

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA CULTURA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 25 A

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROPICIAR LA CONSTRUCCIÓN DEL
APRENDIZAJE DE LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN (la coma y el punto) EN NIÑOS Y
NIÑAS MIGRANTES DE MULTIGRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

PRESENTA:

JESÚS RAMÍREZ SANTILLÁN

Culiacán Rosales, Sinaloa, Marzo de 2009

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 25-A

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROPICIAR LA CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE
DE LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN (la coma y el punto) EN NIÑOS Y NIÑAS
MIGRANTES MULTIGRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

JESÚS RAMÍREZ SANTILLÁN

CULIACAN ROSALES, SINALOA, MARZO DE 2009

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Análisis del contexto.....	3
1.2 Diagnóstico pedagógico	5
1.3 Delimitación	6
1.4 Justificación.....	7
1.5 Objetivos	8
CAPÍTULO II.- REFERENCIAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS	
2.1 El juego como estrategia didáctica	10
2.2 El desarrollo cognitivo del niño.....	15
2.3 Leguaje escrito.....	18
2.4 La función de los signos de puntuación dentro de un texto.....	20
2.5 La labor docente y su influencia en el aprendizaje del niño.....	22
2.6 Los planes y programas de estudio y el maestro	24
2.7 La migración como una esperanza de vida	26
2.8 La educación multigrada, una opción del pueblo mexicano.....	27
2.9 Enfoque metodológico	29
2.10 Novela escolar	30
CAPÍTULO III.- ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	
3.1 Definición de la alternativa	35

3.2 Presentación de las estrategias-----	35
CAPÍTULO IV.- PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	
4.1 Cambios específicos que se lograron alcanzar -----	50
4.2 Factibilidad de la propuesta -----	59
CONCLUSSIONES-----	60
BIBLIOGRAFÍA-----	61
ANEXOS -----	63
APENDICES -----	66

INTRODUCCIÓN

Conocer el contexto en el que se desarrolla la práctica educativa es sin duda acercarse a conocer la realidad en la que se encuentra inmerso todo docente en servicio. Este proyecto se enfoca específicamente en el uso de los signos de puntuación (la coma y el punto) y se espera que los niños y las niñas migrantes de grupos multigrado de educación primaria al término de la aplicación de este proyecto identifiquen la función de los signos de puntuación, además de propiciar el trabajo colectivo en la construcción del aprendizaje.

En el primer capítulo de este proyecto se encontrará descrito el campo; servicios públicos con los que cuenta, características las personas que aquí viven, sus tradiciones y costumbres, además de un análisis de la realidad escolar que se vive dentro y fuera del aula en la comunidad.

En el segundo capítulo se hace un análisis teórico que apoya el desarrollo de este proyecto con una perspectiva constructivista. Se aborda al aprendizaje desde una perspectiva piagetana, describiendo el desarrollo cognitivo del niño en sus principales estadios, además se aborda al juego como estrategia didáctica apoyado en Freud, y se analizan las funciones de los signos de puntuación y las reglas para la implementación de los mismos.

En el tercer capítulo, bajo el nombre de alternativa de intervención pedagógica, se define la alternativa y se presentan las estrategias que tienen como objetivo primordial que los niños y las niñas construyan el aprendizaje del uso de los signos de puntuación en diversos textos.

El cuarto capítulo muestra los resultados obtenidos de la aplicación de las estrategias que conforman la alternativa. En este capítulo se plantean los avances y las dificultades vividas durante el proceso de aplicación y evaluación de las estrategias.

Se plantean además unas conclusiones que describen los resultados finales; los cambios logrados con la aplicación de la alternativa en el grupo de alumnos y los beneficios que esto trajo consigo a la práctica docente.

Por último se encuentra la bibliografía que permite reconocer las obras o documentos que se revisaron para sustentar el presente proyecto.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Análisis del contexto

Este proyecto se desarrolla en la comunidad que fue asignada durante el ciclo escolar 2003-2004. El campo Esmeralda, se encuentra ubicado en el kilómetro 6 de la carretera Villa Juárez- Las Puentes.

El campo cuenta con dos tipos de construcciones; de lámina y de concreto o mejor conocido como bloc. En total son cinco galeras; 2 de láminas galvanizadas y 3 de bloc con techo de lámina. Las galeras por lo regular se encuentran en condiciones aceptables, tienen una capacidad para 900 personas.

Durante los ciclos agrícolas por lo regular llegan entre 700 a 800 personas, por este motivo quedan galeras sin habitar.

El campo Esmeralda cuenta con los siguientes servicios; un módulo de atención médica, el horario de atención es de 11a.m. a 5:30 p.m. sólo en ocasiones hasta más tarde, en caso de alguna emergencia. Un espacio de trabajo social y una guardería que alberga a una población de 130 niños, de los cuales 40 son de nivel preescolar y 65 de nivel primaria, éstos asisten diariamente a la escuela, con un horario determinado, para dar de comer a los niños (entre 12:30 y 1 p.m.)

Los demás servicios como luz eléctrica, aseo y limpieza de las áreas, siempre se encuentran, en completo funcionamiento.

El agua potable es extraída de un pozo con una bomba para proporcionar el servicio a toda la comunidad a través de llaves de agua que se encuentran situadas en lugares estratégicos, es decir, en lugares accesibles a toda la gente del campo.

El problema que se tiene es que el agua sale muy sucia y así la consumen las personas de la comunidad, aunque es necesario reconocer que no sólo de ésta. Este es un problema generalizado de casi todas las comunidades migrantes, esto trae como consecuencia constantes enfermedades tales como: diarreas, dolores de estómago, manchas en la piel.

Las personas trabajan en diferentes horarios debido a que lo hacen por tarea, contrato, o en ocasiones por el día.

El Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) les brinda a todos estos niños cuadernos, lápices, tijeras, resistol y todos aquellos materiales básicos para que asistan a la escuela durante todo el ciclo escolar, estos materiales no siempre son de buena calidad y en ocasiones llegan con mucho retardo, es aquí donde entra el ingenio del docente para adecuarse a las condiciones de trabajo que se le presentan.

Los padres de familia muestran interés por preguntar cómo van sus hijos en la escuela, pero desafortunadamente, esto no sucede durante todo el ciclo escolar y poco a poco se va deteriorando este interés hasta que en algunas ocasiones llega a desaparecer que es más preocupante, esto se debe principalmente a que en los padres empiezan a aparecer otros intereses, como el trabajar y reunir dinero que es principal motivo que los lleva a salir de su comunidad de origen.

Entre los habitantes de este campo hay tranquilidad, esto se debe a que provienen de las mismas comunidades y Estados, además de que año con año llegan a este mismo lugar.

La gente de la comunidad habla poco sobre sus creencias pero se observa como la fe en el día de la virgen y el día de los muertos los une de una manera sorprendente, crean altares para sus rezos, hacen comidas para sus seres queridos fallecidos son días de fiesta pero además de reflexión.

Otro modo de recreación son los deportes siendo los más practicados el basketball y el fútbol. Estos por lo regular los practican por las tardes en sus tiempos libres jugando cuadrillas contra cuadrillas o bien entre familias. Aquellos padres que no practican deportes se reúnen con sus familias a disfrutar del espectáculo

En cuanto al área escolar, durante los diversos ciclos se ha buscado el crecimiento de la escuela mediante la creación de tres aulas que se espera que funcionen en los siguientes ciclos escolares. En total se cuentan con cinco aulas las cuales se encuentran distribuidas de la siguiente forma: 2 de preescolar: Son muy pequeñas, solo miden 3x3 metros, esto provoca que todos los niños se encuentren apretados. Asistían entre 24 y 30 niños. Cuenta con 2 de primaria, aulas muy espaciosas de 5x6 metros, estas cuentan con el material y mobiliario adecuado. Se atienden 20 alumnos por turno (existían tres turnos). Se presume que al entregar las nuevas aulas los viejos espacios educativos se convertirán en

comedores, y los nuevos salones tendrán un mayor espacio especialmente en preescolar pues como se observa su espacio es muy reducido.

1.2 Diagnóstico Pedagógico

Uno de los problemas más grandes de la vida escolar es el de la escritura, manifestándose en el bajo aprovechamiento de los alumnos. Este problema se encuentra tanto en la vida escolar como en la vida cotidiana, es por esto que se considera que esta situación afecta directamente la labor docente, ya que impide el avance de los niños en el proceso de construcción del conocimiento.

Todos los que iniciamos en esta práctica siempre nos hacemos la misma pregunta ¿Qué hacer para que los niños y niñas aprendan a escribir correctamente los signos de puntuación en diversos textos?

Para contestar esa cuestionante se debe tener en cuenta tres aspectos importantes:

- Cómo apoyar a los alumnos del grupo si cada uno cuenta con un ritmo de aprendizaje diferente.
- Si cada uno cuentan con diferentes necesidades
- Y cada individuo asimila la realidad de maneras tan diversas.

Estos serían algunos aspectos a tomar en cuenta antes de pensar en estrategias de apoyo o solución de problema.

Resulta conveniente tratar las causas que dan paso u originan a esta problemática en el aula, a fin de comprenderla.

Poca asistencia de los alumnos:

- Debido al cansancio por asistir a trabajar
- Cumplir con obligaciones en sus hogares a temprana edad.
- Contar con padres que ven la educación como un lujo y no como una necesidad.
- En el caso de las niñas los padres creen que la escuela es para los hombres y que las mujeres son para estar en las casas, lavar ropa y hacer comida.

Poco tiempo disponible:

Ya que sólo se atienden a los niños tres horas en el turno de la tarde, y a veces sólo dos horas son hábiles y en muchas ocasiones ni siquiera se concluyen porque los niños desean retirarse a descansar tras la dura jornada de trabajo.

Es necesario decir que hay días que los niños ni siquiera van a la escuela por las razones antes planteadas.

Poco interés de los alumnos:

Preocupados por tareas que deben desempeñar en casa.

Las consecuencias que trae consigo lo anterior son las siguientes:

- Los niños y las niñas pegan de forma constantes las palabras.
- Separan sílabas cuando no es necesario y esto les complica la comprensión de la escritura.
- La falta de letras en los textos.
- No conocen la estructura de algunos escritos (carta, cuentos etc.).
- Falta de signos de puntuación lo cual provoca el cambio del significado del texto distorsionando el mensaje.

1.3 Delimitación

Los signos de puntuación dentro de la educación primaria es un tema poco abordado por los maestros, es por esto que se toma como objeto de estudio.

El presente proyecto se enfoca a la adquisición del aprendizaje del uso de la coma y el punto únicamente por ser éstos los más comunes dentro de la educación básica. Se aplica en la comunidad que lleva por nombre "Esmeralda", ésta pertenece al municipio de Navolato.

Se apoya en teóricos como Jean Piaget por la importancia de plantear el desarrollo del niño y su concepción sobre el juego, en P. Jackson que plantea la concepción de las primeras grafías como símbolos de lenguaje, Daniel Cassany que manifiesta la escritura como un proceso complejo, Huizinga que cita la importancia de plantear el juego dentro de los

espacios educativos, Henry Giroux que asume al docente como un intelectual transformativo, además de algunas antologías de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) como: el niño preescolar y los valores, el maestro y su practica docente propia etc.

Este proyecto tiene como objetivo que los niños y las niñas migrantes multigrado de educación primaria reconozcan la importancia de los signos de puntuación dentro los textos.

El tema de los signos de puntuación dentro de los planes y programas de educación primaria se ubica en la materia de español, en el área de la lengua escrita y específicamente en el ámbito; conocimientos, habilidades y actitudes.

1.4 Justificación

El uso y manejo apropiado de los signos de puntuación (la coma y el punto) es un tema poco abordado en las escuelas, es ante esto y ante la necesidad que presentan los grupos que se decide retomarlo como objeto de estudio, ya que los alumnos no cuentan con el conocimiento acerca de cuándo y cómo manejar la coma y el punto en sus escritos. El interés por seleccionar este tema como objeto de estudio es por la cotidianidad del mismo, es decir, en cualquier etapa o momento de la vida cualquier individuo cae en el mal uso de estos signos de puntuación o en el peor de los casos desiste de utilizarlos para evitarse problemas. Es por esto que vale retomarlo como objeto de estudio.

Al atender esta problemática se busca que los alumnos no sólo manejen una buena expresión oral de sus ideas, además que esas ideas sepan plasmarlas y transmitirlas a través de la lengua escrita con unas palabras sencillas, comprensibles y con los signos de puntuación correspondientes.

Este proyecto se aborda por la necesidad que hay en casi todas la escuelas acerca de cómo trabajar los signos de puntuación, siendo ésta una realidad del país desde el nivel básico hasta el superior, es por esto que se diseñaron algunas estrategias que posibilitan el trabajo con este tema.

Esta problemática afecta directamente la construcción del aprendizaje de los niños y las niñas, pues creen que sólo con escribir unas cuantas letras ya están transmitiendo un

mensaje comprensible para todas las personas, y no se dan cuenta que existen diferentes tipos de lectores y no todos comprenden el mensaje de la misma manera.

1.5 Objetivos

General:

Lograr que los alumnos de segundo a quinto de grupo multigrado de educación primaria se apropien del uso de la coma y el punto mediante estrategias didácticas basadas en el juego y comprendan el sentido que adquiere un texto al manejarlos adecuadamente.

Específicos:

- Desarrollar estrategias didácticas que favorezcan el aprendizaje de los signos de puntuación y su correcta aplicación para la redacción y comprensión de un texto.
- Aplicar un proceso de evaluación que le permita visualizar, valorar y evaluar los resultados obtenidos al aplicar la alternativa.
- Socializar los resultados obtenidos en la aplicación de las estrategias.

CAPÍTULO II
REFERENCIAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS

2.1 El juego como estrategia didáctica

El dilema por muchos años entre el padre y el maestro ha sido si el niño va a la escuela a jugar o a estudiar.

En la actualidad aún se presenta y más notablemente en las comunidades migrantes, aquí la prioridad para los padres es que el niño se encuentre siempre dentro del salón de clases, para que así pronto aprenda a sacar cuentas, a leer y escribir que es lo que les preocupa. La metodología que proponen es meramente tradicional, pretenden ver a sus hijos siempre sentados y con cuaderno y lápiz en mano.

Es importante que los padres de familia comprendan que sus hijos pueden construir su propio aprendizaje de una manera divertida. Haciendo referencia a lo que plantea Huizinga "La verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura", esta una de las actividades más importantes para niños y niñas.¹

El juego es la actividad natural de los niños y niñas, caracterizado por la espontaneidad, además que facilita el aprendizaje. Éste tiene su inicio desde el primer estadio de desarrollo "El juego es un pre-ejercicio de los instintos esenciales".²

Al principio las niñas y los niños pequeños se interesan por las demás personas. Poco a poco van desarrollando una especie de conciencia selectiva de los objetos manipulados en su presencia.

A los tres o cuatro meses mejora su enfoque visual y la coordinación de sus movimientos oculares, además de aumentar su capacidad para localizar y mantener su atención.

Aun cuando el niño no tiene conciencia del juego éste realiza esta actividad por inercia.

Durante le segundo estadio parece formar parte de las conductas adaptativas. Pero a pesar del progreso obtenido por el niño en este estadio apenas el juego no se emboza aún como una ligera diferenciación de asimilación de adaptativa.

¹ HUIZINGA, <http://www.google.com.mx/search?hl=es&r=&ic=utf&&oi=defmore&q=define:juego>

² PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño Ed. Fondo de Cultura Económica, México. 2000. p. 126

Al llegar el niño al tercer estadio o estadio de las reacciones secundarias; el proceso sigue siendo el mismo, pero la diferenciación entre el juego y la asimilación intelectual es un poco más acentuada, es decir, la acción sobre las cosas se transforma en juego cuando el fenómeno es comprendido por el niño y no ofrece ya alimento a la búsqueda. Es este momento cuando el niño se encuentra en la etapa de las preguntas ansioso de conocer el mundo que le rodea y del empieza a sentirse parte.

Para el cuarto estadio, o estadio de la coordinación de los esquemas secundarios, se puede señalar la aparición de dos novedades relativas al juego; las cuales se pueden citar de la siguiente forma:

1. La aplicación de los esquemas a situaciones nuevas, es decir, la aplicación de conocimientos previos de cualquier niño o niña a una nueva situación, a un nuevo problema, una nueva realidad. Aquí el niño actúa sin esfuerzo de adaptación y para alcanzar un fin determinado.
2. Mientras que el primer momento es la aplicación de esquemas, en el segundo es la interacción entre estos propiciando que el sujeto pase de un esquema a otro.³

Es en este estadio cuando aparece muy clara la diferencia entre el juego y la actividad propiamente inteligente.

Aunque son dos procesos diferentes es necesario reconocer la gran relación que existe entre ambos cuando estos dos procesos son bien orientados.

Durante el curso del quinto estadio, algunas novedades facilitarán la transición entre las conductas del cuarto estadio y el símbolo lúdico del sexto estadio, acentuando el carácter de ritualización. Para este estadio el niño se divierte al combinar gestos que no tienen relación entre sí y sin realmente experimentar con ellos, para repetir enseguida los gestos habituales y hacer un juego de combinaciones motoras.

Con el sexto estadio, el símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos gracias a un progreso decisivo en el proceso de la representación. Este proceso se lleva al margen del paso de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación exterior o imitación interna diferida.

³ PIAGET, Jean. Op cit. p 132

Al llegar a este estadio el niño interioriza conocimientos y fortalece sus estructuras mentales.

El desarrollo en el juego del niño se da de manera muy temprana como anteriormente se ha citado, es por esto que es importante retomarlo dentro del trabajo escolar diario.

Al jugar los niños transforman lo que consiguen en su medio. Cada cosa que se encuentra es cambiada por su capacidad inventiva y recreativa hasta que termina en juego, a través de la imaginación que el niño logra esto.

Para el niño es tan importante jugar solo, como hacerlo acompañado de sus compañeros. El niño imita a un adulto cuando convive con él, pero además de imitarlo expresa lo que ve, lo que sucede en realidad. También el juego le permite inventar, representar con la fantasía lo que quisiera ser y lo que quisiera que fuera verdad. Es como encontrar un mundo único y diferente "El hombre es en el juego verdadera y completamente hombre, pues es en este cuando consigue reconciliar su naturaleza empírica"⁴. Es importante que el docente se sumerja con sus alumnos para conocerlos y comprenderlos mejor, es decir, comprender las problemáticas que los embargan.

A medida que el niño crece sus necesidades de juego van cambiando, además que se ve limitado por lo que los adultos dicen, reprimiéndolo por las actitudes que asume y obligándolo a cambiar de intereses.

Con el juego el niño se siente libre y además esta actividad permite la combinación de competencias físicas y mentales en las que las niñas y los niños tienen un papel activo. Al trabajar con el juego se favorece el desarrollo de habilidades como;

La exploración de un material determinado, del compañero de juego de lugares, de posibilidades, la observación y manipulación, el análisis y ejecución de instrucciones, la colaboración, la elaboración de explicaciones, la capacidad para comunicarse e intercambiar información, tomar la iniciativa,

⁴ PIEPER, Annemarie. "Ética y pedagogía". Antología básica. El Niño Preescolar y los Valores, Ed_SEP-UNP, México. 1991. p. 37

resolver constructivamente los conflictos, participar y decidir, La tolerancia y flexibilidad etc.⁵

Lograr el desarrollo de estas habilidades constituye todo un reto para cualquier individuo, ante este planteamiento el presente proyecto propone una actividad recreativa como lo es el juego para lograr el desarrollo de éstas en los niños y las niñas.

Es necesario que cada actividad esté encaminada a un objetivo ya previsto y que en los integrantes se promueva las responsabilidades compartidas, la participación, el reconocimiento de los gustos e intereses, la experimentación creativa, la crítica constructiva y la reflexión.

Como toda actividad productiva, el juego requiere de ciertas reglas que los participantes deben de cumplir y las cuales se conciben desde el punto de vista piagetano de diferente manera según la etapa de desarrollo en la que se encuentre el sujeto. Es necesario aclarar que estas reglas son de una investigación realizada a un juego de canicas, sin embargo, se retoma ya que muestra de manera muy clara el proceso de evolución sobre la concepción y adquisición de las reglas en el juego.

Etapa Motor- individual (0-2.5) “Durante esta etapa No hay reglas colectivas sino que manipulan los objetos del juego según sus deseos. Sustituyendo ritualizaciones o hábitos. La regla no es coercitiva ni hay, por tanto conciencia de ella. Se acepta como algo puramente motriz individual. Puede hablarse reglas motrices”⁶. Aunque dentro del aula no se tiene experiencia con la primera etapa es importante establecer esta referencia como parte del proceso del desarrollo de los niños y las niñas para comprender la evolución que estos van teniendo.

Etapa del Egocentrismo (2.5-7)

Aquí el niño Imitación de adultos con egocentrismo. Recibe del exterior ejemplos de cómo jugar que acaba imitando, pero lo hará solo y sin

⁵ SEP-CONAFE. “Niñas y niños migrantes”. Guía del instructor comunitario. México DF. 2002. p.84

⁶ PIAGET. Jean. La formación del símbolo en el niño Ed. Fondo de Cultura Económica, México. 2000. p.142

coordinarse con los compañeros, aunque juegue junto a ellos. No hay codificación colectiva de las reglas del juego. En esta etapa la regla es sentida como sagrada, inmodificable, eterna y de origen adulto. Cualquier modificación, aunque sea por acuerdo se interpreta como una agresión. La regla coercitiva que fija una situación de heteronomía es resultado del respeto unilateral que se complementa con el egocentrismo infantil y la presión adulta.⁷

Resulta un reto dentro de las aulas lograr que los niños y las niñas compartan, coincidan, dialoguen e intercambien ideas, esta etapa sólo son ellos y lo que los demás dicen esta mal, son los más listos o los más inquietos, siempre de una u otra forma buscan llamar la atención docente.

En esta etapa resulta importante la cooperación de los padres y se debe buscar la coordinación de los mismos en actividades escolares. No solo como una presión para los niños, además como una demostración de atención por parte de los padres a sus hijos.

Etapa de la Cooperación naciente (7 8-10)

Cada niño trata de ganar a los demás y en consecuencia surge la necesidad de control mutuo y unificación de las reglas, sin embargo gran vacilación, variabilidad y ausencia de los detalles respecto qué las reglas y a cómo se aplican. La regla es sentida como resultado de la libre decisión de los implicados y dispone de respeto porque hay consentimiento mutuo. Se entiende por tanto, que puede combinarse si hay acuerdo para hacerlo y que obviamente no son eternas, ni inmodificables.⁸

Formar acuerdos en el salón y reglamentos de interés común es la clara demostración de esta etapa. Los niños se reúnen a comentar e intercambian ideas.

Es en ésta etapa en que se presentan mayores dificultades debido a que cada niño o niña comprende la regla de diferente manera y a pesar de que estas son tomadas en acuerdo mutuo ser tardan más en establecer un criterio que en romperse. Los niños y las niñas migrantes requieren de especial atención debido a que pertenecen a diferentes culturas y sus criterios sobre las reglas son muy diferentes.

⁷ Ibidem p.163

⁸ Idem

Ante esto es necesario formar grupos de apoyo o tutores que se encuentran en la siguiente etapa (etapa de la codificación de reglas) y comprenden las reglas de una manera más colectiva.

Etapa de la Codificación de reglas (11-12...)

En esta etapa el niño tiene Interés por la regla en si misma. Plena capacidad para cooperar y entenderse, que se manifiesta en un deseo por reglamentar con detalle y minuciosidad el juego. Se disfruta previendo y legislando los casos posibles. La regla racional, que fija una situación de autonomía es el resultado del respeto mutuo, en tanto que superación del egocentrismo o la plena capacidad de cooperación, que limita la presión externa. Las reglas sin duda marcan o establecen el buen o el mal funcionamiento de una actividad cuando se intenta que esta sea productiva y que deje un aprendizaje a los niños y las niñas y es por esto que se considera de suma importancia analizar la concepción que tienen los niños acerca de las mismas.⁹

2.2 El desarrollo cognitivo del niño

Partir de un supuesto constructivista supone pensar en el niño como un constructor de su propio aprendizaje, es por esto que se retoma la teoría piagetana que comprende el desarrollo cognitivo y la evolución que éste tiene en los niños y las niñas durante el transcurso de su vida.

“El desarrollo cognitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación, el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma a sus estructuras mentales”¹⁰

El niño, al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad y es aquí donde interviene el mecanismo de la asimilación puesto que el niño asimilará el medio externo a sus estructuras cognoscitivas ya construidas, sin embargo las tendrá que reajustar con las experiencias ya obtenidas, lo que provoca una

⁹ Ibídem. p. 165

¹⁰ PIAGET, Jean. Fundamentos teóricos según Piaget sobre el desarrollo cognitivo del niño
http://blbiogsca.unam.mx/tesis/tes9sarg/sec_2.htm

transformación en las estructuras mentales, es decir, se dará el mecanismo de la acomodación.

Los conocimientos previos de los niños y las niñas son enriquecidos mediante la interacción con otros y con el medio que les rodea, aunque no todos los infantes asimilan y perciben las cosas de la misma forma ni al mismo ritmo, es por esto, que es importante la atención docente ante el estadio de la acomodación, es decir, el proceso de obtención de la nueva información.

En desarrollo cognitivo no se da manera inmediata es todo un proceso, que requiere del desarrollo integral del sujeto, es por esto, que se coincide con la teoría piagetana y se ve al niño como un constructor activo de su propio conocimiento.

En el transcurso del primer año el niño presenta un marcado egocentrismo, implícito en su propia actividad, no hay relación entre un acontecimiento y otro, no obstante, con base en la experiencia, podría comprobar que existe una pausa para cada suceso.

Durante este periodo el niño cree en si mismo y ve solo intereses propios. En base en su experiencia es capaz de identificar que existen diferentes fenómenos, sin embargo no encuentra una explicación para éstos, ni la relación que existe entre ellos.

De los dos a los siete años de edad entra a la etapa pre-operacional concreta, es decir, que el pensamiento ya percibe acciones pero no las incorpora a nuevas estructuras.

Dentro de la práctica que se desempeña se observa que los niños y las niñas tienden a imitar a sus amigos en juegos y actividades y parecen que obtienen nuevos conocimientos, sin embargo, al aplicar estrategias individuales queda claro que los niños solo imitaban lo que escuchaban, lo que hacían o lo que parecían aprender. Ante esto se plantea que no todas las estrategias grupales dan resultados, sin embargo, es el camino más eficaz para que los niños y las niñas construyan su propio aprendizaje.

La siguiente forma es cuando el pensamiento formará esquemas, obtenidos a través de la incorporación de las nuevas estructuras, de este modo el niño y la niña se irán adaptando a la realidad.

A partir de los siete u ocho años el niño deja de actuar impulsivamente ante los nuevos acontecimientos y de creer todo lo relatado, cambiará esa conducta por un acto de reflexión.

En el transcurso de los ocho a los diez años el niño entra a la etapa de las operaciones concretas, donde poco a poco presenta un desarrollo cognitivo cada vez más profundo. A partir de una serie de operaciones llega a otro nivel de pensamiento, los problemas que se presentan en la etapa anterior, ahora son difícilmente resueltas gracias a las interiorizaciones.

Dentro del estadio de las operaciones concretas las niñas y los niños presentan un proceso de construcción más complejo, ya que sus estructuras mentales se refuerzan constantemente gracias a la interiorización de conocimientos que surgen como resultado de la interacción entre el niño y el entorno.

Resulta difícil la aplicación de una investigación dentro de los márgenes del contexto que se labora, actualmente esta investigación es realizada a niños y niñas de comunidades migrantes que se encuentran dentro de las etapas pre-operacional y la de las operaciones concretas, se ubican dentro de dos diferentes etapas debido a que estos niños se atienden en grupos multigrado o multinivel. Algunos ya con un proceso recorrido en el estadio de las operaciones concretas, otros apenas inician. Esto dificulta la aplicación de estrategias que permitan lograr en ellos aprendizajes significativos, sin embargo se considera necesario conocer con profundidad el nivel de cada uno de estos alumnos así como sus orígenes y características, esto permitirá avanzar de manera favorable en su propio desarrollo cognitivo.

Ante los planteamientos anteriores se retoma a Piaget, ya que los grupos que se atienden dentro de la modalidad que se maneja actualmente en las instituciones que se labora, permiten trabajar con grupos no muy numerosos, facilitando la atención de las necesidades más específicas de cada niño y niña dentro del aula.

El desarrollo cognoscitivo en el niño es un fenómeno natural que sucede, independientemente de la teoría cognoscitiva que se quiera seguir. Es importante que el maestro se dé cuenta cómo se está presentando o manifestando este desarrollo para poder

determinar el método didáctico a seguir, como se realiza dentro de este proyecto de intervención pedagógica.

2.3 Lenguaje escrito

La escritura del lenguaje goza de un prestigio mayor que la oral y suele tener una complejidad gramatical y un léxico más preciso. Así pues, la norma escrita, que se suele denominar literaria, suele influir en el habla de la población escolarizada. En ciertas situaciones, esos hablantes intentarán imitar la norma escrita e, incluso, por razones de cultura, evitarán el empleo de sus usos orales, que relegan para las situaciones menos relevantes.

La norma en una lengua es aquella variedad que se ha convertido en dominante; esta situación puede darse por razones políticas y es la legislación o las costumbres las que la consagran.

Entre los tres y los cuatro años de edad los niños y las niñas experimentan la sensación de querer saber qué es lo que un cúmulo de grafías quiere decir, ya no es suficiente interpretar los significados a través de imágenes como lo realizaba anteriormente.

En la etapa preescolar de la educación es cuando el niño empieza a elaborar trazos que muchas veces van acompañando a sus dibujos o recortes, el establecimiento de algunas rayas o pequeñas figuras que simulan ser círculos son las primeras manifestaciones de la lengua escrita.

El proceso de adquisición de la lengua escrita es largo y complejo, sin embargo, si se trabaja continuamente se pueden lograr resultados favorables. Para lograr este tipo de aprendizaje es necesaria la participación comprometida del docente y “La escuela debe promover situaciones que favorezcan el desarrollo completo del proceso de la escritura”¹¹ es decir, proporcionar al docente materiales para el diseño adecuado de las estrategias, ya que de esta manera se estará forjando la práctica de dicha actividad, fortaleciendo habilidades y cubriendo necesidades de cada niño y niña que se encuentra al interior del aula.

¹¹ JAKSON, P. “La monotonía cotidiana. “Antología básica. Grupos en la escuela. Ed. SEP-UPN. México. 1975 p.18

La escritura es diversa para cada grupo de individuos y es regida en gran medida por la sociedad y el contexto que le rodea.

Conforme el niño construye el concepto de la escritura se observa en él una fina evolución al pasar de las rayas y círculos a la realización de algunas pseudo letras, principalmente a través del copiado y la repetición sistemática.

El niño en educación preescolar debe adquirir las primeras nociones de la escritura tales como: nombre propio, algunos números, las vocales, interpretación de imágenes entre otros.

Para la educación primaria los niños y las niñas fortalecen sus estructuras mentales y empiezan a concebir que la escritura “Es la representación gráfica del lenguaje mediante el empleo de símbolos (ideogramas y letras)”¹²

En el primer y segundo grado de la educación primaria se da inicio como punto central la adquisición de la escritura, la cual se divide en las siguientes etapas:

Presilábico: En este momento el niño realiza representaciones graficas con trazos muy parecidos a los dibujos. Su límite para escribir es el renglón, se siente satisfecho sólo hasta después de llenarlo. En este momento la escritura representa algo aun sin sentido común para el niño, es capaz de asignar la relación entre las letras y las imágenes.

Silábico: El niño descubre la relación entre la lengua escrita y los aspectos sonoros del habla, es decir, el niño concibe la utilización de silabas y les asigna sonidos, aunque aún es incapaz de formar palabras utiliza una grafía para cada silaba.

Silábico-alfabético: Es una transición entre estos dos niveles, en este momento el niño comprende la correspondencia entre el sonido y al grafía.

Alfabético: Este es el último nivel, el niño establece una correspondencia entre el sonido y la grafía.

¹² Diccionario Enciclopédico Burguesa. Tomo 6. Ed. Burguesa, España 1980. p. 763

Es precisamente en el transcurso de estas etapas cuando “Los niños deben comprender cómo se va a usar la escritura en un contexto particular y aprender a seguir desarrollando la función como participantes de los eventos de escritura en esos contextos”¹³

Anteriormente se ha citado que la escritura es un proceso lento y complejo y que los dos primeros años de la educación son cruciales en la formación del niño.

El lenguaje escrito puede concebirse como el de mayor trascendencia, pues es el único medio capaz de guardar la esencia del mensaje por siglos. Es una forma de describir lo real y lo irreal, es un modo de transmitir ideas pensamientos y sentimientos.

Que los niños y las niñas conciban la funcionalidad de la escritura es de suma importancia, ya que de ésta se desprenden especificaciones, por citar algunos ejemplos, la gramática y la ortografía, siendo estos dos elementos que el alumno debe adquirir a lo largo de su formación escolar. La gramática se concibe como “El arte de hablar correctamente una lengua”¹⁴ y para esto se necesita inculcar a los niños y las niñas el fomento a la lectura y escritura constantes, es indispensable mostrar al niño la importancia de comunicarse correctamente, debido a que en algunos casos una mala expresión oral trae consigo una mala expresión escrita.

Aprender a escribir resulta todo un reto para el niño y más cuando se tienen que adoptar reglas y someter sus escritos a estas. Estas normas llamadas ortografía dan sentido a los textos que cualquier sujeto realiza. Dentro de la ortografía se encuentra el uso de los signos de puntuación, el cual es el objeto de estudio dentro de este proyecto.

2.4 La función de los signos de puntuación dentro de un texto

La escritura se compone de muchas grafías con significados diversos, en este caso se hace referencia a los signos de puntuación los cuales son concebidos de la siguiente forma “Los signos de puntuación son signos gráficos que hacemos aparecer en los escritos para marcar las pausas necesarias que le den el sentido y el significado adecuado”¹⁵.

¹³ CASSANY, Daniel, Describir el escribir, Paidós. Barcelona, 1991, p. 19

¹⁴ Diccionario Enciclopédico Bruguera. Op.Cit. p. 763

¹⁵ <http://www.google.com.mx /seach?hl=esq=los+de+puntacion&meta=>

La puntuación varía de una lengua a otra, y lo mismo ocurre con la preferencia que muestran los escritores por unos u otros signos dentro de un mismo texto. Aun cuando quepan diferencias estilísticas, siempre hay unas normas que se cumplen y que aseguran la inteligibilidad del discurso

Los textos en sí traen un cúmulo de significados, interpretados de diferentes formas dependiendo del lector y de su nivel de lectura, comprender el significado que desea transmitir el autor es de suma importancia, es por esto que, se considera que es necesario conocer algunas reglas respecto al uso de los signos de puntuación que se abordan (la coma y el punto) más se aclara que no es necesario memorizarlas, ya que si se desea acceder al conocimiento sobre el uso de los signos de puntuación antes citados es necesario leer y escribir constantemente.

En la actualidad existe la tendencia a simplificar el empleo de los signos de puntuación. Las principales normas que rigen el empleo de los signos de puntuación que se abordan en el presente proyecto son las siguientes:

La coma

Se emplea para hacer pausas cortas dentro de una oración.

1. Para separar dos o mas palabras o frases que sean de la misma clase, o formen enumeración, siempre que entre ellas no figuren las conjunciones y, ni, o.

Ejemplo: Tenía coches, motos, bicicletas y autobuses.

2. Para separar dos miembros independientes de una oración, haya o no una conjunción, entre ellos.

Ejemplo: Los soldados saludaban, la gente aplaudía, y los niños no paraban de cantar.

3. Para limitar una aclaración o ampliación que se inserta en una oración.

Ejemplo: Descartes, gran filósofo francés, escribió muchos libros.

4. Las locuciones conjuntivas o adverbiales, sea cual sea la posición, van precedidas y seguidas de coma, tales como; en efecto, es decir, de acuerdo, en fin, por consiguiente, no obstante y otras de la misma clase.

Ejemplo: - Dame eso, es decir, si te parece bien.

- Contestó mal, no obstante, aprobó.

5. El vocativo se escribe seguido de la coma si va al principio de la frase; precedido de coma si va al final; y entre comas si va en medio.

Ejemplo: Carlos, ven aquí. Ven aquí, Carlos. ¿Sabes, Carlos, quién reza?

6. También se emplea para escribir cantidades decimales transcritas en cifras como 0,075, es decir, setenta y cinco milésimas.

El punto

Separa oraciones autónomas

El punto y seguido: separa las oraciones dentro de un mismo párrafo.

El punto y aparte: Señala el final de un párrafo.

Punto y final

Señala el final de un texto o escrito. Después del punto y aparte, punto y seguido, la palabra que sigue se escribirá siempre con mayúscula.

Ejemplo: Se acabaron las vacaciones. Ahora, a estudiar.

Detrás de las abreviaturas:

Ejemplo: Sr. (señor), Ud. (usted), etc.

2.5 La labor docente y su influencia en el aprendizaje del niño

La labor docente se puede considerar como una de las más nobles que se realizan en el mundo a la par con la medicina. Educar y curar son dos cometidos importantes en nuestros

tiempos. En este caso el enfoque va dirigido sólo hacia la educación y la labor que desempeñan los maestros dentro de sus aulas.

Comprender que la labor docente es de suma importancia y que no es sólo un papel que se debe tomar a la ligera, aun no es claro para algunos docentes que se niegan a salir de lo tradicional.

Algunos por temor a la innovación, o en el peor de los casos, por flojera o comodidad.

Es necesario que en estos tiempos en que la sociedad se muestra tan exigente en cuanto a lo que deben de aprender los niños y las niñas en la escuela, el maestro se encuentre a la altura de las circunstancias y pueda contestar con hechos las demandas de la sociedad.

No es suficiente decir, soy maestro, ahora la necesidad y la sociedad ha tenido que cambiar el rol del docente hacia el de un profesional de la educación consiente de la labor que desempeña y de la importancia de la misma. Utilizar el entorno del alumno para crear situaciones de aprendizaje se ha convertido en un requerimiento de la sociedad y a la vez en una necesidad del docente para lograr llamar la atención del alumno.

“Convertir al docente en un profesional implica que se convierta también en un investigador capaz de indagar en sucesos de la vida para comprender la labor que desempeña y las problemáticas que la circundan.”¹⁶

Un cometido para todo el que inicia y se encuentra dentro de la docencia sería que sus alumnos lo apreciarán no sólo como maestro, también como persona, propiciando así el intercambio más fluido de experiencias y conocimientos. Permitir que los niños expresen con libertad sus sentimientos, ideas y saberes permite una mayor comprensión dentro del grupo y una mejor comprensión entre el docente y los niños que se encuentran dentro del aula.

Sin duda el docente juega un papel importante dentro del aprendizaje de los alumnos, aunque hay que decir que se encuentra con algunas dificultades “El profesor aunque juega

¹⁶ CAR, Wilfred y Stephen Kemis “Los paradigmas de la investigación educativa” Antología básica. Investigación de la Práctica Docente Propia. Ed.SEP-UNP. México.1988. p. 31

un papel central y dominante en el aula, vive en medio de las restricciones y límites de las normas institucionales de la escuela y su autonomía y capacidad de autodefinición son mínimas¹⁷. Aún con estas limitantes es importante que el docente comprenda que él es el encargado de proporcionar a los niños y las niñas las herramientas necesarias para construir su aprendizaje, a través de estrategias o situaciones didácticas innovadoras, diferentes, capaces de llamar la atención de los que se encuentran dentro del salón y por qué no, cautivar a los que están fuera e invitarlos a entrar a formar parte de esa experiencia.

Ante estos planteamientos queda claro que no se puede remitir la labor docente a una simple definición de diccionario como se cita a continuación “El maestro persona que enseña una ciencia, arte u oficio, o tiene título para hacerlo”¹⁸ Si bien es cierto que aún existen muchos que toman esta definición de manera muy apegada, es necesario reconocer el esfuerzo que muchos más realizan por no hacer más de lo mismo.

2.6 Los planes y programas de estudio y el maestro.

La lectura y la escritura dentro de los planes y programas de estudio de la Secretaría de Educación Pública (SEP) son de gran interés y se les dedica el tiempo necesario en algunos aspectos. Es ante esto que se debe considerar a los planes y programas en el discurso de piaget “Los planes y programas de estudio sólo son guías del conocimiento a obtener, desarrollar o construir”¹⁹.

Es necesario reconocer que existen contenidos que se descuidan o se les resta importancia, tal es el caso de los signos de puntuación. Para transmitir un mensaje es necesario tener en cuenta el tipo de lector al que se desea describir o comentar una situación.

¹⁷ LISTON, Daniel P. y Kenneth M. Zeicher “Creencias sociales y marcos interpretativos y formación del profesorado” Antología básica. Escuela Comunidad y Cultura Local en... . Ed. SEP-UNP. México. 1993. p. 118

¹⁸ Biblioteca de Consulta Microsoft © Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation

¹⁹ Ibídem. s/p

Abordar los signos de puntuación dentro de las aulas se convierte en algo poco usual y esto trae como consecuencia que los niños y las niñas salgan la educación básica con muchas deficiencias, reflejándose esto a lo largo de su vida profesional. A continuación se presentan algunos contenidos de los planes y programas que reflejan la poca atención que se le brinda a este tema. Cabe mencionar que estos contenidos son tomados de los planes y programas de estudio de la SEP, publicados en Internet durante el presente año y cotejado con los que reciben los docentes en servicio dentro de las escuelas primarias del estado.

Los planes y programas de estudio acerca de los signos de puntuación.

Segundo grado	tercer grado	cuarto grado
Uso de la coma	Uso del punto y aparte, del punto final y la coma Uso de la coma	Uso de los signos de admiración e interrogación.

Sin duda los planes y programas de estudio abordan a la escritura en sus diversas modalidades y aspectos, aunque es importante analizarlos desde una perspectiva objetiva que demuestre la falta de profundidad al tema investigado, ya que solo es aplicado en pequeños segmentos, es decir, los signos se dividen de acuerdo al grado o nivel en el niño se encuentra, pero no se aborda en conjunto o si llega a hacer es de manera esporádica sin un seguimiento continuo.

Si bien es cierto que la construcción del aprendizaje sobre el uso de los signos de puntuación se genera leyendo, también es necesario analizar el fomento que el docente da al uso de esta importante herramienta de la escritura dentro del trabajo en el aula, olvidando la comodidad de solo marcar con rojo y tomando el tiempo para preparar una clase respecto al tema o bien relacionándolo con los demás contenidos para llevarlos a la par con éste.

Está escrito que el tema será abordado por los docentes con estrategias innovadoras que llamen o inciten al niño al descubrimiento, al deseo de querer aprender, a las ganas de

estar en la escuela por que ahí de aprende “Es por esto que hay que insistir en la idea de que lo profesores deben ejercer activamente la responsabilidad de plantear cuestiones serias acerca de lo que ellos mismos enseñan, sobre la forma en que deben enseñarlo y los objetivos generales que persiguen”²⁰. En este momento es cuando se invita a los docentes a modificar y adaptar los planes y programas de acuerdo a la necesidad de los niños y las niñas en el aula, casi se puede asegurar que este tema es una necesidad generalizada que debe ser atendida inmediatamente por las escuelas y maestros a cargo de orientar a los niños en su aprendizaje.

2.7 La migración como una esperanza de vida

Los tiempos modernos son difíciles para cualquier ser humano, las sociedades se han vuelto cada vez más demandantes y las necesidades humanas han provocado que las familias mexicanas migren a otros lugares buscando una mejora en su calidad de vida. El enfoque de este proyecto va dirigido a jornaleros agrícolas migrantes que son trabajadores, hombres, mujeres y niños que viajan desde sus localidades de origen (ubicadas principalmente en los estados del sur del país), a diferentes regiones de la República Mexicana, localizadas fundamentalmente en entidades del norte, noroeste de México y, en ocasiones, a Estados Unidos de América, para emplearse en las cosechas de distintos productos agrícolas.

Para las familias rurales mexicanas, las tareas que niños y niñas realizan en las labores del campo y en los quehaceres domésticos, han formado parte de sus estrategias para sobrevivir.

Hay que reconocer que al participar en estas actividades, niñas y niños migrantes enfrentan problemas en su salud (por exposición continua a plaguicidas, por la escasez de agua potable, condiciones de insalubridad en los campamentos, etc.), en su desarrollo (acarrear pesos y mantener posturas forzadas por mucho tiempo puede hipotecar el crecimiento y desarrollo óseo, derecho al juego y tiempo libre) y en el acceso a la educación (jornadas laborales que compiten con la posibilidad de estudiar).

²⁰ GIROUX, Henry A. “Los profesores como intelectuales transformativos”, Antología básica. El Maestro y su Práctica Docente. Ed.SEP-UPN. México.1990. p. 40

“Los niños migrantes resumen la lucha de miles de mexicanos por sobrevivir y acceder a condiciones de vida mas dignas”²¹

En un mismo campo agrícola en el norte de nuestro país, se reúnen niñas y niños procedentes de distintos estados de la República y comparten espacios en los que se manifiestan diversas costumbres, tradiciones, lenguas, conocimientos y experiencias de vida.

2.8 La educación multigrado como una opción del pueblo mexicano

Hasta hace cuatro décadas, México era un país eminentemente rural. Fue a partir de la fundación de la Secretaría de Educación Pública, cuando se marca la rápida expansión de los servicios de educación primaria.

En México se han desarrollado y se siguen implantando, importantes e innovadoras experiencias de educación rural, algunas de las cuales han trascendido nuestras fronteras y se han vuelto objeto de análisis y modelo a estudiar desde otros países con problemáticas semejantes.

Los mayores problemas para cubrir la demanda de educación básica siempre se han ubicado, y lo siguen haciendo en las zonas rurales. También es un hecho que, en términos generales, la calidad del servicio educativo, así como de sus resultados, es en todo el país insatisfactoria, pero de manera muy destacada lo es en las zonas rurales.

La Escuela Rural nace para servir a los grandes y pequeños grupos que tradicionalmente han permanecido al margen de los beneficios económicos y educativos. Enfoca su acción educadora a las comunidades rurales de indígenas y campesinos.

Sus principios fundamentales son los siguientes:

1. La escuela es un medio donde el niño se instruye con lo que ve y hace rodeado de personas que trabajan, por lo cual no existen lecciones orales, programas articulados, horarios rígidos, reglamentaciones estrechas.
2. La educación que promueve deriva de las relaciones del niño con el hombre y con la naturaleza y la sociedad. Por medio del trabajo cooperativo, práctico y

²¹ SEP-CONAFE. “Niñas y niños migrantes”. Guía del instructor comunitario. México DF. 2002.p.12

de utilidad inmediata, y no la simple y monótona lectura y escritura ni las ideas hechas lecciones fragmentadas.

3. Las actividades que realiza sirven para explicar los hechos de los fenómenos naturales y sociales, por lo que carece de programas estáticos.

4. Proscribe los castigos y los premios para dejar al educando en toda su libertad y espontaneidad.

5. Establece el gobierno de los alumnos a través de los comités que ellos mismos eligen.²²

A la escuela corresponde organizar, orientar y encauzar las actividades comunales con niños, jóvenes y adultos en todas las manifestaciones de la vida social.

Una institución que apoya esta labor es el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) el cual basa su accionar en el concepto de Educación Comunitaria. "que se define como un proceso educativo integral que abarca todos los aspectos de la vida humana en los que el hombre interactúa y actúa con los demás"²³

En los Cursos Comunitarios para el nivel primaria, el docente atiende a un grupo heterogéneo de entre 5 y 29 alumnos, organizado en tres niveles (en lugar de seis grados). En este modelo se diseñan actividades directas, que implican la presencia y conducción del trabajo por el docente, y actividades indirectas, en las que los niños pueden trabajar de manera autónoma. En el diseño de la didáctica multinivel se toma en cuenta los siguientes aspectos:

1. Carácter cíclico del aprendizaje. En cada etapa de su desarrollo, los niños se acercan a los contenidos educativos de diferente manera.

2. Construcción social del conocimiento. La interacción entre los niños de diferentes niveles y dentro de un mismo nivel en las actividades colectivas favorece el intercambio de conocimientos y experiencias sobre el tema.

3. Estilo horizontal de docencia. Las actividades favorecen que las ideas del docente sean un punto de vista adicional en el diálogo.

4. Selección de contenidos. Los contenidos del curriculum nacional de primaria se seleccionaron en función de aquellos que realmente se enseñan. Buscando la relevancia, la propuesta se enriquece con datos de la realidad cotidiana cercanos a los intereses infantiles, procurando que constituyeran un reto a los conocimientos y recursos intelectuales de los alumnos.

²² Biblioteca de Consulta Microsoft © Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation s/p.

²³ <http://www.anuies.mx/principal/servicios/publicaciones/libros/lib60/2.html>

5. El tiempo de trabajo docente se respeta, procurando no saturar al instructor con trabajos adicionales de programación. Se estructuran los contenidos como clases.
6. Evaluación cualitativa. Se identifican actitudes, conocimientos, capacidades y habilidades correspondientes al avance de los niños en relación con su propio proceso.²⁴

Como se plantea anteriormente la educación multigrado o multinivel es todo un reto y ante esto es necesario que el docente tenga claro que “La planeación sirve para establecer qué, cómo y cuándo enseñar de esta forma se optimiza el tiempo de clase y se establece la perfecta conexión entre las actividades correspondientes a los niños y al maestro”²⁵, esto permite que el docente interactúe dentro del aula con toda la libertad, permita la expresión compartida, agilice la capacidad intelectual, además permite a los niños y las niñas tener acceso a la educación que si bien no es el mejor, por lo menos es la oportunidad de construir un conocimiento que les permita comprender de una mejor manera el mundo que le rodea y lograr sobrevivir en él, es sin duda una esperanza para un mejor mañana.

2.9 Enfoque metodológico

El presente proyecto se apoya en el método investigación-acción el cual invita al docente a reflexionar sobre su práctica y lo convierte en investigador y participante dentro de vida escolar de los alumnos y le permite comprender la realidad en la que se encuentra inmerso.

Es importante plantear que el docente necesita técnicas como el diario de campo y la observación participante que permiten conocer a fondo y llevar un registro ordenado de los sucesos escolares.

El proyecto se planteo como un proceso el cual se describe a continuación:

Identificar el objeto de estudio fue una tarea sencilla debido a que durante el ciclo anterior era un problema que ya se había empezado a manifestar; los niños y las niñas escriben en sus textos solo letras y ningún signo de puntuación. Fue por medio de la observación y el análisis del diario de campo que se concluyó que este sería el objeto de estudio.

²⁴ Biblioteca de Consulta Microsoft © Encarta. Op cit s/p

²⁵ SEP-CONAFE, “Para que sirve elaborar los planes de clase”, Guía del maestro multigrado, México 2000 p. 1

Lo que se planteó como una dificultad fue establecer el sustento teórico debido a que no se estaba acostumbrado a manejar conceptos complejos, esto se debía principalmente a que el entorno en el que se labora no lo exige.

Después de hacer el análisis de diversos conceptos a través de diccionarios e enciclopedias se procedió a la recopilación de información en diversas antologías de Universidad Pedagógica Nacional (UPN) y en biblioteca de la misma.

Con la información necesaria se planteó una alternativa que consta de seis estrategias planteadas como un proceso de aprendizaje debido a su grado de complejidad.

Evaluar los resultados obtenidos es una tarea importante, ante esto se realizó una valoración en porcentaje sobre la comprensión de la estrategia y el nivel de aprendizaje que cada una dejaron en los niños y las niñas. Estos son planteados como resultados; los cuales se demuestran a través de evidencias, fotos, diarios dentro de este proyecto.

2.10 Análisis crítico del objeto de estudio (novela escolar)

Jesús Ramírez Santillán:

Nací el 16 de Febrero de 1983 en un campo llamado “3 Naciones”.

Estando muy chico mis padres se mudaron a la sindicatura de Villa Juárez. Crecí y cursé la primaria en el año 1990 en una escuela que lleva por nombre “Lic. Benito Juárez”, a la edad de siete años inicié mi aventura por la educación.

De los primeros años de educación recuerdo a la maestra de primero y segundo grado que me motivaron, y me alentaron a salir adelante. En el salón cantaba, reía y jugaba. Estos sin duda fueron los primeros y mejores años que recuerdo.

Tercero fue el año en el que la magia se terminó, la educación se centró en el modelo tradicional de enseñanza que me obligó a memorizar tablas, frases, números y operaciones sin sentido. El maestro se encargaba de vaciar los planes y programas establecidos sin importar que tanto aprendiera en los temas que ahí se manejaban. Transmitir contenidos era su principal preocupación olvidando por completo los ritmos de aprendizaje del grupo, todos éramos vistos de la misma forma, es decir, no importaban las diferencias, los niveles

de aprendizaje, los contextos en los que nos desenvolvíamos. Nuestro deber era el de escuchar, atentos y el de no platicar, en ocasiones hasta no sonreír ya que el maestro se sentía ofendido al hacerlo, pienso; ¿cómo dejar de sonreír si éramos niños y es la alegría el motor de nuestra vida? Hoy comprendo que el maestro era autoritario, pues imponía sus reglas, siempre tenía la razón y nunca nos permitió la libre expresión de ideas, ya que siempre tenía una respuesta preestablecida a sus preguntas y era eso lo que debía contestar. Curiosamente fue en este grado cuando empecé a conocer algunos signos de puntuación, pero sólo en clases rápidas que nos explicaban algunas reglas, pero sólo de manera superficial, en este momento le tomé mucha importancia.

Para el cuarto grado tras venir de un reconocimiento por buen aprovechamiento me encuentro casi reprobado con calificaciones de seis, el problema fue el favoritismo que el docente tenía por algunos niños. Aquí precisamente me di cuenta que mi cuaderno se marcaba de rojo cada vez que entregaba una tarea, la primera creí que era parte de la forma de evaluar del maestro, pero mi inquietud creció al darme cuenta que esto se volvía cada vez más constante, recuerdo que le tuve que preguntar y su respuesta fue “está mal” Tras salir de esa mala experiencia recuerdo con agrado mis siguientes dos años escolares en la educación primaria (quinto y sexto). Los maestros de este ciclo resolvieron mis dudas y me di cuenta que era necesario poner mas atención al momento de leer o escribir algo, éste es sin duda el camino a aprender mejor.

En general, la educación primaria resultó agradable.

Al ingresar a la educación secundaria sufrí una transformación al convertirme en un sujeto más independiente. Recuerdo de esta etapa el segundo grado, en el que imparten clases memorizadas, aburridas y monótonas, tengo especial recuerdo de la materia de química en la que el maestro siempre improvisaba la clase y veía al grupo de alumnos como receptores pasivos, incapaces de reflexionar y en verdad, durante este periodo de tiempo en eso me convertí.

Al cursar el último año en la secundaria las llamadas de atención crecían por parte de los maestros al criticar sus clases, en ocasiones me quedé afuera por la poca flexibilidad que éstos mostraron ante pequeños retardos debidos a problemas personales que afectaron mi desempeño escolar. Cabe mencionar la importancia de la interacción y la comunicación que

se debe aplicar al interior del aula entre maestro-alumno, para comprender la situación por la que pasan los integrantes del grupo y así fortalecer la autoestima de todos y cada uno de ellos a través de la motivación, hacerles ver que los problemas no deben limitar sus esfuerzos, ni sus capacidades.

Durante esta etapa presenté muchos problemas con los maestros.

Empezar la educación preparatoria en el “Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario” 133(CBTA 133) de Villa Juárez, constituyó una experiencia diferente. Durante el primer año la clase era tradicional; a través de grandes dictados que les permitían terminar sus horas manteniendo ocupado a la mayoría del grupo aunque olvidando de lo que Joao B. Araujo dice acerca de permitir al sujeto un aprendizaje significativo y no de manera mecanizada u obligada.

Fue en segundo grado cuando aprecié que el maestro de biología utilizaba estrategias diferentes que permitía una interacción entre la teoría y la práctica, es decir, demostraba que los apuntes que nos daba eran aplicables en realidad. La metodología utilizada era diferente, planteó actividades dinámicas que facilitaban el trabajo en equipo al interior del aula, el docente que recuerdo con especial afecto se convirtió en un mediador de nuestro aprendizaje.

Este año precisamente tuve mi primera experiencia como docente dentro del Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), como instructor comunitario, en este momento me di cuenta que la interacción con niños era algo que me hacía sentir pleno.

El tercer grado de la preparatoria lo llevé a la par con mi servicio en el (CONAFE) y fue realmente agradable. Al terminar esta etapa busqué la manera de seguir preparándome y fue cuando me enteré de la “Universidad Pedagógica Nacional” (UPN). Para el año 2002 me encontraba cursando el primer semestre en la formación profesional, además trabajaba a la par como capacitador tutor en el CONAFE, conocer la propuesta metodológica de esta institución me permitió comprender que hay mejores formas de aprender, dejando que cada sujeto construya su conocimiento y fortalezca sus estructuras mentales.

Del segundo semestre en adelante me apropié de conceptos de diversos autores que me permitieron comprender la labor que desempeño.

La formación en la Universidad Pedagógica Nacional resulta un tanto contradictoria; por un lado, las antologías que llaman de una u otra forma a la innovación, al cambio, al dejar de hacer mas de lo mismo; por el otro los asesores tradicionales, transmisores de lectura, con metodologías cerradas, sólo como ejecutores de planes y programas.

En conclusión, la formación obtenida ha girado en torno a dos modelos: el centrado en las adquisiciones y el centrado en los procesos.

A pesar de esto la UPN me ha enseñado a reflexionar, analizar y criticar la práctica que desempeño, he comprendido que sin querer sólo reproducía lo que mis maestros me habían enseñado, es decir, me convertía por momentos en un imitador, no en un transformador como pensaba.

Como profesional deseo lograr que los alumnos sean críticos y observadores, convertirme en autor de su enseñanza y determinar qué es lo que los niños necesitan aprender, de acuerdo a sus necesidades sociales y personales, es decir, trabajar con un modelo centrado en el análisis.

CAPÍTULO III
ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1 Definición de la alternativa

La alternativa es de intervención pedagógica, ya que se trabaja directamente con niños y niñas, con contenidos programáticos. Consiste en un conjunto de seis estrategias relacionadas entre sí con un objetivo común, con tiempos predeterminados, pero sujetos a cambio si esto es necesario y la necesidad del grupo en el que se aplique lo requiera. Esta alternativa busca que los niños y las niñas multigrado de educación primaria se apropien del conocimiento de una manera divertida, es decir, utilizar el juego como una estrategia didáctica en la construcción del conocimiento acerca del uso de la coma y el punto dentro de un texto, durante el periodo escolar.

3.2 Presentación de las estrategias

Estrategia 1

La lotería de los signos

Argumentación pedagógica:

Esta estrategia es motivacional pretende adentrar a los alumnos en el reconocimiento e identificación de los diversos signos de puntuación de una manera divertida. A pesar de que sólo se trabaja con el uso de la coma, punto y seguido y el punto final resulta conveniente que los niños y las niñas comprendan que hay mas signos de puntuación además de estos.

Objetivo:

Propiciar de una manera divertida espacios que le permitan al alumno conocer cada uno de los signos de puntuación, además que se dé cuenta de la importancia de éstos en la utilización de los escritos.

Recursos materiales:

Una lotería y una baraja con los signos de puntuación

Piedras o cualquier tipo de objeto que sirva para poner sobre las cartas.

Tiempo:

3 horas aplicadas durante tres días en periodos de 1 hora diaria.

Secuencia de Actividades:

Primer momento

- Se forma al grupo en equipos según la cantidad de niños.
- Cada equipo debe contar con una baraja y con juego de cartas.
- Cada integrante de cada equipo debe tomar una o dos cartas según lo desee (ver anexo # 1).
- Se pide al interior de cada equipo se nombre a un repartidor. Éste da la baraja justo en medio de la mesa nombrando cada carta que arroja. El repartidor debe unirse al juego.
- Cada jugador debe entrar un dulce por carta como parte del juego.
- Se le da al grupo de niños las siguientes indicaciones

Como en la lotería común se apuesta a cuatro cosas:

1. Llena: que significa que de la carta del jugador el repartidor ya ha arrojado todas las barajas.
2. Cuatro esquinas: Como su nombre lo indica es que hayan pasado los cuatro signos de puntuación que se encuentran en las esquinas.
3. Chorro: es cuando pasan tres signos de manera lineal, puede ser de manera perpendicular, horizontal o vertical.
4. Centro: significa tener en la carta el signo de puntuación del centro.

Segundo momento

- Para iniciar el juego se pide a cada repartidor que empiece a dar la baraja (sin olvidar decir el nombre del signo).
- Cuando alguno de los participantes realiza alguna de las acciones anteriores debe decir fuertemente centro, cuatro o chorro según corresponda, para que el resto se dé cuenta. Al suceder esto el participante menciona el nombre del último signo que le vino en la carta.
- Se pide al repartidor que cada vez que alguno de los participantes realice alguna de las indicaciones haga la pauta para escuchar al aparente ganador. A éste se le realzan las siguientes cuestionantes con la finalidad de identificar los conocimientos previos.

¿Qué signo es?

¿Para qué nos sirve?

¿En qué momento se usa?

El niño no necesariamente debe saber la respuesta.

- El juego termina cuando alguno de los participantes logra llenar su carta. Por tanto es ganador absoluto del premio, a acepción de los dulces que hayan ganado algún participante antes. El resto le corresponde a él.

Evaluación:

Durante el juego se evalúa el nivel de cooperación en los equipos y el respeto hacia los acuerdos mutuos (reglas al interior del equipo). Además de valorar el nivel con el que cuenta cada niño y niña.

Se plantean como apoyo las siguientes cuestionantes, éstas se realizarán de manera verbal y posteriormente escrita para recuperar los conocimientos previos del alumno.

Como evidencia se plantean los siguientes cuestionamientos:

Dibuja y escribe el nombre de los signos de puntuación que ya conocías

¿Qué fue lo que mas te gustó?

¿Para qué sirven los signos de puntuación?

¿Qué son los signos de puntuación?

Los resultados permitirán la orientación del alumno hacia la segunda estrategia (ver apéndice # 1).

Estrategia 2

Signos en movimiento

Argumentación pedagógica:

Que los alumnos interactúen a través de las diferentes actividades que se plantean al interior del grupo, además que reconozcan en un texto, la importancia de la coma y el punto, cómo su mal uso cambia el significado de un texto.

Objetivo:

Lograr que el alumno a través de la interacción con sus compañeros y la manipulación de diversos textos identifique la utilidad de la coma dentro de dos funciones; la primera "limitar una aclaración o ampliación" y la segunda, "separar dos miembros independientes de una oración". Además de identificar el punto como aquel que marca el final del texto.

Recursos materiales:

Tarjetas gigantes con diversos tipos de texto y diferentes signos de puntuación (puntos y comas), Cinta maskintape

Tiempo:

2 horas aplicadas durante dos sesiones de 1 hora diaria.

Secuencia de actividades:

Primer momento

- Se explica a los niños y las niñas que se trabajará el tema del punto y aparte y que hoy será el primer día.

- Se presenta al grupo una tarjeta gigante el siguiente texto corto:

1. De día como, de noche duermo.

2. Efraín entró; sobre la cabeza llevaba el sombrero, en los pies los tenis y en la mano la mochila.

- Esta es pegada en el pizarrón o en algún espacio adecuado.

- Se pide la participación voluntaria de tres integrantes del grupo para que pasen al frente.

- Estando ahí se les entregan diferentes signos de puntuación (comas y puntos) para que los coloquen dentro del texto que se encuentra en la tarjeta gigante.

- Después se les cuestiona tanto a los niños voluntarios como al grupo acerca de si están seguros del lugar donde colocaron los signos de puntuación.

- Se pide que den lectura a su texto.

Segundo momento

- Se indica a los niños que están al frente que tomen asiento y se piden nuevos participantes.

- Al estar en frente se les pide que quiten los signos y que los coloquen en otros lugares.

- Se pide a los niños que traten de leer el texto, que expliquen lo que entienden, si el texto es comprensible. Al término se pide a los niños que se sienten. Y el docente da lectura a los textos como estos están escritos y cuestiona a los niños sobre el mensaje que desean transmitir.

Tercer momento

- Se reúne al grupo en equipos dependiendo de la cantidad de niños.

- A cada equipo se entrega una tarjeta gigante de diferente color y con diversos textos, además signos de puntuación.
- Se pide al interior de cada equipo que discutan y se pongan de acuerdo acerca del lugar en el que van a colocar los signos.
- Cada equipo debe exponer su trabajo dando lectura a su texto argumentando el por qué colocaron los signos en ese orden.
- Al término se colocan los textos en el aula y el grupo recibiendo apoyo selecciona algunos para mover los signos y analizar las consecuencias de esta acción.

Evaluación:

Se evalúa la coordinación grupal, la actitud habla-escucha, y el nivel de participación. Como referencia escrita de evaluación se plantean a los alumnos el anexo “un texto disperso” para que de manera individual ordenen el texto y le coloquen los signos de puntuación correspondientes. Los textos a utilizar se pueden plantear de la siguiente forma:

“Un Texto disperso”

José	cabeza	sobre	pies	la	”	
llevaba	sombrero	mochila	mano	la		
zapatos	y	en	la	los	los	”

Además se les plantean a los niños las siguientes cuestionantes:

- ¿Qué signos de puntuación utilizas más en tus escritos?
- ¿Por qué es importante usar la coma y el punto y aparte al escribir?
- ¿Para qué nos sirve el punto y aparte?

Estrategia 3

Construyendo oraciones

Argumentación pedagógica:

Se desarrolla en el niño y la niña la capacidad de saber escuchar y coordinar la actividad física-metal por esta razón esta estrategia en su contenido intenta retomar esos dos

factores. Utilizando como recurso el juego dentro de la actividad didáctica. Además se rescata la importancia del uso de la coma en dos funciones y el punto sólo en una.

Objetivo:

Que el alumno comprenda la importancia del trabajo en equipo mediante la construcción de diferentes enunciados y reconozca la cotidianidad del uso de la coma, así como las funciones que ésta tiene “separar palabras o frases de una misma clase” o “las locuciones conjuntivas o adverbiales van precedidas de coma”. Además de concebir al punto como aquel que marca el final del texto o en ocasiones, la continuación del mismo (punto y seguido).

Recursos materiales:

Dos sobres que contengan tiras de papel en la que están escritos enunciados, cartulinas, cinta maskintape, ficheros de la SEP, hojas blancas, resitol, papel crepé.

Tiempo:

Dos horas aplicadas durante dos días de una hora diaria.

Secuencia de actividades:

Primer momento

- Se forma al grupo en dos equipos y se nombra a un representante por cada uno, éste recibe el nombre de constructor.
- Cada constructor recibe un sobre en el que van diferentes enunciados.

Enunciados

1. En el campo se cosechan chiles, tomates, pepinos, además de algunos granos.
2. Carlos Alberto compró coches, motos, bicicletas y autobuses.
3. En la escuela se aprenden matemáticas, español, ciencias naturales, e historia.
4. Arturo, aunque es el niño mas travieso del salón, saca buenas calificaciones.
5. El bosque, grande y frondoso, es muy tenebroso de noche.
6. Aminadan dame eso, es decir, si estás de acuerdo.
7. Contestó mal en el examen, sin embargo, aprobó el año.
8. En el desfile los soldados saludaban, la gente aplaudía, y los niños no paraban de cantar.

9. En la posada de Navidad los niños se divertieron, las mamás sirvieron la comida y los maestros recogieron los platos.

- Se le entrega a cada participante diferentes tiras de papel en las que están escritas algunas palabras, signos y oraciones.
- Se pide a los dos equipos que formen una línea.
- Se traza una meta frente a los dos equipos a una distancia mínima de seis metros.
- Se coloca una cartulina a cada equipo, justo en la meta que sirve para colocar las tiras de papel
- Antes de iniciar la actividad cada constructor tendrá cinco minutos para analizar el contenido del sobre que le tocó.
- Después se intercambian los constructores de los equipos para garantizar una revisión minuciosa de los enunciados.

Segundo momento

- Se pide a cada constructor que se coloque detrás del equipo que le corresponde, abra el sobre y dé lectura al enunciado que tiene el número uno.
- Se pide a los participantes de los equipos que corran a la meta en el orden que el constructor vaya leyendo el enunciado para colocar las palabras, las frases o los signos según corresponda.
- Se pide a cada constructor que establezca una pequeña pauta para analizar el mensaje que desea transmitir, para revisar si éste es comprensible.
- Gana el equipo que haya captado y transmitido en mensaje adecuado. O en caso de que los equipos participantes lo hagan, gana el que haya formado más enunciados correctamente en el menor tiempo.

Evaluación:

Atendiendo indicaciones.

Se plantea a los niños y las niñas un párrafo corto y se les pide que de acuerdo al ejercicio realizado le coloquen las comas correspondientes. Además se le plantean cuestionantes para indagar los intereses de los niños y las niñas a las que se les aplica la presente estrategia.

¿Qué fue lo que más te gustó?

¿Qué aprendiste?

¿Qué son los signos de puntuación?

¿Para qué sirven?

Estrategia 4

Un cuento entre todos

Argumentación pedagógica:

Esta estrategia propicia el desarrollo del ingenio y la creatividad de los niños y las niñas al desarrollar la imaginación de manera escrita y a través de un cuento que permita a conocer a cada uno de los niños, sus gustos, sus intereses, sus necesidades y deseos de aprender.

Objetivo:

Lograr que el alumno comprenda la utilización del punto ante la utilización de abreviaturas en los diversos textos, además de repasar a la coma en sus diversas funciones.

Recursos materiales:

Tiras de papel con oraciones, cartulinas o rota folios, cinta maskin tape, hojas blancas.

Tiempo:

4 horas aplicadas en sesiones de 1:20 horas

Secuencia de actividades:

Primer momento

- Se les indica a los niños y las niñas que es tiempo de utilizar el ingenio, la creatividad y su imaginación a través de un cuento.
- Se plantea las interrogantes ¿Qué es un cuento? ¿Cómo se realiza?
- Es importante que se les brinde el espacio y el tiempo para que los niños expresen sus ideas y puntos de vista.
- El docente comenta a los niños que para apoyar la realización de su cuento pueden consultar el fichero de actividades didácticas, español tercer grado.

Segundo momento

- Se pide a los niños y las niñas que de manera individual intenten realizar un cuento y que además pueden retomar las oraciones que se utilizaron en la estrategia anterior y que aun se encuentran pegadas frente al pizarrón.
- Se indica que es necesaria la participación voluntaria de algunos integrantes del grupo para que lean su texto.
- Se les cuestiona ¿Qué les parecieron los cuentos? ¿Llevaron todas las partes que conforman un cuento?
- A continuación de acuerdo al número de participantes se forman equipos al interior del grupo.
- Se pide a los niños y las niñas que al interior de los equipos seleccionen un cuento.
- Posteriormente se les indica que deben copiar este cuento en gigante para compartirlo mas adelante al grupo.
- Se les indica a los equipos que pueden retomar elementos del resto de los cuentos para enriquecer el que van a presentar.
- Se da el espacio y tiempo para la realización de este ejercicio.
- Se plantean las siguientes cuestionantes:
 - ¿Están utilizando las oraciones de la estrategia anterior?
 - ¿Qué signos de puntuación siguen colocando?
- Se propicia el diálogo y el intercambio de ideas al interior de los equipos.
- Al término de la realización de los cuentos se les comenta a los niños que es importante que firmen su cuento utilizando algunas abreviaturas.
- Posteriormente cada equipo nombra a un representante para que éste sea el expositor de su trabajo.
- Se comparte el trabajo en el grupo y el docente pide a los expositores que tomen asiento.
- Se pide que observen los diferentes cuentos y que pongan especial atención a los signos si es que éstos los tienen. En caso de que no sea así, se cuestiona a los integrantes de los diversos equipos:
 - ¿Su cuento no lleva ningún signo de puntuación?
 - ¿Por qué no se los colocaron?
- Se pide a los equipos que se pongan de acuerdo respecto al lugar dónde colocarán los signos de puntuación y se les pide que pasen al frente a corregir su texto.

Tercer momento

- Se coloca una cartulina o un rotafolio en un espacio visible para todo el grupo y se indica que se les va a escribir un cuento y que lo hagan apoyándose en los que ellos ya han hecho.
- Se les pide a los niños y las niñas que observen el cuento y que analicen el lugar donde van las comas y los puntos.
- Es importante que el cuento o texto que se les elabore sea divertido y de interés para el grupo para propiciar una mejor atención.
- Se debe jugar una y otra vez con las oraciones, los signos de puntuación y las ideas que los niños colocaron en sus textos.

Evaluación

La evaluación comprende el producto elaborado previamente de manera individual, además del grado de cooperación en el trabajo colectivo de los diversos equipos.

Estrategia 5

El gusanito

Argumentación pedagógica:

Buscar que el niño construya su propio conocimiento siempre es todo un reto, es por esto que esta estrategia retoma temas de interés para los niños y las niñas, tales como el coloreado, la vida animal y el intercambio de ideas. Esta estrategia vincula los contenidos programáticos y pretende que el niño cree su conocimiento sin importar el tema, la materia o el área.

Objetivo:

Lograr que el alumno a través de temas de interés construya su conocimiento sobre el uso de la coma en su función, “se emplea para separar cantidades”

Recursos Materiales:

Hojas blancas, colores, trozos pequeños de cartulina

Tiempo:

Dos horas aplicadas en una sesión.

Secuencia de actividades:

Primer momento

- Se comenta a los niños que este es un día especial, hoy es el día mundial de “el gusanito”.
- El docente indica a los niños(as) que este será un día para jugar y divertirnos.
- Se abre la sesión con la dinámica el cien pies.

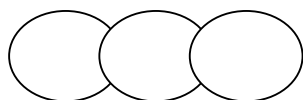
El cien pies, es un bicho muy raro, parece un montón de bichitos pegados, yo lo miro y me acuerdo del tren, mas abajo.

- Para realizar esta dinámica se pide al grupo que formen una fila y se tomen de la cintura.
- Posteriormente se empieza a cantar la canción conforme la fila avanza.
- Al escuchar esta canción los niños y las niñas deben simular caminar como el cien pies.
- La dinámica termina cuando los niños y las niñas llegan al límite y ya no logran agacharse más. Esta dinámica se repite cuantas veces el docente lo crea conveniente.

Segundo momento:

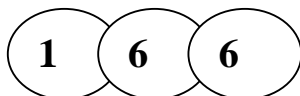
- A continuación el docente da una breve explicación sobre los gusanos respecto a (características físicas, alimentación, reproducción etc.) tratando de motivar a los niños y adentrarlos al tema.
- Posteriormente se entrega a los niños una partecita de un gusanito(semicírculos unidos)

Ejemplo



- Se indica al grupo que pinten la parte que les toca utilizando los colores que hayan visto alguna vez en algún gusano.
- Se pide a los niños que dentro cada semicírculo coloquen un número. Puede ser el que mas les guste y no importa si éste se repite.

Ejemplo:



- Se indica a los niños que entre trataremos de formar un gusanito y para esto uniremos las partes que nos tocaron a todos.
- Se selecciona un espacio adecuado dentro del salón para formar este gusano. Dependiendo de la cantidad de niños serán los gusanos que se formen.

- Se entregan a los niños unos trozos de cartulina en forma de comas éstas simularán ser las patas y que estas deben de colocarse cada tres círculos. Es importante que no se diga a los niños que estos son signos de puntuación y sólo se les comente que son las patas del gusano.

- Tras formar el gusanito o los gusanitos plantean las siguientes cuestionantes de manera oral:

¿Por qué los pintaron de esos colores?

¿Dónde los miraron?

¿Ven en el gusanito algo conocido?

¿Que figuras o signo hayan en el?

- Es importante que se haga hincapié en las dos últimas.

- Se insiste que el gusanito les enseña a usar la coma en las matemáticas.

- Se pide a un voluntario para que pase al frente y tome algunas de las partes del gusanito llevando con las patitas correspondientes y las coloque en otro lugar.

- Posteriormente el docente indica a los niños que formaremos cantidades con las partes del gusanito.

- El docente pide al niño que se encuentra en frente del salón que tome asiento y con ayuda del grupo da lectura a la cifra que se encuentra en frente.

- Se pide al grupo que observen el lugar donde se encuentran las comas.

- Posteriormente el docente comente que cada coma asume la separación de valores dentro de la cifra y explica la representación de valores de las comas que se observan.

- Se piden nuevo voluntarios y se repite en algunas ocasiones para que los niños se apropien de la función de la coma.

Evaluación

Se presenta a los niños la actividad “completando el gusanito”

- Se les indica que coloquen las comas en el lugar que va, además que coloreen su gusanito ya ese será un regalo para el maestro.



Estrategia 6

Adivina ¿quién soy?

Argumentación pedagógica:

El niño a través de la interacción con sus compañeros conoce algunas reglas sobre la utilización de los signos de puntuación, además de fomentar el trabajo cooperativo, el intercambio de ideas y la libre expresión en los diversos participantes.

Objetivo:

Que el alumno por medio de adivinanzas y de la interacción con sus compañeros se apropie de algunas reglas para la utilización de la coma y el punto.

Recursos materiales:

Dos sobres de distinto color: uno blanco que contenga las adivinanzas y otro azul en el que se encuentre las posibles respuestas, cartulinas u hojas de papel rota folio, hojas blancas.

Tiempo:

3 horas aplicadas durante una semana de 35 minutos diarios

Secuencia de actividades:

Primer momento

- Se organiza al grupo en equipos y se nombra a un moderador y a un escribano al interior de cada uno de ellos.
- A cada moderador se le entregan dos sobres. Uno blanco y otro azul.
- Se les indica que en el sobre blanco se encuentran algunas adivinanzas escritas en tiras de papel y que éstas están enumeradas. Mientras que en el sobre azul se encuentran las posibles respuestas.
- Se pide que al interior de cada equipo abran sólo el sobre blanco y que por orden de numeración contesten las adivinanzas.
- Se pide al escribano que rescate las respuestas colocando el número que contiene cada tira de papel como referencia.
- Al término se pide que den una breve revisión a las respuestas pero sólo al interior de cada equipo.

Segundo momento

- Se pide al grupo que hagan una plenaria y que cada moderador con ayuda del relator comenten sus respuestas argumentando los motivos por los que el equipo cree que su respuesta es correcta.
- Se realiza la misma actividad con todas las adivinanzas
- Después se pide a un integrante de cada equipo que abra el sobre azul que contiene las respuestas y que ahora traten de asignarle a cada adivinanza.

Tercer momento

- Se presenta al grupo las adivinanzas y las respuestas en gigante, separadas unas de otras.
- El grupo con ayuda del maestro ordenan respectivamente las adivinanzas con sus respuestas.

Evaluación:

Se evalúa la capacidad de interpretación de los niños y las niñas y el trabajo colectivo. Además de su capacidad para argumentar sus ideas y respetar las de los demás.

¿Qué aprendí?

¿Qué signo se puede usar al terminar un escrito?

¿Qué utilidad tiene la coma?

¿Qué es la coma?

CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Cambios específicos que se lograron alcanzar

Las estrategias que apliqué fueron seis, se aplicaron a niños y niñas migrantes de primaria en un grupo multigrado de segundo a quinto, en campo agrícola llamado Esmeralda, perteneciente a la agrícola Gran Chaparral.

Conforme transcurría la aplicación de la alternativa las estrategias sufrieron grandes transformaciones en cuanto a la visión de los objetivos. Éstos fueron delimitados de manera más específica, ya que al principio el diseño de la alternativa era muy ambicioso y tomaba como objeto de estudio todos y cada de los signos de puntuación. Pero conforme transcurría la aplicación observé que era demasiado contenido para que los niños y las niñas lo asimilaran. Tras los primeros intentos fallidos decidí la modificación de la alternativa y el objeto de estudio se vio delimitado sólo al uso de la coma y el punto.

Estrategia 1:

La lotería

Con el fin de explorar los conocimientos previos de los niños y las niñas respecto a los diferentes signos de puntuación diseñé esta estrategia, la cual sirve como introducción al tema. En su planteamiento busca que los alumnos de una manera divertida interactúen con los diversos signos de puntuación y se vayan familiarizando con ellos para que posteriormente con la aplicación de las siguientes estrategias los niños y las niñas accedan al conocimiento, sobre el nombre y las funciones de los diferentes signos.

Al iniciar con la aplicación de la estrategia (tras unos cuantos juegos) encontré la primera dificultad, los niños(as) no sabían qué eran los signos de puntuación y según ellos y ellas jamás habían trabajado alguna actividad al respecto (*no reconocían los signos en las cartas*). Por esta cuestión decidí realizar la primera modificación a la estrategia de la lotería, colocando como actividad previa ¿Y esos qué son? Aquí los niños y las niñas tomaron un libro para identificar todos aquellos signos que no son letras, pero que a pesar de eso se encuentran en los libros, con sorpresa aprecié que el grupo identificó de manera rápida y acertada los signos de puntuación. En este momento les comenté que esos que habían observado y escrito en su cuaderno se llaman signos de puntuación y que todo texto sin

importar cual sea, debe llevarlos. La actividad previa resultó todo un éxito, ya que de ahí se desprendieron un sin número de preguntas por parte de los niños y las niñas tales como:

¿Entonces qué son esos signos?

¿Para qué sirven?

¿Por qué nosotros no los escribimos?

Sin duda el camino quedó preparado para la aplicación de las estrategias, por tanto dí inicio.

Cuando apliqué la estrategia de la lotería los niños y las niñas manifestaron entusiasmo al indicarles que se realizaría dicho juego, de inmediato empezaron a preguntar que si qué apostaríamos, les comenté que lo importante no es ganar algún estímulo, lo que realmente interesa es competir de una manera sana y compartir los conocimientos que tienen para fortalecernos como grupo.

En un primer momento resultó todo un reto que los niños y las niñas comprendieran las reglas del juego y las formas en las que ellos podían ganar. De los trece alumnos con los trabajé esta estrategia sólo seis accedieron a las reglas para el inicio del juego.

Para que los niños iniciaran el juego repartí las barajas para mostrarles a los niños y las niñas cómo hacerlo.

Conforme transcurrían los minutos y las jugadas el resto de los niños y las niñas que no habían comprendido lo hicieron y de esta forma participaron de una mejor manera. Aunque es necesario rescatar que casi siempre ganaban los mismos, esto se debió principalmente a que algunos niños ganaban, pero les daba vergüenza decir cuando esto sucedía.

Observé preocupación en los niños y las niñas al darse cuenta que sin importar el número de juegos que se realizaran, no lograrán aprenderse todos los signos, en este momento les comenté que no era necesario que lo hicieran, ya que esa no era la intención de la actividad y que lo que se deseaba era que supieran que existían todos esos signos. Les dije que a lo largo de las sesiones sólo se trabajaría con la coma y le punto, eso los alegró. Sin embargo, no los dejó satisfechos y de inmediato preguntaron qué pasaría con los demás signos, a lo

que la respuesta fue no se preocupen tendremos tiempo, para analizarlos todos, pero por lo pronto nos enfocaremos a esos dos.

Observé durante las diferentes partidas, que la mayoría de los niños y las niñas empiezan a identificar la coma y el punto, que son los signos en lo que se enfoca este proyecto aunque desconocen su función.

Con el fin de lograr un espacio de interacción, recreación y aprendizaje, además de que fue el grupo de niños y niñas el que lo pidió, se realizó la segunda modificación en la estrategia, ésta consistió en alternar el juego de la lotería durante la aplicación de toda la alternativa, para lograr que los niños y las niñas reconocieran los signos de puntuación.

Los resultados fueron favorables, pues evité el aburrimiento durante la aplicación de toda la alternativa, jugando cuando se consideraba necesario o el grupo deseara hacerlo. Por supuesto les advertí que lo único que no se aceptaría sería sustituir el trabajo por el juego, que tendrían que ser dos actividades llevadas a la par.

El problema en esta estrategia radicó en la evaluación, ya que ésta no resultó del agrado de los niños y las niñas y no arrojó elementos muy alentadores.

Estrategia 2:

Signos en movimiento

Establecido en la estrategia anterior (la lotería) que sólo se abordarían la coma y el punto, bastó un simple recuento para que los niños y las niñas se ubicaran y se diera inicio a la aplicación de la segunda estrategia.

Esta estrategia está enfocada al uso de la coma en dos funciones la primera “limitar una aclaración o ampliación” y la segunda “separar miembros dentro una oración”, además, de el punto sólo como elemento que marca el final de un texto.

En un primer momento los niños y las niñas se encontraban inquietos ante la incertidumbre de lo que se realizaría. Cuando les pedí la participación voluntaria no querían hacerlo, fue la motivación lo que les ayudó a ponerse de pie a un representante de cada equipo. Cabe mencionar que la formación de los equipos fue la misma que en la estrategia anterior.

Al aplicar esta estrategia empecé a ver el liderazgo al interior de los equipos de una niña y un niño algo que posibilitó el trabajo.

Al presentar a los niños los textos en gigante y pedirles que lo leyeran lo hacían de manera correcta, sin embargo, el texto era incorrecto, no contaba con ningún signo de puntuación, entonces no tenía sentido, algo que ellos aun no comprendían. Cuando se colocaron los signos en lugares equivocados, los niños y las niñas sufrieron una confusión y no lograron leer o por lo menos, no con confianza o seguridad. Cuando se quitaron los signos de nuevo para ubicarlos en otro lugar resultó más (ver apéndice # 2) sencillo.

Fue el momento de insistir en la importancia de usar la coma y el punto en los diversos textos, ya que de esta forma todos y todas comprenderán la idea que desean transmitir.

En el primer momento los niños y las niñas lograron distinguir la coma y su función.

En el segundo momento en los equipos y con los logros anteriores se me facilitó nombrar tutores para propiciar el intercambio de ideas. En los dos equipos formados observé un dialogo fluido respecto al lugar donde colocarían los signos de puntuación.

Puedo plantear como un logro que la mayoría de los niños y las niñas a pesar de ser apenas la segunda estrategia ya identifican la coma y algunos de los casos donde es usada (separar palabras de una misma clase), mientras que el punto es concebido como aquel que se pone al final de los escritos y que indica el termino del texto. Algo será ampliado a lo largo de la aplicación de las estrategias.

Los niños se acercan a la convencionalidad sobre el uso de los signos de puntuación (coma y punto). Aunque es apresurado determinarlo aun.

Estrategia 3:

Construyendo oraciones

Esta estrategia aborda a la coma desde dos nuevas funciones La primera “separar palabras o frases de una misma clase” y la segunda “toda locución conjuntiva o adverbial va precedida de coma (es decir, en efecto, en fin etc.). esta estrategia pretende que los niños

y las niñas a través de la interacción con sus compañeros y la manipulación de diversas oraciones accedan a la adquisición de las funciones antes planteadas.

La apliqué en dos ocasiones debido dificultades que se me presentaron, éstas se describen a continuación:

Primera aplicación:

En un primer momento formé dos equipos por afinidad, algo que no resultó como se esperaba.

Durante la primera sesión se mantenían amplias expectativas en torno a esta estrategia, los niños y las niñas se mostraban entusiasmados y deseosos de participar.

En un segundo momento al iniciar la lectura de la primera oración observé que los integrantes de los equipos no tenían problemas, pero conforme se dio la lectura de las demás oraciones los integrantes de un equipo, no lograron ponerse de acuerdo en el orden de las palabras para la formación de sus oraciones a pesar de que su constructor daba una lectura lenta y clara pero respetando las comas y los puntos para evitar que se confundieran (ver apéndice #3). En contraste el otro equipo salió adelante y formó las oraciones de manera correcta. En este sentido puedo decir que solo la mitad de los niños y las niñas sacó adelante esta estrategia en la primera aplicación.

Segunda aplicación:

Al llegar, el ánimo de los niños y las niñas no era el mejor por lo sucedido en la sesión anterior, ante esto se tomaron acuerdos y todos convinieron que era necesario no molestarse y que no importaba quién ganara. Se formaron los equipos de nuevo y ya mas relajados protestaron dos niños “queremos que nos cambie de lugar equipo ganador, sus mesas están mas cerca” algo que otro equipo acepto para evitar dificultades.

Al iniciar la actividad les pregunté a los niños y las niñas qué si deseaban continuar en los mismos equipos a los que contestaron que si. Posteriormente les dí las indicaciones y se inició el juego. Al momento de construir las oraciones la confusión que predominó en la primera aplicación ya había desaparecido y los alumnos formaban las oraciones, sin dificultad identificando con mayor facilidad su uso ante las locuciones conjuntivas o

adverbiales, esto lo observé cuando pregunté a los niños y las niñas si habían comprendido la función de la coma a lo que diez de los trece respondieron que si, mientras que tres presentaron dudas y sólo se quedaron callados. Para corroborar les pedí que citaran algunos ejemplos algo que no pudieron hacer.

Para lograr que comprendieran coloqué nuevas oraciones para ilustrar de forma directa la función de la coma. Esta ilustración permitió demostrar además la identificación sobre el uso de la coma para “separar palabras o frases de una misma clase” utilizando oraciones que llevaran el nombre de los niños y las niñas del salón por ejemplo: *Efraín cosecha chiles, tomates, pepinos.*

Cabe mencionar que de las funciones que se han planteado a los niños a lo largo de la aplicación de las estrategias aun se arrastra una deficiencia surgida en la estrategia 2 Signos en movimiento respecto al uso de la coma para “separar miembros independientes dentro de una oración” algo que a través de las oraciones que se abordaron en esta estrategia se logró solucionar.

Estrategia 4:

Un cuento entre todos

Al explicarle a los niños y las niñas que realizaríamos un cuento se alegraron, pero de inmediato esa alegría se convirtió en preocupación al preguntar y cómo se hace un cuento. Para esto les pregunté:

¿Quién sabe cómo se hace un cuento?

¿Qué partes tiene?

El grupo se quedó callado. Entonces les dije que no se preocuparan, que se apoyaran en el fichero de actividades didácticas “Español tercer grado” y que además tomaran como referencia las oraciones que se ya se habían trabajado

Después de plantearse las indicaciones iniciales y comentar algunos temas que se podrían abordar, observé el especial interés que demuestran por los cuentos de terror, sustos y

leyendas. Aproveché para leerles un cuento, motivarlos y darles ideas sobre lo que podían redactar.

Los temas fueron fantasiosos y abrumadores, pero aun así los niños y las niñas colocaron las comas y los puntos en los lugares que deberían de ir y eso facilitó la formación del cuento entre todos, en él se presumió de imaginación, ya que se elaboró uno solo, en el cual se analizó y comentó en el grupo, además se le colocaron los signos de puntuación correspondientes y se manipularon cambiando el significado del texto y reforzando las cuatro funciones de la coma que se han analizado anteriormente en las otras estrategias. El peso fuerte de esta se enfocó en el uso del punto marcando dos funciones “el término de una oración pero continuando con la misma idea” o bien “al término de las abreviaturas”.

De los trece alumnos y alumnas con los que trabajé la estrategia sólo siete lograron armar un cuento utilizando las oraciones de la estrategia anterior, mientras que los demás dejaron su cuento a medias, pero al momento de hacer el cuento entre todos su participación fue muy buena, comentando el lugar donde deberían de llevar la coma. Al término de este ejercicio los niños platicaban entre ellos sobre el tema:

Aminadan “Gerardo, el güiocho y yo jugamos fútbol”.

Liliana “Yareli va a la tianguis a comprar pulseras, anillos y calzones”.

Heriberto” La mamá, regañona, de mino es muy trabajadora”.

Pero lo curioso es que los niños y las niñas no hicieron las pausas, lo que sucedió fue que mencionaban el signo. Entonces les dije que no necesario decir el nombre y que como lo habían dicho al inicio de la aplicación de la alternativa, estos son usados para marcar pausas y dar sentido a nuestros textos, pero jamás son leídos, ya que ninguno cuenta con un sonido propio.

De esta forma se cierra la aplicación de la estrategia aunque no quedó ahí, debido a que los niños desearon que se les siguieran contando cuentos e historias de espantos algo a lo que accedió gustoso. Al momento de contarles cuentos el docente cuestionaba a los niños preguntando:

¿Dónde lleva coma?

¿Se acabó el cuento, qué signo debe llevar?

Entre otras preguntas que los niños contestaron gustosos.

Estrategia 5:

El gusanito

Al plantearle a los niños que jugarían y que además aprenderían sobre los gusanitos, los motivó y de inmediato preguntaron sobre lo que iban a hacer. Les explique de inmediato que para empezar deberían jugar una dinámica que revivía el nombre del cien pies.

Esta dinámica comprendía el primer momento de la estrategia, en este momento los niños, se divirtieron mucho e intercambiaron ideas sobre las formas en las que se podría mejorar la dinámica. Al término de ésta los niños y las niñas se encontraban motivados y dispuestos a continuar con la estrategia.

La primera modificación de esta estrategia fue sugerida por los niños argumentando que no era tan divertido y que hacía falta música, a lo que contesté con ánimo “Me parece muy bien, la idea es divertirnos”. Esta sugerencia le dio un vuelco a la dinámica y la convirtió en un verdadero festival.

Les pregunté sobre las características de los gusanos a lo que sólo cuatro de los trece niños presentes quisieron participar:

Yareli: Son animales que comen hojitas, se arrastran y casi siempre andan solos.

Elías: Son animales terrestres porque siempre andan en la tierra, comen hierva y le hacen daño a las plantas por eso la fumigan.

Heriberto: Son animales bonitos a los que las niñas tienen miedo, son peludos y algunos queman cuando los tocas.

El primer momento de la estrategia se plantea como un éxito, sin embargo en un segundo momento se encuentro lo siguiente:

Los niños discuten de manera constante cuando se dan cuenta que el material didáctico (tijeras, colores etc.) no alcanza para todos al mismo tiempo. Sin embargo les dije a los

niños que era importante que compartieran el material y que de ninguna manera se buscaba a aquel niño o niñas que terminara primero el trabajo y que recordaran que este era un trabajo de grupo.

Cuando los niños colocaron los números en los semicírculos me dí cuenta que los más frecuentes eran el seis, dos y siete. En este momento preguntó Gerardo: “Maestro pero el gusanito también tienen patas” a lo que la respuesta fue la siguiente “Así es, también tiene patitas pero a esas patitas se las darán mas adelante, ya que terminen ese trabajo”.

Al terminar el coloreado los niños y las niñas preguntaban de manera insistente y ahora que sigue, entonces les entregué las patitas del gusano, todos querían colocar un sin número de patitas, algo que no se pudo hacer, ya que sólo deberían colocar una cada tres números para facilitar la comprensión de la lectura de las cantidades que se estaban formando.

Se acordó en el grupo que era necesaria la formación de más de un gusanito debido a que el número que se formaba eran muy grande y era difícil de leer.

Se formaron tres gusanos en grupo con los siguientes números:

- 789,435,645
- 666,766,677
- 666, 222, 221

Cuando les pedí a los niños y las niñas que dieran lectura de forma voluntaria lograron hacerlo, sólo Yareli y Julisa lo platicaban entre ellas y lo hacían de manera correcta. Aquí observé que los niños pequeños no podían leer las cantidades y para orientarlos les pedí a los niños más grandes que fungieran como tutores.

En este momento y ante la confusión del grupo les expliqué que para leer de manera más simple los números, el gusanito les iba a ayudar con sus patitas. Muchos se quedaron confundidos, en este momento les expliqué, cada patita era una coma y cada una de estas se emplea para determinar o separar los valores dentro de los números, es decir:

- La primera coma representa las centenas.
- La segunda marca los millares.

- La tercera los millones etc.

Y aunque en las cantidades no se escriben las comas, estas permiten la lectura de cantidades grandes de una manera más sencilla.

Durante el proceso de evaluación y gracias al anexo “completa el gusanito” observé que los niños lograron comprender la función de la coma dentro de las matemáticas.

Estrategia 6 Adivina ¿Quién soy?

Desafortunadamente esta estrategia no se implementó por falta de tiempo la población de la comunidad que lleva el nombre de Esmeralda en la que se implemento la alternativa migró hacia otro lugar en busca de mejores oportunidades de vida.

4.2 Factibilidad de la propuesta

Es muy probable que al aplicar esta alternativa en otro entorno y con otros niños y niñas se obtengan buenos resultados porque está sustentada principalmente en el juego como estrategia didáctica y esto permite que los alumnos se interesen y construyan su aprendizaje de una manera divertida, no requiere de gastos para la preparación de su material, es de fácil comprensión para el lector, las estrategias están diseñadas para facilitar la construcción del aprendizaje como un proceso y no como la creación de significados sin sentido, el proceso de evaluación en gran medida responde al carácter cualitativo.

Sin embargo el docente puede encontrar las siguientes dificultades:

- La falta de comprensión en la aplicación de la alternativa, la falta de criterio en el proceso de evaluación y que los padres de familia no vean el juego como una oportunidad de aprender y que crean que solo es una perdida de tiempo en las escuelas y la oportunidad para que los docentes no hagan su trabajo.

CONCLUSIONES

Este proyecto de intervención pedagógica estudió los signos de puntuación específicamente el uso de la coma y el punto por ser estos los más comunes en la educación básica.

Los objetivos planteados fueron alcanzados en forma satisfactoria. Los niños y las niñas comprendieron la importancia de usar los signos de puntuación en los textos.

A través de este proyecto se comprendió la importancia que tiene el conocer conceptos y metodologías que apoyen el quehacer docente.

El juego ya no debe de ser visto como una pérdida de tiempo, al contrario éste debe visualizarse como una ventaja pedagógica importante dentro de los espacios educativos.

Para educar ya no es suficiente hacer dictados enormes, transcribir lecciones completas o llenar planas. Los niños y las niñas ya no tienen que ir a la escuela por obligación, tienen que ir porque ellos quieren estar ahí, porque el salón es un espacio para aprender y divertirse como lo plantea este proyecto. Este era el objetivo primordial, aprender diferente, porque educar no es reprimir instintos e inquietudes, educar es explorar la realidad.

Los niños a los que se les aplicó este proyecto lograron identificar los signos de puntuación y sus funciones. Aprendieron por gusto y eso es importante.

Crear una metodología divertida permite el intercambio de ideas entre los niños y las niñas, además no sólo aprenden los alumnos con estos métodos, el docente se convierte en un mediador importante dentro de las actividades y deja de ser un transmisor de contenidos como sucedió en la práctica docente propia.

Se espera que este trabajo apoye la labor docente innovadora que muchos ya realizan e invita a aquellos que aún no cambian su práctica a buscar nuevas metodologías de enseñanza que apoyen la construcción del aprendizaje en las escuelas.

INTERNET

<http://www.google.com.mx /seach?hl=esq=los+de+puntacion&meta=>

Huizinga.<http://www.google.com.mx/search?hl=es&/r=&ic=utf&&oi=defmore&q=define:juego>

Jean Piaget."Fundamentos teóricos según Piaget sobre el desarrollo cognitivo del niño"
http://blbiogsca.unam.mx/tesis/tes9sarg/sec_2.htm

<http://www.anuies.mx/principal/servicios/publicaciones/libros/lib60/2.html>

OTROS

Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.


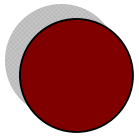



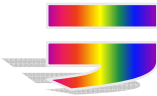

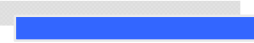

Reservados todos los derechos

Diccionario Enciclopédico Burguesa. Ed. Burguesa, España 1980. Tomo 6. 763 p.

CASSANY, Daniel, Describir el escribir, Barcelona, Paidós, 1991, p.

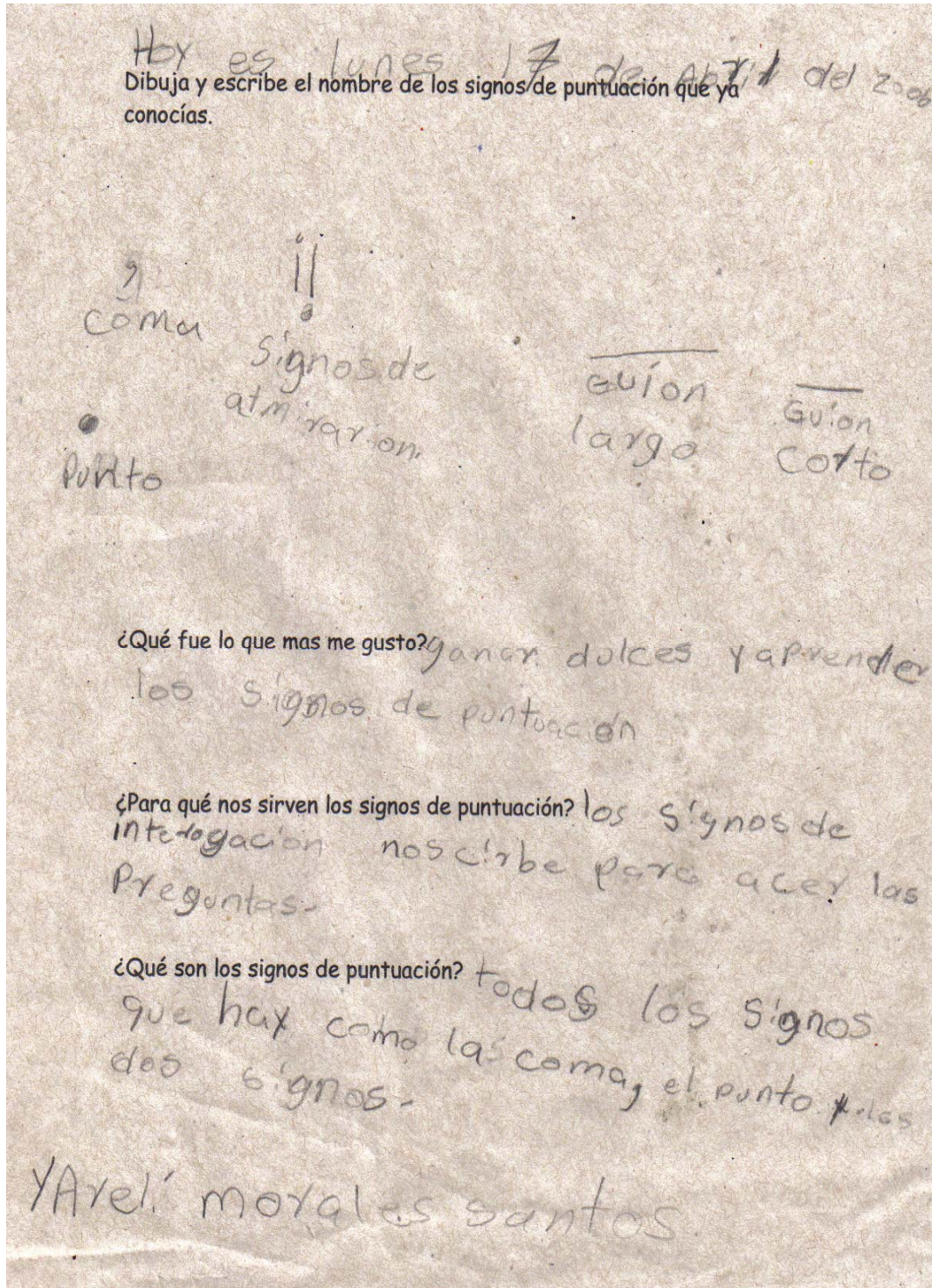
ANEXO # 1

Carta de lotería

 <p data-bbox="349 735 495 777">La coma</p>	 <p data-bbox="706 724 860 766">El punto</p>	 <p data-bbox="990 735 1258 777">Los paréntesis</p>
 <p data-bbox="243 1186 592 1228">Puntos suspensivos</p>	 <p data-bbox="673 1186 893 1228">Las comillas</p>	 <p data-bbox="1015 1186 1258 1228">Punto y coma</p>
 <p data-bbox="316 1690 527 1732">Guión corto</p>	 <p data-bbox="682 1701 885 1743">Guión largo</p>	 <p data-bbox="1055 1690 1258 1732">La diagonal</p>

APENDICE # 1

Evaluación de la lotería



APENDICE #2

Niños cambiando el significado de los textos



APENDICE #3

Niños construyendo oraciones

