donde se mide el progreso de los alumnos de manera heterogénea sin tomar en cuenta el nivel cognoscitivo de cada niño.

En este rubro, PRONALEES sugiere que la evaluación sea un sentido amplio que contemple los elementos cuantitativos y cualitativos del proceso enseñanza aprendizaje, plantea que la evaluación debe ser vista como un proceso sistemático que proporcione al profesor y alumnos información sobre lo que está sucediendo con el aprendizaje, los obstáculos que se presentan y reorientar los procesos con nuevos recursos y estrategias. Como se puede observar, PRONALEES también marca una renovada visión de la evaluación en la calidad de la educación, principalmente en el área de español, sugiere el uso de herramientas como carpetas y portafolios para llevar un registro de producciones y avances que permitan al maestro realizar un análisis y la explicación del desempeño del niño frente a sí, nunca frente a otros y con respecto a estándares establecidos. Si deseamos que la evaluación tenga un efecto positivo, maestros y alumnos debemos desempeñar un rol activo.

(anexo 4) cambios significativos en mis alumnos.

## CONCLUSIONES

En primer grado los niños tienen facultades para aprender a usar debidamente las palabras que denotan puntos del tiempo y el espacio; los niños pueden aprender y entender este tipo de conceptos y reaccionar a las indicaciones y aprender a usar un vocabulario que denote estas relaciones representadas por esas palabras, porque el juego siempre tiene extensiones temporales y espaciales. El juego desarrolla la memoria para generar secuencias como marcas o sin marcas, pero las marcas ayudan a los niños a formarse una imagen mental un mapa de los aspectos espaciales a su alrededor y a visualizar y recordar dichas relaciones espaciales.

La formación de conceptos se considera a menudo la base de toda la actividad intelectual y por lo tanto es importante el rol del juego en el desarrollo de dicha formación. Los conceptos se desarrollan al acumular experiencias, lo cual contribuye a la construcción de categorías en las que clasificamos nuestras experiencias. Los conceptos cambian y se enriquecen al añadir nuevas experiencias. Muchos conceptos son usados en el juego (tiempo y espacio), requieren un elevado nivel de abstracción y solamente pueden adquirirse mediante un proceso de enriquecimiento basado en sucesivas experiencias. Crear conciencia en el personal docente sobre la gran responsabilidad que conlleva el proceso educativo de los alumnos y valorar la importancia que tiene el juego en dicho proceso, es un objetivo que me propuse al iniciar este trabajo.

El juego desprende la posibilidad de enfatizar los procesos cognoscitivos que permiten aprendizajes significativos, es un recurso para la propiciación del trabajo intelectual y motor es en sí mismo un instrumento pedagógico. El cambio en la forma de enseñar la lectura y escritura implicó alteraciones, dudas, y temores en mi persona y en los padres de familia, ya que nos enfrentábamos a nuevas exigencias; y sentí que la información que tenía no era suficiente para resolver mis dudas, esta situación estimulo mi actualización como docente.



Considero que en la propuesta del programa (PRONALEES) enfocado al trabajo de español, tanto en los libros de texto, como en los ficheros, libros para el maestro y recursos utilizados, tienden a lograr los propósitos señalados en los planes y programas de estudio vigentes, Al aplicar el enfoque comunicativo y funcional; pretendí que los niños desde el inicio de su aprendizaje reconocieran su lenguaje oral y escrito, a la lectura como el medio más relevante e importante de la comunicación, debido a que el juego de expresión oral, la escritura, la lectura y la reflexión de su mundo siempre están presentes en los usos sociales, por ello los alumnos que tuve a mi cargo trabajaron bajo este propósito.

Todas las actividades, de aprendizaje que se propiciaron estuvieron orientadas a la construcción y comprensión de significados, esto estuvo sustentado en las teorías de Piaget en donde el niño construyó su propio conocimiento y las teorías de Vigotsky debido a que este autor nos ayuda a comprender el valor pedagógico de la socialización, en la cual el grupo aprendió a compartir experiencias y a colaborar con las actividades de aprendizaje.

PRONALEES: va más allá de la perspectiva de un alumno receptor que espera la información y un docente un transmisor de conocimientos que da, explica e informa. Por el contrario el uso de PRONALEES implicó que el alumno se convirtiese en un ser activo, pensante, reflexivo, crítico y lo fundamental “**expresivo**” ya que pudo manifestar por medio de la expresión oral sus emociones, sentimientos, dudas, opiniones, errores y la formación de conceptos. Esta experiencia me demostró que esta posibilitado para enfrentar toda la actividad intelectual, y por lo tanto, es importante el rol del juego en el desarrollo de de dichas capacidades. Los conceptos se desarrollaron al acumular experiencia, las cuales contribuyeron a la construcción de categorías en las que fundamos nuestras experiencias y con ellas abonamos en la construcción del conocimiento del niño.

En definitiva el transcurso del ciclo escolar 2005-2006 ha dejado huella en mi labor docente en él aprendí que conocer los conocimientos previos que traen mis alumnos

son importantes, debido a que estos sirvieron de base a los nuevos conocimientos. El nuevo contenido requiere significado para el alumno a partir de la relación que establece con lo que ya sabe por lo tanto fue importante llevar a cabo estrategias como el diagnóstico para organizar mi planeación y un referente para seguir el camino del niño. Al llevar a cabo este programa interactúe con mis alumnos como mediadora proporcionándoles andamiajes como: modelar, sugerir, hacer preguntas dirigidas, cooperar en tareas, proporcionar alternativas de solución, participar en la redacción de escrituras y sobre todo coadyuvar para construir conocimientos que les permitieron avanzar hacia el nivel siguiente de aprendizaje.

Para mi fue difícil la aplicación de este programa quizás por enfrentarme por primera vez a alguno nuevo pero no fue imposible; Los productos alcanzados por los alumnos desde el momento diagnóstico hasta el término de la intervención pedagógica, considero modestamente que los resultados fueron buenos ya que las debilidades finalmente se convirtieron en fortalezas, logré que mi grupo fuese dinámico, participativo, con motivación e interés y obtuve como resultado alumnos expresivos y comunicativos.

Por otro lado concluyo comentando que el docente para hacer frente al juego como una herramienta para el desarrollo de la lectura y escritura bajo el marco de PRONALEES, requiere de una gran necesidad de cambio, convencimiento, reflexión, interés, conciencia y sobre todo, de disposición para actualizarse e investigar.

Los cambios cuestan trabajo, por ello invito a revisar y buscar a nuestros colegas en los materiales de apoyo para encontrar respuestas a nuestras necesidades didácticas; algunas de las actividades que sugiere PRONALEES están en el libro para el maestro para conocer lo que propone, interacción e intercambio entre los libros y los niños, entre los niños y el maestro, entre los niños y los padres y entre los mismos niños.



















## BIBLIOGRAFÍA

BOUCL, Jean Le. (1992) La educación por el movimiento en la edad escolar. México. Ed. Paidós, 284p.

BOUCL, Jean Le.(1991) La educación psicomotriz en la escuela primaria. España. Ed. Paidós, 398p.

CHATEAU, Jean. (1988) Psicología de los juegos infantiles. Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 245p.

DOCUMENTO interno del DAEP (1996) "Teorías que sustentan el Plan y Programas 93" Toluca, Méx. (mimeo)

FLAVELL, John H. (1995) La psicología evolutiva de Jean Piaget, México, Ed. Paidós, 484 p.

FERREIRO, E. (1984) Los procesos constructivos de la apropiación de la escritura en nuevas perspectivas en los sistemas de escritura, México, Ed. Siglo XXI.

FURTH, Hans, G. (1998) La teoría de Piaget en la práctica, Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 216p.

GARZA, Mercado Ario, (1988) Manual de técnicas de investigación, México, Ed. Colegio de México, 4 Ed, 333 p.

GIMENO, S.J. & Pérez, G.A. (1979) Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño". México. Ed. Siglo XXI.

GOMEZ Palacio M., (1997) PRONALEES SEP. México (Mimeo) 25p.

GOMEZ Palacio M., (1997) Prueba Monterrey (para Grupos Integrado), SEP. México, Dirección General de Educación. 77p.

GOMEZ, Palacio M, (1986) “Estrategias pedagógicas para superar las dificultades en el dominio del sistema de escritura”. México SEP-OEA.

GOMEZ Palacio M., (2000) La adquisición de la lectura y escritura en la escuela primaria, SEP. México, Dirección General de Educación. 55.

GOMEZJARA, Francisco. (1993) El diseño de la investigación social. México Edit. Fontamara, 9 Ed. 95 p.

HUNLOCK, B. Elizabeth (1992) , desarrollo del niño, México, Edit. Trillas, 349p.

INCARVONE, Oscar (2001) Juego y movimiento Ed. Gil, México. 114p.

LABINOWICZ, E. D. (1982) Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y Enseñanza , México, Ed. Fondo Educativo Interamericano. 228p.

MOOR, Paul (1987) El juego en la educación, Barcelona Ed. Herder, 160 p.

PIAGET, J. y otros. (1985) Epistemología y psicología de la identidad. México. Ed. Paidós, 185 p.

PIAGET, Jean (1991) Introducción a la epistemología genética, México, Edit. Trillas, 315 p.

PIAGET, Jean. (1994) Introducción a la epistemología genética. El pensamiento biológico, psicológico y sociológico. México. Ed. Paidós, 218p.

PIAGET, Jean. (1994) La formulación de símbolo en el niño. México. Ed. Fondo de Cultura Económica, 1984m 257p.

PIAGET e INHELDER. (1984) Psicología del niño. México. Ed. Morata,12va.ed. 218p.

ROJAS, Soriano Raúl. (1995) Guía para realizar investigaciones sociales. México. Edit. Plaza y Valdez 16 Ed. 302p.

RODOLFO, Ricardo. (1993) El niño y el significante. Argentina, Ed. Paidós, 244p.

SEP 2000 Libro para el maestro, español primer grado. México.

SEP 1992 “La lengua escrita en la educación primaria capacitación y actualización docente” CAD. Boletín del Departamento de Educación Primaria aprender a leer o leer para aprender año 2 No. 3 Estado de México, (mimeo).

SEP (2005) Libro de español lecturas primer grado, SEP, México.

VIGOTSKY. Lev. (1984) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Ed. Grijalbo, 289p.