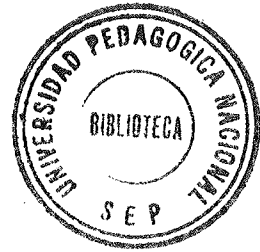




UNIDAD UPN 17-A



**ALTERNATIVAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFIA  
EN EL TERCER GRADO DE LA EDUCACION PRIMARIA**

**MARIA ERNESTINA PICHARDO VALLE**

**PROPUESTA PEDAGOGICA PRESENTADA PARA OBTENER  
EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA**

**CUERNAVACA, MOR., JUNIO DE 1994**

661501  
CMA 11057 94

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 17-A

ALTERNATIVAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFIA  
EN EL TERCER GRADO DE LA ESCUELA  
PRIMARIA.

MARIA ERNESTINA PICHARDO VALLE.

CUERNAVACA, MOR., JUNIO DE 1994

## DEDICATORIAS

Dedico esta esperanza cumplida:  
con amor, respeto y admiración a  
mis padres; Sr. Atanacio Pichardo  
Dominguez y Sra. Esther Valle de  
Pichardo.

Que han sabido darme todo lo que  
un hijo necesita y espera.

Con agradecimiento a: la Lic.  
Hilda Constantino Castro por su  
reconocida labor pedagógica así  
como su alto sentido de  
responsabilidad y el respeto que  
brinda a sus alumnos.

A mis hijos:

Juan Valerio Maldonado Pichardo y  
Edgar Antonio Maldonado Pichardo.  
Que con su conducta y estudios me  
apoyan para seguir adelante

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION.

Cuernavaca, Mor., Mayo 19 de 1994.

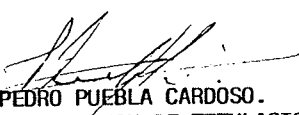
C. PROFRA. MARIA ERNESTINA PICHARDO VALLE.  
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: " ALTERNATIVAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFIA EN EL TERCER GRADO DE LA ESCUELA-PRIMARIA", Opción: Propuesta Pedagógica, a propuesta de su asesor - - C. Profra. Hilda Constantino Castro, manifiesto a usted que reúne los - requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E.  
" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "



  
PROFR. Y LIC. PEDRO PUEBLA CARDOSO.  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACION.  
UNIDAD UPN 171 CUERNAVACA.

S. E. F.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD U. P. N.  
CUERNAVACA

## INDICE

Introducción.....	1
CAPITULO I	
Determinación del objeto de estudio.....	6
Justificación.....	8
Delimitación.....	11
Objetivos.....	12
CAPITULO II	
Referencias teóricas y contextuales.....	13
Aspectos psicopedagógicos.....	15
El juego.....	29
Aspectos del lenguaje.....	42
Referencias contextuales.....	55
CAPITULO III	
Estrategias metodológicas y didácticas.....	59
Elaboración de las reglas del juego.....	67
Actividades.....	69
La evaluación de las actividades en la propuesta.....	88

Posibles relaciones de la propuesta, con problemas de enseñanza de contenidos de otros campos.....	90
Perspectivas de la propuesta pedagógica.....	92
Conclusiones.....	94
Bibliografía.....	97
Anexos.....	100

## INTRODUCCION:

La lengua escrita es un sistema de comunicación, entre otros, inventados por el ser humano.

Existen diversos lenguajes gráficos como por ejemplo: cuando vamos por carretera y nos encontramos con una serie de señales podemos leer sin palabras los mensajes o al observar un semáforo, la luz verde nos indicará alto, la luz roja que podemos pasar de un lado a otro de la calle y la amarilla prevención.

En cualquier sistema o código de señales lingüístico o no, lo esencial es una transferencia de información.

La información es el significado de las señales.

Las palabras son señales con significado.

Para que la información sea correcta, las palabras y las frases que formamos con ellas, tienen que ser precisas. Esto nos enseñan al aprender a leer y escribir en la escuela primaria.

Leer y escribir no es lo mismo que hablar.

Aprendemos a hablar en forma natural con base a nuestras necesidades y en el contexto en que vivimos, en cambio

para leer y escribir lo hacemos durante un largo proceso de aprendizaje, para el cual recurrimos a la escuela.

Durante ese período es necesario desarrollar la información y observación así como otras habilidades en el niño que le permitan reconocer, entender y pronunciar los símbolos gráficos a fin de obtener una pronunciación natural además de una adecuada expresión de conocimientos y pensamientos.

El conocimiento de la lengua escrita permite desarrollar un mejor proceso de comunicación. Para ello en esta propuesta se consideran las características e intereses del niño por el juego como elemento principal de las actividades para ayudar al maestro a fomentar la relación con sus alumnos y mejorar con esto la apropiación de la lecto escritura.

Esto se hace sin perder de vista las metas que establece el programa oficial y los objetivos de las diferentes áreas de aprendizaje.

El interés de esta propuesta surge de la apropiación de los problemas diarios que se han observado durante y después del proceso de aprendizaje de la lengua escrita y pretende presentar al juego como una estrategia didáctica que sirva de movilizador de la personalidad del niño en los problemas de lecto escritura en el tercer grado de la escuela primaria, realizando actividades



por demás cautivadoras y con un trasfondo que sirva al alumno para mejorar su semántica, sintaxis y su ortografía.

La propuesta incluye por tanto un capítulo de objeto de estudio en el que se indica la problemática de la que surgió.

Otro con el sustento teórico que, presenta los principios psicopedagógicos de esta propuesta y están basados en algunos conceptos de las teorías psicológicas de Jean Piaget y Henry Wallon.

Ambos se relacionan con las etapas evolutivas del niño y se inclinan a la adaptación de juegos en las actividades de las distintas áreas de aprendizaje, involucrando directamente al educando con el objeto de estudio.

Se presenta la clasificación de los juegos que de alguna forma están relacionados al momento psicológico en que se encuentra el niño y sus intereses, para despertar, encausar, y ejercitar su imaginación, aprovechándola para propiciar el aprendizaje de la lengua escrita como una unidad a partir del juego que induzca al niño a reconocer la necesidad de comprender y comprobar, cómo se escribe y cómo se dice para la expresión auténtica de sus ideas.

Es importante aprovechar toda oportunidad que se presente, para que los alumnos realicen actividades provechosas y que mejor que por medio del juego.

En esta propuesta se busca ampliar la comprensión del juego y darle la importancia necesaria para vincularlo en una forma más real con las actividades diarias en el proceso de enseñanza aprendizaje: desarrollando su capacidad de percepción e inteligencia a través de la relación social en la competencia de sus compañeros, dando un carácter renovador a la enseñanza actual en la escuela primaria y especialmente en el tercer grado.

Un tercer capítulo aborda las estrategias didáctico metodológicas en las que se refleja esa vinculación teórico práctica que debe darse en la enseñanza de la lengua a fin de reconocer problemas ortográficos reales y superar la práctica de ejercicios de memorización que obligan al alumno a la retención de normas sin sentido.

El diseño en la aplicación de las estrategias de esta propuesta, no es nada nuevo, por el hecho de que todos los maestros recurrimos alguna vez al juego. Sólo falta darle la importancia debida y necesaria, para que sirva como una estrategia en todas la áreas de aprendizaje.

Por último consideramos importante exhortar a los maestros a la práctica de actividades contextualizadas a través del juego, enfocando la atención a la adquisición de la gramática y sus diferentes modalidades, procurando involucrar al total del grupo.

## CAPITULO I

### DETERMINACION DEL OBJETO DE ESTUDIO:

El objeto de estudio de esta propuesta pedagógica es abordar el sistema de la lengua escrita mediante estrategias que favorezcan en el niño su apropiación y superar la repetición de reglas ortográficas alejadas de todo significado.

Al hacer mención de esto se resalta la escasa atención que se da a la correcta escritura de las palabras en las labores de la escuela primaria.

La "no" apropiación de la lengua escrita es evidente en la ortografía deficiente que es un mal de todos los tiempos. Al respecto Aurora Leal señala: "Hay millones de personas perfectamente normales, sanas e inteligentes, que no pueden leer ni escribir la lengua que hablan. En algunos estados de la República Mexicana, el porcentaje de los llamados analfabetos o iletrados llegan a constituir una tragedia comparable al hambre y a la falta de facilidades higiénicas y sanitarias básicas. El analfabeto carece de medios de comunicación para desarrollarse en las sociedades avanzadas, como la nuestra, en las que la expresión escrita es tan importante como la expresión hablada". (1)

(1) LEAL, Aurora. "Comunicar y construir a través, de la lengua escrita". Cuadernos de pedagogía, pág. 38.

Al analfabetismo total debemos añadir el número de analfabetos funcionales que son aquellos que pese a conocer la lengua escrita tienen errores graves en su uso. A esta situación contribuye la escuela primaria que en sus planes y programas de estudio aborda esta temática deficientemente.

Por ello en esta propuesta se trata de despertar el interés del niño hacia la lengua escrita y la mejor comunicación, presentando: "Alternativas para mejorar la ortografía en el tercer grado de la escuela primaria.

JUSTIFICACION:

En principio los niños se acercan a la escritura por una necesidad de expresión surgida a partir del contexto en el que se desenvuelven. Los signos gráficos representan objetos y expresan acciones con significado. Por eso en el proceso de apropiación de la escritura es necesario respetar el interés de cada niño, pensar en función de él, para buscar alternativas que agraden y favorezcan la adquisición de la lengua escrita.

Uno de los problemas que presentan los alumnos del tercer grado es el no comprender como utilizar en la vida diaria lo que están aprendiendo en la escuela, debido a que practican continuamente la memorización.

En esta propuesta se busca a partir de alternativas que consideren el interés del niño, un cambio de actitud en el maestro ante el grupo ya que en la enseñanza tradicional las actividades se realizan como lo indican los planes y programas de estudio, sin modificar o complementar el trabajo diario, con otras opciones que favorezcan una mejor adquisición de la lengua escrita.

El juego es una actividad importante, porque vive estrechamente ligado a los intereses del niño; hace su realidad selectiva y vincula a los seres que tiene en su entorno,

imaginando nuevas reglas para integrarse a su pequeña sociedad; estableciendo e inventando nuevos juegos.

Esta propuesta partirá del juego, por ser una actividad importante en el mundo infantil, ya que muchos docentes hemos creído que los niños aprenden la lecto-escritura de una manera mecánica como se les enseña en la escuela; pero la realidad es que construyen su aprendizaje a partir de las estrategias e intereses propios que la escuela puede aprovechar para complementar, aumentar y corregir dicho proceso.

Por lo anterior se considera que los alumnos pueden adquirir y consolidar las nociones de la lecto-escritura, mediante estrategias activas, proporcionando una interacción entre el sujeto-objeto por medio de la actividad del juego en un proceso de enseñanza-aprendizaje escolar a través de situaciones contextuales, procurando establecer vínculos que le permitan al niño ascender a niveles de conceptualización superiores.

Cuando el maestro reflexione sobre qué se enseña y cómo se enseña, se dará un proceso de cambio que esta propuesta pretende promover a partir de una aplicación en el aula donde se incorpore la actividad lúdica como un elemento importante del proceso y a largo plazo mejorar la atención que se da a la ortografía a fin de que ya no sea a partir de normas sino que se

reconozca el proceso de conocimiento de la lengua y cómo la adquiere y pone en práctica el niño.



DELIMITACION:

En virtud de que esta propuesta no atenderá toda la problemática escolar en torno a la enseñanza debe precisarse que el aspecto al que se dará mayor importancia será el de ortografía.

Por ello aclaro que esta propuesta contiene sugerencias para los maestros, para el desarrollo de una práctica escolar a partir de actividades lúdicas, en las que se retome el proceso de construcción de la lengua y especialmente de la ortografía.

La propuesta se aplicará en el grupo de tercer grado "A" de la escuela primaria urbana federal vespertina Lic. "Adolfo López Mateos" de la zona escolar 11-1 del Municipio de Jiutepec Mor.

Posteriormente será el interés que genere en el medio lo que permita una aplicación más amplia o replanteamiento, sufriendo modificaciones que sirvan para mejorarla si así lo necesitara.

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL:

Propiciar un mejor aprendizaje de la lengua escrita para superar problemas ortográficos en el tercer grado, a través de juegos educativos adecuados a las etapas evolutivas del niño.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

a) Que el maestro desarrolle juegos educativos y aplique técnicas grupales para mejorar el aprendizaje del sistema ortográfico de la lengua escrita.

b) Inducir a los alumnos al gusto y manejo de la escritura a través de diversas actividades lúdicas que además refuercen la socialización del aprendizaje.

## CAPITULO II

### REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES:

Presentar alternativas para solucionar el problema de la ortografía deficiente requiere de un sustento teórico que dé lugar a las actividades con una dirección clara y previendo las posibilidades de uso en un texto.

Este capítulo se dedica a esos aspectos por lo que se consideró necesario presentarlos de la siguiente forma:

a) Aspectos psicopedagógicos: A fin de reconocer las características de los niños en el grado que se atiende. Aquí resulta trascendental lo que dice la teoría y cómo se presentan en el aula.

b) El juego: Por considerarlo un elemento que está siempre presente en la vida del niño y una alternativa para hacer agradable el aprendizaje de la lengua escrita.

c) El lenguaje: Ya que se requiere de una visión teórica del aprendizaje de la lengua escrita que permita reconocer que la alternativa que se presenta es apropiada de acuerdo con los elementos psicopedagógicos ya señalados.

d) Finalmente, se abordará el aspecto social, que está presente a partir de los referentes contextuales, que permitan al maestro seleccionar métodos acordes a la realidad cotidiana de su entorno.

a) ASPECTOS PSICOPEDAGOGICOS:

Para entender la visión con la cual se reflexiona este problema es necesario explicar detalladamente el proceso que conduce al niño a entender el lenguaje oral y escrito para que el maestro comprenda la razón de las preguntas y las hipótesis de los niños.

De esta forma se estará en condiciones de ayudar al niño en el proceso de la adquisición de la lecto-escritura, considerando las etapas de conceptualización por las que atraviesa ya que, si se analiza todo el proceso y se considera como los niños interpretan todos aquellos transmisores de textos que se le presentan o que ellos hacen, se les dará la importancia que tienen y no se olvidará su utilidad.

En algún tiempo los maestros han considerado la posibilidad de pretender que el niño inicie la apropiación de la lengua escrita, memorizando o repitiendo para su satisfacción y no para el aprendizaje del alumno ejemplo:

ALA	OSO	OJO	ASA	SUSU	TAPA
SISI	LALA	LILI	LULU	PEPE	COCO

Pero lo que no se toma en cuenta es que con esta monotonía de palabras el niño puede sufrir confusiones o

problemas de entendimiento puesto que algunas pueden leerse de derecha a izquierda y viceversa, con idénticos resultados, impidiendo al niño descubrir por sí solo la dirección convencional de nuestro sistema de lecto escritura.

Esto es un primer problema en la enseñanza que dificulta una formación de hipótesis respecto a la variedad de caracteres de la escritura como desea el maestro.

Otro aspecto a considerar es que el niño desde las primeras experiencias tiene necesidad, de advertir la relación entre la escritura y el significado ejemplo: cuando escribe muñequita la imagen deberá corresponder a una muñeca pequeña, de lo contrario, si se refiere a una muñecota la imagen deberá corresponder a una muñeca grande. No obstante, al maestro le falta dar a la enseñanza una concepción global que permita al niño reconocer significados, así como errores ortográficos, de sintaxis, grafofonéticos, etc.

Si un niño tiene una concepción amplia de la escritura, dependiendo de la edad o el estadio en que esté ubicado, podrá separar palabras en sílabas y localizar o formar palabras contenidas sin un orden, ejemplo: el juego de sopa de letras servirá para la construcción de palabras o enunciados y podrá relacionarlos con un significado, un contexto de la escritura y hasta con la reflexión sobre la forma de cada letra.

A pesar de esto la enseñanza en la escuela se desarrolla aisladamente y de manera memorista con los problemas que esto ocasiona. Sobre esto el programa SEP dice:

"Para el niño es relativamente fácil memorizar el abecedario y reconocer las diferentes grafías, en este caso incluidas en el programa de tercer grado que son: la C, Z, S, C, K, Q, por su sonido. siendo de mayor dificultad el reconocimiento de las letras "h" o la "u" en la grafía "güe" "güi", "gue" "gui". (2)

La experiencia ha demostrado que es necesario para toda persona, no nada más para los niños, el saber la utilidad y la forma de uso de todas las grafías con el fin de dar a los textos de lecto escritura su debido significado y con esto su interpretación correcta. Esto permite que al concluir la lectura de un texto se logre:

- Comprender el texto.
- Reconocer la importancia de la verdadera comunicación.
- Y la utilización correcta de las convencionalidades ortográficas, todo con base al nivel de conceptualización. De hecho éste será el punto central de las actividades de esta propuesta.

-----  
(2) Cfr. SEP. Programa III - tercer grado.

Los niveles de conceptualización, marcados con base a investigaciones, permiten reconocer que en la adquisición de la lengua escrita iniciando oficialmente en el primer grado; y en su apropiación manifestada a partir del uso que haga el niño; se sigue un orden y un proceso que permite al niño expresarse libremente, en el más amplio sentido de la palabra, y no depender del maestro en sus diferentes actividades escolares.

Por ello es importante en esta propuesta la presentación de algunos conceptos teóricos fundamentales de la psicología de Jean Piaget, ya que explica de una forma directa el desarrollo del niño partiendo de conceptos psicológicos y la realidad que lo rodea. (3)

Piaget dice que el recién nacido, por completo desconocedor del mundo al que ha sido precipitado, llega a entenderlo gradualmente estando dentro de él. (4)

Esto suena lógico si se enfoca la atención directamente al desarrollo de los niños, cuando se vuelven imitadores por naturaleza, etapa en la que podemos reconocer que el lenguaje tiene una función que no se transmite a la escritura que es la representación de sus ideas.

-----  
(3) De Ajuriaquerria, J. "El desarrollo infantil según la psicología genética". en UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, pág. 90.

(4) Por Richmond, P.G. "Algunos conceptos teóricos fundaaentales de la psicología de J. Piaget". UPN, Teorías del aprendizaje, pág. 217.



Por ello son adecuados los conceptos de Jean Piaget que describen los estadios del desarrollo intelectual en función de series de cambios lógicos y autosuficientes cuya cronología, podemos establecer por aproximación, dejando normalmente abierto un margen de un año o dos.

Reconocer las características propias de cada estadio, permitirá relacionarlas con este trabajo para convivir con el niño desde las estructuras mentales propias y que son las siguientes de acuerdo a cada nivel:

- El sensoriomotor (0 - 2 años)
- El preoperacional (2 - 7 años)
- De operaciones concretas (7 - 11 años)
- De operaciones formales (11 - 15 años)

Pese a que se van a dar las características de todos estos períodos para esta propuesta es fundamental el período de las operaciones concretas, por tener la edad propia de los niños del tercer grado de la escuela primaria que es de 7 a 11 años.

"A lo largo de este período, se va dando una diferenciación progresiva entre el niño que como sujeto que conoce y los objetos de conocimiento con los que se interactúa. (5)

(5) SEP. "Programa de educación preescolar fundamentación psicológica", pág. 348 en UPM Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología.

PERIODO DE LA INTELIGENCIA - (Sensorio-motriz)

En relación a este período relata Piaget, que existe una inteligencia anterior al lenguaje, pero no hay pensamiento antes del lenguaje. Distinguimos entre inteligencia y pensamiento.

La inteligencia es: la solución a un problema nuevo por el sujeto, es la coordinación de los medios para llegar a un fin que no es accesible de manera inmediata, mientras el pensamiento es la inteligencia interiorizada que no se apoya sobre la acción directa sino sobre el simbolismo, por la evocación simbólica a través del lenguaje, por la imágenes mentales, que permitan representar lo que la inteligencia sensorio-motriz va a captar directamente.

Hay por lo tanto una inteligencia antes del pensamiento, anterior al lenguaje.

"El lenguaje es el solidario del pensamiento y supone, en consecuencia, un sistema de acciones interiorizadas". (6)

(6) J. Piaget. "El tiempo y el desarrollo intelectual del niño". En UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, pág. 97.

PERIODO DE REPRESENTACION - (Pre-operatorio)

"En este nivel el desarrollo del niño es cuando aparece la capacidad de representar algo por medio de otra cosa. Es a lo que se llama función simbólica. Existen diversas manifestaciones de esta función.

- a) El lenguaje, constituye un sistema de signos sociales.
- b) El juego, que se convierte en juego simbólico: representa una cosa por medio de un objeto o de un gesto.
- c) La simbólica de los gestos: es la imitación sencilla y representativa en los juegos".(7)

PERIODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS:

Se inicia aproximadamente a los 7 años de edad al inicio de la escuela primaria, corresponde a una lógica que no se refiere a enunciados verbales y que se aplica únicamente sobre los propios objetivos en conjuntos manipulables, será una lógica de clases y números, de sujetos participantes en la acción" (8)

(7) De Ajuriaquerria, J. 'Manual de Psicología infantil'. En UPN Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, pág. 107.

(8) Ibid págs. 4 - 27.

Al respecto señala Piaget que "Los márgenes de edad utilizados son tan solo aproximados, hay que considerarlos como guías generales. No todos los niños alcanzan el extremo final de la secuencia de madurez". (9)

#### PERIODO DE LAS OPERACIONES FORMALES.

En este periodo de los 11 a los 12 años (primer estadio) en un nivel de equilibrio alrededor de los 13 a los 14 años (segundo estadio) se asiste a una multiplicidad de transformaciones relativamente rápidas en el momento de su aparición y muy diversas. Aparecen las operaciones combinatorias, las proposiciones y la lógica de las proposiciones; o sea la capacidad de razonar sobre enunciados, hipótesis y no solamente sobre los objetos puestos sobre la mesa o representados inmediatamente.

Si analizamos lo que dice Piaget, debemos reconocer que esos estadios están relacionados con la inteligencia que es un proceso de adaptación, asimilación, acomodación y equilibrio.

Según la teoría del equilibrio de Jean Piaget ese proceso se da en los términos siguientes:

-----  
(9) Ibid. pág. 219.

-ADAPTACION: Es el equilibrio entre las acciones del sujeto y las características del objeto.

-ACOMODACION: Es la búsqueda activa de formas nuevas de comportamiento, cuando los esquemas existentes no responden a las exigencias planteadas en el medio ambiente, es decir, es el proceso de modificar las estructuras ya existentes para resolver los problemas surgidos de las nuevas experiencias dentro del ambiente.

ASIMILACION: Es cuando un organismo utiliza algo de su medio ambiente y se lo incorpora, es una estructuración de la realidad externa, a las formas construidas por la actividad del sujeto.

-EQUILIBRIO: Es el proceso por el que las estructuras pasan de un estado a otro". (10)

Sobre esto en el folleto editado por la S.E.P. se

-----  
(10) PIAGET, Jean. "La teoría del equilibrio". En teorías del aprendizaje, U.P.N. págs. 64-68.

indica que "la inteligencia es asimilación. La organización de la inteligencia se convierte, en caso especial del proceso general de la adaptación.- La asimilación y acomodación se interaccionan continuamente y su equilibrio en un momento dado puede manifestarse como la adaptación del medio". (11)

Es importante conocer este proceso, para tener la explicación de cómo es que se da el aprendizaje, cuáles son las variantes que intervienen, su importancia y el valor que cada maestro puede darle a la "concepción del aprendizaje" como una característica del trabajo diario y no como simple presentación de conocimientos a memorizar o reglas que cumplir. Es necesario saber en que estadio se encuentra el niño y como podemos encauzarlo según sus características de madurez.

En relación a esto Piaget nos dice que: "Los grandes periodos del desarrollo constituyen estudios particulares, con procesos de equilibrio sucesivo, a partir del momento en que el equilibrio se alcanza en un punto, la estructura se integra a un nuevo sistema de formación, hasta tanto logra un nuevo equilibrio siempre más estable y de campo más amplio". (12)

Considerando estas características psicológicas

-----  
(11) S.E.P. Folleto, 1979, pág. 13

(12) PIAGET. Op. cit. pág. 217

señaladas en este período se considera que los niveles de conceptualización que se han observado en la práctica cotidiana son 3 como lo indica Margarita Gómez Palacios:

- Concreto: Inicia realizando algunas grafías, observa y visualiza así como interpreta las imágenes que se presentan describiendo lo que ahí aparece.
- Simbólico: Se inicia a partir del momento en que la escritura es considerada un objeto simbólico, el niño idea y prueba diferentes hipótesis para tratar de comprender las características de este medio de comunicación.

Estas características se manifiestan a partir del 1er. grado.

- Lingüístico: Descubre la relación entre la escritura y aspectos sonoros del habla, comienza a fragmentar oralmente el nombre e intenta esas partes en correspondencia con las letras utilizadas en tal forma que para él tengan significado". (13)

-----  
(13) GÓMEZ Palacios, Margarita. Estrategias pedagógicas para superar las dificultades en el desarrollo del sistema de escritura, pág. 147.

El niño del tercer grado ha superado ya el nivel lingüístico, y puede poner en práctica los juegos ortográficos que se presentan.

Sin embargo reconocer esas características psicológicas y niveles de conceptualización necesita de una práctica pedagógica acorde, que en este caso para atender las deficiencias ortográficas requiere del apoyo básico de la pedagogía operatoria que se basa entre otros en los siguientes aspectos:

- 1.- El niño tiene que partir de su propia experiencia.
- 2.- Moviliza íntegra la personalidad del individuo.
- 3.- Da libertad a la manipulación de objetos.
- 4.- Los niños elaboran sus propias hipótesis.

Por ello parte de los intereses del niño para que, cree, invente y construya sus propias hipótesis y a partir de sus dificultades elabore nuevos conceptos, e interprete su realidad en forma particular, aprendiendo de sus propios errores.

Esto se confirma al definirse el aprendizaje operatorio como:

"La construcción mental, que realiza el sujeto, a través de un proceso lógico que concluye con la adquisición de un



conocimiento, variando de acuerdo a las estructuras del pensamiento infantil" (14)

La pedagogía operatoria es una alternativa a los sistemas de enseñanza que toma en consideración las experiencias y errores del niño pues también de esto se aprende.

El aprendizaje operatorio mantiene al niño estrechamente ligado a su realidad inmediata y propicia el desarrollo de diferentes procedimientos para llegar a una solución a los problemas planteados.

"La pedagogía operatoria significa establecer relaciones entre los datos y acontecimientos que suceden a nuestro alrededor, para obtener una coherencia que se extienda no sólo al campo de lo que llamamos "intelectual" sino también a lo afectivo y social. Se trata de aprender a actuar sabiendo lo que hacemos y por qué lo hacemos. La libertad consiste en poder elegir y para ello hace falta conocer las posibilidades que existen y ser capaz de inventar otras nuevas".(15)

Si se toma en cuenta la pedagogía operatoria dentro del

---

(14) FERRERIRO, Emilia y Margarita Gómez Palacio. Nuevas perspectivas sobre los procesos de lecto escritura. 8ª edición, pág. 122.

(15) MONSERRAT Morero. "Problematiza docente" en UPN. Antología Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. pág. 389.

trabajo diario es necesario iniciar un tema en donde el niño deba ser protagonista de un proceso de construcción actuando en forma interna, pero a partir de las relaciones externas, es decir, de la colectividad. Que se consideren sus intereses y sus necesidades en un marco de libertad y así transformar la forma de adquirir los conocimientos y la práctica docente en general.

Propiciar un aprendizaje activo requiere también reconocer como parte de la actividad del niño el juego que regularmente se desecha y discrimina del aula, para ubicar la práctica docente cotidiana en un ambiente de formalidad que resulta poco atractivo para aprender la lengua escrita.

El juego representa una parte importante en el desarrollo del conocimiento, de la afectividad y de la socialización; se le puede dar al juego, la importancia que destine el maestro pero sin olvidar que el "juego" es la vida misma del niño en todas las actividades presentadas en los programas de estudio. (16)

-----  
(16) Cfr. AXLINE, Virginia. Terapia del juego. México, 1ª edición. Editorial Diana, Julio de 1975, pág. 5-45.

b) EL JUEGO:

Se considera que la práctica docente permite al maestro cierta autonomía, aunque restringida, en la que tiene libertad de proponer la mejor forma de conocer los contenidos programados de manera que considere conveniente: aprovechando este espacio se pretende aplicar la alternativa pedagógica del juego.

Para tratar de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje y con el deseo de alcanzar estos fines se fundamentará la propuesta que es: alternativas para mejorar la ortografía en el tercer grado de la educación primaria.

Se desea desarrollar a través del juego porque constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño, cabe aclarar que se busca que la imagen del juego sirva como instrumento para eliminar hasta donde sea posible los fracasos escolares; ya que estos pueden obedecer a diversas causas sociales, económicas, culturales y por supuesto afectivas; pero el juego funcionará en todos los casos de promotor para que el niño desarrolle su pensamiento en un ambiente de respeto mutuo de cooperación y de reciprocidad; respetando en todo momento su naturaleza, propiciando su integración futura, consciente y transformadora del individuo en la sociedad.

Los diferentes juegos de la tradicional historia infantil, se hacen nuevos y diferentes dependiendo de los contextos sociales y culturales universales que existen.

La actividad del juego toma así una forma definida y específica. De acuerdo con los estudiosos se podrían llegar a estructurar los juegos en diversas baterías que permitan "evaluar" el desarrollo evolutivo del niño en las diferentes edades, pues los juegos desarrollan un conjunto de funciones diversas.

Por ello se considera necesario dar los antecedentes del juego y sus características.

#### ANTECEDENTES DEL JUEGO:

El juego es un caso típico de conducta despreciada por la escuela tradicional porque parecía desprovisto de significación funcional. Para la pedagogía corriente, el juego es sólo un descanso o la exteriorización abreviada de energía superflua. Sin embargo, este punto de vista simplista no implica la importancia que los niños pequeños atribuyen a sus juegos, ni tampoco la forma constante que revisten los juegos de los niños, su simbolismo o ficción.

El niño que juega desarrolla percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales y demás, por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre se ha conseguido transformar por el juego las actividades en la iniciación a la lecto-escritura, al cálculo o a la ortografía, y se ha visto a los niños apasionarse por ocupaciones que originalmente se presentan como desagradables.

Con esto se da por concluido los antecedentes del juego.

"El juego simbólico se explica por la asimilación de lo real al yo es el pensamiento individual en su forma más pura en su contenido, su expresión del yo y realización de los deseos en la oposición al pensamiento racional socializado que adapta el yo a lo real y expresa las verdades comunes; en su estructura, el juego simbólico es al individuo, lo que el signo verbal a la sociedad". (17)

Por tanto se opina que el juego en sus dos formas esenciales de ejercicio sensoriomotor y simbolismo es una

-----  
(17) MIRANDA Pacheco, Mario. La evolución psicológica del niño. En Henry Wallon, Ed. Grijalbo, S.A., México, 1977, págs. 201-202.

asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a éste su alimentación necesaria y la transforma en algo real en función de las múltiples necesidades del individuo.

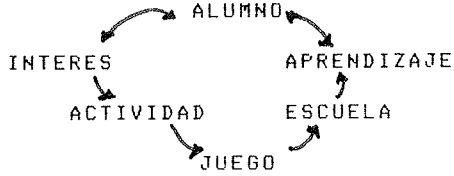
Asimismo se considera que los métodos de educación activa de los niños exigen que se proporcionen a los alumnos un material para que jugando con él puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales que sin ello, siguen siendo externas a su inteligencia infantil.

Aunado a esto; cuando la actividad que se realiza es agradable y libremente elegida, se pueden ejecutar enormes esfuerzos con mucha satisfacción.

En los juegos y en los deportes los niños realizan esfuerzos considerables sin abandonar por ello el placer que la actividad les produce. En cambio en la actividad escolar lo que no resulta placentero es el fin mismo de la actividad.

Por esto se pretende ascender de categoría a los juegos ya que desempeñan un papel principal en la construcción de conocimientos.

El interés por el juego dentro de la escuela se puede representar de diferentes formas pero una de ellas es concentrando los elementos de aprendizaje de la siguiente forma:



El esquema muestra la relación que existe entre los intereses del niño, los cuales pasamos por alto en nuestra práctica docente, evitando que se dé dicha relación. Se dice que no hay tiempo para jugar, que se deben cumplir los objetivos marcados en el programa y que a la escuela sólo se asiste a "trabajar" no a "jugar", el maestro afirma que tiene un magnífico grupo, cuando los niños permanecen en su lugar, saludando cuando una persona entra a su salón y guardando silencio todo el tiempo, escribiendo y cumpliendo con las tareas.

En estas circunstancias el alumno perderá toda relación social en su grupo y no tendrá interés, actividad, aprendizaje y juego perdiendo el gusto por la asistencia a la escuela.

Tradicionalmente en algunas prácticas pedagógicas el juego es aceptado únicamente por ciertos periodos; como una actividad característica de los ejercicios formadores del desarrollo integral del niño.

Actualmente la escuela nueva trata de aportar métodos activos y convertir el proceso de enseñanza en una actividad

alegre y vinculada con el juego, dando un carácter renovador a la enseñanza actual de la escuela primaria.

Todo esto no fuera posible si no hubiera un lenguaje oral y escrito que desde el punto de vista social permitiera la comunicación entre los seres humanos.

La lengua es un bagaje social que se transmite y se puede orientar por medio de las actividades lúdicas para la práctica de ejercicios relacionados con el sistema de la lengua escrita.

En diferentes ocasiones ha sucedido que encontramos problemas de lecto-escritura, ortografía y comprensión de textos y no sabemos a qué atribuirlo, buscamos respuestas que no dañen a nuestra imagen de "buenos maestros", ocultando nuestra incapacidad para la apropiación del problema con vaguedades que oculten la falta de conocimientos y comunicación. Es ahí cuando se puede actuar en forma inteligente e imaginativamente, introduciendo en las actividades el juego como un recurso movilizador de la personalidad del niño.

Para ampliar la comprensión sobre el juego, es importante comprender las interpretaciones que se tienen sobre él en la práctica docente, así como el conocimiento de las diferentes teorías que intentan explicarla.



K. Groos "en 1986, realizó una de las primeras investigaciones someras sobre el juego de los animales y posteriormente, estudió "los juegos de los seres humanos". Al hacer esto reconoció que debió de partir de los juegos de los niños y no de los animales, ya que esto dificultó su comprensión y análisis". (18)

Esta observación es evidente en la práctica docente, debido a que son muy diferentes los juegos de los niños, por poseer la capacidad inventiva y el aprendizaje es generado por los mismos alumnos, respaldados por la comprensión y su utilización, desarrollando con esto la socialización en la creación y la conservación de las reglas de los diferentes juegos.

A partir de esto Groos presenta una clasificación de los diferentes juegos, estudiados por él.

#### CLASIFICACION DE JUEGOS:

- 1.- De experimentación.
- 2.- De funciones generadas.
- 3.- De funciones especiales.

-----  
(18) ZAPATA, Oscar. El aprendizaje por el juego. Ed. Pax. de México, 1ª ed. págs. 15-16, junio 1988.

1.- "Juegos de experimentación: son aquellos de comprensión, observación, experimentación, auditivos, táctiles, visuales y de razonamiento.

2.- Juegos de funciones generales: el campo de los motores, carreras, saltos, canicas, trompo, de fuerza, observación, y experimentación, de ritmo, tiempo y espacio.

3.- Juegos de funciones especiales: son de observación, experimentación, construcción de cuerpos geométricos, móviles, juguetes". (19)

A la clasificación anterior se unen:

Los juegos intelectuales, de imaginación, resolución de problemas, curiosidad, afectivos, ejercitación, voluntad, contener la respiración, adoptar posiciones difíciles, de comprender los juegos de persecución, de lucha, ocultamiento, caza, imitación de actividades familiares y sociales.

Por otra parte, se consideró también la concepción que tiene Henry Wallon sobre el juego y las etapas evolutivas, ya que abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego.

---

(19) *Ibid.*, pág. 22.

Para Wallon: la clasificación de los juegos se correlaciona con las etapas evolutivas de la siguiente forma:

"Juegos funcionales, de ficción, de adquisición y juegos de fabricación.

- Los juegos funcionales: Son aquellos que involucran toda actividad que se guía por la ley del efecto y que además son movimientos, que tienden a realizar el dominio de algunos gestos como a conocer su cuerpo y las partes de las cuales está conformado y la función que desempeña cada parte"
- Juegos de ficción: Se refieren a jugar a la familia, a la comidita, a los balazos y hacer representaciones que sirvan para la conexión del mundo y los sueños, de representación de su mundo real y lo que en él acontece.
- Juegos de adquisición: Aprende canciones, escucha relatos, es capaz de retener en su mente los hechos más insólitos sin olvidarlos no importando el tiempo que transcurra, capta el medio y su evolución como un todo sin fraccionarlo.
- Juegos de fabricación: Por medio de estos juegos el niño opera los objetos y es cuando destruye a placer sin la menor preocupación por la equivocación, reúne cambia y forma así como modifica". (20)

-----  
(20) Ibid. :éqs. 17-19.

Siguiendo con estas interpretaciones, que se hacen sobre el juego debe decirse que, para Bruner, "el juego no es sólo juego, jugar para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actividad sobre cómo encauzarla. Es un marco en el que pone a prueba las cosas, un invernadero en el que pone y combina el pensamiento, lenguaje y fantasía. Y del mismo modo arruina un invernadero o un jardín por plantar en ellos excesivas plantas, se puede crear una atmósfera en la que ni el lenguaje ni el pensamiento pueden crecer ni pueden crear". (21)

En nuestra práctica docente es necesaria la comprensión de los diferentes juegos y su función para relacionarlos con cada momento de la enseñanza-aprendizaje, con el fin de permitir al niño su integración tanto a la fantasía como a la realidad de la cual se puede sacar partido desde el momento mismo en que la imaginación del niño inicia su trabajo diario.

Es fácil observar cómo el niño inicia pláticas con seres imaginarios o a partir de dibujos en su libro, revistas, cuentos ó historias da inicio a la lectura con la descripción de lo que ahí observa ejemplo: aquí veo una casa en donde vive mi abuelita y yo puedo visitarla todos los días. Tiene muchos

---

(21) BRUNER, Jerome. 'Juego pensamiento y lenguaje', en J.L. Linaza (comp.) Jerome Bruner: Acción pensamiento y lenguaje, México, 1986, págs. 211-219.

animales pero aquí sólo se ven los pollos, vacas, caballos, gatos y un perro pero ahorita no esta porque salió de paseo.

Si alimentamos la imaginación del niño, partiendo del juego que ha iniciado, podemos aprovecharlo y obtener un conocimiento de esto, no debiéndole decir "fíjate bien en las letras no pierdas el tiempo en lo que no dice ahí".

Como ya se mencionó anteriormente el niño construye y destruye a placer valiéndose del material que puede adquirir en su entorno, palitos, corcholatas, piedritas, plastilina, colores, hojas naturales, etc. construye desde una casa, carro, personas o cualquier cosa que le guste por difícil que esta sea para los mismos adultos.

Es difícil explicar a los alumnos que lo que realizan nada tiene que ver con el juego, porque estaremos separando una parte importante de la personalidad del niño, al respecto Freinet nos dice:

"La sabiduría humana ha advertido ya que, quien juega trabaja bien, porque en este campo del juego-trabajo, no hay ninguna oposición de principios, como vemos, entre el juego y el trabajo sólo que, en el uso, esta práctica del juego se ha pervertido de tal modo, que a veces ha evolucionado hacia formas eminentemente peligrosas, tanto en lo individual como en lo

general y en lo social. Los psicólogos y pedagogos, no han sabido contener esta degeneración; no han podido encontrar con ir hacia las fuentes la profunda dignidad del juego-trabajo; que a tal punto irrita al adulto cuando ve al niño jugar en vez de trabajar". (22)

Esto nos permite entender que se tiene una idea mal comprendida de lo que es el juego en las actividades de la escuela primaria y es por eso que existe un mínimo de maestros que aplican las actividades del juego como estrategias didácticas para el acercamiento del alumno con el objeto de estudio.

Las concepciones del juego presentadas, nos dan idea de la manera que se pueden aplicar en el aprendizaje escolar de la lengua escrita: La primera forma serían los juegos relacionados con nombres de compañeros, frutas, cosas, etc. como ejemplo tenemos el juego de las caricaturas, memorama, basta.

Cuando al niño se le dice que vamos a jugar, se le puede anticipar que no sólo se juega cuando salimos al patio o cuando forzosamente formamos equipos.

El niño tiene la idea que al decir juego las actividades van a ser para ellos por demás placenteras y diverti-

---

(22) FREINET, Celestín. 'Juego-trabajo e instinto', en: La educación por el trabajo, Fondo de Cultura Económica, México, 1978, págs. 172-174.

das, con reglas para ser acatadas por todos.

Cualquier conocimiento es mejor aceptado y captado por los niños cuando más divertida es la actividad e involucra al grupo en su totalidad, para esto no se debe demostrar cansancio por parte del maestro y mucho menos cortar el juego cuando el maestro se le ocurra.

El juego será un sustento para propiciar el desarrollo de actividades relacionadas con el lenguaje y sus diferentes aspectos: semántica, sintáctica y grafofonética.

Esto creará en el niño la comprensión de la lengua oral y escrita sin presionar o presentar trabajos tediosos y provocar situaciones molestas en la relación alumno maestro.

c) ASPECTOS DEL LENGUAJE:

Todas las formas de aprendizaje, no fueran posibles si no hubiera un lenguaje oral y escrito que desde el punto de vista social permitiera la comunicación entre los seres humanos.

El lenguaje surge, en un principio, como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno a través de la expresión de sus necesidades como son: comer, dormir, vestir, etc.

En el niño normal, el lenguaje aparece aproximadamente al mismo tiempo que las otras formas del pensamiento semiótico el juego simbólico y la imagen mental juegan un papel importante en la apropiación del lenguaje, asegurando el conocimiento progresivo de estructuras gramaticales con significado.

La escritura se reconoce desde antes de ingresar a la escuela por lo que podemos decir que tiene su origen en las actividades extraescolares y es reconocida por medio y a través de transmisores de textos utilizados en la vida cotidiana; anuncios, señalamientos, alimentos, etc.

Si analizamos el desarrollo psicogenético de la lectura en sus inicios reconoceremos que, como dice Emilia Ferreiro y Margarita Gómez Palacios el niño: "tiene ideas poco organizadas



de la lectura hasta ingresar a la escuela y que la escritura es una compleja red, inmersa en las relaciones sociales". (23)

Con base en la experiencia diaria quiero comentar que el primer momento de ingreso a la escuela primaria le significa al niño conocer garabatos sin sentido, que se presentan ante sus ojos y que la maestra quiere que transcriba del pizarrón al cuaderno y no le dicen nada ni siente necesidad de aprenderlas. Al respecto Emilia Ferreiro señala que: "la lengua escrita y su proceso de apropiación dentro del ámbito escolar, la presencia y el uso de la lengua es constante; por eso suele calificarse a la escuela como representante de la "cultura letrada", con todas las connotaciones que suelen asociarsele al término". (24)

De esto deducimos que, las formas de apropiación de la lectura y escritura en el contexto socio educativo son las que dicta primero la naturaleza alfabética implícita en todos los textos escolares, después las estructuraciones lexicales sintácticas que hacen que los alumnos aprendan a leer de una manera "eficiente", como lo esperan todos los maestros, aprendiendo a usar la lectura y escritura como un medio más de comunicación pero no siempre de comprensión.

---

(23) GOMEZ Palacios, Margarita. Op. cit. pág. 59.

(24) Ibid. pág. 296.

Históricamente hablando, la escuela ha establecido una distinción entre aprender a leer y leer para aprender. Dentro de la escuela tradicional, "aprender a leer" constituye una etapa previa al "leer para aprender".

En cambio la actividad, de leer y escribir supone en el alfabetizado, otros muchos conocimientos y estrategias no incluidas en el esquema más sencillo que fundamente su introducción al primer grado. Después de la etapa inicial de enseñanza de la lectura y escritura, las actividades programadas para la escuela primaria presumen cierta habilidad en el manejo de la lengua escrita entre ellos los aspectos ortográficos.

Sin embargo, esto no es así. Actualmente en la escuela se enseñan los objetivos de manera somera y rápida con la meta de que el maestro obtenga resultados a corto plazo y que estos sean fácilmente observables.

Los alumnos sólo aprenden a hacer uso de los objetos escolares, aprenden a usar la lectura y escritura pero no aprenden a elaborar redacciones libres o tratar de comprender la lectura realizada con base a elementos ortográficos, involucrando al alumno sólo en una actividad escolar y nada más.

La falta de cumplimiento en el programa en la enseñanza de la lengua, se debe a que los maestros atendemos todas las

áreas en forma general olvidando prestar atención a la correcta escritura de las palabras y sus convencionalidades.

Nuestro idioma, especialmente el que se habla en los países de Latino-América, tiene variaciones fonéticas porque la pronunciación de las palabras es diferente a su escritura pues de la misma forma decimos:

casa	que	caza	baso	que	vaso
coser	que	cocer	calló	que	cayó
hacer	que	aser	bota	que	vota
hola	que	ola	tubo	que	tuvo

La causa del desacuerdo entre las letras y la pronunciación se puede decir que es: la lengua que evoluciona sin cesar, mientras la escritura tiende a quedar inmutable, de aquí que la grafía acaba por no corresponder a lo que se debe de representar, ejemplo: si pronunciamos mal o en forma indebida las palabras, en consecuencia su escritura será deplorable y afectará la comunicación con el entorno.

En todas las actividades humanas, interviene directamente la personalidad del individuo con su aspecto de racionalización, sus instrumentos de percepción y aún con su emotividad.

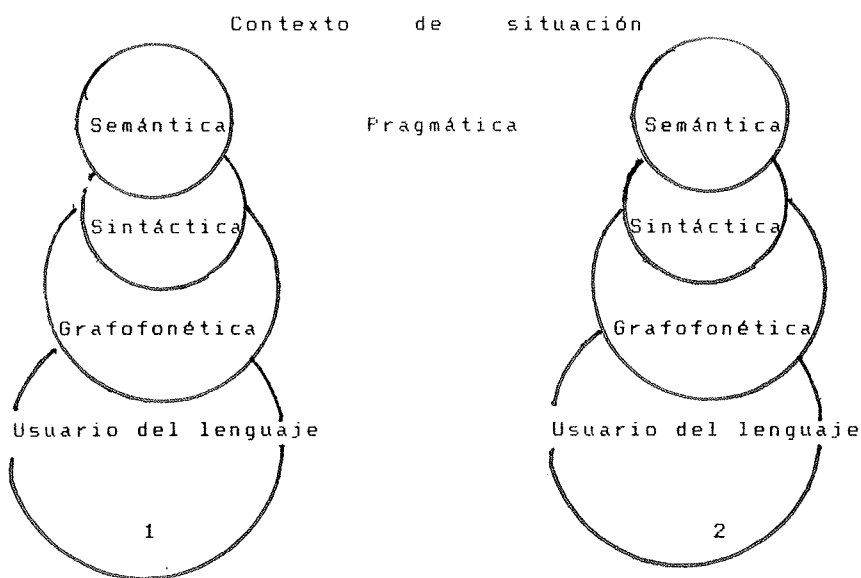
"Por tanto para facilitar la formación de los hábitos ortográficos, el maestro debe movilizar íntegra la personalidad del niño para lo cual necesita hacer uso de los medios adecuados al desenvolvimiento psicológico del educando, adecuando los distintos móviles de su conducta". (25)

A esto debe agregarse, que la lengua es un objeto de conocimiento integral que debe aprenderse como una unidad sobre la cual reflexione el sujeto en cuanto a forma y contenido desde la visión que le da su cotidianidad y la formación social que recibe. Esta unidad de la acción en el niño y del lenguaje como objeto de conocimiento es la concepción de la cual partimos para indicar que la lengua escrita se transmite socialmente de manera íntegra, se reflexiona y apropia personalmente, y sólo mediante esa concepción total será posible superar problemas añejos como es el de la ortografía deficiente en la cual se demuestra falta de conocimiento y uso de la lengua escrita.

El sistema de escritura constituye entonces un objeto de conocimiento cuya comprensión requiere tanto de la transmisión social como de una reflexión constante por parte del sujeto. Es decir implica un proceso mediante el cual el ser humano construye su conocimiento, apoyado en sus propias reflexiones acerca de la escritura y en la información que recibe del exterior.

-----  
(25) 284674, *Op. cit.*, pág. 21.

"El siguiente esquema representa esta idea y la refuerza; al ubicar al usuario del lenguaje en una situación de aprendizaje.



(26)

El esquema muestra el contexto de situación, que explica como se da la relación entre las partes o grandes estructuras del lenguaje oral y escrito. Así tenemos que:

- La semántica: nos explica, el significado de las palabras.
- La sintáctica: el orden que deben de conservar las palabras.

(26) FERREIRO, Esilia y GÓMEZ Palacios, Margarita. Op. cit. pp. 58-59.

- La grafonética: nos permite conocer la escritura y el sonido de las palabras, así como la gesticulación con que se acompañan las expresiones y

- La pragmática: se fundamenta en los efectos prácticos del lenguaje y su veracidad. Esto es, el uso que le dan los usuarios en situaciones específicas.

Para la conjugación de estos elementos sólo se necesitan dos usuarios del lenguaje, que en este caso son el alumno y el maestro para el intercambio de mensajes con significado, dentro del contexto escolar.

"El contexto es parte integral del texto, en cualquier material escrito. El contexto situacional en el que se encuentra la escritura misma actúan como un complejo sistema de señales y no se trata de que el contexto aparezca en primer lugar, sino que habiendo identificado el contexto, podemos identificar lo que está escrito". (27)

Entiendo por esto que:

En todo lo que se lee, si carece de interés para el lector y de explicaciones sobre los hechos de la lectura, se

-----  
(27) *Ibid.*, pág. 60.

perderá de vista el objetivo y el sentido que posee.

El mensaje que se recibe para entenderlo mejor deberá estar escrito y hablado con propiedad gramatical y en el idioma que utiliza el lector para captar fácilmente la idea.

La lengua escrita debe tener, al leer y escribir, un sentido para el lector y esto se consigue por medio de los signos de puntuación, interrogación y admiración que indiquen determinadas pausas o la presencia de una pregunta o exclamación y si se hace la lectura para otras personas es necesario acompañarla de gestos y cambios de voz para la transmisión de sensaciones y emociones ejemplo:... Anita me prestó un libro que habla de cosas ¡maravillosas! y estoy tan interesada en la lectura, que no le he preguntado ¿Anita cuándo quieres que te entregue tu libro?

Sin embargo, estos sustentos teóricos sobre el aprendizaje de la lengua escrita como una unidad llevan a reconsiderar la experiencia en el aula donde se han abordado actividades específicas de ortografía, partiendo de la memorización, sin adquirir el hábito de la reflexión que debería realizarse sobre aspectos ortográficos durante las actividades de la lectura y escritura.

Recordemos que la mayoría de las dificultades de análisis grafofonético (introducciones de otras letras o palabras, omisiones, sustituciones, etc.) pueden ser superadas cuando el niño se ve en la necesidad de lograr una escritura clara y comprensible para los demás.

La superación no se dará a través de ejercicios mecánicos donde no intervienen ni la reflexión ni la interacción grupal y donde el trabajo carente de un propósito real, no despierta el interés del niño.

Tradicionalmente se ha considerado, que el aprendizaje de la lengua escrita consiste en mecanizar la asociación de sonidos con grafías, después de lo cual vendrán la lectura de comprensión y toma de un dictado correcto.

Desde la perspectiva del juego es preciso cuestionar los viejos modelos establecidos para la adquisición de la lecto escritura y más para la ortografía.

La ortografía a simple vista es un aspecto sumamente complejo, tratado en la escuela primaria, tan solo con los ejercicios marcados en los libros de texto, a lo cual es necesario reforzar con diferentes estrategias que sirven de apoyo tanto a los maestros como a los alumnos dependiendo estas



estrategias del ingenio del maestro ante el grupo y su forma de presentarlas.

Los niños que se encuentran en el tercer grado han superado la vinculación entre la escritura-sonido y significado.

Las dificultades implicadas en la adquisición de las convencionalidades ortográficas son mayores si las aprendemos como reglas y no como una parte más de la escritura, que por medio de la actividad del juego se presenta oportunamente ante el gusto de los niños como un aspecto más del aprendizaje.

En la presentación de estrategias para el mejoramiento de la ortografía se debe buscar una serie de actividades específicas dejando en libertad a los alumnos de su libre expresión de sus ideas para la formación de sus razonamientos y aprendizajes.

"No es posible pensar en la lengua escrita como una representación absoluta de la lengua oral, si bien es cierto comparten naturaleza y función, el sistema de escritura posee otras características particulares que lo convierten ante los ojos del niño en otro objeto de conocimiento". (26)

---

(26) UPN. Estrategias para el desarrollo pluricultural de la lengua oral y escrita, págs. 26 - 27.

Sin embargo el niño necesita conocer las funciones de la lengua escrita a fin de tener elementos que le permitan un uso adecuado sobre esto:

"Para completar estas características del sistema de escritura, es necesario observar los principios que lo rigen. Según Yetta Goodman esos principios son Funcionales (comunicación social y evitar el olvido) Lingüísticos (dirección, conversación ortográfica, puntuación, reglas sintácticas y semánticas) Relacionales (la escritura con su significado, la escritura con el lenguaje y la relación del sistema gráfico y fonológico)".(29)

Dadas las dificultades que implica la comprensión y el manejo de las convencionalidades ortográficas, estas se adquieren tardíamente. Por ello es importante la aplicación de diferentes estrategias metodológicas que permitan la introducción de la ortografía por medio del juego en sus diferentes aspectos o características que pueden propiciar un aprendizaje:

AMENO

DIVERTIDO

INTERESANTE

PROVECHOSO

PRODUCTIVO

-----  
(29) Idea.

CORDIAL  
IMAGINATIVO

Con esto se busca simplemente favorecer situaciones donde los niños reflexionen sobre las características de la lengua y su ortografía fuera de lo rutinario y común.

Por ello también es importante destacar que "a toda actividad práctica le antecede una habilidad cognoscitiva" (30) "esto es las estructuras mentales le permiten al niño construir el conocimiento sobre la ortografía, por lo que el maestro debe a través del juego propiciar que surja la estructura conceptual apropiada". (31)

Un aprendizaje de este tipo será fruto de un proceso evolutivo el cual constituirá la culminación de actividades que centren su atención, primordialmente, en la construcción personal del conocimiento de la lengua, posibilitándolo para nuevas construcciones en contextos operacionales distintos en los que al generalizar lo aprendido el niño desarrolla los sistemas de organización así como su capacidad estructurante y comprensiva del mundo que le rodea.

-----  
(30) TALIZINA, Mina F. La formación de la actividad cognoscitiva de los escolares. pág. 9.

(31) Ibid. pág. 12.

En esta propuesta se pretende desarrollar el aprendizaje de la lengua como unidad y por ello el maestro tiene que promover que el niño construya las reglas del lenguaje a partir del juego, que reflexione sobre lo escrito (Convencionalidad ortográfica) que busque el significado (semántica) y que vea el sentido interno de su estructura (sintáctica), para llegar a conclusiones personales y a la práctica de la gramática, evitando las preguntas más comunes que se hacen en la escuela desde el primer grado y que son las siguientes expresiones: ¿Con qué se escribe trozo con s ó con z?..... ¿Cómo escribo globo con b ó con v?..... ¿Cuándo se escribe con letras mayúsculas?, etc.

Todas estas interrogantes y muchas más deberán y podrán ser contestadas por ellos mismos, pero no partiendo de la sistematización sino de la reflexión despertada por el interés del conocimiento como resultado de las actividades creativas durante y después del juego.

REFERENCIAS CONTEXTUALES:

Se considera relevante analizar el contexto grupal para conceptualizar la definición que un grupo tiene ya que cada uno tiene su propio significado.

Pero también es importante conocer el contexto social que rodea a la escuela, partiendo de esto puede surgir la colaboración de los padres de familia que es tan importante, así como la adquisición de material para la práctica de la lecto-escritura, a partir del juego y la comunicación de la lengua escrita que es lo que se propone en esta propuesta pedagógica.

Se requiere aclarar que el contexto en donde se encuentra la escuela, es semi-urbano; por recibir alumnos de comunidades reconocidas por el municipio como rurales, en las cuales se encuentran las siguientes colonias: Los pinos, Obradores, ampliación de Tepec, Las Fincas, Lomas de Jiutepec, Vista Hermosa, Parres, etc.

La población está compuesta por hijos de personas de bajos y medianos recursos o ingresos económicos, que desempeñan trabajos como: recolectores de papel, fabricantes de adobe, trabajadores del mercado, pequeños comerciantes y otros muchos oficios más.

115080

El turno de la escuela es vespertino, y se llama "Lic. Adolfo López Mateos". Se encuentra situada en el centro de Jiutepec que es la cabecera Municipal y pertenece a la zona escolar 11-1.

En la escuela laboramos 14 personas en el siguiente orden:

12 maestros de grupo

1 director

1 persona encargada de las labores de  
intendencia

Todos los maestros realizamos actividades escolares y extraescolares, un ejemplo de estas actividades son:

- Cooperativa escolar
- Representantes del sindicato
- Acción social
- Periódico mural
- Resguardo de materiales
- Asistencia
- Puntualidad
- Higiene
- Aprovechamiento
- Venta de refresco

- Deportes
- y la guardia

Estas y otras comisiones limitan el tiempo del maestro, restándole importancia al trabajo docente diario, descuidando el proceso de aprendizaje del grupo.

Todas las actividades, planes y programas son importantes pero lo son más los "niños". Tomando en cuenta esto se busca una forma agradable para propiciar la apropiación de la lecto-escritura, considerando las características del periodo de operaciones concretas, que es donde queda ubicado el grupo de tercer año "A" con el que se aplicará la propuesta.

A los niños del tercer grado "A" les gusta jugar, son inquietos, agradables y dispuestos a compartir lo juegos. En algunas ocasiones se encuentran inconformes por que se les proporcionan materiales de juegos en equipo y los quieren individuales.

Respetan sus decisiones, son muy unidos, defienden los problemas del grupo.

Cuando no tienen trabajo son escandalosos y un tanto desordenados, abandonan el salón de clases y hacen mucho ruido.

Si por alguna razón la maestra llega tarde se molestan y protestan. Les gusta ser siempre los mejores y si alguno de sus compañeros no acata las reglas del juego, lo dejan y no le hacen caso hasta que él solo recapacita y se une a ellos.

Les gusta trabajar formando equipos y fuera de su lugar, trabajan en el piso, recargados en las ventanas, en el escritorio, en todo lugar en donde se sienten cómodos.

Sus edades son de 8 a 11 años y sus intereses compartidos por un mismo gusto "el juego".

Elaboran todo tipo de material de trabajo que se les enseñe a diseñar pero no conduciéndolos paso a paso, sino por el contrario induciéndoles y exhortándolos a descubrir lo maravilloso que es la apropiación de los conocimientos, sin golpes, regaños o castigos que pudieran lastimarlos.



### CAPITULO III

#### ESTRATEGIAS METODOLOGICAS Y DIDACTICAS:

El juego en la escuela primaria es una mecánica de todos los tiempos, en la que se puede basar el maestro para alcanzar un objetivo.

Dentro de esta propuesta pedagógica se pretende alternar el aprendizaje y el juego por considerar que éste es un aspecto fundamental en la vida de cualquier niño.

Existen juegos que a través de generaciones, se han ido reproduciendo y transmitiendo, de acuerdo a los intereses del niño ejemplo: el juego de canicas, balero, timbiriche, basta, avión, agarradas y muchos más. Lo fundamental de esto es que se pretende rescatar algunos juegos y aprovecharlos en la práctica docente para diseñar estrategias que permitan al alumno adquirir nociones básicas de lecto escritura y la comunicación con sus compañeros vinculándolos a la cotidianidad en el ámbito escolar.

Los alumnos podrán apropiarse del conocimiento en forma libre, espontanea, participativa y lo que más les agrada divertida.

Para no caer en la práctica de actividades descontextualizadas entre la vida y la escuela, el niño deberá descubrir la función social de la escritura, así como su uso e importancia para la expresión de sus ideas en todo momento.

El maestro, al utilizar las estrategias del juego, deberá estar consciente del pensamiento infantil para respetar los procesos de aprendizaje y permitir que el niño exprese su pensamiento así como que construya sus propias hipótesis basadas en la libertad, aspecto básico en la pedagogía operatoria.

Se propone aplicar esta propuesta de aprendizaje con el apoyo de la pedagogía operatoria, desarrollada a partir de los aportes que ha realizado la psicología genética.

Los principios que rige este enfoque son: los intereses del niño; conocimientos previos sobre ortografía, el nivel de conocimientos previos sobre él mismo y los objetos de la conducta que proponen.

A través de estos aspectos, es necesario determinar en qué estadio se encuentra el niño, en relación con las etapas evolutivas y la adaptación de actividades involucradas directamente con el juego.

La clasificación de los juegos está relacionada en esta ocasión con el desarrollo del niño y sus intereses, de acuerdo al momento psicológico del tercer grado, para despertar, encauzar y ejercitar su imaginación.

Se busca ampliar la comprensión del proceso de la enseñanza actual en el lenguaje y darle la importancia necesaria al juego para vincularlo con las actividades diarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando su capacidad de percepción e inteligencia a través de la relación social en la competencia, dando un carácter renovador a la enseñanza actual en la escuela y especialmente a los alumnos del tercer grado, de tal forma que identifique en su escritura, símbolo y significado.

En concreto, la finalidad de esta propuesta es poner en práctica las experiencias vividas a través de la socialización, que nos ayuden en diferentes ocasiones a superar las dificultades que se dan en el proceso de apropiación de la lengua escrita, que no sido deficiencias por falta de enriquecimiento y apropiación de los contenidos y materiales con los que se puede trabajar ante el grupo.

La base de todo el aprendizaje es el interés que despierta el objeto de estudio por conocer, animando o desanimando el inicio.

Cuando existe interés y relación entre los componentes del grupo, maestro-alumno alumno-alumno; la enseñanza toma un carácter espontáneo, dinámico, impulsivo, alegre, eficiente y sobre todo participativo. Por el contrario si la relación no se da en el conjunto escolar carecerá de interés, se hará monótona y por demás aburrida, así como ineficaz; los planes, programas, contenidos y materiales de nada sirven si el maestro no permite que el alumno se apropie del conocimiento por sí solo y lo guíe hacia la reflexión utilizando la autoridad que lo reviste de "sábelo todo".

Retomando el papel del niño en esta propuesta debe ser creativo, inventor y constructor de sus propias hipótesis así como libre de proponer actividades con interés de aprendizaje para él.

A medida que el niño evoluciona en su desarrollo cognitivo la búsqueda de respuestas satisfactorias se vuelven más necesarias y no se conforman con lo que el maestro pretende saber, esto es por la necesidad que tiene de buscar respuestas para cada fenómeno. Esto debe hacerlo con libertad.

Este trabajo pretende introducir en forma paulatina el juego como una actividad, para la concepción de ideas diferentes a lo que conocemos como aprendizaje.

El juego es importante en la apropiación de la lengua escrita y la comunicación apoyándose en sus diferentes modalidades, por la estrecha relación que guarda con los intereses del niño y su realidad selectiva y vinculada a los intereses de los seres que tiene en su entorno (los niños).

Para desarrollar la propuesta y con el fin de que aporte al aprendizaje del lenguaje debe tomarse en cuenta lo siguiente:

- a) Cada niño es distinto de otro y la misma actividad no da los mismos resultados con todos los niños .
- b) Es necesario respetar el proceso de cada niño y pensar en función de él; así como en la relación con sus padres y la transmisión social de su vida colectiva.
- c) Tomar en cuenta que los niños reciben constantemente información proveniente de los medios de comunicación y aprovecharla para la práctica de la lecto-escritura.
- d) Organizar a los alumnos en equipos, formados en niveles de conceptualización más cercanos para el intercambio de experiencias.

e) El papel del maestro debe ser de guía, orientador y amigo para en todo momento contar con la confianza del niño que es muy importante.

f) Aprovechar las actividades que brinda el programa y complementarlas con otras que, por medio de la actividad del juego, puedan superar los problemas de lecto-escritura por ser sus funciones afines y diferentes a la vez.

g) En la elaboración de los materiales de trabajo tendrán su participación alumnos, padres de familia, maestros y toda persona que tenga que ver con el ámbito escolar.

El pensamiento del niño es diferente al del adulto porque no ha alcanzado las estructuras lógicas características de éste, pero puede poner en juego los procesos de razonamiento que le permiten comprender situaciones o resolver problemas en compañía de los adultos y participar en forma activa.

Los trabajos y actividades se dividirán de la siguiente forma:

Individuales - y por equipos

1.- Individuales: son aquellas actividades que los niños realizan en una mínima interacción con sus compañeros o con el maestro

ejemplo: lectura, historietas, cuentos, leyendas, correlacionar palabras o dibujar con pies de grabados.

2.- En equipo: en éstas el intercambio de opiniones e información es esencial, por tener siempre algo que comunicarse e ideas diferentes para la resolución de problemas o planeación de actividades a presentar, como ilustración y elaboración de cuentos, búsqueda de palabras con determinadas letras; comparación de escritura de los nombres de los niños que forman el equipo de sus amigos, gusto por la aplicación de tal o cual color etc.

No es recomendable, aislar a los niños para las actividades en grupo, debe haber comunicación e intercambio de ideas, ya que los niños quieren trabajar y hablar con otros niños que comparten intereses parecidos entre sí.

Es recomendable: intercambiar periódicamente los alumnos que forman los equipos para que todos tengan la oportunidad de conocerse e intercambiar sus experiencias.

Durante la experiencia pedagógica se abordarán actividades específicas de ortografía evitando el aspecto de memorización, a fin de propiciar la reflexión, sobre aspectos del lenguaje.

La mayoría de las dificultades de análisis, grafonético (introducciones, omisiones, sustituciones, etc.) pueden ser superadas cuando el niño se ve en la necesidad de lograr una escritura clara y comprensible para mejorar su comunicación con los demás.

La superación no se dará a través de ejercicios mecánicos donde no intervienen ni la "reflexión", ni la interacción grupal y donde el trabajo carente de un propósito real no despierta el interés del niño.

En la práctica de los juegos debe existir la reflexión para lograr la adquisición de un conocimiento de lo contrario todas las actividades serán una gran pérdida de tiempo, y se estará regresando a la tradicional práctica de la ortografía mediante ejercicios de memorización.

Definitivamente el jugar, con un objetivo de por medio, debe despertar tanto en el alumno como en el maestro un sentido de reflexión que provoque un cambio en su trabajo diario.



#### ELABORACION DE LAS REGLAS DEL JUEGO:

La elaboración de las reglas de los juegos es importante o dar a conocer a los participantes las reglas que ya se conocen, para tener un orden en la participación de las actividades a realizar.

"Las reglas utilizadas por lo niños para cualquier juego deben ser respetadas y se pueden aumentar pero no destruir, todo niño tiene un sentido de responsabilidad que manifiesta en su primer momento a través del juego". (32)

Es válida la apropiación de diversos juegos y es por eso que se retoman diferentes juegos comprendidos en los ejercicios de los libros de texto de la escuela primaria tercer grado, así como los juegos de conocimiento popular.

El maestro debe solicitar a los niños que por escrito establezcan las características propias de cada juego; para poner en práctica su habilidad de reflexión.

\*Nota: quiero aclarar que los juegos que se presentan en esta propuesta, no fueron obtenidos de ningún libro, ya que son

-----  
(32) SEP. Haceres quehaceres y deshaceres, con la lengua escrita en la escuela primaria. 2ª ed. 1992, México, pp. 22-23.

actividades a las cuales los maestros recurrimos en algún momento y que sin decirlo constituyen estrategias de aprendizaje.

Al término de este trabajo, se les pedirá a los niños que entreguen el material elaborado para conocer los resultados que tiene la propuesta en su aplicación.

ACTIVIDADES:

A continuación se hace la presentación de los variados juegos que servirán como estrategias en esta propuesta pedagógica.

El objetivo de los juegos es: que el niño reconozca las reglas ortográficas sólo en el momento del juego, para practicarlas después como un conocimiento adquirido por medio de la actividad del juego. Ejemplo: siempre se repite "m antes de p y b".

Es atrayente la actividad del juego, pero es mejor si los niños aprenden a elaborar sus propias reglas y por qué no a inventar sus propios juegos, no importa que parta de los ya establecidos, esto sería un forma de realizar actividades operativas en el aula.

Los juegos incluidos en esta propuesta como una muestra de lo que es posible realizar son:

- Quién va a la fiesta.
- Memorama.
- Sopa de letras - crucigrama.
- Juego de basta.
- Elaboración de adivinanzas.

- Avión.
- Elaboración de un directorio.
- Stop.
- Familias lexicales.
- Sílabas perdidas.

De preferencia los materiales utilizados durante la actividad deberán ser elaborados por los participantes en el juego.

Actividad: Quién va a la fiesta.  
Material: papel, lápiz, colores.  
Tiempo aprox.: 15 minutos.  
Objetivo: Despertar el sentido de creatividad en los - alumnos, mediante el dibujo y la práctica de la lecto-escritura, atendiendo los aspectos ortográficos como el uso convencional de letras mayúsculas y minúsculas y la escritura de diferentes palabras relacionadas con el - tema.

DESCRIPCION: Se reparte una hoja de papel y se pide a los niños formen equipos por afinidad, procediendo a la elaboración de un gorrito para una fiesta, doblando el papel para obtener el gorro que ellos deseen (aquí el maestro no opina).

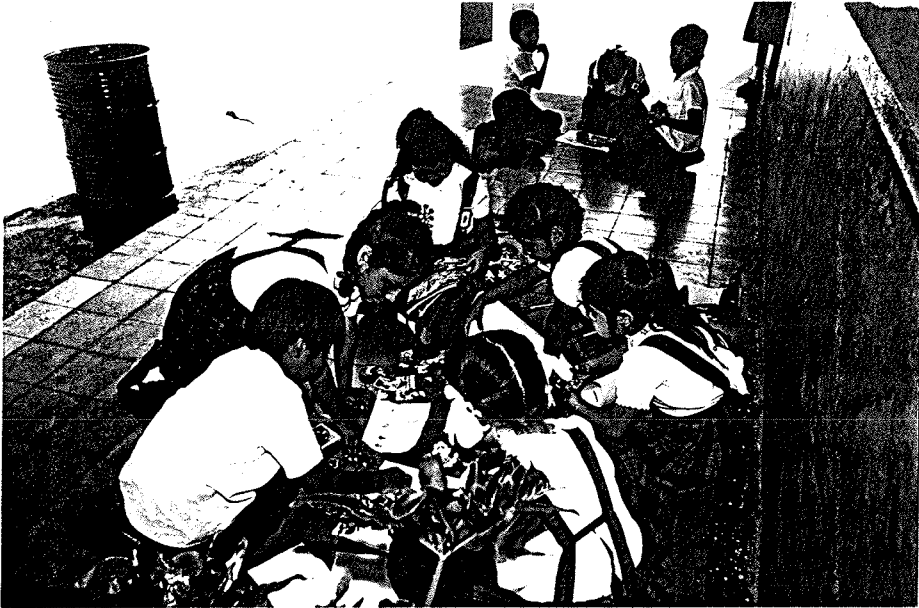
A continuación se les proporciona una tarjeta, para que ellos hagan un retrato de la persona que va a ir a la fiesta, se ilumina de los colores que más les gusta, y en la parte que quieran se escribe el nombre de la persona y el oficio que tiene.

En la parte de atrás, se describe como viste, y qué es lo que le gustaría comer en la fiesta.

Cuando terminan se levantan de su lugar, se ponen el gorrito en la cabeza y pasan al frente para formar una fila, recargados en la pared mostrando su dibujo.

Se prosigue a la lectura de su trabajo y los compañeros son los encargados de corregir las palabras mal escritas, y de ayudar a corregir lo que tienen de faltante las palabras.

Desde este momento se da la reflexión en el grupo al relacionar grafía con sonido (grafofonía), el orden de las ideas (sintaxis) y el significado de las palabras (semántica). (véase anexo 1)



Elaboración de figuras para el memorama.

- Actividad:                   Elaboración de memorama.
- Material:                    Lápiz, colores, hojas de papel, tijeras.
- Objetivo:                    Buscar la correlación de las áreas y sus respectivas actividades ejemplo: animales vertebrados e invertebrados, vivíparos y ovíparos, nombres propios y comunes, diferentes sustantivos.

DESCRIPCION: Reúnase con sus compañeros por equipos, sentándose en el piso en forma de círculo, coloque el material en el centro proceda a dibujar en su hoja de papel figuras en par, fíjese que no se repitan, ilumine y recorte, coloque las figuras en una solo

montón revuélvalas varias veces, colóquelas en le piso con la figura para abajo.

Inicie el juego tomando en cuenta el acuerdo del equipo (quien inicia primero).

Se voltean las figuras una por una visualizando el lugar en donde van quedando y regresándolas al mismo lugar donde las tomó, sólo puede voltear cada jugador una carta a la vez, pero si coinciden las figuras en par, seguirá jugando hasta perder continuando el siguiente compañero.

Todos los jugadores deben de recordar en que lugar exacto van quedando las figuras que ya vieron sin olvidarlas.

"Es importante recordar la figura y el nombre"

El juego se da por terminado al agotarse las cartas, gana el niño que formó más pares.

Se prosigue a registrar en su cuaderno los resultados.

Intercambian cuadernos para observar quién escribió mejor los nombres de las cartas y comparan su trabajo. (véase anexo 2)

Actividad: Elaboración de sopa de letras y crucigramas  
Material: Una hoja de papel y un lápiz  
Tiempo arprox: de 15 a 20 min.  
Objetivo: Ejercitar la concectración mental de los alumnos en la elaboración de materiales para socialización en el grupo y para agilizar la reflexión sobre el lenguaje oral y escrito.

DESCRIPCION: Se reúne por equipo a los niños, se les explica que en la hoja pueden escribir para la elaboración de sopa de letras, todas las letras que quieran y que no es necesario que lleven un orden tan solo deben ocupar un lugar.

A continuación con su lápiz se inicia la búsqueda de palabras. Esto no es difícil sólo necesita poner atención, concentrarse en su trabajo y reflexionar si las palabras que va formando le dicen algo o tienen un significado para él.

En la elaboración de crucigramas, se hace un determinado número de cuadritos que vayan cruzados y a continuación buscarán palabras que puedan colocar letra por letra en cada cuadrito y que al final les diga algún significado.

Anterior a esta actividad el maestro deberá realizar diferentes ejercicios en el pizarrón y en el cuaderno de los alumnos para después dejarlos solos y que realicen la actividad.



El momento de reflexión se da cuando los niños meditan en las palabras que van formando, su escritura, significado, sonido y mensaje. (ver anexo 3)

Actividad: Juego de Basta  
Material: Cuaderno, lápiz y regla.  
Tiempo aprox: De 10 a 15 min.  
Objetivo: Relacionar las palabras con su significado, -  
en un tiempo mínimo, que ayude a reflexionar-  
sobre la semántica de las palabras.

DESCRIPCION: Se pide que los alumnos dividan con su regla una hoja de su cuaderno en 7 partes, escribiendo en la parte superior de cada división los indicadores que seleccionen como ejemplo: Nombres de persona, apellido, animal, cosa, flor o fruto, país, total. En esta columna se registrará el total de puntos obtenidos. Cada palabra vale 100 puntos, si la escribe completa y correcta, si repitió la palabra con algún compañero valdrá 50 y si no le dió tiempo de escribir pondrá 0 en la columna.

Colocados en el piso y en círculo inicia el juego.

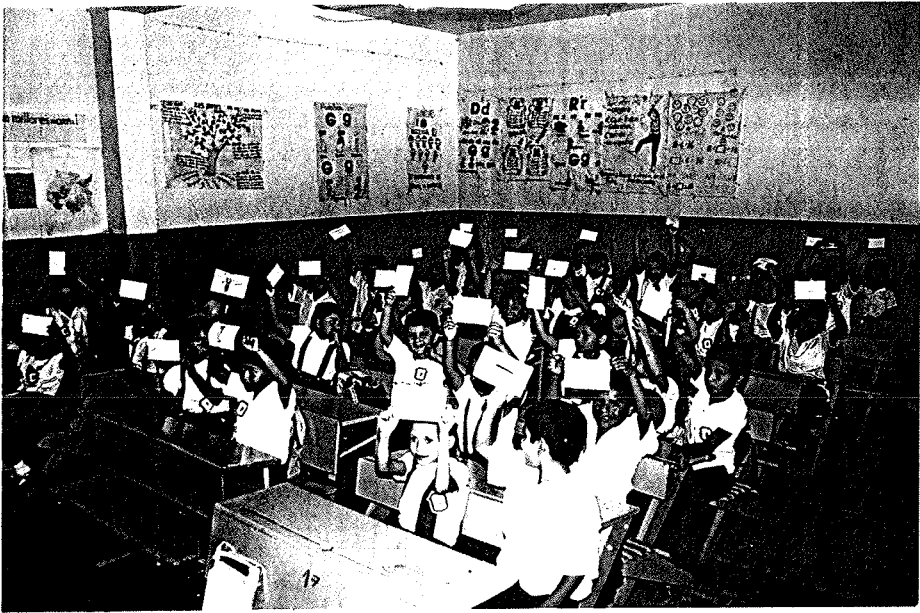
Dicta el niño que designen sus compañeros.

Nota: Lo que el niño dicta es una letra del abecedario con la que debe iniciar cada palabra de la columna. Escribe en su

cuaderno la palabra pero si otro compañero termina primero cantará la palabra "BASTA", en esos momentos todos deberán dejar de escribir, continuando a proseguir el juego el compañero que sigue a la derecha de acuerdo a las reglas del juego.

Cada jugador debe cuidar de escribir, palabras con significado, en orden y que no inventen palabras desconocidas.

El momento de reflexión es la utilización de la semántica, sintáctica, grafonética por lo usuarios. (ver anexo 4)



Elaboración de tarjetas para el diccionario del grupo

- Actividad:                   Elaboración del diccionario del grupo.
- Material:                   Tarjetas, colores, lápiz.
- Tiempo aprox:              20 min.
- Objetivo:                   Utilizar la lectura como un recurso para investigar, individual y por equipo el razonamiento de palabras y su significado.

DESCRIPCION: Cuando los niños escriben nos damos cuenta que no todos lo hacen de la misma manera, aunque se escriba el mismo texto, en cada trabajo se encuentran diferencias entre las palabras, no importando que sean las mismas, por este motivo se realizó la siguiente actividad en el grupo de tercer grado "A".

Se entrega a los niños tarjetas, en donde escriban la definición de la palabra que se invita a investigar.

Se procede a la lectura de un texto por uno de los niños del grupo, seguida en silencio por el resto del grupo.

Al concluir la lectura se realiza la pregunta ¿alguien encontró alguna palabra de difícil comprensión o todas se entienden?

Si la respuesta es afirmativa, al hecho de tener una palabra de difícil comprensión se pide a los alumnos que en la tarjeta escriban la palabra y hagan el dibujo, de un lado y por el otro que escriban su definición personal del significado de la palabra.

Ahora quien termine se va formando alrededor del salón para que muestre su tarjeta, compare con sus compañeros su palabra ahora, reúnanse por equipo buscando a sus compañeros que tengan duda en la misma palabra, discuta el significado y lo registre en su cuaderno.

Reflexione en equipo el significado investigue en el diccionario si es algo parecido o es el mismo significado.

Pregunte a sus compañeros para que les puede servir lo que significa la palabra en su vida diaria.

Coloque su tarjeta con las de sus compañeros en la caja de zapatos que servirá de diccionario para cuando necesite utilizar su significado. (ver anexo 6)

Actividad: Elaboración de adivinanzas  
Material: Una hoja de papel y un lápiz  
Tiempo aprox: 10 min.  
Objetivo: Inducir a los alumnos a la elaboración de -  
textos libres partiendo de una actividad -  
creadora.

DESCRIPCION: Los niños y el maestro forman un modelo de adivinanzas, se reparten hojas (por equipo aproximadamente 6 elementos).

A continuación anotan todas las versiones que surjan, entre ellos y las adopten como adivinanzas, dándoles una respuesta personal.

La respuesta deberá ser lógica y con significado, sin olvidar la modalidad que la respuesta presente, en letras pequeñas, para no permitir que el resto del grupo las lea a simple vista al concluir la actividad los niños deben

intercambiar sus trabajos y leer en voz alta ante el grupo, quienes determinarán cuales se toman como adivinanzas y cuales no.

El equipo que elabore más adivinanzas gana.

El momento de reflexión es la utilización de la sintáctica, por ser la sustitución de palabras y su orden.



Práctica y elaboración del juego del avión.

Actividad: Elaboración del juego del avión, en el piso, con la modalidad de los verbos.

Material: Gises de colores, marcadores de agua, materiales para tejo (fichas, piedras, semillas, etc.)

DESCRIPCION: Forme equipos de 5 niños, se reparte un gis de color para el trazo del avión, salga al patio de la escuela dibuje en colaboración, un avión escribiendo las 10 partes que conforman el cuerpo del avión según las reglas del juego.

A continuación escriba en la cabeza del avión la palabra verbos (esta actividad se puede hacer con las palabras que uno quiera o simplemente con números). Para tratar de que los niños piensen en las actividades que realizan a diario.

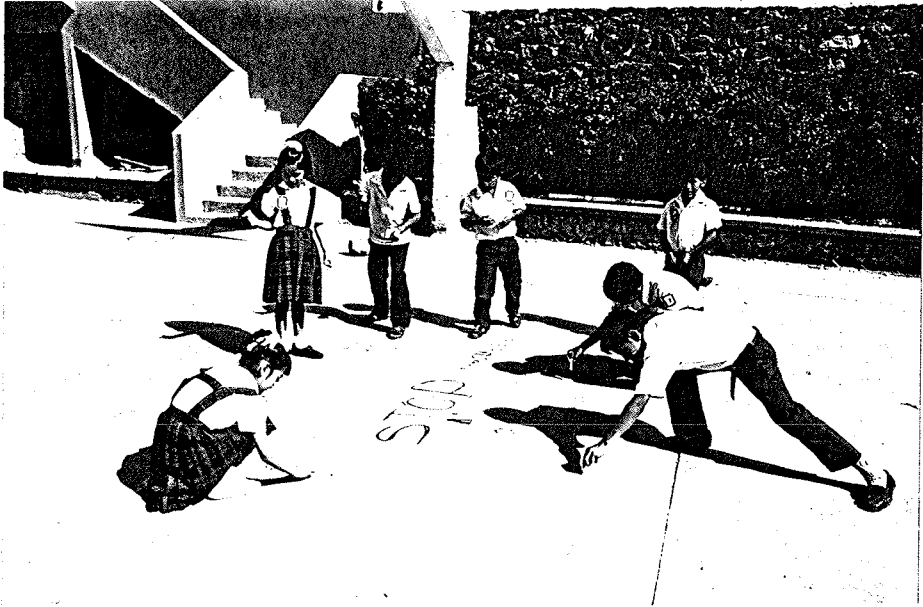
Con un marcador de agua se escriben los verbos en cada parte del avión y con otro de diferente color los números de las partes que integran el cuerpo del avión.

Inicia saltando con un solo pie, como tradicionalmente se realiza, cuando pierde se le recomienda al equipo se fije en donde se quedó continúe realizando el juego hasta participar todos los compañeros de equipo.

Gana el niño que termine primero el avión de ida y vuelta cometiendo menos errores al saltar.

En cada ocasión que pierde el niño anota el verbo que está en el cuadro al regresar al salón esta lista servirá para reflexionar sobre las acciones que implican los verbos, dibujar y redactar lo que se observa en ellos. (ver anexo 5)





Elaboración de un juego de stop. (alto)

Actividad: Elaboración de un juego de stop.  
Material: Gises de colores.  
Tiempo aprox. 20 min.  
Objetivo: Correlación ortografía con la práctica de la-  
escritura de letras minúsculas.

DESCRIPCION: Los alumnos forman un equipo con un número determinado de elementos ejemplo: (6 o 7)

Salen al patio de la escuela y trazan un círculo en el piso, dividiéndolo en tantas partes como sea necesaria, a continuación: cada niño elige un nombre determinado para tomar parte en el juego.

En esta ocasión será con nombres de frutas.

Cada elemento pone un pie en el apartado que le corresponda en el círculo se decide entre los participantes quién inicia el juego el niño que inicia declara la "guerra" en contra de los otros participantes diciendo "declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es".

Ejemplo: Manzana, uvas, naranja, etc.

El niño que tenga el nombre, mencionado gritará stop, saltando al centro del círculo o también podrá gritar "alto".

Al momento de escuchar esta exclamación se detienen los participantes, que antes salieron corriendo, el que está en el centro tiene que calcular de cuantos pasos, chicos, medianos o grandes llegará hasta el lugar que ocupa el participante más cercano.

Si llega en los pasos que él dice se le anotará una marca o como dicen los niños un hijo al participante alcanzado, en caso de fallar en la medida de los pasos el castigo es para el niño que grito "stop" o "alto" (que será el que se lleve el hijo).

Al final se hace un recuento, el participante que tenga un número mayor de hijos "pierde".

El momento de reflexión se da durante la elaboración del juego y en la práctica. (véase anexo 7)

Actividad: Familias lexicales.  
Material: Hoja blanca dividida a la mitad, lápiz, color rojo.  
Tiempo aprox: 15 min.  
Objetivo: Buscar información sobre ortografía de muchas palabras.

DESCRIPCION: "Se reparte una hoja blanca y se les pide que la doblen por mitad, escribiendo como encabezado, familias de palabras, se hace la observación que para que sean de la misma familia deben empezar con la misma letra o letras, hablar sobre cosas relacionadas (deben reconocer simultáneamente dos características: similitud sonora y su relación con su campo semántico) y se dividirá en dos partes:

1ª parte: familia elegida      2ª parte: palabras encontradas

Desarrollo de la actividad: el maestro escribe en el pizarrón las palabras que lo niños dictan procurando escribir una por cada alumno, prosiguiendo a decirles, vamos a dar inicio a la

actividad tendrán 10 minutos para buscar la familia de la palabra que escogieron, levantando su hoja tan pronto crean que ya terminaron, no importa de momento el número de palabras escritas lo que importa son los aciertos obtenidos.

Cuando los niños terminan su enlistado, pasan al frente del grupo para leerlas (semántica) y si están bien y si es correcto lo que escribieron (grafofonema) pueden entregar las tarjetas con su nombre impreso.

Pero si se equivocaron, deberán escribir en el pizarrón lo que contiene su hoja, para que ayudado por el grupo y su maestra se corrija la familia de palabras que tiene.

Evaluación de la actividad: Desde el inicio de la actividad se hace notar que no todos los niños podrán tener igual número de palabras, por lo tanto se dará mayor puntuación a quien logre encontrar más familiares de las palabras elegidas.

Al final cada niño se calificará poniendo al reverso de la hoja su calificación". (33)

-----  
(33) GÓMEZ Palacios, Margarita. Loc. cit. pág. 147 - 151.

Actividad: Sílabas perdidas.  
Material: Diferentes sílabas, una caja de cartón,  
cuaderno, lápiz.  
Tiempo aprox: 15 minutos.  
Objetivo: Formar palabras o enunciados a partir de la  
unión de diferentes sílabas.

DESCRIPCION: Se entrega a los niños sílabas, de diferentes colores con la finalidad de formar palabras y posteriormente enunciados, se indica a los participantes que pueden moverse de lugar hasta encontrar la forma de reunir las sílabas que a él convenga.

El primer equipo que termine pasará al pizarrón con su material fijándolo y permitiendo que sus compañeros le den lectura a continuación será registrado en un cuaderno, de ser posible cada sílaba estará escrita en diferente color.

Momento de reflexión, todos los niños que participen tendrán la máxima calificación en un primer momento, después ellos determinarán como les gustaría que se les calificara, una vez que reconozcan si las sílabas fueron escritas correctamente, y el significado de las mismas.

EVALUACION DE LAS ACTIVIDADES EN LA PROPUESTA:

Es importante hablar del término evaluación como una característica más del trabajo diario y no como una parte separada y ajena al proceso enseñanza-aprendizaje.

- Se considera que los instrumentos, técnicas, normas y procedimientos deben tener una organización que responda a un propósito y no a un numeral.
- Debe ser científica basada, en la observación, registro, análisis, interpretación y comprobación tanto de la participación de los alumnos como de su aprovechamiento en la construcción de pensamientos que lo llevarán a la concepción del conocimiento.
- Objetiva, por perseguir situaciones reales o evidentes que tiendan a involucrar al alumno en el rol de la evaluación grupal, por equipos o individual.
- Flexible, para que se adapte a las condiciones personales y ambientales del niño, así como a los recursos manejados.
- Permanente para que comprenda tres etapas, inicial, continua y final.

- Además que sirva de referencia (en caso de que no se haya logrado el objetivo) para reprogramar las estrategias que facilitarán al niño a adquirir y construir su conocimiento eficazmente.

- En el caso de aspectos operatorios es indudable que el maestro no puede limitarse a un número, para la evaluación.

POSIBLES RELACIONES DE LA PROPUESTA, CON PROBLEMAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CONTENIDOS DE OTROS CAMPOS:

El niño en su vida cotidiana recibe constante información proveniente de padres, amigos, familiares, vecinos y diversos medios de comunicación con relación a conocimientos de las diferentes áreas que supuestamente conocerán al ingresar a la escuela, pero esto es reflejado en el trabajo diario donde muestra su habilidad y conocimiento y nada más necesita encauzar su conocimiento mediante la maduración y formación de sus estructuras mentales que abrirán nuevas y más amplias posibilidades para efectuar acciones así como adquirir conocimientos relacionados con su vida cotidiana.

En esta propuesta se hace una relación de las diferentes áreas como son: español, matemáticas ciencias naturales, historia y geografía, que por medio de la actividad del juego se hace una interrelación de la práctica docente, entre lo que más le agrada al niño "jugar" y trabajar para alcanzar un objetivo.

Entre los juegos expuestos en esta propuesta para la adquisición de la lecto-escritura y su comunicación se presentan juegos del dominio público, que continuamente practican los niños en lugares como su casa, calle y la escuela (en la escuela sólo a la hora del recreo) en esta propuesta se sugiere, retomar juegos



populares y aprovecharlos para involucrar al niño con diferentes actividades, por ejemplo:

#### JUEGO DE BASTA

Español: Nombres de personas (utilización de nombres propios letras mayúsculas).

Ciencias Naturales: Nombres de animales y plantas.

Historia: Nombres de personajes de la historia.

Geografía: Nombres de ríos, países, capitales, etc.

Matemáticas: El valor de cada palabra y la suma de los puntos totales entre otros aspectos.

#### PERSPECTIVAS DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA:

La perspectiva de esta propuesta es alternar el aprendizaje y el juego en actividades diarias que permiten al alumno adquirir las nociones básicas de la lecto-escritura y su comunicación en su contexto.

Esta propuesta se desarrolla en el grupo del tercer grado con 33 alumnos que trabajan en forma individual y por equipo y los resultados son de momento excelentes, pero falta un segundo momento donde se espera seguir adelante con las actividades del juego, para obtener cada vez mejores resultados.

Es necesario cambiar continuamente los juegos, para no aburrir a los niños, con las mismas actividades.

En diferentes ocasiones partiendo del juego en el que están involucrados. Los niños proponen otras actividades para el mismo juego o inventan otros haciendo a un lado al que ya conocen, buscando algo nuevo.

En la presentación de las actividades de esta propuesta se han recibido sorpresas agradables por ejemplo: los niños trabajan con entusiasmo, son puntuales a clases; en su gran mayoría realizan los trabajos cambiando algunas cosas que les parecen mejores, su escritura no ha mejorado pero sí su deseo por

escribir y encausar su energía a la realización de actividades creativas.

A través de esta propuesta se han podido detectar problemas de aprendizaje de tipo psicopedagógico, que antes no se habían detectado por ejemplo: alumnos que leen pero no entienden lo que ahí se expresa, alumnos que escriben y sustituyen palabras sin darse cuenta cambiando el mensaje.

En ortografía hasta el momento se avanza tan lentamente que apenas se notan los resultados o es que se esperaba algo más sobresaliente.

Pero en el uso del lenguaje en general, se notan cambios, los niños escriben con mayor facilidad, conviven, muestran interés por las actividades diarias, inventan nuevas formas de trabajo.

### CONCLUSIONES:

El maestro hará el papel de educador con sus educandos, con el propósito de mejorar la ortografía, escribir más reflexionando sobre el uso de la lengua y su utilidad, que descubran, analicen y utilicen las estrategias que en esta propuesta se presentan, las cuales permitirán hacer un proceso evolutivo de aprendizaje, basado en su propio ritmo psicológico, social y cultural.

Se considera que los aspectos que se tomaron en cuenta en la elaboración de esta propuesta pedagógica son sugerencias para la aplicación de las estrategias con los alumnos para tratar de superar el nivel de conocimiento y aprendizaje de la ortografía deseando que se presente al niño un mundo que represente para él un sentido de apropiación del conocimiento a través del juego.

Las actividades están diseñadas: para que se vinculen al contexto cotidiano tomando en cuenta situaciones significativas con las que no se pretende descontextualizar al alumno sino por el contrario inducirlo a las actividades del juego que desempeñen el papel de alternativas para mejorar la ortografía y la comunicación en el tercer grado.

Por lo tanto se puede señalar que es necesario recurrir a estrategias olvidadas y no practicadas con el único fin de llevar al niño los conocimientos verídicos y lo más ameno posible, para que se sienta (el niño) con ánimos de asistir a la escuela y no de huir de ella.

Y qué mejor que la actividad del juego, que tanto significa con solo pronunciar la palabra.

Sobre la ortografía considerada como un problema de la sociedad actual cabe señalar que debe modificarse la visión de su análisis para reconocer en él fallas del sistema, errores de los docentes y aún escasa estimulación para el desarrollo cognitivo de la lengua escrita.

Si nos ubicamos en el terreno de las convencionalidades ortográficas aceptadas socialmente el niño está mal ya que no aprende ortografía y esto lo afecta en su comunicación con los demás.

Sin embargo, si consideramos a la ortografía como producto de un conocimiento y apropiación de la lengua al que antecede el desarrollo de conceptos mentales, es el maestro quien tiene la mayor responsabilidad pues no ha entendido el desarrollo del niño.

El juego forma parte de ese desarrollo que puede ayudar para que el niño supere problemas ortográficos siempre y cuando se tenga un conocimiento integral y un uso social de la lengua escrita.

BIBLIOGRAFIA

AXLINE, Virginia. Terapia del juego. Edit. Diana 1ª ed., México, julio 1975, pp. 383.

BALLI, Gustav. El juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica, México, 1958, pp. 221.

BARRIOS, Cristina. Periódico la Jornada, Artículo de ortografía, en la escuela primaria, 13 de octubre de 1989, pp. 22.

DE SAUSSURE, Ferdinand. Curso de lingüística general. Ed. Losada S.A., Buenos Aires, 20ª edic. 25 - VII - 1980, pp. 375.

DELVAN, Juan. Crecer y pensar. Ed. Laya, 2ª edic., México, 1987, pp. 267.

FERREIRO, Emilia y Gómez Palacios Jesús. Investigación en el área de la lengua escrita. SEP, 1ª edic. en español, México, pp. 267.

FERREIRO, Emilia y Gómez Palacios Margarita. (copiladoras) Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. 8ª edic., México, pp. 287.

GOMEZ Palacios, Margarita. Estrategias pedagógicas para superar las dificultades en el dominio del sistema de escritura. México, 1a. ed. pp. 300.

GONZALEZ, Jesús. Mi libro de ortografía. 1ª edic. en español, México, 1990, pp. 143.

MIRANDA Pacheco, Mario. La evolución psicológica del niño. Henry Wallon. Ed. Grijalvo S.A., México, 1987, pp. 201.

SEP. Propuesta pedagógica, para educación especial. pp. 197.

SEP. Haceres, quehaceres y deshaceres, con la lengua escrita, en la escuela primaria. 2ª edic., México, 1992, pp. 72.

Tiempo No. 2585, México, Una alternativa para los niños en las artes de la escritura y la lectura, 24 de marzo de 1989.

TALIZINA, Nina F. La formación de la actividad cognoscitiva de los escolares. Ed. Angeles. pp. 105.

UPN. Análisis de la práctica docente. "Antología", 1ª ed. México, 1988, pp. 221.

UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. "Antología" 1ª edic., 1988, pp. 366.



UPN. Desarrollo lingüístico y curricula escolar. 1ª edic., México, 1988, pp. 263.

UPN. Grupo escolar. "Antología", 1ª edic., México, 1985. pp. 242.

UPN - SEP. Estrategias para el desarrollo pluricultural de la lengua oral y escrita - Guía de trabajo y Antología básica. Mex., 1993, pp. 110.

UPN. Teorías del aprendizaje. "Antología" 1ª edic., México 1988, pp. 223.

¿ QUIEN VA A LA FIESTA ?



me llamo  
victor y voy  
a la fiesta con  
marta.

Yo

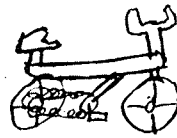
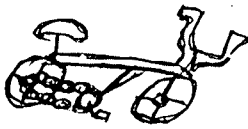
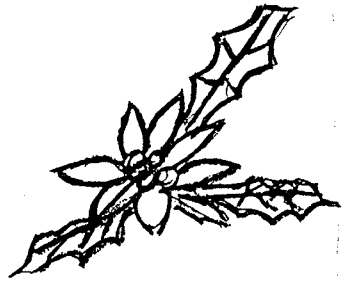
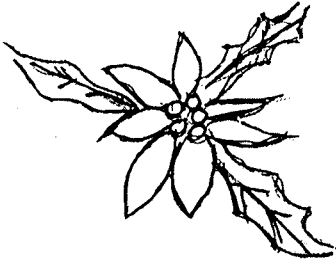
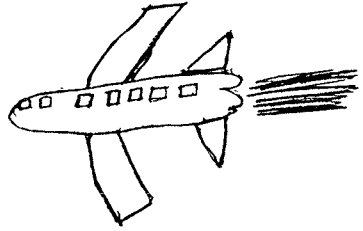
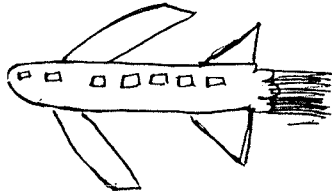


me llamo  
marta y como  
mole caldo de  
pollo y posole y  
longaniza y tacos  
de pollo y visto  
vestido y  
trabajo  
de secretaria y  
bailo y canto

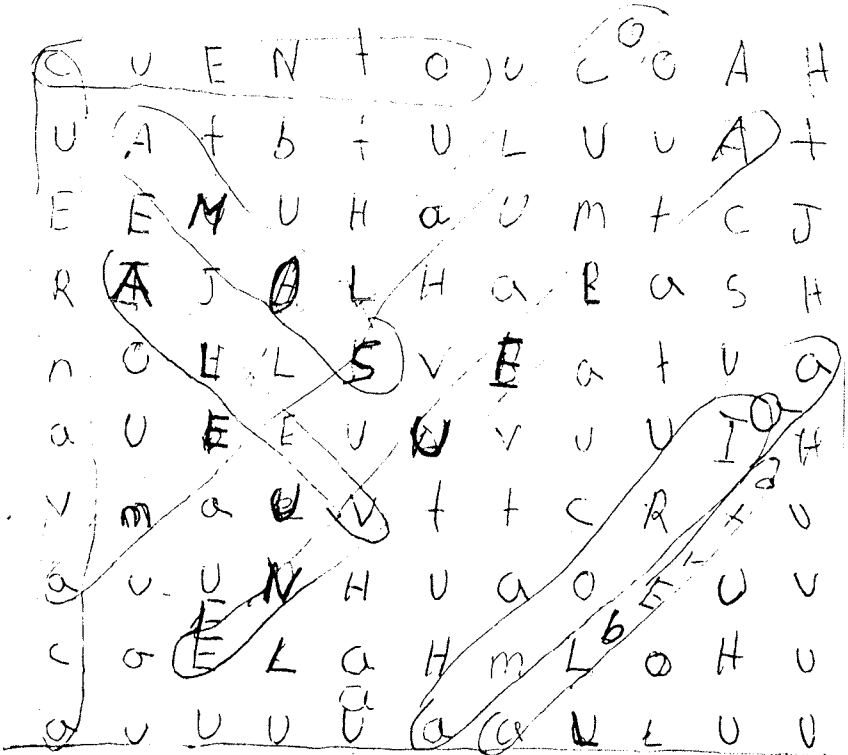
me  
llamo  
marta

M E M O R I A .

( FIGURAS HECHAS POR LOS ALUMNOS DURANTE LA ACTIVIDAD )



CRUCIGRAMA ELABORADO PARA LOS ALUMNOS DEL 3º. GRADO GRUPO "A".



CUERNAVACA  
 en vela  
 amellaico  
 Locutor  
 vela  
 amar  
 cuento  
 ALBERTO

amor  
 vamos  
 amor  
 encaminar  
 Millonario  
 encaminar  
 rico  
 vuela

JUEGO DE BASTA

Uutepec Mora 23 de Junio 1993

nombre	apellido	fruto	cosa	animal	pais	total
500	Hernández	Flores				
100	Ramírez	0	0	0	0	200
100	Beltrán	Gambille	Ventana	boca	Veracruz	550
50	100	100	100	100	100	
100	Fernando	Fernández	Fresa	Foca	Francia	600
100	100	100	100	100	100	
100	Carlos	Castaneda	caño	caballo	California	600
100	100	100	100	100	100	
100	Gerónimo	Gutiérrez	gato	gato	Guerrero	100
100	100	100	100	100	100	
						2000