



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA LECTO-ESCRITURA EN
PRIMER GRADO DE PRIMARIA”

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA
NERI FABIOLA MERINO CAMPOS

ASESORA: LIC. ESTHER HIRSCH PIER



CIUDAD UNIVERSITARIA CDMX

2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatorias

*Q Dios, por estar siempre conmigo,
tomándome de la mano
y llenándome de bendiciones.*

*Q mi madre, por darme la vida,
por sus cuidados, por su amor infinito,
por su gran ejemplo y por su existencia.
Te quiero tanto María Esther Campos Soni.*

*Q mi padre, que sería
el más orgulloso de este trabajo.
Te extraño mucho Gabriel Merino García.*

*Q ti Israel Espinoza, que me alentaste
y apoyaste para lograr esta meta.
Gracias por tanto amor y por
compartir tu vida y tus sueños conmigo.
Te amo.*

Agradecimientos:

A mis hijos, Angel y Esteban, porque a pesar de su corta edad me han enseñado que las cosas se logran con constancia, responsabilidad, trabajo y carisma. Los admiro tanto, quiero ser como ustedes. Gracias por existir.

A mis hermanas, Gabriela y Blanca, por compartir momentos inolvidables, por el apoyo incondicional y porque siempre estaremos juntas.

A mis hermosos sobrinos, Arturo, Daniela, José y Silvia, que me alegran mis días y me llenan de orgullo.

A mi prima Angelica Merino, porque me emociona que estés logrando ser una exitosa profesionista UNAM.

A mis amigas del alma, Jessica, Emilia, Vanessa y Lupita, porque son tan divertidas y únicas. Gracias por estos veintitantos años de amistad.

A mis amigas y amigos del Colegio de Ciencias y Humanidades, especialmente a Cinthya Granados que aunque siempre viene y se va, está conmigo en todo momento. Gracias también a ti Lily por tanto cariño.

A mis amigas de profesión, Nancy, Erika, Mónica, Lupita y Angeles, porque amamos nuestro trabajo y lo desarrollamos con tanto gusto. Gracias también por las porras.

A mi asesora, Lic. Esther Hirsch Pier, por su tiempo, apoyo, consejos e invaluable enseñanza. Por el amor que le tiene a su vocación y a la UNAM, mil gracias.

A mis sinodales, Lic. Susana Fernandez Salazar, porque me vio tantas veces preguntando cómo empezar con este proyecto y me animó a iniciarlo, fue imprescindible su apoyo en este proceso.

A la Lic. Roxana Velasco Perez por ser tan comprometida y analítica, tengo muy buenos recuerdos de sus clases.

A la Mtra. Ana Bertha Murow Troice, que con sus comentarios pude concretar este trabajo.

A la Lic. Flavia Yenisei Otañez Torres, por sus valiosas observaciones y sus comentarios.

Gracias a la UNAM por abrirme las puertas al conocimiento.

“Por mi raza hablará el espíritu”

¡GOYA! ¡GOYA! ¡CACHÚN, CACHÚN, RA, RA! ¡GOYA!

¡UNIVERSIDAD!

ÍNDICE

Introducción	1
Capítulo I. Antecedentes y situación actual de la lectoescritura	3
1.1 Antecedentes de la lectoescritura	3
1.2 La lectoescritura en la primaria en México	5
1.3 Propósitos del primer grado respecto a la lectoescritura	6
1.4 Los principios de desarrollo de la lectura y escritura	8
1.5 La escuela como espacio de construcción de la lectura y escritura	10
1.6 Los conocimientos previos de los niños acerca del lenguaje	11
1.7 Los procesos constructivos de apropiación de la lectura	12
Capítulo II. Métodos de la lectoescritura	16
2.1 Proceso de adquisición de la escritura	16
2.2 Didáctica para la enseñanza de la lectoescritura	18
2.3 Métodos sintéticos-silábicos	19
2.3.1 Modelo alfabético	20
2.3.2 Modelo silábico	21
2.3.3 Modelo fonético o fonemático	23
2.4 Métodos analíticos-globales	25
2.4.1 Modelo de palabras normales	26
2.4.2 Modelo global	26
2.5 Método mixto o ecléctico	29
Capítulo III. Desarrollo del niño de 6 años	31
3.1 El crecimiento físico y la maduración	31
3.2 Teorías del desarrollo humano	35
3.3 Teoría psicoanalítica	35
3.4 Teoría de Erikson	37
3.4.1 Las ocho etapas del desarrollo humano	37

3.5	El niño de seis años según la teoría psicosocial	41
3.6	El desarrollo cognoscitivo	42
3.7	Teoría de Piaget	42
3.7.1	Etapa preoperacional	45
Capítulo IV. El juego como estrategia en la educación		48
4.1	Concepto de juego	49
4.2	Teorías relacionadas con el juego y el aprendizaje	51
4.2.1	El juego según Wallon	51
4.2.2	El juego según Piaget	53
4.2.3	El juego según Vygotsky	56
4.2.4	El juego según Bruner	57
4.3	El juego en la educación	58
4.4	El aprendizaje basado en juegos o game- based learning	60
4.5	El juego educativo	63
Capítulo V. Juegos didácticos que apoyan la lectoescritura		66
Propuesta		79
Conclusión		94
Referencias bibliográficas.		98
Anexos		99

Introducción

La lectura y la escritura son la base del conocimiento, de ahí la importancia de su adquisición. Los niños que ingresan a la primaria, tienen el deber de aprender la lengua escrita para comunicarse.

Esta práctica constituye uno de los principales objetivos que tiene la educación básica, por eso, es de suma importancia que el proceso de adquisición sea agradable, no importando qué tipo de método utilice el profesor para la enseñanza de ésta.

Lo que pretendo con este trabajo es argumentar que el juego educativo puede ser utilizado como estrategia para apoyar el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura, porque de esta manera se estimula al niño a continuar aprendiendo y tener una buena actitud ante el conocimiento.

El juego es una actividad primordial en los primeros años de vida y aunque con los años se deja de llevar a cabo con tanta regularidad, en realidad no es una práctica meramente de la infancia. Los adultos podemos seguir disfrutando de esta actividad utilizando diversos tipos de juegos, como los de mesa, los mentales, de video, entre otros, que pueden ser diferentes a los que practicábamos de pequeños pero que también nos proporcionan entretenimiento.

El objetivo del juego, a cualquier edad, siempre será el de pasar un momento agradable, es por eso que sugiero que el juego tenga un papel importante en el trabajo del maestro, sobre todo en la enseñanza de la lectura y de la escritura, con el fin de estimular a los niños y lograr que conciban el aprendizaje como algo natural, divertido y necesario.

El juego es una estrategia en la que pueden participar todos los niños del mismo grado, aunque tengan diferente nivel en la lectoescritura, éste les será de gran utilidad a los que van “atrasados” y reforzará los conocimientos de los que están aprendiendo o ya saben leer y escribir.

El juego tiene una función fundamental en las actividades de los niños, por eso es necesario que los docentes consideren el juego como parte de las prácticas de los alumnos, y de esta manera, apoyar el aprendizaje.

En este trabajo, primero hablaré sobre los antecedentes y la situación actual de la lectoescritura, además analizaré los objetivos que tiene la materia de español dentro de la RIEB.

Después mencionaré algunas de las metodologías que existen para enseñar a leer y escribir. El docente encargado de dirigir la enseñanza de la lengua escrita, debe considerar los diferentes métodos, conocer las ventajas y desventajas de cada uno y lograr adecuarlos a las necesidades de aprendizaje que tengan sus alumnos.

También hablaré sobre el proceso de desarrollo que viven los niños que ingresan al primer grado de primaria, esto con el objetivo de conocer los aspectos físicos y mentales que intervienen en el proceso, así como saber si el desarrollo físico o mental con el que cuenta el niño es el adecuado para obtener el aprendizaje de la lectoescritura.

Será en el cuarto capítulo donde hablaré del juego pedagógico, tomando en consideración, algunas concepciones que han tenido algunos teóricos sobre el juego, como Henry Wallon, Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner.

Por último presentaré una propuesta que puede servir de apoyo al docente que tiene en sus manos la gran labor de enseñar a leer y escribir. La propuesta tiene como objetivo introducir en una secuencia didáctica diferentes juegos educativos que ayuden a lograr la meta establecida en la planeación.

Capítulo I. Antecedentes y situación actual de la lectoescritura

Leer y escribir son herramientas que garantizan el acceso a la información, gracias a estas actividades los individuos pueden seguir aprendiendo día con día.

Vivimos inmersos en una sociedad que continuamente genera y transmite información de diversos temas, es por eso que surge la necesidad de desarrollar la lectoescritura a una temprana edad. Leer y escribir son actividades complejas que deben garantizar el desarrollo de nuevos conocimientos haciendo uso del lenguaje, el análisis y la reflexión de lo que se lee y se escribe.

La lectoescritura debe ser introducida en los niños de manera motivante y haciendo entender a los alumnos la importancia que tiene esta práctica. Deben comprender que esta actividad les va a permitir comunicarse y desenvolverse adecuadamente en su entorno social.

Resulta importante hablar sobre la utilidad de la lectoescritura, pero también es necesario recordar lo que representó la comunicación escrita en las primeras civilizaciones y lo que sigue generando en la sociedad moderna. En este primer capítulo se hablará sobre los antecedentes de la lectoescritura, pero sobre todo, se analizará lo que pretende el programa de la SEP respecto a esta actividad.

1.1 Antecedentes de la lectoescritura

La lectura y la escritura han estado presentes en la sociedad desde hace varios siglos, son parte fundamental del desarrollo intelectual del hombre.

Es la escritura y su codificación lo que marca el paso de la prehistoria a la historia. Se reconoce a las primeras sociedades como civilizaciones, después de que lograron comunicarse y transmitir sus conocimientos por medio de la escritura.

Gracias a la lectoescritura hubo un gran avance en la sociedad. Les permitió vivir mejor, pues transformaban y usaban la naturaleza a su conveniencia llevando a cabo acciones que habían dejado escritas sus antepasados y después dejando un referente a las siguientes generaciones.

La lectoescritura en un primer momento dependía de los códigos usados dentro de la misma civilización, con el paso del tiempo y mientras las civilizaciones dominantes se expandían, las personas que eran conquistadas aprendían a codificar nuevos símbolos. El latín, por ejemplo, que es la base del español, fue difundido por la civilización romana, los pueblos a los que dominaba tenían que aprender a comunicarse de forma oral y escrita con esta lengua.

La lectura y la escritura en un tiempo fueron exclusivas sólo para personas que pertenecían a castas privilegiadas, de hecho, la lectoescritura les permitía formar parte de una élite reconocida.

“La lectoescritura se desarrolló en comunidades fijas o estables. Necesitó de intensa interrelación humana y precisó de un lenguaje oral muy desarrollado en la comunidad donde aparecía”.¹

La lectoescritura posibilita la obtención del conocimiento, el bienestar personal y el desarrollo intelectual del ser humano, permite crear una reflexión crítica y tomar decisiones fundamentadas. Con ella adquirimos infinidad de conocimientos, por eso es de gran importancia que su adquisición empiece desde los primeros años del niño.

En la mayoría de los países y valiéndose de las investigaciones que se hacen, se sabe que los niños a partir de los seis años tienen la madurez y el desarrollo intelectual para la adquisición de la lectoescritura, es por eso que a esta edad se sugiere ingresen a la educación primaria. Sin embargo, esto no es una regla porque hay niños que pueden aprender a leer antes o después del primer grado.

¹ Gonzalez Palomo, Norma. *Estrategias de lectoescritura*, [en línea]. Enero 2013. [Fecha de consulta: 03 de septiembre de 2015]. Disponible en: < estrategiaslectoescrituras1c.blogspot.mx/2013/01/antecedentes-de-la-lecto-escritura.html >.

El niño se va familiarizando con la lectoescritura de diversas maneras, como cuando tiene y analiza un libro que sólo muestra imágenes, también con las veces que sus padres le leen cuentos para que se entretenga, cuando ve a sus familiares o personas que están a su alrededor leyendo y cuando traza garabatos simulando que está escribiendo su nombre. Todas estas acciones favorecen la adquisición de la lectoescritura.

El lenguaje por supuesto juega un papel preponderante en el desarrollo de la lectoescritura:

“El ser humano al interactuar con su alrededor tiende a desarrollar uno de los principales elementos básicos para aprender a leer y a escribir, este es el lenguaje, ya que a través de éste se va desarrollando la capacidad para adquirir habilidades, conocimientos, destrezas y actitudes, etc. útiles para poder sobrevivir como ser intelectual y actuar en beneficio tanto personal como social”.²

El lenguaje y la lectoescritura son la base del conocimiento y éste es el que abre la puerta al bienestar social, por eso desde hace varios años se busca la eficacia en las escuelas, para garantizar que las personas adquieran y desarrollen competencias que incrementen su nivel de vida.

1.2 La lectoescritura en la primaria en México

En México la educación es impartida y regulada por la Secretaría de Educación Pública. Esta institución es la encargada de hacer cumplir el artículo tercero de nuestra constitución.³

² Robles Sosa, Araceli. *Evaluación de las técnicas didácticas que utilizan los docentes de la escuela Gregorio N Chávez para la enseñanza de la lectoescritura en los niños de 1er grado de educación primaria*, [en línea]. Diciembre 2005. [Fecha de consulta: 05 de septiembre de 2015]. Disponible en: <<http://tecnicasdelectoescritura.jimdo.com/antecedentes-de-investigaci%C3%B2n/>>.

³ **Artículo 3o.** Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado –Federación, Estados, Distrito Federal y Municipios–, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias.

La educación básica consta de tres niveles, preescolar, primaria y secundaria. Es en la primaria donde se da la adquisición de la lectoescritura. Acuden a ella niños desde los seis años de edad.

En el 2009 la SEP empezó una reforma de sus planes y programas en la escuela primaria, ésta se fue implementando de manera gradual. La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) tiene tres propósitos en general, la transformación del currículo, la articulación de la educación básica y la modificación de las formas de organización del magisterio.

La RIEB busca garantizar que la educación que se imparta sea de calidad y desarrolle competencias en los individuos.

1.3 Propósitos del primer grado respecto a la lectoescritura

El proceso para poder leer y escribir, se va adquiriendo de manera gradual. En un primer momento, se desconoce la relación que existe entre la escritura y la oralidad, los niños identifican que para escribir se necesitan signos y que para escribir un nombre debe existir una variedad de letras, también pueden identificar que un mismo símbolo tiene un solo significado o interpretación y que este no puede ser cambiado. Es decir, saben que a cada signo le corresponde una interpretación propia que siempre es la misma. Es por esta razón que se pone al niño en contacto con actividades de lectura desde el primer bloque, para brindarles la oportunidad de analizar y reflexionar sobre la lengua escrita y es de esta manera como inicia el proceso de alfabetización en el primer grado.

En la educación primaria, la materia de español es la que se enfoca a la enseñanza de la lectura y escritura, y tiene como propósitos:

- *Que los alumnos participen eficientemente en diversas situaciones de comunicación oral.*

- *Lean comprensivamente diversos tipos de texto para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.*
- *Participen en la producción original de diversos tipos de textos.*
- *Reflexionen consistentemente sobre las características, funcionamiento y uso del sistema de escritura (aspectos gráficos, ortográficos, de puntuación y morfosintácticos).*
- *Conozcan y valoren la diversidad lingüística y cultural de los pueblos de nuestro país.*
- *Identifiquen, analicen y disfruten textos de diversos géneros literarios.* ⁴

Específicamente en el primer grado de educación primaria, la enseñanza de la materia de español tiene como fin:

*“la adquisición del sistema de escritura, requisito indispensable para que los niños puedan leer y escribir”*⁵

Los aprendizajes que obtendrán en esta materia serán básicos y *“permitirán a los niños ser autónomos para seguir aprendiendo”*⁶

Se sugiere que los niños tengan contacto con textos escritos, para que ellos mismos descubran la importancia que tienen estos textos en la comunicación. Los alumnos se darán cuenta que leyendo se pueden divertir, emocionar, aprender, entretener, etc. El plan de estudios sugiere que se promueva en los alumnos su formación como lectores y escritores desde el primer ciclo escolar.

En el primer grado el objetivo más importante es el aprendizaje de la lengua escrita, la lectura y el desarrollo de la expresión oral, esto tiene como fin, que el niño logre comunicarse de manera apropiada. El alumno debe aprender a leer y escribir adecuadamente, para esto, los docentes deben tener claro el concepto de lectura y escritura, de ello dependerán sus actividades de planeación.

El libro del maestro del año 2011 especifica estos dos conceptos:

⁴ *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica primaria.* SEP, México, 2011. Pág.16

⁵ *Español. Libro para el maestro. Primer grado.* SEP, México, 2014. Pág. 7

⁶ *Ídem*

“Leer significa interactuar con un texto, comprenderlo y utilizarlo con fines específicos.”⁷

“Escribir no es trazar letras, sino organizar el contenido del pensamiento para que otros comprendan nuestros mensajes.”⁸

La enseñanza de la lectoescritura no se queda meramente en el trazo o lectura de letras, sino en la intención que tienen estas en la comunicación. El aprendizaje de la lectoescritura debe tener en cuenta, la comprensión de lo que se escribe y lo que se lee. Siempre que se esté ejerciendo la lectoescritura, será con la intención de comunicar algo.

Cabe mencionar que los maestros de primer grado se enfrentan a recibir en sus aulas a niños con diferentes niveles de conceptualización o que se encuentran en diferentes etapas de la lectoescritura. Esta heterogeneidad al principio del ciclo escolar es una dificultad, ya que mientras unos niños llegan leyendo y expresándose correctamente, otros niños se encuentran en etapas precarias de la lectoescritura o con graves problemas de lenguaje. Es por eso que, el maestro debe realizar una evaluación diagnóstica y con ella, podría establecer un perfil del grupo para hacer una planeación de su trabajo. Esto con el fin de que todos los alumnos logren los aprendizajes esperados que el grado establece, para que al final del ciclo escolar hayan adquirido el sistema de escritura.

Es imprescindible que los maestros se ayuden entre ellos, que compartan las características que tiene su grupo para trazar, con ayuda de todos, una ruta de mejora que los lleve a cumplir los objetivos del grado.

1.4 Los principios de desarrollo de la lectura y escritura

La escuela es un parteaguas dentro de la sociedad, es la incubadora donde se siembra la semilla del conocimiento y es fácil destacar que, el futuro de una nación dependerá directamente del tipo de educación que se imparta en dicho país, puesto

⁷ Libro del maestro, primer grado. SEP, México, 2011. Pág.68

⁸ Ídem

que se transmiten conocimientos para mejorar el desarrollo y funcionamiento de nuestra sociedad.

La lectoescritura además de utilizarse como medio de comunicación, también debe considerarse como herramienta para lograr formar una persona con valores y que pueda convivir dentro de la sociedad, porque por medio de la información una persona va conociendo sus derechos, obligaciones y la forma correcta de conducirse por la vida.

Las asignaturas dirigidas a promover la convivencia y el desarrollo personal son, Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística. Cada una de estas asignaturas tiene sus propios objetivos, competencias y programas.

El autoconocimiento se va fortaleciendo por medio de la materia de Formación Cívica y Ética, la cual sugiere situaciones hipotéticas en las que el alumno mediante la retrospectiva indaga cómo reaccionaría ante una determinada situación, esto le permite tener una perspectiva amplia sobre sus valores, reconoce qué criterios puede seguir para tomar decisiones y se cuestiona si se encuentra preparado para afrontar las consecuencias de algunos actos que no toma con responsabilidad. Esta materia se encuentra enfocada a la dimensión individual pero también social.

Las materias de Educación Física y Educación Artística, proponen actividades que requiere del trabajo en equipo y que fomentan la creación de acuerdos con todo el grupo. Estas asignaturas se centran en los niños, tanto en su dimensión personal como social, así que son fundamentales para contribuir al desarrollo pleno del alumnado. Incluyen el manejo de sensaciones, percepciones y emociones, a través de la motricidad, las artes, el juego y de la interacción con los demás, en un proceso de maduración que lleva al autoconocimiento, la construcción de la imagen corporal, la exploración y desarrollo del potencial, así como el reconocimiento de las limitaciones y la autoestima.

Estas materias no dejan de lado la lectoescritura, en los libros de texto hay diversas actividades que deben realizarse a través de textos. Actividades que van desde escribir un reglamento, hasta leer una fábula y dar su opinión de forma oral y escrita. Los docentes deben generar que los niños escriban textos productivos y proporcionarles libros que además de favorecer el conocimiento, los haga reflexionar y les deje una enseñanza para ser mejores personas.

Los niños de seis años son personas moldeables, que se adaptan a cualquier ritmo y modo de trabajo, es por ese motivo que los docentes deben hacer lo posible para que además de enseñarles letras y números, puedan generar en ellos normas de convivencia que los lleven a ser mejores personas.

1.5 La escuela como espacio de construcción de la lectura y escritura

De acuerdo con el libro ABC de la Reforma Integral de la Educación Básica, se establece que la educación básica es indispensable, porque gracias a ella se logra una mejora en las competencias de los niños y niñas que contribuyen al desarrollo de una sociedad estable, con principios y conocimientos adecuados para edificar y cambiar las bases de los dogmas dentro de la sociedad. Por medio de la educación básica los alumnos se desarrollarán como adultos capaces de resolver problemas fácilmente, mejorarán sus condiciones de vida, aprovecharán la tecnología para beneficio colectivo y adquirirán la capacidad para desarrollarse de manera grupal e individual.⁹

La RIEB se basa en la generación de competencias. *“Una competencia implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)... .. pone en práctica conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas.”*¹⁰

⁹ Cfr. ABC de la Reforma integral de educación básica, nivel primaria. Santillana, Mexico. Pág.9

¹⁰ Programas de estudio 2009. Primer grado. Educación básica. Primaria. SEP. México, 2009. Pág. 11

Con este modelo basado en competencias, se pretende que el alumno haga uso de la lectura, escritura y la expresión oral para comunicarse, participar socialmente y actuar de manera correcta dentro de la escuela, la comunidad y su ámbito familiar

1.6 Los conocimientos previos de los niños acerca del lenguaje

El programa de español incluye *“actividades para que los niños analicen varios aspectos del lenguaje escrito, como la relación sonoro-gráfica, algunos elementos de ortografía, puntuación y concordancia, entre otros. El análisis se promueve como respuesta a una necesidad surgida de la interacción del niño con la lengua escrita, bien sea porque su texto va a ser leído por un compañero o porque va a ser publicado”*.¹¹ En cualquier caso, se parte de que el texto escrito tiene un destinatario.

Respecto a la ortografía, *“se da oportunidad para que los niños exploren y comparen las distintas posibilidades de escribir con una u otra letra. Sin embargo, se les pide confrontar su decisión con algún modelo de escritura convencional”*.¹² Es importante que antes de que el profesor le corrija una palabra al niño o le diga que está mal escrita, lo haga buscar en un texto, en un libro, en una revista o en un diccionario la misma palabra y le pida que identifique en qué se equivocó para después escribirla correctamente.

Hay diferentes formas de trabajar la ortografía señalando los modelos convencionales de la escritura. Por ejemplo, el profesor podría escribir en el pizarrón un texto corto donde se utilicen verbos determinados, puede ser volar para el uso de la *v* o el verbo barrer para la *b*, la oración podría ser la siguiente, “La pequeña Laura empezó a barrer el patio y vio volar un lindo pájaro.” El profesor deberá hacer énfasis a los niños sobre la correcta escritura de estos dos verbos y señalarle que todas las palabras que se generen de ellos, se deberán escribir casi de la misma manera, como puede ser: barrerá, barrió, barrieron, barrimos, barriste, voló, volará, volaron,

¹¹ *Español. Libro para el maestro. op. cit. Pág.13*

¹² Ídem

volaste, vuela, volamos, etc. El maestro podría hacer dictados, crucigramas, sopa de letras utilizando estas palabras.

De igual manera los niños deben conocer los signos de puntuación, por ejemplo, cuando sea capaz de estructurar una oración, el profesor debe señalarle que es importante escribir el punto para terminar con esa idea y poder continuar con otra. También se les debe señalar que cuando se requiere numerar algo, se deben usar las comas, en fin, desde un principio al niño se le debe enseñar cómo organizar un texto. Los aspectos gramaticales más avanzados se ven en los grados posteriores.

Los contenidos de español, proponen que los niños investiguen sobre sus costumbres, la historia de su comunidad, busquen y lean fábulas, leyendas, cuentos, trípticos, etc. Promueve que los alumnos se conviertan en lectores de poemas, noticias, artículos científicos y otros tipos de textos, pero además, sugiere que todo lo leído lo compartan con los demás, ya sea de forma oral o escrita.

Se hace uso de los libros del rincón, *“esta colección incluye una gran variedad de materiales: enciclopedias, cuentos, cancioneros, libros de ciencia para niños, recetarios, poemas, leyendas, tarjetas con imágenes y muchos otros”*.¹³ Es importante que el docente seleccione libros de acuerdo a las características o gustos del grupo. Los libros del rincón son un recurso importante para el maestro y una fuente de información para los niños, a quienes les permitirá conocer leyendas, entender fábulas, ampliar un tema tratado en clase, entretenerse o divertirse.

1.7 Los procesos constructivos de apropiación de la lectura

Cuando el niño o la niña aprenden a escribir y a leer, se vuelven autónomos y tienen la opción de buscar más información en diversos textos. Por ejemplo, cuando un niño tenga dudas sobre un tema o pregunte algo, lo ideal sería que el profesor no le diera

¹³ Ibídem, pág. 14

la respuesta sino que le proporcionara un libro, revista o texto donde pueda encontrar la solución a su interrogante. Siempre será importante que el docente acompañe y guíe al alumno en este proceso, de esta manera hará funcional la lectura.

La lectura y su comprensión son la base de todas las materias. Es importante que el docente conozca, aplique y fomente en sus alumnos diversas estrategias de prelectura y de lectura para lograr que el alumno logre la metacompreensión de un texto.

Una estrategia es definida como el *“arte de coordinar las acciones y de obrar para alcanzar un objetivo.”*¹⁴ Entonces podemos entender, que las estrategias de lectura nos van marcando el camino que nos llevará a lograr la comprensión de un texto.

*“Un componente esencial de las estrategias es el hecho de que implican autodirección, la existencia de un objetivo y la conciencia de que ese objetivo existe; además de autocontrol, es decir, la supervisión y evaluación del propio comportamiento en función de los objetivos que lo guían y la posibilidad de imprimirle modificaciones cuando sea necesario.”*¹⁵

El docente debe fomentar en los alumnos, las diversas estrategias de lectura que existen. A continuación nombraré algunas.

- Muestreo. Es cuando el lector ve solo algunas palabras del texto u observa imágenes y las relaciona para tratar de saber de qué trata el contenido.
- Predicción. Se utiliza cuando alguien trata de predecir el final de una historia, la continuación de una carta, o sucesos que puede deducir, en base al uso de la lógica que proviene del contacto que el lector ha tenido con el mundo.
- Anticipación. Mientras más conocimiento tenga un lector sobre conceptos relativos a temas específicos, podrá anticiparse a ideas que se vayan presentando, incluso puede saber qué palabra conectará con la última que haya leído.

¹⁴ Larousse. *Diccionario básico*. Ediciones Larousse infantil, 2011. Pág. 122

¹⁵ Solé, Isabel. *Estrategias de lectura*. Graó, Madrid, 1998. Pág. 69

- Confirmación y autocorrección. Es cuando el lector ha formado alguna anticipación sobre el texto y llega el momento de verificar si lo que aparece en el texto coincide con lo que él pensaba. Si es correcta, solo se confirma la idea previa, por otra parte si está equivocada, el lector tiene la oportunidad de rectificar.
- Inferencia. Es cuando se interpreta algo que el autor quiere decir al utilizar frases ambiguas. Se da un sentido claro a lo que se está leyendo y que por sí solo no se entendería.
- Monitoreo. Se trata de una autoevaluación de la comprensión del texto, puesto que se hace la lectura, se saca una conclusión intrínseca sobre lo leído y se vuelve a leer el texto para crear significados.
- Audición de lectura. Es cuando se escucha una lectura por parte del docente o por lectores competentes y de esta manera se aprende a entonar un texto de manera adecuada. Al seguir en sus libros la lectura, los niños van reconociendo las características del sistema de escritura.
- Lectura guiada. Sucede cuando el docente hace algunos cuestionamientos ocupando cualquiera de las estrategias anteriores, para incentivar al alumno a descubrir y medir qué tanto ha entendido del texto. Esta estrategia tiene como finalidad enseñar a los alumnos a formularse preguntas mientras está leyendo.
- Lectura compartida. Es un trabajo en equipo, uno de los participantes funge como guía, el guía realiza ciertas preguntas ya sea brindadas por el mismo docente o por él mismo, para posteriormente poderlas contestar en base a lo comprendido en el texto.

- Lectura comentada. Es también por equipos, los alumnos hacen comentarios o dan sus opiniones de manera espontánea mientras leen o cuando terminan la lectura.
- Lectura independiente. Los niños, motivados por sus propios gustos e intereses, escogen libremente el texto que leerán.
- Lectura en episodios. Son lecturas de contenido extenso que se van leyendo por partes, para crear suspenso e intriga. Los niños con esta lectura, se sienten motivados a que llegue el momento de continuar con la historia.

Las diferentes estrategias de lectura deben tomarse en cuenta para lograr la comprensión de lo que se lee.

Después de este análisis en cuanto a los antecedentes y situación actual de la lectoescritura, se puede asegurar que no es una actividad simple. No se trata de una codificación y decodificación de símbolos. La lectoescritura debe responder a una serie de competencias que dejen un beneficio al alumno, a la sociedad y al medio ambiente. Se debe trabajar la lectoescritura mediante actividades que le interesen al estudiante y que responda a sus necesidades.

Para lograr la adquisición de la lectoescritura, el docente debe hacer uso de uno o más métodos, los cuales abordaré en el siguiente capítulo.

2 Capítulo II. Métodos de la lectoescritura

La enseñanza de la lectoescritura se debe hacer de forma gradual y metódica. Un método nos asegura el orden que debe llevar una actividad, así como el camino, técnicas y estrategias que debemos seguir para lograr un fin.

Existen diferentes métodos para enseñar a leer y escribir, todos ellos tienen como fin, guiar al docente en esta labor tan importante que cambiará, de manera significativa, la vida escolar del alumno.

2.1 Proceso de adquisición de la escritura

Antes de empezar con la enseñanza de la lectoescritura, es necesario que el docente identifique el nivel de escritura con el que egresaron del preescolar sus alumnos, este diagnóstico servirá para determinar las estrategias de enseñanza que utilizará el maestro y para propiciar la movilización de saberes. De esta manera se respetan los “tiempos” de cada alumno y se evita homogenizar al grupo en un principio.

Emilia Ferreiro y Ana Teberosky en el libro *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*, escrito por ellas en 1979, distinguen cinco niveles de escritura en los niños no escolarizados.

En el primer nivel, el niño trata de imitar las grafías que observa y traza líneas rectas u onduladas al tratar de escribir algo. Utiliza el dibujo como medio de escritura. Aparecen en sus esbozos de escritura letras y números, y las combina al querer expresar algo. En éste nivel surge la hipótesis silábica, ya que a una grafía el niño le da el valor de una sílaba. La escritura es global y no es analizable.

En el segundo nivel, el niño identifica algunas letras que forman una palabra y las combina al querer escribir. En esta etapa utiliza un mayor número de grafías, más definidas y próximas a las palabras. Puede ser que el niño ya reconozca las letras que van en su nombre propio y pueda escribirlo utilizando algunas de ellas. La

escritura todavía no es analizable en sus partes, sino que es entendida en su totalidad. En este nivel surge la hipótesis alfabética, donde algunas letras poseen valor silábico sonoro.

En el tercer nivel surge la hipótesis silábica, aquí el niño ya atribuye un valor sonoro a cada grafía. Todas las letras para él equivalen a una sílaba, también puede ser que una letra le represente dos palabras diferentes, por ejemplo AT podría representar tanto GATO como PATO. Las vocales adquieren un valor fonético estable. Surge entonces la hipótesis alfabética. La escritura sigue siendo analizable en esta etapa, de forma global.

En el cuarto nivel, se da la transición de la hipótesis silábica a la hipótesis alfabética, el niño trabaja con las dos hipótesis a la vez. Al escribir, pareciera que omite letras, pero en realidad no se trata de un error, sino que el niño está tratando de conservar la primera hipótesis dando valor a una letra como si fuera una sílaba. Por ejemplo, puede escribir “CSA” en lugar de “CASA”, el niño le da el valor sonoro a la “C” como si fuera una sílaba. Será el medio social y escolar el que lo ayudará en esta transición. *“Es un periodo de investigación entre el nombre de la sílaba y la representación fonética de las letras”.*¹⁶

En el quinto y último nivel se constituye la escritura alfabética. El niño sabe qué sonido le pertenece a cada letra y escribe la palabra con las grafías necesarias.

A partir de la identificación del nivel de escritura con la que llegan los niños al primer grado de primaria, el profesor determinará las estrategias que implementará en el salón de clases.

¹⁶ Giménez, Paula Valeria. *Terminología conceptual para docentes de nivel inicial*. Dunken, Buenos Aires, 2014. Pág. 81

2.2 Didáctica para la enseñanza de la lectoescritura

Aprender a leer y escribir es un proceso cognitivo que se desarrolla a lo largo de la vida, uno de los retos del profesorado es que los estudiantes puedan tener acceso al mundo de la lengua escrita de la manera más fácil y provechosa, haciendo uso de uno o varios métodos de enseñanza.

Es importante que el profesor elija las estrategias adecuadas a implementar, de acuerdo al contenido, y a las características del niño, tomando en cuenta las necesidades de aprendizaje que tiene el alumno. El docente debe mantenerse actualizado, para tener conocimiento de modelos de enseñanza de vanguardia que pueda utilizar para lograr sus objetivos.

En el Plan y programa de Educación Primaria 2011 se señala que la adquisición de la lectoescritura se lleva a cabo en tres etapas, en la primera, los niños aprenden a diferenciar una grafía de un dibujo, en la segunda, el niño comprende que para comunicar algo debe utilizar cierta cantidad y combinaciones de letras y en la última, se reconoce que las letras tienen sonidos. Sin embargo, el Plan no sugiere algún modelo de enseñanza, ni establece metodología para la enseñanza de la lectoescritura, dejando al maestro la responsabilidad y la libertad de utilizar el modelo que considera adecuado para sus alumnos.

Gracias a la propuesta psicolingüística del Plan de estudio, las estrategias para intervenir en la enseñanza, se adaptan a las necesidades de los alumnos, y es el maestro quien elige la forma de trabajar en base a las necesidades que se presentan. El propósito de estas estrategias es la de formar lectores y escritores que empleen adecuadamente el lenguaje para comunicarse.

En cuanto a las metodologías para trabajar la lectoescritura, se encuentran tres grandes corrientes. Los métodos¹⁷ sintéticos o silábicos, los métodos analíticos o globales y los métodos mixtos, los cuales describiré a continuación.

2.3 Métodos sintéticos-silábicos

Los métodos sintéticos son aquellos que parten de elementos simples, como grafemas, fonemas, sílabas, etc. y que tienen como objetivo, que el niño vaya conociendo o adquiriendo estructuras más complejas, como las oraciones, frases o textos. Estos métodos parten de lo particular a lo general y dan mayor importancia a los procesos de decodificación.

Con estos métodos el alumno comienza por memorizar las letras, su sonido, las sílabas y después llegan a identificar palabras y oraciones. Son muy usados en la práctica de iniciación de la lectura y desarrollan estrategias visuales, de imitación o repetición de sonidos, de reproducción de letras y además se ejercita la memoria.

Los docentes, al implementar estos métodos en el aprendizaje de la lectura, llevan a cabo la siguiente metodología:

1. *“Estudio analítico de vocales y consonantes y es frecuente asociarlas respectivamente, a una representación gráfica de algún objeto familiar que empiece por la letra que se está enseñando. En esta primera etapa, adquiere especial importancia la discriminación e identificación de las letras.*
2. *Combinación de las letras entre sí para formar las sílabas.*
3. *Identificación de las palabras que han sido formadas a través de la unión de las sílabas aprendidas, poniéndose especial énfasis en la significación de las palabras.*
4. *Se introduce la lectura oral de pequeñas frases que han sido formadas a partir de la relación y significación de las palabras entre sí.”¹⁸*

¹⁷ Cabe mencionar que método, en general, es todo proceder ordenado y sujeto a ciertos principios o normas para llegar de una manera segura a un fin u objetivo que de antemano se ha determinado. Tomado de Larroyo, Francisco. *La ciencia de la educación*. Porrúa, México, 1994. Pág. 46

Algunos de los modelos de enseñanza utilizados en este método son: el modelo alfabético, el modelo silábico y el modelo fonético o fonemático.

2.3.1 Modelo alfabético

Este modelo empieza con la enseñanza de la letra para después escribir o leer una palabra. Hace énfasis en el nombre de cada letra y sigue el orden alfabético para su aprendizaje, primero se trabajan las vocales y después las consonantes.

Después de que se aprenden las letras del abecedario, se trabajan las vocales mezcladas con las consonantes formando sílabas, estas sílabas se van uniendo con otras para formar palabras. Comúnmente se trabajan palabras cortas y después se van formando oraciones.

Por lo tanto, la forma en que los alumnos adquieren la lectoescritura es de la siguiente manera:

Se aprenden las cinco vocales, minúsculas y mayúsculas, y empiezan a realizar combinaciones con ellas. Después se memorizan las letras, su nombre y el orden alfabético. Continúan formando sílabas, después combinan sílabas y forman palabras, por último utilizan las palabras para formar oraciones.

Ejemplo:

Vocales	Consonantes
Aa, Ee, Ii, Oo, Uu.	Bb, Cc, Dd, Ff, Gg, Hh, Jj, Kk, Ll, Mm, Nn, Ññ, Pp, Qq, Rr, Ss, Tt, Vv, Ww, Xx, Yy, Zz.

¹⁸ Jiménez, J. *Cómo prevenir y corregir las dificultades en el aprendizaje*. Síntesis, España, 1995. Pág. 81.

Combinaciones	Sílabas	Palabras
ae iou oa ioae	ma pa sa la	mapa sopa Sala mala

La forma en que se enseña a leer y a escribir en este modelo es la siguiente: el docente dice, la “m” con la “a” es “ma”, la “s” con la “a” es “sa”, ¿qué dice? “masa”.

Las ventajas que tiene este modelo es que se aprovecha la facilidad que tiene un niño para memorizar y que se requiere de un plazo corto para aprender a leer y escribir.

Entre las desventajas que se encuentran al adquirir la lectoescritura por medio de este modelo, es que es poco motivador ya que se tiende más a la memorización y al descifrado de signos aislados y se deja a un lado la comprensión.

2.3.2 Modelo silábico

El punto de partida en este modelo es el estudio de las sílabas. La letra ya sea vocal o consonante solo toma valor si están juntas la una con la otra. Existe un libro que lleva paso por paso este modelo para aprender a leer y escribir, se llama Silabario Hispano Americano y fue escrito y publicado por el pedagogo chileno Adrian Dufflocq Galdames en 1945, en este libro, el autor sugiere que no se debe empezar enseñando el nombre de las letras y que las únicas letras que se deben enseñar solas son las vocales ya que estas si tienen sonido y las consonantes no.

“Las únicas letras que deben enseñarse por separado son las vocales, porque tienen sonidos, (a e, i, o, u). Las demás letras son todas mudas, y, por lo tanto, no pueden ni deben pronunciarse aisladamente. Frente al niño las letras no tienen nombre ni apellido. En caso de referirse a una de ellas se dirá: “esta letra larga”, “esta letra gorda”, “esta letra con tres

patitas”, etc.; pero nunca la “ele”, “la jota”, “la eme”, “la erre”, etc. La consonante puesta en el centro de los “tablero” debe reconocerla el niño solo en la forma objetiva (por la vista), sin darle otras explicaciones que sus formas. “¹⁹

El silabario Hispano Americano es un libro metodológico y quienes lo siguen aprenden muy rápido a leer y escribir.

El modelo silábico se implementa de la siguiente manera:

1. A los alumnos se les enseña primero las vocales.
2. Después se les presenta una a una las consonantes, pero siempre combinadas con las vocales. Por ejemplo, ma, me, mi, mo y mu.
3. Cuando ya conoce varias sílabas se combinan unas con otras para formar palabras.
4. Con las palabras escriben y leen oraciones cortas.
5. Luego, se combinan las consonantes con las vocales en sílabas inversas así: am, em, im, om, um y con ellas se forman nuevas palabras y oraciones.
6. Por último se enseñan diptongos, triptongos, sílabas trabadas, etc.

Sílabas directas:

CONSONANTES	VOCALES	SÍLABAS
p	a	pa
l	e	le
m	i	mi
d	o	do
t	u	tu

¹⁹ Dufflocq Galdames, Adrián. *Silabario Hispano Americano*. Zig-Zag, Santiago de Chile, 1953. Pág. 6

Sílabas inversas:

VOCALES	CONSONANTES	SÍLABAS
a	p	ap
e	l	el
i	m	im
o	d	od
u	t	ut

Sílabas mixtas:

ma	la	mala
me	ta	meta
mi	sa	misa
mo	le	mole
mu	la	mula

Las ventajas de este modelo es que se aprende a leer rápido, es adecuado para enseñar a las personas adultas y no se requiere memorizar los nombres de las letras en un principio.

La desventaja de este modelo es que al leer por sílabas se dificulta la comprensión de una palabra o de un texto.

2.3.3 Modelo fonético o fonemático

En este modelo se enseñan las letras basándose en el sonido que tiene cada una. Las primeras letras que se le presenta al alumno son las vocales y después se hacen combinaciones de estas. El niño imita cosas o animales que asocia con el sonido que emite una letra, por ejemplo la ssssssss de viborita o la sílaba

/s/ /o/	So	Sílaba
/a/ /l/ /a/	Ala	palabra
/m/ /i/ /p/ /a/ /p/ /á/	Mi papá	Frase
/m/ /i/ /m/ /a/ /m/ /á/ /m/ /e/ /m/ /i/ /m/ /a/	Mi mamá me mima.	Oración

La ventaja de este método consiste en que al asociar la letra con el sonido que hace un animal, objeto o persona se hace fácil la lectura de las sílabas, palabras, frases y oraciones. También, se aprende a leer y a escribir en un corto tiempo.

La desventaja que tiene este modelo es que, al leer por sílabas y al asociar el sonido de las letras con un animal u objeto, se deja a un lado la comprensión de lo que se está leyendo o escribiendo.

2.4 Métodos analíticos-globales

Los métodos analíticos consisten en enseñar a leer y escribir por medio de oraciones o palabras para después llegar a conocer sílabas y letras. Es decir, parte de estructuras mayores para después llegar a elementos mínimos. Pueden llegar a ser motivadores porque parten de un todo, con un texto corto y de ahí empezar la aventura de leer y escribir. Los métodos analíticos globales tienen como prioridad, que el alumno comprenda lo que está leyendo y escribiendo, y es al último cuando se le da importancia al nombre o sonido de las grafías.

“Este tipo de métodos inicia el proceso a partir de unidades lingüísticas con significado, se insiste desde el principio en el significado de lo que se lee. En dichos métodos es característico el estudio de estructuras complejas significativas (frases, palabras) para que al

final del proceso el niño sea capaz de conocer y distinguir los elementos más simples (sílabas y letras).²¹

Algunos de los modelos de enseñanza utilizados en este método son, el modelo de palabras normales y el modelo global.

2.4.1 Modelo de palabras normales

En este modelo se aprende a leer y a escribir empezando por la presentación de una palabra llamada generadora o generatriz. Se asocia la palabra con una imagen que represente su significado, cuando los niños logran discriminar dicha palabra, la puede usar en frases y oraciones. Después se descompone la palabra en sílabas y por último en grafías y se analizan los fonemas, así se pueden descubrir otras palabras.

Ejemplo:



Paco



Policía



Abuela

2.4.2 Modelo global

Este método desarrolla el interés de leer y escribir a través de palabras o frases que tengan que ver con su medio o con sus necesidades de aprendizaje. Se trabaja con palabras asociadas a imágenes, se hace uso de la memoria visual del niño y se

²¹ Jiménez, J. *Op.cit.* Pág. 83

pueden realizar actividades como escribir el nombre de todos los objetos escolares y los que hay en casa, para que el niño se vaya familiarizando con estas palabras. Su nombre se debe plasmar en su recamara o en su sitio de trabajo escolar, así como en todas sus producciones para que aprenda a reconocerlo y a escribirlo.

Tras muchas repeticiones, los niños empiezan a leer o escribir frases con palabras con las que se haya familiarizado. Los otros elementos de la oración como los verbos o artículos, los va reconociendo por deducción, a través de las relaciones que existen entre todos los componentes de las frases. Este método también es llamado natural porque sigue el mismo proceso que cuando adquirimos el lenguaje, donde se repiten las palabras que escuchamos continuamente.

Este modelo se fundamenta en el sincretismo o percepción sincrética global fundamentado por Ovidio Decroly. El sincretismo es *“la percepción global de objetos, hechos y situaciones, como consecuencia de la curiosidad y la necesidad”*.²² El niño percibe, gracias a la visión, las cosas u objetos en su totalidad sin poder diferenciar las partes constitutivas, es decir, el objeto percibido es un todo que no se separa en partes o unidades distintas. Decroly considera que para aprovechar este programa, el niño debe conocerse a sí mismo y conocer las condiciones del medio natural y social en el que vive.

Decroly es quién propone el método global el cual llamó método ideo-visual, donde se da mayor importancia a lo que se percibe por la vista que por medio de otros sentidos: *“Se llama al método global, ideo-visual, porque establece como norma que cada palabra conocida previamente, como parte del vocabulario infantil, se une a una representación gráfica de la misma, con la clara idea de su significado”*.²³

Se sitúa al niño frente a una frase completa, esta oración debe ser representada con imágenes, la frase debe tener que ver con algo que a él le interesa y que vaya surgiendo de las experiencias que va adquiriendo día a día. La frase tendrá que ser

22 Torres Santomé, Jurjó. *“La globalización como parte del currículo”* Revista de educación, España, 1987.

Pág. 106

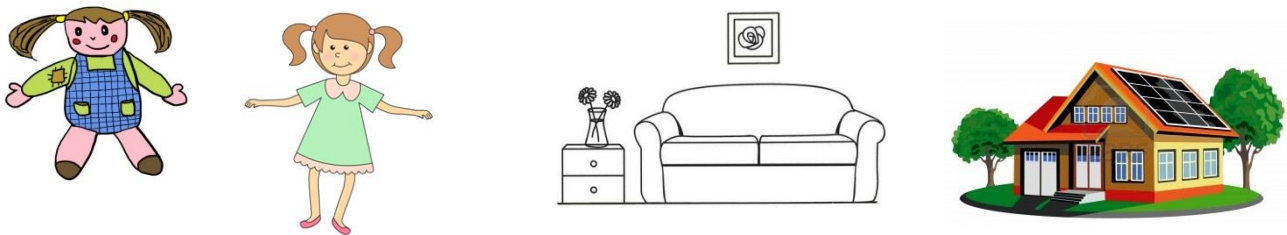
²³ Uribe Torres, Dolores. *Op. cit.* Pág. 123

reproducida de forma oral y escrita por el alumno varias veces y en diferentes ocasiones. El proceso se hace de la siguiente manera:

- Establecimiento de la frase.
- Memorización de la frase.
- Análisis de cada palabra de la frase
- Descubrimiento de las sílabas, los sonidos y las combinaciones.
- Lectura silenciosa
- Estudio deductivo

Ejemplo:

La muñeca de Maribel está en la sala de la casa.



La ventaja del modelo global es que toma en cuenta los intereses del niño, y esto hace que lo que aprenda sea significativo para él. De esta manera se logra una lectura fluida y comprensiva desde un inicio.

Entre las desventajas que se tienen con el método global es que, la adquisición de la lectoescritura es más lenta en comparación con los métodos sintéticos, también el que los maestros tienen dificultad para reconocer los verdaderos intereses de sus alumnos y terminan ellos estableciendo las frases. Otra desventaja es que se requiere de una buena preparación y metodología del maestro para llevar con éxito este modelo de enseñanza.

2.5 Método mixto o ecléctico²⁴

Es un método que pretende reunir y conciliar lo mejor y más productivo de los modelos de enseñanza de acuerdo con el desarrollo de cada niño, pues ellos tienen características y necesidades muy particulares, por lo que es necesario aplicar procedimientos sintéticos o analíticos, para que adquieran la lectoescritura de la manera más sencilla y natural.

Para hacer este método funcional, el maestro debe conocer los distintos modelos sintéticos y analíticos para ponerlos en práctica en el momento que lo requieran los alumnos. No hay una metodología definida porque se extraen diferentes ventajas de cada modelo.

Tiene muchas ventajas, por ejemplo, la utilización de diversos tipos de materiales, como son: los silabarios, el alfabeto móvil, las frases o palabras con imágenes, memoramas, etc. El profesor puede utilizar el método a su conveniencia, es decir, puede llevarlo a cabo no siguiendo los pasos establecidos, tomando en cuenta los intereses de los niños y puede cambiar de método en el momento que lo requiera. También es una ventaja el que la enseñanza se pueda hacer de forma colectiva o individualizada.

Después de describir estas metodologías, estoy segura que, sea cual fuere, el método que el docente quiera implementar en su grupo o con ciertos niños, el propósito siempre será facilitar al niño el aprendizaje de la lectoescritura, sin forzar sus facultades y teniendo en cuenta los intereses y tendencias naturales del desarrollo psíquico propio de sus alumnos. Eso sin duda beneficiará a los niños y los estimulará a seguir aprendiendo.

Otro aspecto importante a considerar cuando se está en proceso de adquisición de la lectoescritura es el desarrollo del niño en edad escolar. Comúnmente los niños están listos a los 6 años para la adquisición de la lectura, es precisamente esta edad

²⁴ Ecléctico viene del griego ἐκλεκτικός, que significa “el que elige”.

cuando entran a la escuela primaria. Por eso en el siguiente capítulo hablaré sobre el desarrollo del niño en esta etapa.

3 Capítulo III. Desarrollo del niño de 6 años

El desarrollo infantil a lo largo del tiempo, ha sido estudiado por diferentes autores para entender los cambios, procesos o características que van adquiriendo los niños dependiendo de su edad, estos cambios pueden atribuirse a diversos factores. Los autores analizan el desarrollo infantil desde diferentes perspectivas, como la sexual, cognitiva o social, entre otras. Pero antes de hablar de algunas teorías es necesario determinar qué es el desarrollo.

3.1 El crecimiento físico y la maduración

Cuando se habla del desarrollo infantil, se debe tener en cuenta dos factores que están involucrados y que son importantes, el crecimiento físico y la maduración. El crecimiento físico se refiere a los cambios cuantitativos que tiene el ser humano desde su nacimiento, como lo puede ser el peso, la talla, la maduración ósea, el perímetro craneal, el aumento de células en el cuerpo, entre otros.

El crecimiento comienza desde la gestación del ser humano y es muy rápido en los cuatro primeros años de vida, después hay un periodo de letargo donde el crecimiento es lento, pero una vez que el ser humano entra a la pubertad se manifiestan en él grandes cambios en su cuerpo, dándose el llamado “estirón” y alcanzando la estatura máxima. Con esto se puede decir que el crecimiento físico culmina al final de la pubertad. El crecimiento es *“el término que expresa un progresivo aumento y avance continuo del niño, desde el nacimiento a la madurez”*.²⁵

El crecimiento también denota cambios estructurales y funcionales en el cerebro y estos hacen que el niño tenga mayor capacidad en su razonamiento, aprendizaje, memoria, motricidad o lenguaje entre otros aspectos.

²⁵ W. A. Kelly. *Psicología de la educación*. Morata, Madrid, 1982. Pág.183

El crecimiento humano es un fenómeno muy conocido por la ciencia, ya que los cambios físicos se van dando en un orden muy natural, por ejemplo, en el primer año de vida es muy común que a los tres meses el niño mueva la cabeza, a los cinco meses haga balbuceos o al noveno mes empiece a gatear, estos cambios sirven de parámetro para indicar si un niño está atrasado o adelantado en su desarrollo. Así pues, el crecimiento siempre será continuo y evolutivo.

El siguiente factor importante en el desarrollo humano es la maduración. La maduración es un proceso que se va dando de poco en poco y sucede a partir de que se desencadenan algunos hechos. *“La maduración implica el alcanzar un nivel para adquirir una función mental específica o dicho de otra forma una norma de conducta”.*²⁶

La maduración en el ser humano no sólo es física o biológica, sino involucra otros factores que pueden ser sociales, mentales y culturales, estos influyen en la manera en la que el individuo se enfrenta a la vida y toma decisiones. Cuando un niño es muy pequeño necesita de sus padres o personas mayores para obtener cosas o mostrar algunas conductas, difícilmente toma decisiones pensando en las consecuencias. Elige dentro de las opciones que le presentan los demás y necesita a los adultos para sobrevivir, pero cuando va creciendo, el niño va adquiriendo cierta autonomía y actúa según las enseñanzas que le ha dejado la experiencia. La adolescencia es quizá, la última parte de la maduración, aquella en la que el individuo termina de formar su identidad, sus intereses y hace frente a sus miedos, inseguridades, etc. para entrar finalmente en la adultez.

Con esto se puede entender que el crecimiento va midiendo los cambios cuantitativos, y la maduración, los cambios cualitativos del ser humano. Es en la infancia cuando se manifiestan gran parte de estos cambios y aunque el niño puede presentarlos en diferentes momentos, es necesario tenerlos en cuenta cuando se trabaja con pequeños.

²⁶ Hernández Paredes, Angélica. *Desarrollo infantil y su relación con el tiempo de estancia en un CENDI*. Tesis UNAM, México, 2014. Pág. 2

Regresando a la definición de desarrollo infantil, para Papalia es considerado como *“El estudio científico de los cambios que ocurren en las personas, así como de las características que permanecen estables a lo largo de sus vidas”*²⁷

Piaget define el desarrollo como *“una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior”*²⁸ y menciona que el individuo debe equilibrar los conocimientos y sus habilidades de razonamiento.

Se puede entender el desarrollo como, los cambios físicos y biológicos que se van dando de manera natural en el cuerpo humano, pero también incluye aspectos psicológicos, cognitivos y sociales que va adquiriendo el ser humano por medio de la experiencia. La experiencia influirá en la personalidad del niño dando orden progresivo al proceso evolutivo, es decir, el contexto social, familiar o escolar donde se desarrolle el niño, influirá en la manera de responder ante circunstancias a las que se vaya enfrentando y definirá su manera de actuar, de socializar, de aprender y de comunicarse. Esto conformará su evolución y como dice Piaget, lo hará pasar de un estado de menor a mayor equilibrio.

Los niños en su proceso de desarrollo son flexibles y moldeables, se les puede estimular fácilmente y desarrollar en ellos habilidades como la memoria, la fuerza, la resistencia, entre otras. Se adaptan fácilmente a los cambios, les agrada experimentar y arriesgarse, aprenden a respetar normas y a someterse a figuras de autoridad, eso ayudará en este proceso de desarrollo. Por eso es conveniente ver al niño como una unidad, con el propósito de potencializar cada una de sus capacidades cuantitativas y cualitativas a favor del aprendizaje.

El profesor debe tomar en cuenta los aspectos que involucran el desarrollo integral del niño y detectar, en su caso, los que no se encuentren dentro de los parámetros establecidos, esto asegurará el desarrollo pleno del niño. Un niño de seis años físicamente y teniendo como base indicadores o estándares mundiales sobre el desarrollo infantil debe tener las siguientes características: “pesar un promedio de 20 kilos, es decir, seis veces más que en el momento de nacer, medir aproximadamente

²⁷ Papalia D. E. y Wendoks, Feldma. *Desarrollo humano*. Mc. Graw Hill, México, 2001. Pág. 9

²⁸ Abarca Mora, Sonia. *Psicología del niño en edad escolar*. EUNED, San José C.R., 2007. Pág. 61

115 centímetros, que es la estatura de nacimiento multiplicada por dos, más o menos; y el perímetro craneano debe alcanzar unos 53-54 centímetros, es decir, los 9/10 de la cifra definitiva).²⁹

Su sistema muscular, el óseo y el sistema nervioso deben funcionar de manera adecuada. En esta edad, el sistema circulatorio, inmunológico y respiratorio están consolidados. El tamaño del cerebro es casi igual al de un adulto, esto le permitirá al niño aprender, resolver problemas y manejar un lenguaje más completo, *“el cerebro es de importancia por el aceleramiento, el crecimiento de la mielinización de las neuronas involucradas con los reflejos y la visión. Gracias a la mielinización se llevan a cabo las funciones motoras complejas y estas a su vez, coordinan la relación ojo mano, la atención, la motricidad, la lateralidad, la memoria y el autocontrol”*.³⁰

En cuanto a la maduración, al niño de seis años le interesa mucho las relaciones que pueda establecer fuera del grupo familiar. Toma conciencia de los malos y los buenos actos. Tiene mayor control de sus sentimientos y su conducta, es menos dependiente, sus conocimientos son el resultado de experiencias tangibles y de hechos concretos, sus berrinches son sustituidos por discusiones, suelen mezclar ideas imaginarias con datos de la realidad. Tienen un afán por competir y se someten fácilmente a las reglas del juego. Empiezan a hacerse responsables de sus objetos y de sus tareas. Les gusta jugar mucho, imaginar, dibujar y escuchar cuentos que los lleven a un mundo fantástico.

Les gusta hablar sobre cómo les va en el colegio, presumir sus éxitos y agradar a sus autoridades, se frustran con facilidad cuando se dan cuenta que su trabajo escolar no fue considerado el mejor o cuando le hacen una observación negativa. Son muy inestables ya que su seguridad personal no está afianzada. Su conducta puede considerarse bipolar ya que pasa de la risa al llanto, del cariño al odio o de la docilidad a una explosión violenta. No son capaces de equilibrar sus reacciones, ni dominar sus impulsos.

²⁹ UNESCO. *El niño y su desarrollo desde el nacimiento hasta los seis años*. Paris, 1976. Pág. 7

³⁰ Craing, G. J. Baucum D. *Desarrollo psicológico*. Pearson, México, 2001. Pág. 29

Cognoscitivamente están listos para aprender a leer y escribir, esta es una de las actividades que les abrirá las puertas al mundo del conocimiento y ayudará a seguir madurando en los siguientes años escolares.

Para fundamentar estos aspectos es necesario hablar sobre algunas teorías del desarrollo humano.

3.2 Teorías del desarrollo humano

El estudio del desarrollo ha surgido desde hace muchos años y ha dado como resultado diversas teorías. Estas teorías explican el proceso evolutivo del hombre desde la infancia hasta la senectud y lo hacen desde diferentes perspectivas como la psicoanalítica, cognitiva o social. En estas teorías, cada autor hace sus aportaciones basándose en los resultados de sus investigaciones, demostrando que el ser humano es una unidad compuesta por diferentes áreas de desarrollo.

3.3 Teoría psicoanalítica

El precursor más claro de este enfoque es Sigmund Freud, (1856-1939) médico neurólogo y psiquiatra vienés que desarrolló el psicoanálisis. Freud se basó en el análisis de los problemas que presentaban sus pacientes y llegó a la conclusión de que estos problemas se originaban en la infancia y que la mayor parte de estos se relacionaban con conflictos sexuales. Determinó que los problemas tenían raíces inconscientes y que requerían del psicoanálisis para ser estudiados.

El psicoanálisis es una corriente teórica que se basa, no en el desarrollo físico o cognitivo, sino en la búsqueda del origen de los problemas de la personalidad. Es un

*“método creado [...] para investigar y curar las enfermedades mentales mediante el análisis de los conflictos sexuales inconscientes originados en la niñez”.*³¹

Esta teoría manifiesta que los conflictos dados desde la infancia y las demandas de la sociedad, crean una disputa en el inconsciente del individuo dando como resultado tres elementos que determinan la personalidad; el Ello, es la parte más primitiva de la personalidad, donde se busca maximizar el placer y minimizar el dolor, es la satisfacción inmediata; el Yo, es el que media entre la realidad y el ello, busca equilibrar la satisfacción y la adaptación, además regula los impulsos; y el Superyó, su mayor función es la integración de las normas sociales. Este último elemento se vale de la conciencia, que es la que nos dice lo que debemos o no hacer y nos castiga con sentimientos de culpa cuando no hacemos lo que nos determina, y del ego ideal, que tiene que ver con las aspiraciones positivas que tenemos.

Estos elementos se encuentran inmersos en las cinco etapas que conforman la teoría psicoanalítica de Freud. Cabe mencionar que en cada una de estas etapas, se encuentra un elemento central, la libido instintiva, energía o deseo sexual, la cual determinará el punto de placer o zona erógena que buscará satisfacer la persona. Durante la infancia, las zonas erógenas son la boca, el ano y los genitales, las cuales se convierten en el centro de interés sexual infantil, en etapas específicas del desarrollo.

Durante el proceso de satisfacción de su libido, el infante puede experimentar una estimulación excesiva y prolongada, o fracasos y reprimendas por parte de sus progenitores y de las personas que están a su alrededor, por lo que podrá asociar la angustia que ello le crea en una zona erógena en particular. Esto hace que el infante se quede estancado en una etapa causando así una fijación. La fijación puede ocurrir en algunas de las etapas psicosexuales y pueden afectar al individuo en su vida emocional y social en su futuro.

³¹ *Diccionario de la lengua española*. RAE, España, 2001. Pp.1685-1686

Ana Freud, la hija de Sigmund, colaboró estrechamente con su padre en el desarrollo de la teoría y el movimiento psicoanalítico y tuvo como discípulo a Erik Homburger Erikson, psicoanalista estadounidense de origen alemán quién exploró áreas que Freud no había cubierto.

3.4 Teoría de Erikson

El trabajo de Erikson es una extensión del sistema freudiano ya que enriqueció las etapas establecidas por Freud pero además añadió otras que corresponden a la edad adulta, las cuales se habían quedado sin fundamentar en el enfoque de Freud.

Postula ocho etapas en las que se desarrolla la persona: infancia, niñez temprana, edad del juego, edad escolar, adolescencia, juventud, adultez y vejez. Cada una de estas etapas está influenciada por inclinaciones psicosexuales y por importantes relaciones interpersonales. Esta teoría plantea el desarrollo de conflictos que se dan en el transcurso de la vida ante demandas sociales. Para pasar de una etapa a otra, el individuo debe de enfrentar circunstancias que le imponga el medio social y de esta forma cubre necesidades del desarrollo del yo.

Erikson plantea que en cada etapa el individuo desarrolla fuerzas básicas, llamadas virtudes y patologías básicas, y que cada estadio tiene momentos o situaciones donde se debe tomar decisiones, a estos momentos les llama crisis. También establece que el desarrollo de la identidad se da gracias a la forma en que el individuo se reconoce así mismo en ciertas situaciones de la vida y esto es resultado de las crisis que va superando.

3.4.1 Las ocho etapas del desarrollo humano

Las tres primeras etapas de Erikson abarcan los primeros meses de vida, la infancia y la niñez temprana.

Primera etapa, infancia. Confianza básica frente a la desconfianza básica. Se da del primer año de vida al año y medio. Se desarrolla un sentido de inseguridad sin dejar de lado la desconfianza. En esta, el niño crea el sentido de seguridad ya sea con los padres o con sus tutores, que son los que cubren sus necesidades básicas, gracias a ellos descubre un mundo seguro. La infancia tiene básicamente inclinación oral-sensorial, debido a que se limita a recibir y es la madre el personaje más significativo porque es quien provee la mayor parte del tiempo. La fuerza básica es la esperanza y la patología es el retraimiento.

Segunda etapa, niñez temprana. Autonomía frente a vergüenza y duda. Surge del año y medio hasta los tres años de edad. Desarrollan un sentido de independencia dejando espacio para la duda, para que por sí mismos experimenten hasta donde son capaces de llegar y qué pueden hacer solos. La niñez temprana tiene una inclinación anal-uretral muscular porque su función es aprender a retener y eliminar desechos orgánicos. Además de la madre, el niño reconoce a más personas parentales y son ellos los principales agentes sociales que le ayudan en este proceso de autonomía. La fuerza básica es la voluntad, ésta es la base para la libre elección y el autocontrol, mientras que la patología es la compulsión.

Tercera etapa, edad del juego. Iniciativa contra culpa. Se da de los tres años a los seis. El niño realiza nuevas actividades, no se preocupa por la culpabilidad en su crecimiento, acepta responsabilidades que pueden llegar a ser, algunas veces, superiores a sus capacidades, mantiene un equilibrio emocional y un sentido de iniciativa, respeta los derechos y logros de los demás. Planean actividades e inventan juegos sin olvidar las reglas. Se sienten seguros para dirigir a otros y tomar decisiones. La edad del juego es genital-infantil y actúa de un modo intrusivo *“entrometiéndose física y verbalmente en el espacio de los demás.”*³² Así, el individuo manifiesta movimiento y autonomía. Las relaciones interpersonales se enfocan principalmente con personas de su familia básica o nuclear. La virtud en esta etapa sería la finalidad o el logro de objetivos y la patología sería la inhibición. *“Si la etapa*

³² Cloninger Susan C. *Teorías de la personalidad*. Pearson, México, 2003. Pág.142

*es resuelta positivamente, el niño desarrollará más iniciativa que culpa”.*³³

Cuarta etapa, edad escolar. Industria contra inferioridad. Comienza a los seis años y termina en la pubertad. El individuo desarrolla habilidades que le permiten fijar metas y lograrlas, se vuelven trabajadores, inician proyectos y logran terminarlos sintiéndose orgullosos de sus logros, el niño en esta etapa ingresa a la educación primaria en México. La edad escolar es un periodo de latencia sexual y establece relaciones interpersonales con personas no nada más de su familia sino con los compañeros de la escuela o personas de su comunidad. La virtud que desarrolla es la habilidad y la patología que puede originarse es la inercia o incompetencia.

Quinta etapa, adolescencia. Identidad contra confusión de la identidad. Se da desde la pubertad hasta la adultez temprana, en esta etapa se determina el sentido de sí mismo, se establece una base social y su identidad ocupacional, es decir, se vuelven más independientes y comienzan a planear su futuro en diferentes términos, como la carrera a estudiar, sus relaciones amorosas, cómo les gustaría vivir después, etc. Exploran sus habilidades, capacidades y posibilidades, se dan cuenta de cuánto pueden lograr y comienzan a formar su identidad. La adolescencia está caracterizada por los cambios que experimentan en la pubertad y los personajes principales están constituidos por personas de la escuela o de su comunidad. La virtud es la fidelidad, con esta se desarrolla la lealtad y es necesaria para lograr el sentido del deber, la honestidad y el respeto por las reglas. La patología sería el repudio.

Sexta etapa, juventud. Intimidad frente a aislamiento. Comprende la adultez temprana, aproximadamente desde los 20 a los 25 años. En esta etapa se establecen compromisos con diferentes personas, crean amistades sólidas, se enamoran y exploran relaciones que conducen a compromisos serios. La juventud está regida por la genitalidad y se relaciona con personas con quienes comparten la amistad, la cooperación, el amor, la sexualidad y la competencia. La virtud es el amor y la patología sería la exclusividad.

Séptima etapa, adultez intermedia. Generatividad frente a estancamiento. Se da

³³ *Ídem*

aproximadamente desde los 25 años hasta los 60. En esta etapa el adulto puede establecer una relación formal y formar una familia. Se convierte en una persona productiva, participa en actividades de su comunidad, se preocupa por orientar a las nuevas generaciones y comparte sus experiencias. La adultez está centrada en la reproducción y crianza. Las personas generativas encuentran el gusto por lo que hacen y emplean su conocimiento y habilidades para su propio bien y el de los demás. Los personajes más importantes son la pareja y con quienes comparte su casa. La virtud es el cuidado *“el cuidado es la preocupación cada vez más amplia por lo que ha sido generado por el amor, la necesidad o el accidente”*,³⁴ y la patología sería la actitud rechazante.

Octava etapa, vejez. Integridad contra desesperanza. Se da después de los sesenta años, en esta etapa se ve y analiza la vida pasada, lo realizado y lo no realizado en el trayecto de la vida. La persona disminuye su productividad, contempla los logros y se desarrolla la integridad si se considera que se ha llevado una vida acertada. En esta etapa todas las personas son de suma importancia y las personas con las que se relaciona pueden ser de su familia o de la comunidad, mayores o menores que ella. La virtud es la sabiduría la cual es, *“una preocupación despegada por la vida misma frente a la muerte misma. Mantiene y transmite la integridad de la experiencia a pesar de la declinación de las funciones corporales y mentales”*.³⁵ La patología es el desdén o desesperación, debido a la culpabilidad que siente la persona por no haber logrado algunas metas en su vida.

Erikson presenta una visión de hombre como un organismo en desarrollo que requiere actividad e interacción con su medio, en este contexto es posible ubicarlo dentro del modelo organicista³⁶ junto con Freud y Piaget.

Jean Piaget concuerda con Erikson en que el desarrollo se presenta con una secuencia predeterminada y es visto como un cambio de estructuras orientadas

³⁴ Erikson, Erik H. *Ética y psicoanálisis*. Horme, Buenos Aires, 1967. Pág. 97

³⁵ *Ibidem*. Pág. 104

³⁶ Este modelo concibe al individuo como un sistema organizado, un todo formado por partes que interactúan y que tienen sentido únicamente en función de las relaciones que establecen con el resto de los elementos.

hacia metas específicas.

3.5 El niño de seis años según la teoría psicosocial

El niño de seis años, el cual es mi centro de estudio, por ser este el que cursa el primer grado de primaria y quien inicia con el aprendizaje de la lectoescritura, se encuentra según Erikson, en la cuarta etapa, llamada edad escolar. En esta etapa, el niño está ansioso por hacer nuevas cosas, comparte tareas, domina destrezas, aprende a someterse a las reglas establecidas, sigue procedimientos para lograr metas. El niño se siente productivo y útil en la sociedad, el “yo” se amplía y se enriquece, es por eso que el niño hace descripciones de sí mismo como “soy muy listo”, “soy bueno para dibujar”, “soy el mejor jugador”, etc. El autoconcepto deja de estar en manos de los otros y lo elabora en función a un juicio propio.

Existe un equilibrio psicológico, gracias a la aparición del compañerismo y la amistad, ocurren relaciones sentimentales que en algunos casos pueden ir dirigidos hacia personas del mismo sexo. También en esta etapa concientizan su femineidad o masculinidad y se dan cuenta que aunque tienen rasgos diferentes pueden lograr las mismas cosas. Desaparece la necesidad de sentirse único en el mundo o el centro de atención de los adultos y es capaz de cooperar y trabajar con otros para el logro de metas, inicia un proceso de autoafirmación.

Los sentimientos que se generan a través de la convivencia diaria con personas que no son de su familia, no están en función de su satisfacción solamente, sino que son capaces de disfrutar de la compañía de los demás por sí misma y no por las recompensas que pueda obtener de esto. Disminuye la demanda de relación con los adultos para centrarse más en el grupo de iguales y aumentan las responsabilidades que va creando con ellos. Los adultos siguen ocupando un espacio de absoluta importancia en la vida del niño.

En conclusión, es un período estable y por consiguiente, favorable para la adquisición de la lectoescritura.

Es una etapa perfecta para aprender a leer y escribir. Lograr comunicarse por medio de la lectoescritura, será para el niño un logro que estimulará aún más su autoestima y lo hará sentir muy competente. La escuela deberá velar por el establecimiento del sentimiento de laboriosidad y es en mayor parte, la responsable de hacer superar con éxito la crisis, generando un niño productivo, adaptado perfectamente al mundo y con una utilidad en la sociedad.

De acuerdo a la teoría psicosocial, los niños de seis años se encuentran en una etapa del desarrollo ideal para comenzar el aprendizaje de la lectoescritura, ya que están ávidos por el conocimiento, sin embargo, es necesario determinar en qué etapa del desarrollo cognoscitivo se encuentra.

3.6 El desarrollo cognoscitivo

El desarrollo cognoscitivo se enfoca en los procesos intelectuales y las conductas que surgen por medio de lo que perciben los sentidos y el conocimiento adquirido por las experiencias que vamos teniendo. Este proceso está relacionado con la mente, el razonamiento, la inteligencia y el aprendizaje de cada niño. El funcionamiento cognoscitivo de los infantes está centrado en las interacciones sensoriales y motoras de los objetos y acontecimientos que suceden alrededor del mismo. Entre las diferentes teorías que describen el desarrollo cognitivo me centraré en la que Piaget fundamentó, ya que esta ayuda a entender cómo el niño interpreta el mundo.

3.7 Teoría de Piaget

El psicólogo suizo, Jean Piaget, fue uno de los principales investigadores del desarrollo intelectual y cognitivo del niño. Describió con mucho detalle y rigor el proceso madurativo que tiene el individuo entre el nacimiento y la adolescencia. El desarrollo cognitivo, es el conjunto de transformaciones que se producen en las capacidades del pensamiento, estas transformaciones suceden especialmente en la

infancia, ya que en esta etapa del desarrollo aumentan los conocimientos y habilidades para comprender, pensar, percibir, deducir, interpretar y actuar.³⁷

Piaget fue un teórico constructivista, pensaba que el niño era quien construía su aprendizaje interactuando con el ambiente, usando lo que él ya sabía e interpretando nuevas cosas. Antes de esta propuesta se consideraba al niño como un ser pasivo, incapaz de generar o buscar el aprendizaje y que eran los mayores los encargados de moldearlo y acercarle el conocimiento. Piaget postulaba que esto era falso y que los niños actuaban como pequeños científicos tratando de interpretar el mundo, haciendo uso de sus aprendizajes previos, de su lógica, sus formas de conocer y siguiendo diferentes patrones, estos patrones son medios para aprender, que van evolucionando con el tiempo.

A Piaget no le interesaba lo que el niño conoce, sino la forma en que analizaba y resolvía un problema. Este enfoque constructivista es el que se propone actualmente en el Plan de Educación y en la RIEB.

Piaget dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas³⁸: la primera es la etapa sensoriomotora, la segunda se llama preoperacional y es en la que me enfocaré por suceder ésta entre los 2 y 7 años de edad, la tercera es la etapa de operaciones concretas y la última es la de operaciones formales. Aunque en cada etapa se definió una edad cronológica, no puede considerarse como única, ya que depende del ambiente social en donde se desenvuelve el niño el que pase de una etapa a otra. Lo que no puede cambiar es el paso de una etapa a la siguiente, es decir, para pasar a la etapa preoperacional, el niño tendría que superar todos los procesos que involucra la etapa sensoriomotora y ya estando en la preoperacional no podría retroceder. Todos los niños pasan por las etapas en el mismo orden, no es posible suprimir alguna, lo que sí es variable, es el tiempo en el que se puede superar cada una de ellas, eso depende de la estimulación que reciba del ambiente en donde se desarrolla el infante.

³⁷ Cfr. Rafael Linares, Aurelia. *Master en paidopsiquiatría*. Pág. 1, [en línea]. 1994. [Fecha de consulta: 10 de enero de 2016]. Disponible en: < http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf>.

³⁸ *Ídem*.

Piaget formulaba que las personas organizaban el conocimiento en esquemas. Los esquemas se construyen a través de acciones físicas, operaciones mentales, conceptos y teorías que el niño va adquiriendo con la experiencia y con los cuales se obtienen nuevos aprendizajes. No siempre se siguen construyendo nuevos esquemas, sino se reorganizan los ya existentes para obtener nuevos conocimientos. Un niño pequeño conoce el mundo a través del contacto físico que tiene con los objetos, mientras que un niño mayor no necesita la acción física, sino que hace uso de operaciones mentales y símbolos adquiridos para comprender el mundo. Un esquema se vuelve un patrón que puede utilizar la persona para pensar y actuar en una situación determinada.

La organización y la adaptación son dos conceptos básicos que rigen el desarrollo cognoscitivo del niño. La organización se va dando conforme el sujeto va madurando, ya que integra los esquemas físicos simples a estructuras cognitivas más complejas. La adaptación es la nueva información que adquiere un niño y que le va causando un conflicto con la información que él ya posee. Esto le hará ajustar su estructura mental y para ello hará uso de la asimilación y la acomodación.

La asimilación hará que el infante moldee la nueva información para que encaje con la primera. Cuando son compatibles estas dos, se logra un estado de equilibrio, cuando no es así, el individuo debe cambiar la forma de pensar o crear procesos para adaptarlas. Al proceso de cambiar los esquemas o estructuras cognoscitivas propias para incluir un nuevo conocimiento se le llama acomodación. *“De acuerdo con Piaget, los procesos de asimilación y de acomodación están estrechamente correlacionados y explican los cambios del conocimiento a lo largo de la vida.”*³⁹ La asimilación y la acomodación actúan juntas para que ocurra el equilibrio y así lograr un crecimiento en el funcionamiento mental.

El niño que ingresa a primero de primaria, se encuentra en los seis años de edad, esto lo clasifica en la etapa preoperacional del pensamiento. En esta etapa, el niño adquiere más conocimientos, ya que el pequeño va descubriendo el mundo y las formas correctas de reaccionar ante la sociedad. Esta etapa es muy larga

³⁹ Meece, J. *Desarrollo del niño y del adolescente*. SEP, México, 2000. Pág. 102

cronológicamente, comienza a los dos años y termina a los siete, los niños de primer grado se encuentran en la fase final de esta, así que trataré de hablar de esta etapa delimitando los procesos que el niño debió adquirir al finalizarla.

3.7.1 Etapa preoperacional

Para Piaget, el periodo escolar es una etapa tanto de estabilidad como de gran cambio. Durante la etapa preoperacional aumenta el pensamiento simbólico, el razonamiento y el uso de conceptos. Al principio, los niños necesitan usar un símbolo mental para representar algo que no está físicamente y al final de esta etapa hacen uso de las operaciones, es decir, tienen procesos mentales organizados, formales y lógicos que le ayudan a entender una realidad. Tienen la habilidad para emplear símbolos como gestos, palabras, imágenes, números, dibujos, juegos etc. para representar las cosas de la vida real.

El lenguaje es un aspecto importante del desarrollo en esta etapa, se logra un avance significativo en su adquisición y se vuelve más complejo. Para Piaget el lenguaje y el conocimiento van de la mano, y deja claro que el lenguaje se desarrolla a partir de los avances cognoscitivos y no a la inversa. En el periodo sensoriomotor las mejorías son necesarias para que se desarrolle el lenguaje, pero en el preoperacional la habilidad del pensamiento constituye la habilidad del lenguaje.

Durante esta etapa, el juego se convierte en un medio donde se imita la realidad, los niños juegan a ser los papás, a ir de viaje, a la comidita, etc. y se vuelve imprescindible en esta etapa. Por medio del juego se aprende demasiado, haciendo uso de la imaginación y la creatividad.

Con el juego se favorecen las habilidades cognoscitivas y el desarrollo del lenguaje. En esta etapa los niños representan el mundo a través de dibujos, los niños de seis años dibujan personas, animales, objetos reales, caricaturas, etc. y lo hace añadiendo detalles y letras, creando guiones y haciendo funcional el lenguaje.

Los niños de seis años logran utilizar los números como herramientas del pensamiento. Piaget formulaba que los niños adquirirían un concepto verdadero del número hasta llegar a la etapa de operaciones concretas, pero hay estudios que demuestran que *“algunos principios numéricos básicos aparecen durante la etapa preoperacional”*⁴⁰, los niños al entrar a la primaria hacen conteos cortos, le asignan a un objeto cierto número y no lo vuelven a considerar, siguen un orden y saben que el último número contado es la cantidad de objetos que se tiene en ese conjunto, además de poseer un conocimiento intuitivo de la suma y la sustracción.

En la etapa preoperacional, el niño empieza a formular teorías sobre su mundo exterior, pero también comienzan a pensar sobre lo que pasa por su mente, aunque este razonamiento podrá aclararlo entre los ocho y diez años.

Los niños se dejan llevar por lo que ven, a esto Piaget le llamó centración el cual es el *“proceso de concentrarse en un aspecto limitado de un estímulo, ignorando los demás”*,⁴¹ si los niños comparan dos filas de botones con la misma cantidad, pensarían que la fila que ocupa mayor longitud tiene mayor cantidad de botones, dejando a un lado el conocimiento de que las dos filas tienen la misma cantidad. En la fase final de esta etapa se desarrolla el proceso de conservación, donde se aprende que la cantidad no se relaciona con el arreglo ni con la apariencia física de los objetos y se aprende a discriminar.

Para los niños que se encuentran en esta etapa es difícil darse cuenta del proceso de transformación de una situación, no identifican los cambios que va teniendo algo, sino que ven el producto inicial y final de ese proceso, es decir, ignoran los pasos intermedios. También muestran un pensamiento egocéntrico, no se dan cuenta de que los demás ven las cosas desde una perspectiva física diferente y no reconocen que los otros tienen pensamientos y puntos de vista que no empatan con los de ellos, aunque esto es más común en niños muy pequeños, los niños de cinco o seis años muestran capacidad para convertirse en oyentes y aceptar ideas de los demás.

⁴⁰ Meece, J. *op. cit.* Pág. 107

⁴¹ Feldman, Robert S. *Desarrollo de la infancia*. Prenlice Hall, México, 2008. Pág. 235

Es importante señalar que en este periodo surgen nuevos tipos de habilidades, uno muy importante es el desarrollo del pensamiento intuitivo. Este se da gracias a la curiosidad que tienen los niños, sobre todo al final de esta etapa. El pensamiento intuitivo los lleva a creer que conocen todas las respuestas pero como no cuentan con suficientes bases, se pasan el tiempo preguntando para afianzar sus hipótesis, *“en las últimas etapas del periodo preoperacional, el pensamiento intuitivo de los niños tiene ciertas cualidades que los preparan para formas de pensamiento más complejas”*⁴², es así como se dan cuenta de que las acciones, los acontecimientos y los resultados se relacionan unos con otros. Con el paso del tiempo, el pensamiento del niño se vuelve más moldeable, entre los cinco y seis años la mayoría de los niños distinguen entre las apariencias y la realidad, permitiendo que los demás vayan interviniendo en su aprendizaje y con su ayuda irá construyendo el conocimiento.

Durante el primer grado de primaria, el niño empieza a utilizar las operaciones mentales y la lógica. Cuando se le pide, por ejemplo, ordenar ciertos objetos, primero los clasificará, los comparará mentalmente y luego hará conclusiones basadas en su lógica y hasta después de pensar, los ordenará físicamente. Así el niño, aplicando la lógica, empezará a utilizar las operaciones formales para enfrentar y resolver problemas en forma sistemática.

Al superar la etapa preoperacional, el niño logra una menor rigidez en su pensamiento y una mayor flexibilidad. El niño que ingresa a la primaria se encuentra en la fase final de la etapa preoperacional, y en pocos meses entrará a la etapa de las operaciones concretas, así que se convierte en la edad ideal para la adquisición de la lectoescritura.

De acuerdo a las teorías del desarrollo infantil de las que hablé en este capítulo, se puede determinar que un niño de seis años tiene la madurez psicológica y mental, así como un desarrollo físico y emocional adecuado, para emprender el gran reto de aprender a leer y a escribir.

⁴² *Ibidem*. Pág. 238

4 Capítulo IV. El juego como estrategia en la educación

En los primeros años del desarrollo y aprendizaje del niño, el juego tiene un papel importante en el proceso de adquisición de conocimiento, porque constituye un acercamiento a la vida real, *“jugar es una forma de aprender, de incorporar la realidad, transformándola, recreándola para poder elaborarla y así en lo posible aceptarla”*.⁴³

Los niños en sus primeros años de desarrollo, interactúan con el medio que les rodea: tocan, muerden, tiran, empujan y manipulan diversos objetos, con estas acciones los niños van investigando, observando y aprendiendo. Es muy fácil que al manipular un objeto, el niño imagine que se convierte en otro, por ejemplo, puede agarrar una hoja de papel y creer que es una mariposa, un personaje de caricatura u otra cosa, con ese pedazo de papel puede inventarse una historia y pasar un rato agradable, convirtiéndose este hecho en un juego, en donde el niño pudo haber adquirido cierto conocimiento.

El juego implica una serie de actividades que le dará al niño la posibilidad de desempeñar diferentes roles en el ámbito social, ya que con el juego se pueden imitar actitudes, pensamientos, creencias y sentimientos que le muestran los adultos, esto irá moldeando su personalidad. El juego también le permitirá, a él y a los que lo rodean, darse cuenta de los sentimientos y pensamientos que tiene en ese momento, de esta manera los adultos podrán permear y corregir, si hace falta, alguna conducta equivocada o no adecuada. *“El niño descubrirá jugando, lo que él siente y piensa, así como lo que sienten, piensan y hacen los otros, que también le mostrarán sus límites, ante ellos deberá ir acomodándose a las situaciones y discriminando así la fantasía de la realidad”*.⁴⁴ El juego puede desarrollar sus potencialidades e influir en las relaciones sociales que establece.

⁴³ Oralieta, Claudia R e Itkin, Silva N. *El espacio del juego y el jardín de infantes*. Humanitas, Buenos Aires, 1993. Pág. 47

⁴⁴ *Ibidem*. Pág. 42

4.1 Concepto de juego

El juego *“es una actividad física y mental fundamental en la vida de los niños, que posibilita el desarrollo armonioso del cuerpo y de su personalidad. El desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego ya que éste inicia, de forma placentera, el contacto con la realidad e introduce en el mundo de las relaciones sociales”*.⁴⁵

Son varios los autores que han investigado sobre la importancia del juego en el niño y su relación con el desarrollo. Hay diferentes enfoques y teorías que tratan de analizar las implicaciones que tiene el juego durante la infancia y en la edad adulta. Buytendijk, autor holandés, sostenía que *“El juego es una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta”*.⁴⁶

Para Vygotsky, *“...el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios del otro.”*⁴⁷ Gracias al juego, el niño puede interactuar o ponerse en el lugar de otra persona, aprender a relacionarse de una mejor manera y convivir con personas que son ajenas al medio familiar, el juego es necesario para la maduración del ser humano.

El juego beneficia el desarrollo fisiológico. Comúnmente los niños pasan mucho tiempo del día jugando, con esta actividad se usan los cinco sentidos, se desarrolla la motricidad fina y gruesa, el equilibrio y los reflejos mejoran. Los niños tienen mucha energía y el juego se convierte en una buena opción para canalizarla y gastarla *“Para Friedrich Schiller el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros”*.⁴⁸ El juego además de divertir o entretener, mantiene al cuerpo en movimiento y con esto se ejercita el mismo, contribuye así con el desarrollo físico del niño. Es difícil pensar en un niño sin actividad física y lúdica.

El niño no se preocupa por lo que pueda aprender o desarrollar al realizar la acción del juego, él sólo busca entretenerse y pasar un rato agradable. Para Spencer, el

⁴⁵ Diccionario Enciclopédico de Educación Especial. Volumen III Pág. 1203

⁴⁶ Delval Juan. *El desarrollo humano*. Siglo XXI, México, 1996. Pág.287

⁴⁷ *Ibidem*. Pág. 286

⁴⁸ *Ibidem*. Pág. 285

juego “es una actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar atención a los beneficios posteriores de que ella pueden obtenerse”.⁴⁹ El adulto podrá dar juguetes didácticos o proponer juegos dirigidos con algún fin, pero el niño jugará solo con la intención de divertirse o experimentar. Dewey define el juego como “*actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de él se derivan*”.⁵⁰

Para Sigmund Freud, el juego es “...una corrección de la realidad insatisfactoria”⁵¹. Freud hacía referencia al pasado, a lo que el niño ya tenía en su conciencia y que con el juego podía manifestar, recrear o superar. También se puede relacionar con el futuro, ya que jugando y haciendo uso de la imaginación, el niño puede realizar o culminar sus deseos reprimidos. Freud argumentaba que mediante el juego, el niño puede tomar venganza simbólica contra aquellos que lo habían hecho sufrir. De acuerdo con Sigmund Freud, el juego se convierte en una válvula de escape y de esta manera sin hacer daño a nadie, el niño puede superar algunos de sus conflictos.

Gracias al juego, el niño explora, experimenta, imagina, prueba ideas, construye, arriesga, se vuelve independiente, se divierte, se entretiene, entre tantas otras cosas, “*el juego le da al niño la oportunidad de crear nuevos mundos, de imaginar, de estructurar figuras y ambientes que antes no había conocido, le permite hacer un mundo acorde a sus deseos, como lo siente, como su imaginación y su libertad le dejen realizar*”⁵², de esta manera, el juego podría servir como herramienta para el logro de ciertos objetivos determinados por los adultos y esto es gracias a todas las capacidades que el niño desarrolla con el simple hecho de jugar .

El juego es una acción donde existe interacción con elementos imaginativos o reales, donde se usan los recursos físicos y mentales que desarrollamos como personas y que tiene un alto valor social. Contribuye con la formación de hábitos, enfrentando al niño a situaciones que ocurren en la vida real y permitiéndole que exprese problemas que podrían estar afectando su desarrollo, el juego es fructífero sobre todo en la

⁴⁹ Díaz Vega, José L. *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Trillas, México, 1997. Pág. 146

⁵⁰ *Ibidem*. Pág.147

⁵¹ Calero Pérez, Mavilo. *Educación jugando*. Alfaomega, México, 2003. Pág. 29

⁵² Nieto Herrera, Margarita E. *¿Por qué hay niños que no aprenden?* Ediciones científicas, México, 1987. Pág. 98

etapa infantil. Cumple una función importante en la formación de la personalidad, en la vida social del niño, en el desarrollo del cuerpo, en el conocimiento de él mismo y de su mundo. Por otro lado, es de gran importancia en el desarrollo del aprendizaje.

4.2 Teorías relacionadas con el juego y el aprendizaje

Hay muchas teorías que fundamentan el juego y su importancia, entre las más relevantes para muchos autores se encuentran las de Henry Wallon, Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, por ser estas las que responden cuál es la importancia del juego en el ámbito educativo.

4.2.1 El juego según Wallon

Henry Wallon psicólogo francés, según Rosario Ortega (1992) dedicó una buena parte de su obra titulada *La evolución psicológica del niño*, en analizar la naturaleza del juego. En esta obra Wallon nos dice que jugar es natural, es una acción con la cual el niño se apoya para adaptarse al mundo, es algo espontáneo, que no piensa, no planea, sino que el pequeño simplemente hace.

Los niños juegan sin esfuerzo y no por obligación, gastan energías igual que los adultos cuando trabajamos *“el juego contiene en cierta medida las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia. Pero éstas se realizan con un actitud tal que proporciona placer y desahogo.”*⁵³

Para Wallon, toda actividad en cualquier momento, puede convertirse en un juego, siempre que se realice libremente y porque así se desea. Un juego puede dejar de serlo si se le obliga al niño a realizarlo. El niño elige en qué momento y con qué medio jugar por el simple hecho de divertirse y no por obligación.

⁵³ Ortega Ruiz Rosario. *El juego infantil y el constructo social del conocimiento*. Alfar, Sevilla, 1992. Pág. 182

En la teoría de Wallon es muy importante el concepto de imitación, ya que considera que el niño juega a copiar modelos relevantes para su vida según sus intereses, sentimientos y emociones, estos modelos son tomados de su entorno. Considera el juego como *“una actividad de naturaleza proyectiva de las características del desarrollo humano”*⁵⁴, así que el juego es la forma o el medio que el niño utiliza para acercarse a la realidad, conocerla, interactuar y asimilarla, esta forma variará dependiendo de la edad, ya que los intereses del niño serán distintos en cada etapa del desarrollo.

Wallon hace una clasificación del juego donde integra aspectos del desarrollo humano y toma en cuenta la evolución psicológica del niño. Estos son los tipos de juego que describió Wallon:

Juegos funcionales. Consiste en mover diferentes partes del cuerpo, sirve para desarrollar la psicomotricidad, la coordinación visual y motriz, para el reconocimiento de las partes del cuerpo, etc. Son movimientos muy básicos como mover los dedos, producir sonidos, balbuceos, tocarse un pie, dar vueltas, estirarse, tirar, golpear o aventar objetos. Estos movimientos le permiten experimentar y reconocer la causa-efecto de las acciones, con ello el niño se conoce más y conoce el medio en el que se desarrolla.

Juegos de ficción. Son los denominados juegos simbólicos, la estructura es más compleja y favorecen la socialización. Ejemplos de juegos de ficción son; jugar a la comidita, a las muñecas, a pasear peluches imaginando que son mascotas, jugar a la casita, a los caballitos con un palo de escoba, a ser famosos, etc.

Juegos de adquisición. Con estos juegos el niño comprende a quienes lo rodean y el mundo exterior por medio de sus emociones, sus sentidos y haciendo uso de la razón. Realiza actividades relacionadas con el aprendizaje como memorizar canciones, leer cuentos, escuchar relatos, tocar instrumentos creados por él, etc.

Juegos de fabricación. Se integra lo que se hace con los anteriores, el niño reúne, combina, modifica, transforma objetos para crear un sin fin de opciones para jugar y

⁵⁴ *Ibidem*. Pág. 184

aprender, *“por medio de estos juegos, el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir, y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes”*.⁵⁵

Es destacable la visión que tuvo Wallon sobre el juego, asemejándolo al desarrollo humano por considerarlo natural, espontáneo y por ende no obligado. Deja claro que si el juego se condiciona solo para aprender, deja de ser juego, pero por otra parte, propone el juego como apoyo a la educación, *“...los trabajos escolares orientados por medio del juego, pueden llegar a conformar una institución escolar adaptada a los intereses y necesidades de la infancia”*⁵⁶

4.2.2 El juego según Piaget

Jean Piaget concibe el juego no como una función aislada, sino como una conducta y para que esta conducta se produzca se tienen que cumplir ciertas condiciones, por ejemplo, que se haga por placer, que el único objetivo sea la actividad lúdica en sí misma sin buscar objetivos ni resultados, que sea una actividad que el niño realice por impulso propio y que no esté estructurado, es decir, que sea moldeable y cambiante en el momento en el que el niño lo requiera. Piaget considera que mediante el juego se pueden liberar o solucionar algunos conflictos.

Para Piaget la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, en el juego predomina la asimilación. El niño no es el que se adapta al mundo, sino que en el juego, el niño deforma la realidad para satisfacer sus necesidades *“...puede predominar la asimilación, cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa, y la adapta a sus necesidades: esto es el juego”*.⁵⁷

Piaget hace una clasificación de los juegos partiendo desde el periodo sensoriomotriz. Clasifica los juegos en tres grupos:

⁵⁵ Zapata, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar*. Pax, México, 1989. Pág.18

⁵⁶ *Ibidem*. Pág. 21

⁵⁷ Millar, Susana. *Psicología del juego infantil*. Fontanella, España, 1972. Pág. 45-46

Los juegos de ejercicio. Durante los primeros meses de vida, todos los esquemas sensorio-motores se ejercitan por el placer lúdico que genera el movimiento de alguna parte del cuerpo. De uno a cuatro meses de vida el niño repite el movimiento por simple gusto o por el placer que se produce al dominar cierto movimiento, como tocar un objeto, producir un sonido, o alcanzar la cara de su mamá, entre otros. De cuatro a ocho meses, estos movimientos se repiten numerosas veces y el niño logra alcanzar con menos problemas lo que él quiere, de esta manera el juego se va haciendo placentero. Entre los ocho y doce meses, el niño tiene mejor coordinación y empieza a experimentar nuevas situaciones aplicando esquemas viejos, va dándose cuenta de los resultados que dan ciertas acciones. De doce a dieciocho meses, el niño desarrolla e integra en el juego el ejercicio verbal, y a partir de los dieciocho y hasta los veinticuatro meses se desarrolla el juego simbólico.

Con este tipo de juego el niño aprende por descubrimiento y por el hecho de poner en acción su capacidad física. Estos juegos dejan de producirse porque el hecho de repetirlo varias veces los hace tediosos o aburridos y ya no se obtiene sensaciones nuevas al realizarlos. El juego físico evoluciona y se transforma en el juego simbólico.

El juego simbólico. Mediante la imitación, el niño va creando el simbolismo. Los niños representan, según su experiencia, situaciones de la vida real y las modifica según sus necesidades. Mediante la imaginación, el niño da un simbolismo especial a objetos, la muñeca se convierte en su hija, la escoba en un caballo, un papel en un avión, etc. Mediante el juego simbólico, el niño establece las bases para la adquisición del lenguaje.

El juego simbólico se divide en dos momentos, el primero se da de los dos a los cuatro años de edad; el juego del niño es muy complejo, se enriquece, hace uso de la imaginación y las escenas que crea son muy estructuradas y complejas, sin embargo, son egocéntricas ya que el niño deforma la realidad a su conveniencia. En el segundo momento, que sucede entre los cuatro y seis años, las escenas que crea

son imitaciones de la realidad sin necesidad de transformarla, comparte el simbolismo con los demás y hace uso del juego colectivo.

Es importante este tipo de juego ya que favorece su interacción social y gracias a que puede expresar sus conflictos verbalmente, y de forma simbólica, puede solucionar sus problemas. A través del juego el niño manifiesta sentimientos, deseos, frustraciones y lo que él entiende de la realidad, de esta manera el juego simbólico puede ser utilizado como método para diagnosticar problemas y también como tratamiento para resolver éstos.

Juego de reglas. Entre los seis y los siete años, el niño comprende que las reglas son necesarias para establecer cierto orden y las va introduciendo al juego. Da importancia a la competencia y a la cooperación, entiende que es necesario trabajar en equipo para obtener el objetivo del juego, que en muchos casos, solo es ganar, y se somete sin problemas a las reglas establecidas, ya que sabe que el incumplimiento de estas normas le podría traer una sanción. Existen dos tipos de reglas, las ya establecidas desde siempre y las que se imponen en un momento determinado, éstas se dan entre iguales, lo que para Piaget significa un avance en la vida social del niño.

A partir de los once o doce años, el niño tiene una mayor adaptación social y aparecen los trabajos manuales, o los juegos formales, que para Piaget son los únicos que perdurarán hasta la edad adulta.

La clasificación de los juegos que Piaget determina, es la siguiente:⁵⁸

⁵⁸ Calle, M. De La. *La aplicación de una metodología lúdica para la enseñanza-aprendizaje*. Pearson, México. 2003. Pág. 103

TIPOS DE JUEGOS	EDAD	ETAPAS DEL DESARROLLO INTELECTUAL
Juegos sensoriomotores.	Desde los primeros meses.	Periodo sensoriomotor
Juegos simbólicos	De los dos a los seis años.	Periodo preoperacional
Juegos de reglas	Desde los siete años.	Periodo operacional

La clasificación que hace Piaget sobre las etapas y los juegos, ha sido criticada por otros autores, ya que consideran que el juego puede permanecer, retroceder o darse en otras etapas del desarrollo.

4.2.3 El juego según Vygotsky

Lev Vygotsky analizó el juego bajo una perspectiva sociocultural. Argumentaba que detrás de cualquier acción del ser humano había una necesidad o una motivación, así que al jugar, el sujeto se satisface y al mismo tiempo desarrolla sus capacidades psicológicas.

Consideraba que el juego surge como una necesidad no resuelta que el niño tiene y que manifiesta a través de esta práctica por ejemplo, en la edad preescolar, que es cuando aparecen los deseos que no pueden ser gratificados inmediatamente, el niño crea un mundo ilusorio en el que puede llevar a cabo sus fantasías, u obtener con la imaginación, lo que él quiera y de esta forma satisface sus necesidades.

Vygotsky postula que el juego es una representación ideal de la realidad, se hace como el niño quiere que sea, quitando lo que a él no le gusta y añadiendo lo que le convenga.

Considera que el juego es simbólico, porque jugando, el niño adquiere roles que observa de la gente que lo rodea y también porque el niño transforma objetos con la

finalidad de convertirlos en otros y darles el significado que desea. El juego simbólico también tiene normas que están impuestas por el contexto social en donde se desarrolla y el niño debe ser capaz de seguirlas.

Vygotsky considera que el juego también tiene una estructura y que va cambiando a medida que el niño crece.

Cuando todavía no alcanza los tres años, el niño utiliza los objetos no como él quisiera que fueran, sino como son, el vaso sirve solo para beber, la cobija para taparse, la cuchara para comer, etc. En esta etapa, el niño realiza las acciones pero no con un beneficio diferente al establecido. Cuando el niño juega, sigue los mismos modelos que se le ha enseñado.

En la edad escolar, el niño sabe diferenciar la realidad con lo que no lo es. Puede utilizar y transformar un objeto en lo que él quiera, esto tendrá como objetivo satisfacer su necesidad en el juego. El juego simbólico se desarrollará cuando el niño sea capaz de representar imitativamente, y mediante el juego dramático, el mundo de los adultos. De esta manera, el juego estará completamente influenciado por el ambiente sociocultural del niño.

4.2.4 El juego según Bruner

Jerome Seymour Bruner, fue un psicólogo estadounidense que hizo importantes contribuciones a la psicología cognitiva. Sus trabajos y postulados en el campo del aprendizaje infantil se comparan y complementan con las de Vygotsky y Piaget. Consideró que el juego simbólico, por estar ligado a elementos reales, cumple la función de corregir algunos problemas internos que el niño haya adquirido.

Bruner determinó el juego como un proceso “...la característica principal del juego no es su contenido, sino su modo. El juego constituye un enfoque de la acción, no una forma de

*actividad*⁵⁹, el juego es la acción. Para Bruner las distintas funciones que tiene el juego son las siguientes:

- El juego no tiene resultados frustrantes para el niño, el niño solo explora por medio de esta acción.
- En el juego no cabe la desilusión ya que siempre se obtiene lo que se desea, aunque se deban modificar los medios para conseguirlo.
- El juego responde a un plan ya diseñado por el niño.
- En el juego se modifica el mundo para conseguir lo que se desea
- El juego divierte. Aunque el juego sea la solución para algunos problemas, divertirse siempre será el principal objetivo de la actividad lúdica

Para Bruner, el niño aprende y desarrolla el pensamiento a través del juego. Consideró que con el juego, los niños y adultos usan la inteligencia. El lenguaje también se beneficia, se vuelve fluido y expresivo, porque cuando se juega se hace entre pares y se interactúa con otras personas.

Jerome Bruner insistió e hizo hincapié en que el juego es y debe ser divertido para el niño, incluso, le debe parecer divertido todos los obstáculos y esfuerzos que haga para conseguir ganar y alcanzar sus metas en el juego. Dice el autor que: *“si no consideramos que el juego es fuente de diversión, no entenderemos realmente lo que se trata”*.⁶⁰

4.3 El juego en la educación

El juego trae grandes beneficios. El niño cuando juega usa la imaginación, enriquece su lenguaje, expresa sus sentimientos, socializa, se divierte y aprende. Absorbe del medio todo lo que observa y logra construir su propio conocimiento por medio de la experiencia. La mayoría de la experiencia que tiene está relacionada con el juego,

⁵⁹ Moyles, J.R. *El juego en la educación infantil y primaria*. Morata, Madrid, 1990. Pág. 25

⁶⁰ Bruner, Jerome. *Juego, pensamiento y lenguaje*. Alianza, España, 2007. Pág. 80

pues este es el medio que tiene el niño para experimentar en un mundo imaginario, lo que extrae de la realidad.

Es una forma de entrar a otra dimensión, donde se pueden alcanzar muchos de los objetivos reprimidos o difíciles de conseguir, esto le permitirá al niño usar el juego simbólico para superar algún tipo de conflicto que se haya presentado. Ayuda a la reafirmación del yo, porque la persona: *“se apropia, a través del juego, del mundo y de los objetos, así como de la conquista paulatina de su voluntad”*.⁶¹

Hay diversos autores que analizan el juego, porque se le atribuyen *“funciones socializadoras, reafirmadoras, enriquecedoras, cognoscitivas y de asimilación, así como de reflexión mental y despliegue de destrezas físicas”*.⁶² El juego es una herramienta muy importante en el ámbito educativo por lo fructífero que resulta ser.

Con el juego, el niño logra desarrollar distintas habilidades como el pensamiento, la atención, la observación, la memoria, la reflexión, la comunicación, la concentración, la creatividad, el autoconocimiento y la imaginación. También hará mejorar su motricidad fina o gruesa y además, aumentará la capacidad de análisis y síntesis que el niño ya presenta.

Tomando en cuenta lo beneficioso que resulta ser el juego, sería absurdo que no se considerara dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

La educación debe generar en los niños el gusto por aprender, el juego es un medio con el que el niño logra construir su conocimiento de una forma divertida, experimentando y creando diversas situaciones, quitándole lo monótono y aburrido al proceso del aprendizaje.

Los maestros deben considerar el juego como una alternativa pedagógica, didáctica y funcional que le permite al niño, comunicarse, conocerse, aprender del medio y desarrollarse de una manera divertida, donde el pequeño no sienta la presión por

⁶¹ Calzada Zamora, Claudia Isael. *El juego. Un medio más en la adquisición de la lectoescritura en niños de preescolar*. Tesis UNAM, México, 2009. Pág. 36

⁶² *Ídem*.

obtener ciertos objetivos educativos que se le impongan, sino que los adquiriera sin darse cuenta de ello, de una manera muy natural.

Dentro del aula, los maestros deben tener diversas estrategias que les ayuden a desarrollar en sus alumnos las competencias estipuladas en la RIEB. Es importante que el docente determine en su planeación, alguna secuencia didáctica donde, por lo menos, se aplique alguna estrategia lúdica para la obtención de los aprendizajes esperados, esto ayudaría a que el alumno logre un aprendizaje significativo.

Sin embargo, el maestro debe tener muy claro el objetivo que quiere lograr y la estrategia lúdica que va a aplicar para obtener el aprendizaje esperado, no se trata de jugar por jugar, se trata de usar el juego como una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza.

Otro aspecto importante que debe considerar el docente, es el uso de las TIC para favorecer el aprendizaje, y sobre todo, debe tener en cuenta las nuevas tendencias educativas que se plantean en esta era de las tecnologías digitales.

4.4 El aprendizaje basado en juegos o game-based learning

En el ámbito educativo se está dando la innovación pedagógica, que considera como estrategia de enseñanza a la tecnología digital. En los últimos años se están proponiendo diferentes metodologías que van de la mano con la tecnología, como la flipped classroom o clase invertida, en donde el alumno es quien investiga los contenidos en casa a través del internet, de tutoriales en vídeo o podcast ⁶³ y en el salón de clases dedica el tiempo a realizar actividades sobre esos contenidos y a intercambiar lo aprendido con sus compañeros.

Otra metodología es el aprendizaje por proyectos que en México se empezó a trabajar desde el año 2009 cuando inició la RIEB. Este método consiste en la

⁶³ El *podcasting* o podcast es radio "on demand". Consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio o vídeo, que pueden incluir texto como subtítulos y notas) mediante un sistema de redifusión (RSS) que permite opcionalmente suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche.

realización de un proyecto, generalmente propuesto y analizado por el profesor, y que pone en juego aprendizajes, habilidades y actitudes para su desarrollo o resolución. Los libros de texto digitales en los centros escolares, también son parte de las nuevas metodologías por las que está optando la pedagogía actual.

Estos métodos tienen como finalidad lograr que todos los alumnos asimilen, comprendan y afiancen los contenidos. Toman en cuenta las capacidades de cada uno, sus formas de aprender, sus intereses, su ritmo de aprendizaje y sobre todo, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, las TIC.

Otra metodología innovadora que se está proponiendo para motivar a los alumnos y movilizar sus saberes, es el aprendizaje basado en juegos o Game- Based Learning (GBL).

El GBL consiste en utilizar el juego como herramienta de apoyo al aprendizaje y para la evaluación de lo aprendido. Los juegos que se proponen en esta metodología son juegos digitales, aunque tampoco se deja de lado el juego físico. Este método se puede aplicar en un tema, una materia o en varias asignaturas. La gamificación⁶⁴ de las aulas, da un enfoque lúdico a la enseñanza y aprovecha la diversión para aprender.

Esta metodología educativa utiliza las ventajas que proporciona el juego, es decir, aprovecha el juego como elemento motivador, social e interactivo en la educación. El profesor que pone en práctica este método debe utilizar los recursos que proporciona el internet y ser capaz de crear, junto con sus alumnos, los juegos que usarán para adquirir, asimilar o evaluar los conocimientos.

Esta metodología motiva al alumno, lo ayuda a razonar y ser autónomo, le permite ejercitar sus conocimientos de manera práctica, le da el control de su aprendizaje, potencializa su creatividad y su imaginación, fomenta la socialización mediante el trabajo colaborativo y usa las TIC.

⁶⁴ Es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema u obtener un objetivo.

Al profesor le proporciona información útil, “ya que con los resultados del juego, el docente puede conocer las fortalezas y debilidades de sus alumnos”.⁶⁵

Para aplicar el GBL, se sugiere que el profesor lleve a cabo una serie de pasos que asegure la obtención de los objetivos planeados.

La siguiente infografía es una propuesta para el docente que quiere poner en práctica esta metodología.⁶⁶ Esta propuesta se sugiere en el portal de aulaplaneta, la cual es una página que pone al servicio del profesor, propuestas didácticas y recursos digitales para que preparen sus clases y logren que los niños aprendan de forma motivadora y eficaz.



⁶⁵ Gómez-Martín, Marco A.; Gómez-Martín, Marco P. & González-Calero, Pedro A. *Aprendizaje basado en juegos*, [en línea]. 2004. [Fecha de consulta: 16 de mayo de 2016]. Disponible en: <<https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/436/311>>.

⁶⁶ Aula planeta. *Cinco tendencias educativas*, [en línea]. Julio 2015. [Fecha de consulta: 16 de mayo de 2016]. Disponible en: <http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/07/Inf_Como_Aplicar_game-based-learning_Aula_2.jpg>.

La metodología del aprendizaje basado en juegos requiere de una gran capacitación docente, no solo para entender la propuesta, sino para utilizar las TIC de una manera adecuada. El profesor debe conocer los juegos que existen para saber si son los que requiere y también debe ser capaz de modificarlos, o crear otros que cumplan con el propósito de su planeación.

4.5 El juego educativo

Los juegos educativos son aquellos que son usados para conseguir un aprendizaje esperado. Son realizados por los niños y cuentan con variaciones, porque además de ser recreativos, los alumnos adquieren una enseñanza.

Los juegos pedagógicos, se puede definir como *“aquellos esquemas o instrumentos que forman parte integrante del programa de actividades escolares para proporcionar a los alumnos la práctica en el dominio o en la retención de ciertos hechos o habilidades”*⁶⁷

Con los juegos educativos el niño podrá hacer vivencial el aprendizaje, podrá disfrutar, descubrir y construir el conocimiento de una manera natural. Es decir, llevará a cabo actividades que le van a permitir desarrollar su inteligencia.

Es necesario que los juegos sean divertidos, que estimulen realmente al niño a moverse, a tocar, a mirar o a sentir. El profesor debe reconocer el estilo de aprendizaje que tiene la mayoría de sus alumnos y no dejar a un lado los que tiene la minoría, de esta manera podrá llamar la atención de todo el grupo y logrará que los niños adquieran el aprendizaje mediante el juego.

Las actividades lúdicas deben ser variadas para no aburrir a los niños o convertir el juego en una actividad tediosa, si el profesor observa que la actividad que propuso no está llamando la atención, deberá buscar otra estrategia que le ayude a consolidar el objetivo inicial.

⁶⁷ L. Rivlin Harri. *Enciclopedia de la educación moderna*. Losada, Buenos Aires, 1956. Pág. 113

Los juegos educativos deben cumplir con la condición de ser divertidos, dejar un aprendizaje y/o desarrollar una habilidad. Todo juego que tiene la finalidad de enseñar algo es educativo, pero además de dejar una enseñanza, éste tipo de juegos desarrolla la memoria, la atención, la discriminación, la razón, la asociación y estimula la motricidad, entre otros. Además logra que el niño se someta a reglas y se relacione poniendo en uso sus valores y sentimientos. Podemos entender que el juego educativo tiene varios objetivos, como el aprendizaje, el desarrollo de habilidades, la expresión de sentimientos, el respeto de normas, la convivencia y la recreación.

El juego educativo no es exclusivo del ámbito escolar, también en la casa dentro de la dinámica familiar o social, se puede usar para conseguir un fin. Es importante que los responsables de dirigir la actividad tengan claro lo que se va a lograr por medio del juego educativo, para no permitir que se desvíe la actividad y no se pierda el objetivo.

El material que se ocupe dentro de los juegos pedagógicos, debe tener un diseño que capte la atención del niño, debe ser elaborado con materiales ligeros que puedan moverse u ordenarse con facilidad. También es cierto que no todos los juegos necesitan materiales para su desarrollo, como los juegos mentales por ejemplo.

“Los juegos educativos varían con arreglo a su destino y principalmente:

- 1. Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.*
- 2. Por la edad de los niños.*
- 3. Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos.*
- 4. Por la técnica de ejecución y de corrección”⁶⁸*

Los juegos pedagógicos son de gran importancia en el aula ya que sirven a los maestros como herramienta para reforzar los contenidos o aprendizajes que quieren lograr en sus alumnos. En el área cognoscitiva los profesores lograrán mantener la

⁶⁸ Decroly Ovide. *El juego educativo*. Morata, Madrid, 1986. Pág. 33

atención de los niños, estimular su creatividad, ejercitar su memoria, desarrollar la observación, su ingenio, su soltura y la fluidez al expresarse.

En el área motriz, los niños ejercitarán la motricidad fina y gruesa, la coordinación, el equilibrio, la ubicación y agilidad. En el área social los niños, a través del juego didáctico, se enfrentarán al contacto con iguales y eso le ayudará a conocer y a tolerar a las personas que lo rodean, aprenderá normas de comportamiento y se descubrirá a sí mismo.

Es importante que el docente genere en el aula un ambiente que permita desarrollar la actividad programada y usar un lugar más grande si así se requiere, de tal modo que los espacios estén dispuestos y equipados para fomentar el aprendizaje activo. También debe considerar un espacio al que se dirijan los niños cuando hayan terminado alguna tarea designada, en este espacio el docente puede dejar los materiales que se requirieron en dinámicas anteriores para que los vuelvan a ocupar, al ya conocer los niños el objetivo del material, no necesitarán la guía del maestro para seguir cumpliendo el propósito que tiene el juego.

Se debe hacer responsable a los niños del cuidado de los materiales didácticos, de la limpieza, acomodo y orden del mismo, de esta manera también irán aprendiendo buenos hábitos.

Analizando los beneficios que nos da el juego, sería absurdo que el docente no lo incluya en su programa para reforzar el aprendizaje.

5 Capítulo V. Juegos didácticos que apoyan la lectoescritura

Después de hablar de las ventajas que nos dan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, es necesario presentar algunos juegos que pueden ser utilizados en el aula para apoyar la lectura y la escritura.

Los juegos que describiré en este capítulo cumplen con una función pedagógica, ya que con ellos, los niños aprenden y al mismo tiempo se divierten. Con estos juegos los alumnos no sólo refuerzan la lectoescritura sino que además desarrollan otras habilidades, como la memoria, la concentración, la atención y la motricidad.

Muchos de estos juegos se hacen en forma de competencia, ya que los niños de esta edad sienten que ganando pueden agradar a su profesor o a sus padres, y eso los estimula mucho. El profesor puede llevar un record o registro de juegos ganados y tenerlo dentro del salón a la vista de todos, cada que gane un alumno, podría pegarle una sticker o dibujarle una carita feliz en su nombre. Cada semana, cada mes o cada bimestre puede hacer el conteo y el que tenga más “puntos” ganados podría ser merecedor de un premio, que bien podría ser un aplauso, un dulce, un pequeño regalo o el reconocimiento en una junta con los padres de familia. El docente debe ser capaz de estimular a todo el grupo para que todos los niños generen puntos, y así evitar que uno o varios alumnos queden rezagados.

Los juegos están diseñados para favorecer la escritura y lectura al mismo tiempo, porque una no puede aprenderse sin la otra, es decir, la lectura y la escritura no se adquieren aisladamente, sino que se desarrollan paralelamente en un proceso integrado. Para leer se necesita escribir y para escribir se necesita saber leer.

Las actividades que propongo a continuación tienen definida una meta y un objetivo, sin embargo, el docente puede cambiarlos o agregarles otros según sean sus necesidades.

Cabe mencionar que son juegos que he llevado a la práctica y que como docente me han dado buenos resultados, ya que con ellos mis alumnos han acelerado la adquisición de la lectoescritura de una manera significativa.

Juego número 1

NOMBRE: Vocales en la arena

META: Que el alumno reconozca las cinco vocales.

OBJETIVO: Encontrar, antes que otro, las letras que les pida el docente.

DESARROLLO: En un recipiente grande lleno de arena o confeti, se deben meter vocales minúsculas y mayúsculas realizadas con foami. El docente debe determinar, según el tamaño del recipiente y la cantidad de letras, el número de participantes que jugará en cada ronda. El docente les dará una orden, puede ser que les pida que encuentren tres letras “e” minúsculas, las cinco vocales en mayúscula, la “O” mayúscula y la “o” minúscula, etcétera, el primero que lo haga debe dirigirse al maestro y dárselas antes de que llegue otro. El maestro debe registrar en su record los puntos ganados.

Para favorecer la escritura, los alumnos pueden escribir palabras con las letras que el maestro haya determinado.

En este juego también se puede competir por equipos y en caso de que el docente utilice un método global para enseñar a leer y a escribir, en lugar de meter letras, deberá meter las palabras que está trabajando en ese momento.

Juego número 2

NOMBRE: A que te la adivino.

META: Que el alumno escriba, reconozca y nombre las letras del abecedario.

OBJETIVO: Adivinar las letras que le marcan en la espalda.

DESARROLLO: Este juego se realiza en pareja. Un niño le marca a otro, con su dedo en la espalda, cualquier letra del abecedario. El niño debe adivinar cuál es la

letra que le marcaron, en caso de que no la adivine a la primera, le debe pedir a su compañero que la vuelva a marcar, si tampoco la adivina, su compañero le podrá dar pistas para que lo haga, las pistas pueden consistir en decirle si es una vocal o una consonante, si es larga o corta, o también pronunciando su sonido. Este juego es interesante porque pone en práctica lo que saben los dos niños acerca de las letras.

Si los niños ya están avanzados en su escritura, entonces podrían marcar palabras en lugar de letras.

Para favorecer la escritura, los alumnos pueden escribir cinco palabras que inicien con la letra que adivinaron.

Juego número 3

NOMBRE: Te encuentro, te encuentro.

META: Que el alumno identifique palabras.

OBJETIVO: Localizar palabras en el texto antes que otro niño.

DESARROLLO: El profesor leerá junto con ellos, algún texto del libro de lecturas, después seleccionará una palabra que se encuentra en la historia, se las dirá en voz alta y les pedirá que la busquen. Cuando la hayan encontrado, deberán acercarse al profesor y mostrársela, ganará el primero que haya llegado. El profesor debe registrar un “punto” al ganador, en el record que vaya haciendo.

Para favorecer la escritura podemos pedirles a los alumnos que copien en el cuaderno todas las palabras que el profesor haya pedido durante la actividad.

Juego número 4

NOMBRE: Los pequeños chefs

META: Qué el alumno forme oraciones.

OBJETIVO: Que el alumno identifique palabras y las una para formar un enunciado.

DESARROLLO: Los alumnos se convertirán en chefs mientras juegan, así que pueden crear con papel crepe su gorro y su delantal, así se motivarán más para participar en el juego. Este juego se puede llevar a cabo de forma individual, en pareja o por equipos.

A los niños se les va a entregar unas fichas que tendrán forma de huevo estrellado, en cuya yema estará escrita una palabra, como se pretende que construyan oraciones, las palabras deben incluir artículos, sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios. El docente les dará un tiempo determinado para que formen todas las oraciones que puedan. Deberán ir alzando las palabras con una espátula de cocina y colocarlas en un sartén, hecho preferentemente con cartón, que el docente les debe proporcionar.

Cuando se acabe el tiempo, el docente le pedirá a cada alumno que lea la oración que formó y en caso de que no se entienda, le dará oportunidad de agregar, quitar o mover los huevos de su menú.

Es conveniente que el maestro haga volar la imaginación de los niños, dirigiéndose a ellos como si en verdad fueran unos grandes chef. Con este juego también se pondrá en práctica la psicomotricidad usando la espátula

En caso de que los niños tengan un avance menor en la lectoescritura, en lugar de palabras se podrán escribir letras o sílabas para cocinar palabras. Para favorecer la escritura, los alumnos pueden copiar en su cuaderno las oraciones que formaron.

Juego número 5

NOMBRE: Te cuento mi cuento

META: Que el alumno reconozca la importancia de las letras para comunicar ideas.

OBJETIVO: Realizar un cuento primero con dibujos y después con palabras.

DESARROLLO: El docente les explica que van a realizar un cuento entre todos, en este cuento debe haber un personaje principal, bien podría ser un ratón que vive en la ciudad, el cual tiene una bicicleta y debe visitar a un amigo o familiar. A cada niño se le proporciona la mitad de una hoja blanca para representar alguna escena que se imagine del cuento. El dibujo debe ser libre, se le puede guiar pidiendo que piense a quién podría visitar el ratón, en qué lugar se encuentra y para qué irá con él.

Cuando los niños hayan terminado de realizar y colorear sus escenas deberán colocar sus dibujos en la mitad del pizarrón, deben pegarse en orden y llevando una sucesión. Al terminar de colocarlos, el niño que pegó primero el dibujo describirá cómo empieza el cuento, pasará el segundo niño y de acuerdo a lo que dibujó seguirá describiendo la historia y así hasta que pasen todos. Mientras tanto el docente irá escribiendo en la otra parte del pizarrón, la historia que van redactando los niños. Al final la leerá en voz alta y les explicará que gracias a las letras que están escritas, sus papás pueden conocer la historia que inventaron por medio de dibujos. Se debe invitar a los padres al final de la clase para que lean junto a sus hijos el cuento.

Juego número 6

NOMBRE: PING-PONG DEL ABECEDARIO

META: Decir la seriación completa del abecedario.

OBJETIVO: Que una pareja de alumnos pronuncie el alfabeto en orden y sin que se le caiga una bola de papel.

DESARROLLO: Este juego se hace entre parejas, con una bola hecha de papel y dos raquetas.

Un alumno debe lanzar la bola de papel al otro y después se la debe regresar a su compañero. El primero debe pronunciar la letra A cuando le caiga la bola de papel, y cuando la regrese con su raqueta, su compañero debe decir la B, después, el

primero, al volver a recibir la bola, pronunciará la siguiente letra del abecedario y así sucesivamente. Si cae la bola de papel, deberán comenzar con la primera letra del alfabeto. El juego acaba cuando la pareja haya pronunciado todo el abecedario sin que se le haya caído alguna vez la bola de papel.

Juego número 7

NOMBRE: La rueda giratoria

META: Pronunciar, escribir y leer palabras que empiecen o terminen con una letra determinada.

OBJETIVO: Identificar palabras.

DESARROLLO: En un círculo giratorio, se escriben las letras del abecedario. El docente debe girar el círculo mientras un alumno lanza un dardo para acertar en alguna letra, cuando pare el círculo, debe decir y escribir en su libreta tres palabras que inicien con ella. También se pueden escribir sílabas en lugar de letras y pedirles que pronuncien palabras que acaben con estas mismas.

Para favorecer la lectura, el docente puede pedirles que en un texto localicen cinco palabras que inicien o acaben con la letra en que cayó su dardo y después escribirlas en su cuaderno.

Juego número 8

NOMBRE: Saltando con las palabras

META: Que todos los alumnos identifiquen la primera y última letra de una palabra.

OBJETIVO: Pronunciar palabras que inicien con la última letra de una palabra.

DESARROLLO: El maestro pide a un alumno que diga una palabra y el que se encuentre atrás de él debe pronunciar otra que empiece con la última letra de la palabra anterior. Así continuará la secuencia hasta que todos hayan dicho una. El profesor les recordará cuál fue la primera y última palabra, para que con éstas dos, escriban una oración en su libreta. Ejemplo: casa, árbol, lechuga, amor, rosario,

oso, Omar, Raquel, lombriz, zapato y Oscar. La primera palabra fue casa y la última es Oscar, la oración podría ser, “Oscar pintó su casa de color azul”.

Para hacer más divertido esta actividad, los alumnos pueden saltar la cuerda mientras están pronunciando las palabras.

Juego número 9

NOMBRE: Palabras con mímica

META: Escribir la acción que hace el mimo.

OBJETIVO: Adivinar acciones.

DESARROLLO: Este juego se hace en grupo. El maestro selecciona a un niño para que sea un mimo, y le enseña una tarjeta donde están escritas cinco acciones que el alumno deberá actuar para que los demás lo adivinen, tendrá de treinta a sesenta segundos para cada acción. El resto del grupo deberá adivinar lo que está actuando el mimo y en lugar de decirlo en voz alta, lo deberán escribir en su cuaderno.

Cuando el mimo acabe de actuar sus cinco acciones, el docente les pedirá que lean lo que escribieron en su libreta y les dirá si son correctas o no.

Juego número 10

NOMBRE: Lotería

META: Reconocer letras, sílabas o palabras y ser el primero en completar las fichas de su carta de lotería.

OBJETIVO: Desarrollar en el niño la discriminación visual y auditiva a través del reconocimiento de palabras.

DESARROLLO: Es el clásico juego de lotería, solo que en cada ficha y tarjeta se puede escribir una letra del abecedario, una sílaba o una palabra, según la necesidad del profesor. Este juego se puede realizar en parejas, en equipo o con todo el grupo. A los alumnos se les da una ficha con seis recuadros y en cada recuadro se escribe una palabra diferente, el profesor revuelve las tarjetas donde están escritas las palabras y las va enseñando una por una, mientras el niño irá marcando en su ficha las tarjetas que vayan saliendo. Gana el primer alumno que haya marcado completamente su ficha.

Juego número 11

NOMBRE: Adivinanzas

META: Adivinar el mayor número de palabras posibles.

OBJETIVO: Identificar de quién o de qué habla el maestro.

DESARROLLO: El maestro hará la descripción de un animal o de cualquier objeto, les dará varias pistas para que los niños adivinen el nombre de lo que está hablando y lo escribirán en su cuaderno. Gana el alumno que haya adivinado más animales u objetos y que haya escrito bien sus nombres.

Juego número 12

NOMBRE: Dominó

META: Identificar el sonido de la primera letra de una palabra.

OBJETIVO: Quedarse con la menor cantidad de fichas.

DESARROLLO: En tarjetas divididas a la mitad, como en los tradicionales juegos de dominó, se dibuja un objeto en cada extremo cuyos nombres empiecen con ciertas letras, el profesor debe definir cuáles letras se van a trabajar en ese momento, por ejemplo, si selecciona las letras S y P, podrán dibujar una serpiente, una serpentina, un policía, un potro, un perro, un pez, un sol o una sopa. Se deben usar 28 tarjetas y pueden jugar hasta cuatro jugadores.

El docente pone una tarjeta sobre la mesa, el niño que está a la derecha deberá poner otra cuyo nombre del dibujo comience con la misma letra que el anterior. Por ejemplo, si un niño colocó una ficha perro- serpentina, el siguiente podrá colocar una ficha sopa-pez, etc. El juego acaba cuando uno de los niños coloque todas sus fichas o si se queda con el menor número de fichas.

Para favorecer la escritura, los niños pueden copiar en su cuaderno seis fichas de dominó, pero en lugar de imágenes deben escribir los nombres de los dibujos.

Juego número 13

NOMBRE: Ahorcado

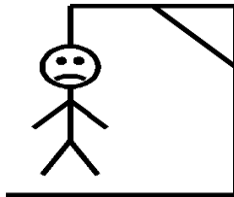
META: Que el alumno por medio de algunas letras, pueda construir palabras.

OBJETIVO: Adivinar la palabra antes que se complete el diagrama.

DESARROLLO: Usando una fila de guiones, se representa la palabra a adivinar, dando el número de letras y categoría. Si el jugador adivinador sugiere una letra que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra sugerida no ocurre en la palabra, el otro jugador dibuja un elemento de la figura de hombre palo ahorcado como una marca de conteo. El juego termina cuando:

- El jugador adivinador completa la palabra, o adivina la palabra completa correctamente.
- El otro jugador completa el diagrama.

Este diagrama es diseñado para parecerse a un hombre ahorcado.



Juego número 14

NOMBRE: Sopas de letras

META: Identificar palabras.

OBJETIVO: Encontrar en la sopa de letras todas las palabras de la lista.

DESARROLLO: El docente entrega a cada alumno una sopa de letras. La actividad a realizar es buscar cada una de las palabras que le son sugeridas. Después dibujarán en el cuaderno objetos relacionados con las palabras de la sopa de letra, escribiendo una oración con cada dibujo. En el siguiente ejemplo de sopa de letras, los niños podrían escribir oraciones como las siguientes: El árbol es grande. El sapo tiene lodo. El mago usa capa, etc.

PALABRAS EN LA SOPA



SAPO
SILLA
ESCALERA
ARBOL
CAPA

CONEJO
CAMA
HOJA

Las sopas de letras pueden realizarse según las palabras que estemos trabajando en clase, podemos asociarlas con los textos que estamos leyendo. Son muy fáciles de crear, en internet podemos encontrar varios generadores de sopas de letras y podemos añadir diferentes niveles de dificultad, la siguiente dirección electrónica es una buena opción: <https://www.educima.com/wordsearch/spa/>

Juego número 15

NOMBRE: Letra a letra

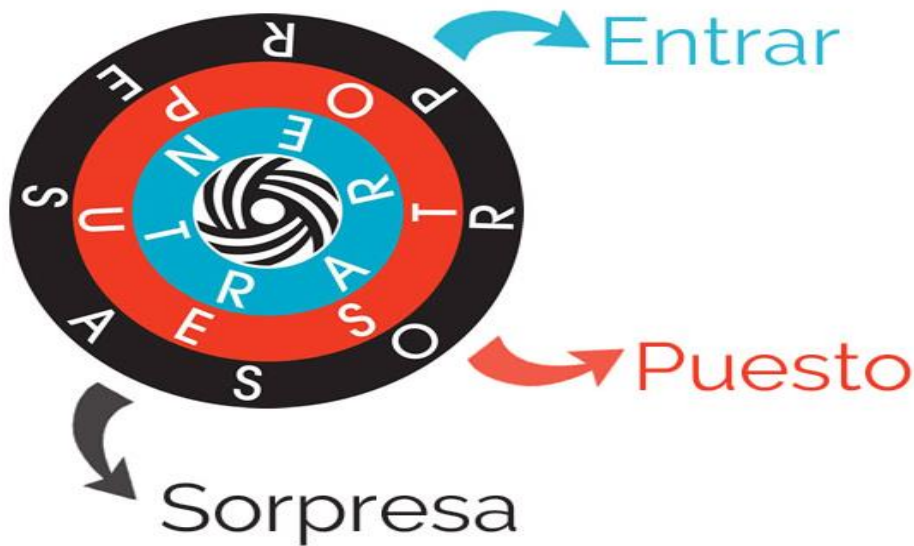
META: Descubrir la palabra que está escondida en un círculo.

OBJETIVO: Descubrir rápidamente dónde empieza la palabra y leerla en voz a alta antes que los demás jugadores.

DESARROLLO: Para este juego se necesita elaborar tarjetas circulares con dos o hasta cuatro líneas de diferente color, las líneas deben ser paralelas a la circunferencia del círculo, en cada color se debe escribir una palabra.

Es conveniente que los padres de familia ayuden a elaborar las tarjetas y escribir palabras que estén trabajando los niños en este momento.

La siguiente imagen muestra cómo deben quedar las tarjetas.



El juego se debe jugar por equipo o por pareja. Se apilan 20 tarjetas en el centro de los equipos, las tarjetas deben estar boca abajo. El maestro definirá antes de empezar el juego, el color de las palabras que tienen que descubrir, el color de en medio debe contener palabras más cortas.

Un alumno alzaré la tarjeta, la pondrá a la vista de todos y tendrán que identificar y pronunciar la palabra que dice la tarjeta. El primero que identifique y diga correctamente la palabra escrita, se quedará con la tarjeta. A continuación el alumno que está a la derecha del que levantó antes la tarjeta, tendrá que levantar la que sigue y así sucesivamente. El juego termina cuando se acaban las tarjetas y gana el que obtuvo más por haberlas identificado primero.

Este juego es una variante del juego didáctico llamado Word a Round de la empresa Thinkfun, sólo que este contiene palabras en inglés y además es muy caro.

Juego número 16

NOMBRE: “Terminé, ¿qué hago?”

META:

OBJETIVO:

DESARROLLO: Cuando los niños acaben sus actividades escolares, podrán dirigirse a un área del salón llamada “Terminé, ¿qué hago?”. En esta sección habrá un bote con papelitos que tienen escritos diferentes consignas. Por ejemplo:

Leo un libro del rincón.

Resuelvo un crucigrama.

Coloreo un dibujo e invento una historia corta sobre él.

Armo un rompecabezas.

Ayudo a un compañero.

Hago ejercicios de caligrafía

Ordeno un alfabeto.

Escribo mis propias historias.

Juego con mi alfabeto móvil.

Invento un cuento corto.

Resuelvo una sopa de letras.

Juego memorama de sílabas con un compañero.

Para realizar esta actividad el docente debe tener listo el rincón donde estarán los papelitos con las consignas y los diferentes materiales como son los rompecabezas,

los ejercicios de caligrafía, los memoramas, los crucigramas, etc. En internet se pueden descargar fichas de escritura muy interesantes que podrían integrarse en esta actividad.

Las tres siguientes direcciones electrónicas contienen fichas que son de mucha utilidad, en ellas se encuentran bancos de ejercicios de escritura que se pueden imprimir y utilizar en clase:

<http://www.sectorlenguaje.cl/primero.html#letras>

<http://materialeducativo.org/ejercicios-de-lectura-y-escritura-para-primer-y-segundo-grado-de-primaria/>

<http://www.orientacionandujar.es/2015/05/26/cuaderno-de-lectura-y-escritura-primaria-banco-de-lecturas/>

Los juegos presentados son sencillos y funcionales ya que tienen una meta y un objetivo orientado al aprendizaje. Es importante que el docente tenga presente la meta y el objetivo en cada juego, pero también es importante que sea capaz de agregar otros objetivos o modificarlos en caso de ser necesario.

Es necesario que el profesor integre a todos los niños del grupo y los haga participar. Si el grupo en lugar de motivarse, se desanima haciendo competencias, la actividad deberá realizarse sin el fin de acumular puntos, y el profesor tendrá que especificar a los niños que el único objetivo será participar y divertirse. El docente deberá estar atento a que el juego no deje de ser divertido o motivante, en caso de que lo sea, será necesario cambiar de actividad.

Es importante que el maestro cuente con alternativas suficientes para aprovechar cada momento de la jornada escolar y logre que el niño siga aprendiendo de todas las maneras posibles. Los juegos deben estar siempre presentes en su planeación y no olvidar que éstos son irremplazables en la vida del niño.

Propuesta

La lectoescritura es una actividad compleja, adquirirla requiere de la paciencia, el apoyo, la metodología y la guía del maestro. Es importante que el docente cuente con diferentes herramientas para que el niño aprenda a leer y a escribir de una manera casi natural, logrando de esta manera que la lectura y la escritura sean una práctica significativa y funcional como lo pide el programa de la SEP.

La propuesta del presente trabajo consiste en que el docente considere el juego como una estrategia para mejorar la lectoescritura en primer grado de primaria, y lo incluya en su planeación didáctica.

En los capítulos anteriores hablé sobre la importancia del juego en el niño y los beneficios que le proporciona. Los niños que cursan el primer grado de primaria, se encuentran en una edad donde el juego es necesario y fundamental, así que el profesor valiéndose de todos los recursos que tiene a su alcance, debe considerar esta necesidad del niño como una herramienta en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

Los niños pueden aprender la lectoescritura experimentando, manipulando materiales, moviéndose y divirtiéndose a través de las actividades lúdicas. Es necesario que la enseñanza de la lectoescritura sea dinámica y que no solo tenga el objetivo de instruir a descifrar símbolos. El docente debe lograr que los niños descubran, casi de manera natural, cómo utilizar estos símbolos para comunicarse.

Mediante las actividades lúdicas se satisfacen los intereses de los alumnos y los del profesor, es decir, los niños satisfacen su necesidad por jugar y el profesor satisface su interés de que los alumnos aprendan lo que él ha planeado. Esto generará un ambiente de tranquilidad en el salón, haciendo que el trabajo del maestro y del alumno fluya de una manera adecuada, sin problemas y con muchas ganas de trabajar.

El docente de primer grado debe contar con un perfil adecuado para trabajar con los niños de esa edad, debe ser paciente, darse a la tarea de escuchar a cada uno y

resolver sus dudas de una manera clara y concreta. Debe tener mucha energía, para poder correr, saltar, tirarse al piso, hincarse, moverse de un lado a otro, al igual que sus alumnos y muchas veces el profesor tendrá que ser partícipe de la misma actividad para dar el ejemplo o para estimular a los niños.

El docente de primer grado debe ser paciente para enseñar, porque los niños aprenden a diferentes ritmos y el que un niño aprenda a leer antes que otro, no garantiza que su fluidez y comprensión vaya a ser mejor que la de los demás.

También debe saber identificar los diferentes estilos de aprendizaje de sus alumnos, para dirigir las actividades adecuadamente dentro de su planeación.

La planeación es un instrumento eficaz para el docente, es la guía que lo llevará a cumplir con las metas y objetivos curriculares que él mismo determina. En la planeación se quedan establecidos los propósitos, las competencias a desarrollar, los aprendizajes esperados, los contenidos, los materiales didácticos que se va a ocupar, el tiempo destinado a las actividades, la evaluación, las evidencias que obtendrá y la secuencia didáctica.

El docente dentro de su planeación tiene la libertad de añadir los aspectos que a él le funcionen y de moverlos a su conveniencia, siempre y cuando todos lo lleven a la obtención de los propósitos y objetivos curriculares. Esta es una ventaja que otorga la RIEB, porque le deja muy claro al profesor que es el único responsable y el más importante en la propia práctica educativa. El maestro dentro de esta reforma, no tiene limitación alguna para alcanzar su fin. La responsabilidad de que los alumnos aprendan de una manera significativa cae totalmente en el profesor no en los programas de estudio, ni en los libros de texto.

Los libros de texto gratuitos que la SEP proporciona, son solo un recurso para el profesor, una guía de ejercicios o de información. Los libros traen información y ejercicios muy básicos, por esta razón el docente tiene la obligación de enseñarles a buscar información, pero sobre todo, a descubrirla mediante la observación, la hipótesis, la experimentación, las conclusiones que ellos mismos formulen y la práctica de los saberes. Es aquí donde la función del juego tiene un papel muy

importante porque por medio de él, los niños experimentarán, practicarán los saberes y descubrirán el conocimiento, haciéndolo significativo y funcional. Así que el profesor podría añadir en su planeación un apartado donde incluya los juegos que apoyen el aprendizaje, o bien, dentro de su secuencia de actividades podría incluir las actividades lúdicas.

Es factible que el profesor de primer grado considere y registre en su planeación los juegos que va a implementar en su clase, con la finalidad de tenerlos presentes y no olvidar su tiempo y preparación. Los juegos que seleccione el maestro deben ser activos, inclusivos y divertidos. Deben adecuarse al ritmo de aprendizaje que tiene el grupo, con el fin de que el juego se disfrute y se potencialice.

Los juegos deben beneficiar a todos los alumnos, pero el maestro debe estimular, sobre todo, la participación de los niños que son tímidos, introvertidos, los que tienen mayor dificultad para aprender y aquellos que creen tener menos habilidades que los demás, esto beneficiará su autoestima.

Muchas veces los padres de familia creen que cuando los niños asisten a la escuela y dedican parte de la jornada a jugar, están perdiendo el tiempo. Los profesores deben estar seguros de que esta actividad es funcional, para después poder concientizar a los padres sobre el beneficio del juego y convencerlos de que es una buena estrategia para aprender. Los padres también podrían ser partícipes en la organización y elaboración del juego pedagógico.

Los directivos deben estar conscientes de que la enseñanza mediante el juego es funcional y que el docente requiere de tiempo para planear y organizar las actividades. Sería factible que el profesor de primer grado esté libre de trabajo administrativo, como el llenado de listas y expedientes, el registro de los seguros escolares, las listas de datos como número de hermanos en la escuela, los niños que tienen pie plano, los que tienen enfermedades crónicas o discapacidades, los que requieren USAER o los que usan lentes, entre otras, y en lugar de hacer esos registros, dedicarle tiempo a la organización de las actividades lúdicas y a la creación de los materiales pedagógicos. La dirección escolar y el personal administrativo,

deberían ser los responsables del llenado de listas y estadísticas de los grupos de primer grado. De esta manera, directivos, docentes y padres de familia centrarían la educación en los niños tomando en cuenta sus necesidades e intereses.

A continuación, presentaré dos ejemplos de planeaciones escolares donde integraré, dentro de la secuencia didáctica, juegos que apoyan y refuerzan el aprendizaje de la lectoescritura.

En la primera planeación, las actividades están distribuidas por días ya que son actividades de inicio del ciclo escolar y el profesor todavía no conoce el ritmo del grupo.

En la segunda planeación, las actividades no están designadas a un día en específico, sino a toda la semana. Será el profesor quién determine cuánto tiempo tardarán sus alumnos en realizar la secuencia didáctica, según el ritmo de aprendizaje que tienen los niños.

Las actividades que propongo dentro de la secuencia didáctica de las siguientes planeaciones, están ubicadas en el apartado de anexos del presente trabajo.

PLANEACIÓN NÚMERO UNO

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
ESCUELA PRIMARIA "XXXXXXX" CLAVE: XXXXX
SECTOR: XX ZONA ESCOLAR: XX CICLO ESCOLAR XXXX - XXXX
PLANIFICACIÓN SEMANAL DE ESPAÑOL
GRADO: 1º GRUPO: "X"

TIEMPO	Semana 2.	BLOQUE	1
PROPÓSITO	<p>Que los niños:</p> <p>Identifiquen personajes en una imagen, mediante la descripción oral que haga un compañero, con la finalidad de desarrollar sus habilidades para escuchar.</p> <p>Se inicien en el reconocimiento de la relación sonoro-gráfica mediante la escritura de su nombre y la comparación entre ésta y las de sus compañeros, identificándola en los útiles escolares.</p> <p>Escriban su nombre y domicilio, y reconozcan la utilidad de estos datos en acciones de la vida cotidiana.</p>		
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.	APRENDIZAJES ESPERADOS	<p>Que el alumno:</p> <p>Identifique personajes mediante la descripción oral.</p> <p>Reconozca su nombre.</p> <p>Identifique las letras mayúsculas y su uso.</p> <p>Reconozca la utilidad de saber su nombre y</p>

			domicilio.
RUTA DE MEJORA	Convivencia escolar Mejora de los aprendizajes	REFERENCIAS	Libro de texto SEP. Páginas 10-13.
LECCIÓN	CONTENIDOS	MATERIAL DIDÁCTICO	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
1. Adivina quién es. 2. ¡Vamos a conocernos! 3. Mis cosas.	<p>Discursos orales y sus funciones. Descripción de objetos, personas o lugares: características físicas y de modo de ser.</p> <p>Producción de textos. Escritura de palabras, oraciones y párrafos.</p> <p>Sistema de escritura. Direccionalidad de la escritura. Relación sonoro-gráfica y valor sonoro convencional de letras en palabras. Mayúsculas en nombres propios, lugares, al inicio de párrafo y después de punto.</p> <p>Normas de participación para el intercambio comunicativo. Ofrecer y solicitar atención, objetos, favores, ayuda e información. Alternancia de turnos y escucha atenta y respetuosa.</p> <p>Producción de textos. Escritura de palabras, oraciones y párrafos.</p>	<p>Libro de texto. Páginas 10-13. Útiles escolares con sus nombres. Hojas blancas. Tarjetas para formar el directorio del grupo. Gises Letras de colores que elaborarán los padres. Globos del número nueve. Plumones Bolsas o diurex Dos contenedores. Cuento "Paco el Chato"</p>	<p>Listas de cotejo Registros Rúbricas Observación Inferencias de los alumnos de forma oral o escrita. Observación y análisis de las participaciones de los alumnos en la realización de las actividades. Notas en el cuaderno. Descripciones orales. Escritura de su nombre.</p>

	<p>Sistema de escritura.</p> <p>Mayúsculas en nombres propios, lugares, al inicio de párrafos y después de punto.</p>		
SECUENCIA DIDÁCTICA			
LUNES	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los niños si saben qué es describir. Escuchar las respuestas y complementar la información con un ejemplo describiendo a una persona o un animal. Hacer notar las características que se tomaron en cuenta: estatura, color del pelo, forma de la cara, modo de ser, etcétera. • Proponer un juego que consiste en describir de forma oral a un personaje de la imagen de su libro de texto y adivinar de quién se trata. Pág. 10. • Elegir a dos niños, uno para que diga las pistas y a otro para que intente adivinar de quién se trata. Conceder turnos y pedir a los demás que traten de adivinar, pero sin decir nada hasta que sea su turno. Al finalizar el juego, comentar cómo le hicieron para adivinar, qué tomaron en cuenta y, si no lo lograron, por qué creen que sucedió. Apoyar a los niños que muestren dificultades para expresarse. • <u>Al terminar esta actividad saldrán al patio a jugar “YO SOY” (ANEXO 1)</u> 		
MARTES	<ul style="list-style-type: none"> • Previo al desarrollo de estas actividades, es necesario que los papás, en casa, hayan escrito con letra <i>script</i> el nombre de sus hijos en los útiles escolares y que se encuentre visible, para que éstos puedan copiarlo cuando lo requieran. También el o la profesora les proporcionará unos moldes de letras para que ellos las copien en hojas de colores, las recorten y las entreguen al docente. • Hablar con los alumnos sobre la importancia de la escritura de su nombre. • En todo momento, leer en voz alta las indicaciones del libro para que el alumno pueda seguir la lectura. Pág. 11. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños a presentarse en grupo para recordarles a los demás su nombre. • Con letras de colores formarán su nombre, lo pegarán en un cartel y lo sujetarán en la pared en el espacio destinado por la profesora, éste se mantendrá ahí todo el bimestre. • <u>Después saldrán al patio a realizar el juego llamado “GLOBOS Y NOMBRES” (ANEXO 2)</u>
MIÉRCOLES	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los niños que dibujen su retrato en una hoja blanca y anoten su nombre. Enfatizar sobre el uso de la letra mayúscula y de preferencia que la remarquen con color. • Organizar al grupo para que cada niño enseñe su producción ante los demás, hablando de sus gustos. • <u>Solicitar a los alumnos que dicten al maestro sus nombres para escribirlos en el pizarrón. Los alumnos podrán dictar su nombre letra por letra si conocen el nombre de éstas, en caso de que no las conozcan podrán utilizar un cartel o poster del maestro, donde venga el alfabeto acompañado de una imagen que represente su sonido. (ANEXO 3)</u> • Pedir a los niños que escriban en su libro, dos nombres de sus compañeros que inicien con la misma letra que el suyo.
JUEVES	<ul style="list-style-type: none"> • De manera ordenada, solicitar a los alumnos que visiten la mesa de alguno de sus compañeros para observar en sus libros y útiles escolares, sus nombres y copiarlos en el cuaderno. • Dibujar al maestro y escribir su nombre en el espacio de la página 12 de su libro de texto. • <u>Pedir a los niños que lleven dos de sus libros al escritorio. Una vez que estén todos, revolverlos y solicitar a los alumnos que pasen de nuevo a recogerlos. (ANEXO 4)</u> • Una vez que se hayan recogido todos los libros, preguntar a los alumnos cómo le hicieron para saber que eran sus libros o en qué se fijaron.

VIERNES	<ul style="list-style-type: none"> • Leer a los alumnos el texto llamado “Paco el Chato”, comentar lo que pasó en la historia y por qué es importante conocer los datos personales. El cuento se puede descargar de internet o escucharlo de YouTube. • Invitar a los alumnos a identificar en las ilustraciones algunos objetos que poseen o les gustaría tener y marcarlos como propios anotando su nombre en las líneas de la pág. 13 del libro SEP. • Pedir que revisen lo que escribieron e identificar si utilizaron letra mayúscula. • <u>Los niños deberán escribir su nombre en un globo y saldrán a jugar al patio. ANEXO 5</u> • Solicitar a los alumnos que de tarea pidan ayuda a un adulto para escribir su domicilio en la pág. 13 • Entregar tarjetas a los alumnos para que transcriban su nombre y domicilio para formar el directorio del salón.
OBSERVACIONES Y ADECUACIONES	

MAESTRO DE GRUPO

PROFR. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Vo. Bo.
EL DIRECTOR DE LA ESCUELA

PROFR. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

PLANEACIÓN NÚMERO DOS

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 ESCUELA PRIMARIA "XXXXXXX" CLAVE: XXXXX
 SECTOR: XX ZONA ESCOLAR: XX CICLO ESCOLAR XXXX - XXXX
 PLANIFICACIÓN SEMANAL DE ESPAÑOL
 GRADO: 1° GRUPO: "X"

TIEMPO	Semana 2. Del XX al XX de XXXX de XXXX	BLOQUE	IV
PROPÓSITO	<p>Que los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflexionen sobre la escritura de palabras comunes e inventadas para jugar a decir y crear trabalenguas. ➤ Identifiquen el sentido de la relación entre los personajes del trabalenguas y las características que los describen para comprender el significado humorístico del texto. ➤ Reflexionen sobre algunas variaciones lingüísticas e irregularidades en la relación sonoro-gráfica para una mejor comprensión del trabalenguas. ➤ Reconozcan la importancia de los signos de puntuación como elementos básicos que permiten la adecuada comprensión de los textos. ➤ Establezcan la relación imagen-texto para identificar los diversos trabalenguas que leerán y memorizarán para jugar con sus compañeros. 		
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.	APRENDIZAJES ESPERADOS	<p>Conocer los trabalenguas, su escritura y memorización de uno.</p> <p>Reconocer que las palabras están conformadas por distinto o igual número de sílabas.</p> <p>Discriminar correctamente las palabras que se escriben con la letra b o v.</p>

RUTA DE MEJORA	Convivencia escolar Mejora de los aprendizajes	REFERENCIAS	Libro de texto. Página 131 a la 141. Libro de lectura. Páginas 130 y 131. Trabalenguas. Hojas con ejercicios. Imágenes de objetos.
LECCIÓN	CONTENIDOS	MATERIAL DIDÁCTICO	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
5. Cabras héticas. 6. Estudiando las palabras del trabalenguas. 7. El final de los trabalenguas.	<p>Estrategias de comprensión lectora.</p> <p>Interpretación del significado de palabras y expresiones por el contexto o con apoyo del diccionario.</p> <p>Conocimientos previos. Predicciones. Propósitos de lectura. Comprobación de los propósitos de lectura.</p> <p>Localización de información explícita.</p> <p>Relación imagen-texto. Interpretación de palabras y expresiones a partir del significado global y específico. Relación del texto con otros textos.</p> <p>Características de los textos escritos.</p> <p>Juegos de lenguaje: de repeticiones, adivinanzas, rimas y trabalenguas.</p> <p>Sistema de escritura.</p>	Gises de colores	<p>Listas de cotejo</p> <p>Registros</p> <p>Rubricas</p> <p>Observación</p> <p>Inferencias de los alumnos de forma oral o escrita.</p> <p>Observación directa y análisis de las participaciones de los alumnos en la realización de las actividades.</p> <p>Notas en el cuaderno y ejercicios en el libro de texto.</p> <p>Interpretar el significado de</p>

<p>8. Otros trabalenguas.</p>	<p>Relación sonoro-gráfica y valor sonoro convencional de letras en palabras. Singular y plural. Concordancia de género y número. Diminutivos y aumentativos.</p> <p>Signos de puntuación: punto, dos puntos, puntos suspensivos, coma en enumeración, signos de admiración e interrogación y guion.</p> <p>Diversidad lingüística.</p> <p>Variaciones lingüísticas y expresiones idiomáticas regionales y sociales en México.</p> <p>Sistema de escritura.</p> <p>Ortografía de b-v.</p> <p>Producción de textos.</p> <p>Escritura de palabras, oraciones y párrafos.</p> <p>Revisión y corrección del borrador.</p>		<p>acuerdo al contexto o con apoyo del diccionario.</p> <p>Realizar ejercicios de división silábica en el cuaderno.</p> <p>Relacionar imagen-texto tomando en cuenta la escritura de la palabra.</p> <p>Escritura de palabras que lleven las letras b-v.</p> <p>Lectura y memorización de trabalenguas.</p>
-------------------------------	--	--	---

SECUENCIA DIDÁCTICA

El profesor preguntará a los alumnos si saben lo que es un trabalenguas.

Invitará a algunos de ellos a pasar al frente y decir los trabalenguas que se sepan.

Comentarán si ¿es fácil o difícil decir un trabalenguas?, ¿por qué?, etc.

Se leerá el trabalenguas de "Cabras héticas" que se encuentra en las páginas 130 y 131 de su libro de lecturas.

Reunirá a sus alumnos en parejas para que realicen la lectura y comenten lo leído.

Identificarán aquellas palabras que no comprendan su significado. En grupo, interpretarán el significado de acuerdo al contexto o con apoyo del diccionario.

Solicitará a los alumnos que escriban en el pizarrón una palabra del texto que le haya llamado la atención.

Seleccionará un par de ellas y realizará su división silábica en el pizarrón, para que los alumnos posteriormente hagan lo mismo con otras palabras en su libro de texto. Página 132.

Al terminar esta actividad saldrán a jugar maratón. (ANEXO 6)

Subrayarán con un mismo color, las partes iguales del final de las palabras.

Leerán de manera individual el trabalenguas e intentarán decirlo de memoria a un compañero.

Por medio de preguntas, recuperarán lo leído en el trabalenguas "Cabra hética": ¿quién tuvo sus hijos héticos?, ¿cómo era la cabra?, ¿cómo eran sus hijitos?, etc.

Analizarán la escritura de las palabras que se incluyen en el trabalenguas. Ejemplo: cabra-cabritos, perlética-perléticos, etc.

En cada par de palabras analizadas, marcarán con rojo las partes que son diferentes. Ejemplo:

cabra perlética

cabrritos perléticos

Comentarán en grupo, ¿de qué otra forma se le llama a la cabra?, ¿y a los cabritos?, etc.

Escribirán en su libro de texto las formas que conozcan. Páginas 133 y 134 de su libro de texto.

Solicitará a los alumnos leer nuevamente la primera parte del trabalenguas.

Observarán y analizarán las derivaciones del verbo "tener" mediante algunos ejemplos sencillos.

El docente, enfatizará en la escritura de la palabra "tuvo" que deriva del verbo tener, y esta se debe escribir con "v".

Realizarán la actividad de la página 135 de su libro de texto, en donde deberán relacionar imagen-texto tomando en cuenta la escritura de la palabra "tuvo" y "tubo". Páginas 135 y 136.

El profesor promoverá que los alumnos opinen sobre el significado de ambas palabras.

Mostrará a los alumnos algunas imágenes que tengan en su nombre la letra v y b para que mencionen su nombre y las escriban en su cuaderno.

Después saldrán al patio a realizar el juego llamado “Saltando con la b y la v” ANEXO 7

Solicitará que de manera individual lean la parte final del trabalenguas y, luego, lean el texto a un compañero o en equipo. La idea de este trabajo es que se sientan con mayor confianza para leer y, a la vez, recordar esta parte del trabalenguas.

Se analizará el uso de los signos de puntuación; ya que éstos le servirán como apoyo para la memorización.

Jugarán memorama de signos de puntuación. (ANEXO 8)

El profesor propondrá que algunos niños lean en voz alta y observará si la entonación coincide con las comas que aparecen en éste; sólo les pedirá que observen en dónde se encuentran ubicadas y lo que éstas le indican al lector.

Los niños realizarán la actividad de la página 137 de su libro de texto, donde deberán escribir las palabras que le hacen falta al trabalenguas. En parejas realizarán la actividad, poniendo mucha atención en el lugar donde se localizan las comas y puntos.

Intercambiarán su escrito con otras parejas para revisar y realizar correcciones.

El maestro realizará una lectura modelo en voz alta, para que los alumnos escuchen con atención las pausas en las comas y la entonación.

El docente explicará el significado de la coma y del punto.

Pedirá a los alumnos, que de manera individual lean nuevamente el trabalenguas, haciendo pausas en las comas y puntos.

Los alumnos ensayarán el trabalenguas para decirlo de memoria a un compañero.

Por turnos y de manera voluntaria, leerán algunos trabalenguas sugeridos en la página 139 y 140 de su libro de texto.

Elegirán un trabalenguas para memorizarlo y tendrán un tiempo estimado para que lo ensayen.

Después recitarán el trabalenguas ante sus compañeros.

El docente escribirá en el pizarrón algunos títulos de trabalenguas, para que los alumnos mencionen de qué creen que trata cada uno y después los leerá en voz alta para comentar la historia y saber si acertaron o no. Esta actividad se complementará con la sugerida en la página 141 de su libro de texto.

**OBSERVACIONES Y
ADECUACIONES**

--	--

MAESTRO DE GRUPO

**Vo. Bo.
EL DIRECTOR DE LA ESCUELA**

PROFR. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

PROFR. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Conclusión

Cuando empecé a escribir el presente trabajo tenía una inquietud sobre los resultados que la prueba PLANEA había arrojado en el año 2015.

Durante el ciclo escolar 2014-2015, tuve el gusto de ser docente, en sexto grado, de la primera generación que empezó con la Reforma Integral de Educación Básica y de la cual también fui su profesora en primer grado. Pude observar que los alumnos se desenvolvían y expresaban con mayor facilidad que las generaciones anteriores, sabían trabajar los proyectos con disciplina, responsabilidad e independencia.

Sin embargo, la evaluación PLANEA 2015 arrojó resultados nada alentadores para la Educación Nacional, cabe decir que esta prueba tiene como propósito conocer la medida en que los estudiantes lograron el dominio de un conjunto de aprendizajes esenciales. En la página de internet del INEE⁶⁹, se dio a conocer que al término de la educación primaria, cinco de cada diez estudiantes no habían logrado adquirir los aprendizajes clave de Lenguaje y Comunicación.⁷⁰ Esta reforma era muy prometedora y hasta el momento no había logrado concretar sus propósitos.

Algo que llamó mi atención fue que en el 2014, sin justificación alguna, llegaron a las escuelas nuevos libros de primer y segundo grado, donde se trabajan los contenidos otra vez por lecciones, como se venía haciendo antes de la implementación de la RIEB y ya no por proyectos.

Esta situación me hizo pensar que las cosas, por lo menos en primer y en segundo grado, funcionaban mejor como se venían haciendo antes. Muestra de ello era que los resultados que la prueba ENLACE arrojaba a nivel nacional los

⁶⁹ Instituto Nacional para la evaluación de la Educación.

⁷⁰ Consultar la siguiente dirección electrónica:

http://www.inee.edu.mx/images/stories/2015/planea/fasciculosnov/Planea_2015_Alejandra_Pellicer.pdf

años anteriores, nunca fueron tan bajos como los que mostró en ese año la prueba PLANEA.

Según mi experiencia, los aspectos que más influyeron para que los niños no adquirieran las bases adecuadas del español, son los siguientes, se dejaron de lado las actividades lúdicas que tanto motivaban a los alumnos, los libros dejaron de ser agradables para ellos y el profesor tuvo una carga de trabajo extenuante.

El trabajo basado en proyectos que proponía la RIEB, implicó que el profesor aprendiera a trabajar de una manera diferente a la acostumbrada, por ejemplo, los profesores de primer y sexto grado tuvieron que tomar un diplomado de preparación justo cuando ya estaban los cambios en el programa y en los libros. En el diplomado, los maestros tuvieron que manejar diferentes conceptos que debían incluir en la planeación y evaluación. El trabajo escolar se volvió más laborioso y se enfocó a que el profesor aprendiera a evaluar cualitativamente todo el proceso del aprendizaje, aunque al final del bimestre tuvieron que asignar una calificación cuantitativa.

Los profesores vivieron un proceso difícil de asimilar, en el caso de la materia de español, los libros de texto tuvieron un cambio radical. En los libros anteriores se trabajaba por lecciones, tenían varias imágenes y poco texto, los ejercicios eran graduales y las lecciones se basaban en textos muy agradables que se encontraban en los libros de lectura, los libros que entraron con la reforma eran todo lo contrario, tenían pocas imágenes, hojas llenas de texto, no tenían ejercicios que resolver y tampoco había libros de lectura, pareciera que los libros estaban escritos para niños que ya sabían leer y escribir.

Para la mayoría de los docentes fue difícil entender la nueva estructura del plan de estudio, sobre todo porque se debía trabajar los proyectos y la enseñanza de la lectoescritura al mismo tiempo. Esta situación generó mucho trabajo escolar y ocasionó que la mayoría de los maestros se olvidaran de los intereses de los niños y el juego.

En los libros del alumno y del maestro que proporcionó la SEP en el 2014, se volvieron a considerar las actividades lúdicas. Es por esta razón que me interesé en el tema de los juegos y la lectoescritura. Quería saber qué beneficios nos otorgan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al término de este trabajo puedo afirmar que el juego, al ser una actividad natural y primordial en el niño, es una herramienta fundamental para el maestro de primer grado de primaria en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura. A través de él, los niños pueden aprender a comunicarse de forma escrita, de una manera vivencial, divertida, logrando así un aprendizaje significativo.

El juego, como ya se habló en el presente trabajo, es el medio perfecto para lograr que el niño aprenda por medio de su curiosidad, de su ingenio, su inventiva, su originalidad, su capacidad intelectual y su imaginación. Le da al niño la oportunidad de potencializar sus habilidades y usarlas a su beneficio.

El ambiente escolar que se crea mediante el juego es favorable, los niños llegan al salón contentos, con energía, motivados y con grandes expectativas por lo que van a aprender ese día. Muestran disposición al trabajo y dejan atrás las tediosas planas de repetición de palabras u oraciones que les genera aburrimiento.

La disposición que muestre el profesor de primer grado es importante y es la base para que los propósitos de la planeación didáctica se logren. El diseño de juegos y la elaboración de materiales didácticos es cansado e implica tiempo y trabajo, por eso es importante que el maestro pueda apoyarse en los padres de familia para la elaboración y la puesta en práctica de las actividades. El maestro debe estar seguro que los frutos que da el juego son favorables para el aprendizaje de los alumnos y que vale la pena el esfuerzo y el tiempo dedicado a las actividades lúdicas.

Es indispensable que el maestro plasme en su planeación los juegos pedagógicos que implementará en su jornada laboral, que considere los materiales y el tiempo que le llevará organizarlo y ponerlo en práctica, para tenerlos presentes y saber en qué momento aplicarlos.

Puedo afirmar que el juego dentro de la enseñanza de la lectoescritura es una herramienta correcta para hacer que el aprendizaje sea agradable, significativo y funcional.

Fuentes consultadas

Referencias bibliográficas.

Abarca Mora, Sonia. *Psicología del niño en edad escolar*. EUNED, San José Costa Rica, 2007.

ABC de la Reforma Integral de Educación Básica, nivel primaria. Santillana, Mexico. 2009.

Blanco Bosco, E. *Los límites de la escuela. Educación, desigualdad y aprendizajes en Mexico*. México , El Colegio de México, 2013.

Bofarull, M. T. *Comprensión Lectora: el uso de la lengua como procedimiento*. México, Grao, 2001.

Briz, V. E. *Didáctica de la lengua y la literatura para primaria*. México, Pearson Educacion, 2003.

Brunner, Jerome. *Antología Básica UPN. "El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento*. México, SEP, 2000.

Brunner, Jerome. Compilación de José Luis Linaza. *Juego, pensamiento y lenguaje*. España, Alianza Editorial, 2007.

Calero Pérez, Mavilo. *Educación jugando*. Alfaomega, México, 2003.

Calle, M. De La. *La aplicación de una metodología lúdica para la enseñanza-aprendizaje*. México, Ed. Pearson, 2003.

Calzada Zamora, Claudia Isael. *El juego. Un medio más en la adquisición de la lectoescritura en niños de preescolar*. Tesis UNAM, México, 2009.

Cloninger Susan C. *Teorías de la personalidad*. Tr. Alberto Santiago Fernando Molina. México, Tercera edición, Pearson Prentice Hall, 2003.

Coon, D.; Mitterer J. *Introducción a la Psicología: el acceso a la mente y la conducta*. CENGAGE Learning Craig, J. México 2010.

Craing, G. J. Baucum D. *Desarrollo psicológico*. Octava edición. México, Ed. Pearson, 2001.

Cuéllas, R. G. *La Reforma integral de la Educación Básica en México en la educación primaria: desafíos para la formación docente*. México, SEP, 2012.

- Cuetos, F. *Psicología de la lectura*. Madrid. WK Educación, 2008.
- Decroly Ovide. *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Segunda edición, Madrid. Ed. Morata, 1986.
- Delval, Juan. *El desarrollo humano*. México, Siglo Veintiuno, 1996.
- Díaz, Vega José L. *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México, Trillas, 1997.
- Diccionario de las Ciencias de la educación, Volumen I. México, Editorial Santillana, 1990.
- Diccionario de la Lengua Española. RAE, España, 2001.
- Dufflocq Galdames, Adrian. *Lenguaje y comunicación. Silabario Hispano Americano*. Santiago de Chile, 10ª edición, Zig-Zag S. A., 1953
- Erikson, Erik H. *Ética y psicoanálisis*. Tr. Noemí Roseblatt. Buenos Aires, Horme, 1967. Pág. 97
- Español. *Libro para el maestro*. Primer grado. SEP. Primera edición. México, 2014.
- Feldman Robert S. *Desarrollo en la infancia*. Tr. de Victor Campos Olguín. Cuarta edición, México, Prenlice hall, 2008.
- Ferreiro, Emilia. *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. México, Siglo XXI, 2002.
- Ferreiro E. y Ana Teberosky. *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México, Siglo XXI, 1979.
- Giménez, Paula Valeria. *Terminología conceptual para docentes de nivel inicial*. Dunken, Buenos Aires, 2014. Pág. 136
- Gómez, P. M. *La lectura como competencia, fuente del aprendizaje*. México, SEP, 1997.
- Hernández Paredes, Angélica. *Desarrollo infantil y su relación con el tiempo de estancia en un CENDI*. Tesis UNAM, México, 2014.
- Jiménez J. *Como prevenir y corregir las dificultades en el aprendizaje*. España, Síntesis, 1995.

- Larroyo, Francisco. *La ciencia de la educación*. México, Porrúa, 1994.
- L. Rivlin Harri. *Enciclopedia de la educación moderna*. Buenos Aires, Editorial Losada, 1956
- Meece, J. *Desarrollo del niño y del adolescente*. Compendio para educadores, México, D.F. SEP, 2000.
- Millar Susana. *Psicología del juego infantil*. Trad. De Pepa Odena. España, Fontanella, 1972.
- Moyles, J.R. *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid, Ediciones Morata, MEC. 1990.
- Nieto Herrera, Margarita E. *¿Por qué hay niños que no aprenden?* México, Ediciones Científicas La Prensa Mexicana S.A., 1987.
- Oralieta, Claudia R. e Itkin, Silva N. *El espacio de juegos y el jardín de infantes*. Buenos Aires, Humanitas, 1993.
- Ortega Ruiz Rosario. *El juego infantil y el constructo social del conocimiento*. Sevilla. Alfar, 1992.
- Papalia D. E. y Wendoks, Feldma. *Desarrollo humano*. Octava edición. México, Editorial Mc. Graw Hill, 2001.
- Programas de estudio 2011. *Guía para el maestro. Educación Básica Primaria*. Primer grado. SEP, 2011.
- Rodrigué, Emilio. Sigmund Freud. *Un siglo de psicoanálisis*. Vol. 1 Editorial Sudamericana, Buenos Aires, Argentina. 1996.
- Santillana. *Reforma Educativa* . Mexico, Santillana , 2011.
- Solé Isabel. *Estrategias de lectura*. 8ª. Ed., Madrid, Graó, 1998.
- Uribe Torres Dolores. *Didáctica de la lectura-escritura*. México, Pax, 1970.
- Velasquez, M. *Comprension lectora*. Madrid, Ediciones Colihue, 2000.
- W. A. Kelly. *Psicología de la educación*. Séptima edición. Morata, Madrid, 1982. 668p.

Woods, P. *Antología Básica, "Análisis de la práctica Docente propia"*. México, SEP, 2000.

Yaden, S. &. *Guía proceso de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona, Edit. Morata, 2004.

Ynclán Gabriela. *Una historia sin fin*. Crear y recrear texto, México, Fundación SNTE, 1997.

Zapata, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar*. Perspectiva psicogenética. México, Editorial Pax, 1989.

Referencias electrónicas

Aula planeta. (2016). *Cinco tendencias educativas*. Aulaplaneta [Consulta: 16 de mayo de 2016]. Disponible en sitio web: http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/07/Inf_Como_Aplicar_game-based-learning_Aula_2.jpg

Boeree, George. Tr. Rafel Gautier. *Teorías de la personalidad*.1998. [Consulta: 13 de enero de 2016]. Disponible en sitio web: <http://www.psicologiaonline.com/ebooks/personalidad/freud.htm>

Escalante, Gregorio. *Introducción al desarrollo II*. Editorial saber ULA. 24-MARZO 2006. 11 pp. [Consulta: 10 de enero de 2016]. Disponible en sitio web: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16175/1/introduccion-desarrollo2.pdf>

Gómez-Martín, Marco A.; Gómez-Martín, Marco P. & González-Calero, Pedro A. (2004). *Aprendizaje basado en juegos*. [Consulta: 16 de mayo de 2016]. Disponible en sitio web: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/436/311>

Gonzalez Palomo, Norma. *Estrategias de lectoescritura*. [Consulta: 03 de septiembre de 2015]. Disponible en sitio web: <http://estrategiaslectoescrituras1c.blogspot.mx/2013/01/antecedentes-de-la-lecto-escritura.html>

Pellicer, Alejandra. *Comentarios sobre resultados de PLANEA 2015*. 13 pp. [Consulta: 10 de octubre de 2016]. Disponible en sitio web: http://www.inee.edu.mx/images/stories/2015/planea/fasciulosnov/Planea_2015_AlejandraPellicer.pdf

Rafael Linares, Aurelia. *Master en paidopsiquiatría*. Pág. 1, 1994. [Consulta: 10 de enero de 2016]. Disponible en sitio web: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Robles Sosa, Araceli. *Evaluación de las técnicas didácticas que utilizan los docentes de la escuela Gregorio N Chávez para la enseñanza de la lectoescritura en los niños de 1er grado de educación primaria*. [Consulta: 05 de septiembre de 2015]. Disponible en sitio web: <http://tecnicasdelectoescritura.jimdo.com/antecedentes-de-investigaci%C3%B2n/>

Ruiz Cuéllar, Guadalupe. *La Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB) en la educación primaria: desafíos para la formación docente*. REIFOP, 15 (1), 51-60. [Consulta: 02 de agosto de 2015]. Disponible en sitio web: <http://www.aufop.com>

Torres Santomé, Jurjó. "La globalización como parte del currículo". Revista de educación. Teoría del currículo. Escrito por Centro de Investigación y Documentación Educativa. Número 282, ene-abr 1987:103-130. [Consulta: 27 de marzo de 2016]. Disponible en sitio web: http://jurjotorres.com/?page_id=14

UNESCO 1976. *El niño y su desarrollo desde el nacimiento hasta los seis años*. Paris, 1976. 54p. [Consulta: 2 de enero de 2016]. Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0002/000225/022554sb.pdf>

Anexos

Anexo 1

“YO SOY”

Al inicio del juego se les dice a los alumnos el nombre del juego y se les explica las instrucciones. El juego “YO SOY” es una variante del tradicional juego de patio llamado “STOP”. Es importante mencionar que el aprendizaje esperado a trabajar es, realizar descripciones orales de sus compañeros e identificarse con la descripción que hacen sus compañeros sobre ellos.

➤ INSTRUCCIONES:

1. Se forman grupos de seis a diez niños. Si es un grupo grande se recomienda sólo hasta doce integrantes por círculo.
2. Se dibuja con un gis un círculo pequeño en el patio escribiendo la frase “YO SOY” en el centro y alrededor se dibuja otro círculo más grande que se divide en el número de personas que van a jugar.
3. Todos los jugadores escriben su nombre en las divisiones establecidas para cada uno y ponen un pie dentro. El profesor puede mostrarles cómo escribir su nombre para que el niño lo copie en caso de no saber hacerlo.
4. Un niño seleccionado por el profesor se coloca encima de la frase YO SOY y pronuncia la siguiente frase “El mejor amigo de este grupo es aquel que...” y el niño empezará a hacer la descripción verbal de aquel que seleccionó. Ejemplo: El mejor amigo de este grupo es aquel que tiene lentes, es moreno, tiene cabello chino y es muy divertido. ¿Quién es?
5. Cuando pronuncia la pregunta ¿Quién es? Aquel del que están hablando tiene que colocarse dentro del círculo pequeño y gritar “yo soy”, mientras que los otros que no fueron descritos, deben correr lo más rápido posible y parar cuando escuchen la frase “YO SOY”. Cuando queden inmovilizados pueden girar en su mismo eje para ver al que quedó dentro del círculo.
6. El compañero del centro escoge alguno de sus amigos para tratar de adivinar el número de pasos que los separa. Si adivina, le dará una “X” al amigo que le acertó la distancia y si no adivina la “X” será para él.

7. En caso de que no haya hecho bien la descripción y por consiguiente nadie se paró en el centro, el que recibe la "X" es él. Si hizo bien la descripción y no se paró en el centro, el que recibe la "X" es al que se describió
8. El siguiente participante que dirá la frase será el compañero que más lejos quedó en la partida anterior o a aquel que escogió para contarle los pasos.
9. Se van eliminando las personas que junten cinco "X".

➤ Cómo y cuándo termina el juego:

- Gana el que tiene menos "X" o cuando ya quedan solo tres personas y esa tercera persona va a ser eliminada.

➤ Tips:

- Se recomienda utilizar mínimo cuatro adjetivos para describir, antes de pronunciar la pregunta.
- Es más divertido cuando hay muchas personas jugando, ya que hay más opciones de escoger.
- Es más fácil adivinar la distancia de los compañeros más cercanos.

Para concluir el juego, el profesor pregunta qué fue lo que aprendieron, cómo se llama el compañero que los describió, quién falló en las descripciones, quién y por qué no supo que se referían a él, entre otras preguntas que vayan surgiendo.



Anexo 2

“Globos y nombres”

Este juego se hace en el patio y se necesita de dos contenedores para meter los globos necesarios. El ambiente se realizará con ayuda de los papás al empezar la jornada. Cada papá inflará los globos necesarios para formar el nombre de su hijo. En cada globo escribirá una letra del nombre de su hijo. Colocará la mayúscula en un contenedor y las otras letras minúsculas en otro contenedor más grande. Se recomienda usar globos del número nueve y no inflarlos mucho para que no se revienten.

El aprendizaje esperado que se quiere lograr con esta actividad es el que, reconozcan su nombre e identifiquen las letras mayúsculas y su uso. Se les debe mencionar a los alumnos siempre el aprendizaje esperado y explicarlo si ellos no lo entienden.

A los niños se les dice el nombre del juego y se les pregunta de qué creen que trate éste. Puede que de ahí surjan otras ideas para utilizar el material para otra actividad.

➤ INSTRUCCIONES

1. Se divide el grupo en seis equipos.
2. Los equipos hacen una fila y se colocan sobre la misma recta
3. Los dos contenedores se colocarán en el extremo contrario.
4. El maestro ordenará traer el globo que tenga escrita la primera letra de su nombre.
5. Después hará sonar un silbato y esto indicará la salida del primer integrante de cada equipo. Se deben dirigir al contenedor que tenga letras mayúsculas.
6. Cuando lleguen al contenedor y encuentren la letra correspondiente tendrán que regresar golpeando el globo para hacerlo flotar. No lo deben tomar con las dos manos hasta que lleguen con sus compañeros. El globo lo podrán meter en una bolsa o en todo caso en otro contenedor.

7. El profesor tendrá una tabla de registro y le dará un punto al primero que llegue, también verá y escribirá en la tabla qué letra trajo cada uno para verificar que sea la correcta.
8. Después saldrán con la misma instrucción los que estaban atrás del que ya fue por su globo y así sucesivamente hasta pasar todos.
9. A continuación irán por el siguiente globo que tiene escrita la segunda letra de su nombre, pero ahora tendrán que dirigirse al contenedor de letras minúsculas.
10. Los integrantes de cada equipo tendrán que hacer lo mismo hasta traer todos los globos necesarios para formar su nombre.

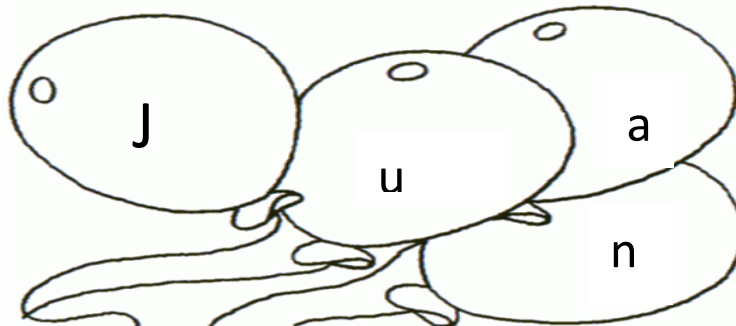
➤ Cómo y cuándo acaba el juego:

- Termina cuando todos los integrantes hayan reunido los globos suficientes para formar su nombre.
- Gana el equipo que más puntos haya generado por llegar primero.

➤ Tips:

- Se debe tener a la mano más globos y el plumón para sustituir los que se hayan roto.
- Entre más equipos se formen menos integrantes por equipo habrá y el juego no se hará tan largo.
- Se puede pedir ayuda a un padre de familia por equipo para que éste les proporcione diurex y así puedan pegar su globo en la pared y ordenarlos para formar su nombre.
- Otra forma de seguir jugando, es amarrar un hilo grueso en cada uno de sus globos y después sujetar todos en uno de sus pies, para jugar contra otro compañero. El objetivo es reventar todos los globos del compañero contrario con su otro pie y no permitir que revienten los suyos.

Al terminar el juego, el profesor preguntará qué fue lo que más les gustó de la actividad, qué aprendieron, para qué se utilizan las letras mayúsculas, cuales letras se utilizan en su nombre, entre otras preguntas que vayan surgiendo.



Anexo 3

Abecedario

El alfabeto o abecedario de una lengua o idioma es el conjunto ordenado de sus letras. Es también la agrupación, la que se lee con un orden determinado, de las grafías utilizadas para representar el lenguaje.

El abecedario es imprescindible en el salón de clases, hay diversos y el profesor podrá utilizar el que más le convenga.

A continuación mostraré algunos.



Este tipo de abecedario se utiliza en el modelo fonético-onomatopéyico, donde se asocia la grafía con el sonido que produce. A de aaaaabeja, o de ooooo, etc. Este se puede descargar completo en el siguiente link: <http://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/07/Magnifico-Abecedario-solo-descargar-e-imprimir.pdf>

Estas tarjetas también se pueden utilizar para jugar. Se recortan y se pide a los niños que las ordenen. También se pueden imprimir dos juegos, plastificarlas y jugar memorama con ellas.

El siguiente alfabeto es el llamado abecedario silábico. Para trabajar este material lo podemos imprimir dos veces y plastificar, posteriormente lo dejaremos en el rincón de la biblioteca para que los niños jueguen memorama, de esta manera aprenderán el vocabulario y repasarán grafías, sonidos o sílabas. También se puede pegar en la pared pidiendo a los niños que vayan indicando el orden de las letras.



El abecedario completo se puede descargar en la siguiente dirección electrónica:

<http://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2016/03/ABECEDARIO-sil%C3%A1bico-de-animales-PDF.pdf>

También es funcional, pegar en la pared un alfabeto que muestre las letras mayúsculas y las minúsculas, además que incluya una palabra para ejemplificar su sonido. El siguiente alfabeto puede ser útil y se puede descargar en el siguiente link: <http://note.taable.com/feed/Actividades-de-infantil-y-primaria/155A0D>



Hay alfabetos que se utilizan en los métodos globales. El siguiente es un ejemplo de abecedario trabajado por frases. Se puede descargar en: <https://es.pinterest.com/pin/228557749817384677/>



En todos los casos se puede utilizar el alfabeto como fichas para jugar memoramas o para ordenarlos.

Anexo 4

“Encontrando mis libros”

Este juego es sugerido por el mismo libro del maestro. Es un juego muy divertido si se aplica compitiendo contra otros. Cuando se entregan los libros de la SEP a los padres de familia se les debe recomendar que al etiquetarlos utilicen una planilla sin dibujos y del tamaño que les determine el o la docente, donde se escriba solamente el nombre completo de su hijo o hija.

Al empezar el juego se les dice a los alumnos el nombre de éste y el aprendizaje esperado, que en este caso será el de reconocer su nombre. Después se les explicará cómo jugarlo.

➤ INSTRUCCIONES

1. Se les pide a los alumnos que lleven al escritorio dos de sus libros.
2. Los libros se revuelven.
3. El profesor determina quién compite contra quien. Puede ser que los organice por filas o si están sentados por equipo, competirán contra otro.
4. Después, el profesor gritará “A buscar” y los niños que están seleccionados para jugar, correrán hacia el escritorio a encontrar uno de sus libros y se lo llevarán a su lugar, gana el primero en sentarse. El profesor le pide al que ganó, escribir su nombre en el pizarrón.
5. Así se hará hasta que cada alumno pase a buscar y encuentre sus dos libros.

➤ Cómo y cuándo acaba el juego:

- El juego acaba cuando ya no quedan libros en el escritorio.
- Gana el o los que hayan escrito dos veces su nombre en el pizarrón. Si existe un empate podrán realizar el mismo juego entre ellos para definir quién es el que gana.

➤ Tips:

- Es mejor poner a competir a los niños que se encuentran a la misma distancia del escritorio para que no gane el que se encuentra más cerca y se siente primero, sino el que haya identificado antes su libro.

Al terminar el juego, el profesor preguntará qué fue lo que más les gustó de la actividad, qué aprendieron, para qué sirve su nombre, cómo reconocieron que era su libro. Si se confundieron o no lo reconocieron, les podrá preguntar por qué fue, entre otras preguntas que vayan surgiendo.

El profesor puede invitar a los niños a que identifiquen si la letra inicial de su nombre escrita con mayúscula, aparece al principio de los nombres de otros compañeros, podrá agrupar a éstos y pedir que identifiquen en qué otras letras se parecen sus nombres y con esto se podrán formar subgrupos. Habrá niños que logren quedar juntos siempre por qué sus nombres son muy parecidos en cuanto a las grafías como los nombres de Mario y María o porque simplemente se llaman igual. El docente también puede hacer otras comparaciones entre las escrituras de los diferentes nombres, para que los alumnos sigan estableciendo semejanzas y diferencias. Por ejemplo, “Arturo empieza igual que Araceli”; “Juan José y Juan Antonio tienen una parte igual”; “Mauricio y Roberto terminan con la o”, etcétera.

Anexo 5

“Los nombres flotantes”

Este juego se lleva a cabo con globos. Los globos se asocian con lo festivo, por eso es recomendable tener en el aula una bolsa de globos para aplicar alguna estrategia que se nos venga a la cabeza, muchas veces el o la docente la puede ocupar solo como premio y los niños se sienten gratificados con eso.

Antes de empezar se le dice a los niños el nombre del juego y el aprendizaje esperado, en este caso, sigue siendo el que el alumno reconozca las grafías que componen su nombre.

INSTRUCCIONES

1. El profesor da un globo a cada alumno, los globos deben ser del mismo color.
2. El alumno infla el globo, lo amarra y escribe sobre él su nombre con un plumón. Muchos todavía necesitarán la ayuda de alguien más para hacer estas tres acciones, pero antes de que sea el docente quien lo auxilie, buscarán ayuda de otros compañeros para lograrlo.
3. Intercambiarán el globo con un compañero.
4. Saldrán al patio y se colocarán en el centro.
5. Cuando el maestro grite “QUIERO VER NOMBRES FLOTANDO”, los niños aventarán hacia arriba el globo que traen y con golpes lo harán flotar, intentando que no caiga.
6. Los alumnos podrán cambiar de globo golpeando los que vea cerca.
7. Después de unos minutos, el profesor gritará “PAREN”
8. Los niños buscarán el globo que tiene escrito su nombre y cuando lo encuentren, correrán hacia el maestro y se lo entregará.
9. El primero en llegar ganará la ronda.
10. El profesor registra quién ganó esa ronda.

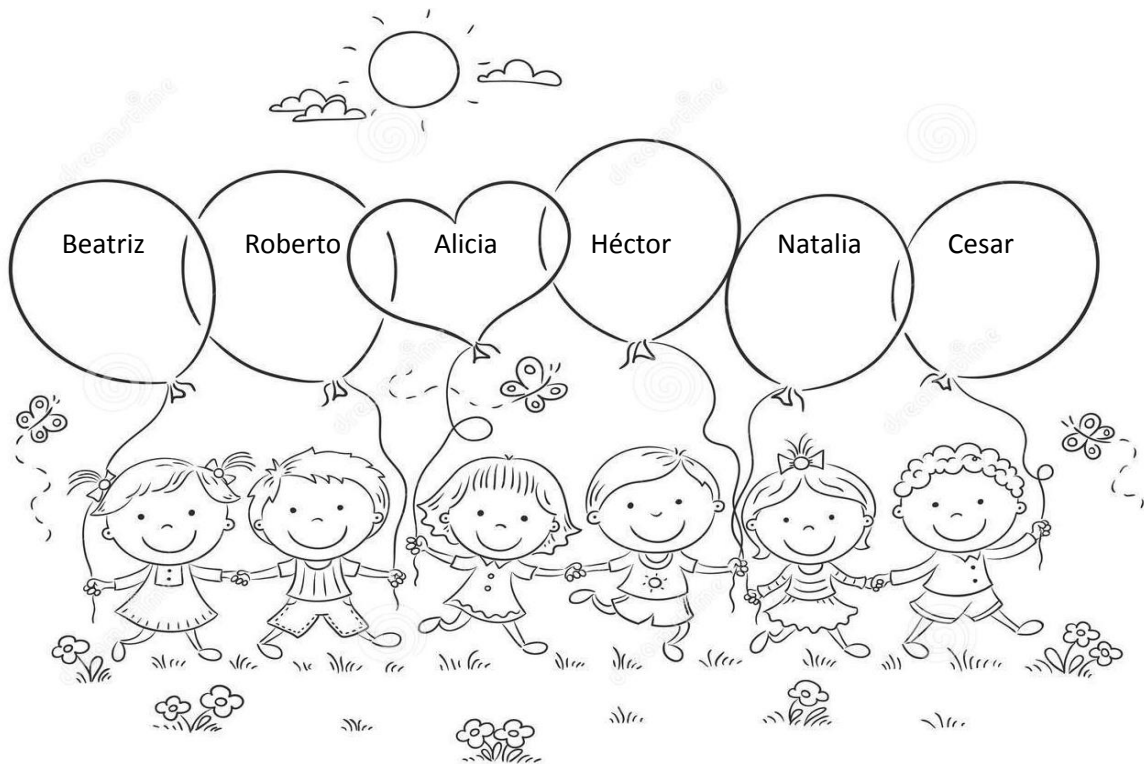
➤ Cómo y cuándo acaba el juego:

- El juego acaba cuando deja de ser atractivo para los niños o cuando se haya agotado el tiempo destinado.
- Gana aquel que haya generado más puntos encontrando primero su globo.

➤ Tips:

- Se recomienda a los niños que no se queden con el globo con el que empezaron a jugar o con el que tiene escrito su nombre, deben hacer flotar otros.

Al terminar el juego, el profesor preguntará qué fue lo que más les gustó de la actividad, qué aprendieron, cómo reconocieron su nombre. Si se confundieron o no lo reconocieron, les podrá preguntar por qué fue y otras preguntas que vayan surgiendo.



Existen otras estrategias que se pueden utilizar para el aprendizaje del nombre propio, como el registro de asistencia y la lotería de nombres.

Registro de asistencia

Cada niño registra su asistencia identificando su nombre en una lista con letra grande, previamente preparada por el docente; en ella puede marcar de alguna manera su asistencia, una palomita, un círculo, etc.

Otra opción es que, cada niño tome su nombre que se encuentra dentro de una caja donde están todas las tarjetas del grupo y la coloque en la lista de los presentes. Las tarjetas con los nombres sobrantes serán leídas para identificar a los niños ausentes.

Lotería de nombres

Siguiendo las reglas de la lotería tradicional, los niños recibirán una tabla (que el maestro puede elaborar previamente) para ir marcando (con semillas o fichas) los nombres que se vayan “cantando”. En cada tabla aparecerán escritos algunos nombres de los niños del salón, las tablas deberán ser diferentes (de acuerdo con el juego de lotería tradicional). Por turnos, los niños pasarán a “cantar” los nombres.

Cuando el “cantor” no pueda leer un nombre, muestra la carta y pide ayuda a sus compañeros.



Anexo 6

“Maratón de sílabas”

Este juego se realiza de la misma manera que el tradicional juego de mesa llamado maratón, pero en lugar de realizar preguntas sobre conocimientos de diferentes áreas, se les pide a los niños separar una palabra en sílabas.

A los alumnos se les dice el nombre del juego y el aprendizaje esperado, que en este caso es el reconocer que las palabras están conformadas por distinto o igual número de sílabas.

Antes de empezar el juego se dibuja en el patio un tablero de maratón. Se hacen cinco rectas juntas de diferente color, éstas representarán el color que tiene cada equipo y una de color negra que representará la recta de la ignorancia. Las rectas se dividen en 10 cuadros. Al principio de cada recta se marca el área de salida y al final la meta.

➤ INSTRUCCIONES

1. Se divide el grupo en cuatro equipos y a cada uno se le asigna un color
2. Por medio de un sorteo se elige al representante de cada equipo el cual se colocará al principio de su recta y será quien avance cuando su equipo genere un punto.
3. Empezará a jugar el equipo que se encuentra a la derecha del tablero. Los equipos deben formar una fila detrás del compañero que los representa.
4. El profesor pedirá al primero de la fila separar en sílabas una palabra, el alumno lo tendrá que hacer de manera verbal y con palmadas. Por último dirá cuántas sílabas forman la palabra. Si lo hizo bien el compañero que representa a su equipo avanzará un cuadro, en caso contrario se queda en el mismo lugar y el equipo que se encuentra a su izquierda tendrá la oportunidad de contestar.
5. Si ninguno de los cuatro equipos separa correctamente la palabra, el profesor iluminará un cuadro de la recta de la ignorancia, indicando que ella ganó el punto. El profesor deberá decir la forma correcta en que se separa en sílabas la palabra en juego.

6. Los alumnos que vayan contestando acertada o erróneamente la palabra, se deben colocar atrás del último de su fila para que todos los integrantes puedan participar y seguir avanzando.
7. El objetivo del juego consiste en que uno de los equipos llegue primero a la meta y derrote a la Ignorancia.
 - Cómo y cuándo acaba el juego:
 - El juego acaba cuando uno de los equipos avance los diez cuadros de su recta.
 - Tips:
 - Los niños se pueden ayudar con palmadas para realizar la separación de sílabas.
 - En lugar de salir al patio, el tablero se puede dibujar en el pizarrón y el profesor puede ir registrando los puntos ganados.

Al terminar el juego, el profesor preguntará qué fue lo que más les gustó de la actividad, qué aprendieron, qué se les dificultó, entre otras preguntas que vayan surgiendo.

Anexo 7

“Saltando con la B y la V”

Este juego resulta ser muy divertido y funcional cuando se debe elegir entre dos opciones, en este caso el alumno reconocerá qué palabras se escriben con la letra b o con la v.

Antes de empezar el juego, el profesor debe escribir alrededor de veinte palabras en el pizarrón que tengan b o v y pedir a los alumnos que las observen detenidamente y pongan atención en su escritura.

Después se les dice a los alumnos el nombre del juego y el aprendizaje esperado, en este caso es, discriminar correctamente las palabras que se escriben con la letra b o v.

➤ INSTRUCCIONES

1. En el patio escolar se dibuja una línea vertical larga donde se van a colocar todos los alumnos del grupo.
2. En el lado derecho de la línea se escribe con gis la letra B mayúscula y la letra b minúscula, pueden ser más de una para que cuando los alumnos miren a su derecha puedan ver las letras. Del lado izquierdo harán lo mismo pero ahora escribiendo las letra V mayúscula y minúscula.
3. El profesor se coloca delante de todos y gritará una palabra de las que trabajaron en clase.
4. Después de escuchar la palabra, los alumnos deben discriminar con cuál letra se escribe y darán un salto grande a la derecha si sabe que se escribe con b o a la izquierda si cree que se escribe con v.
5. Saldrán del juego aquellos que se hayan dirigido hacia la letra equivocada.
6. Si se tardan o brincan después de ver hacia dónde saltan los demás, también deben salir del juego.
7. Los alumnos que acertaron se vuelven a colocar en la línea del centro y esperan que el profesor pronuncie la siguiente palabra para hacer lo mismo.
8. El objetivo es no equivocarse para no salir del juego.

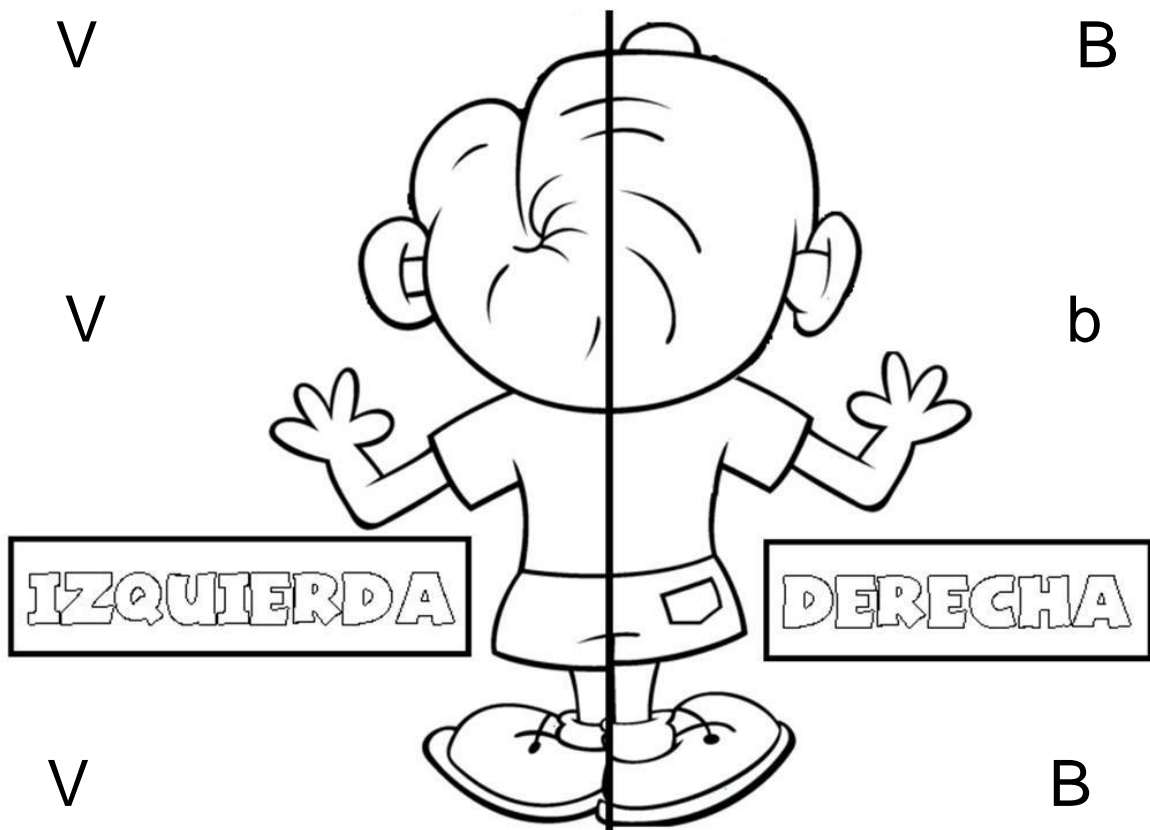
➤ Cómo y cuándo acaba el juego:

- El juego acaba cuando queda un solo alumno en la línea del centro. El juego se puede repetir las veces que sea necesario para memorizar la correcta escritura de las palabras.

➤ Tips:

- Cada vez se debe saltar más rápido.

Al terminar el juego, el profesor pregunta qué aprendieron, qué les gustó más de la actividad. Al regresar al salón, podrá realizar un dictado con las palabras trabajadas para verificar que los alumnos pueden escribir estas palabras correctamente. Se recomienda escribir estas palabras en un cartel y mantenerlo pegado en el aula.



Anexo 8






“Memorama de signos de puntuación”

Antes de realizar el juego es importante pegar en el salón un cartel parecido al siguiente, explicarlo y trabajarlo en clase. Después de quedar entendido el tema podemos utilizar estas imágenes para realizar un memorama y jugar con él.



En una tarjeta va el dibujo de los signos de puntuación y en otra los diálogos. Los niños de primer grado todavía no comprenderán el uso de algunos signos pero los asociarán gracias a las imágenes.

TARJETAS

	<p>¡Stop! Soy un punto</p>
	<p>¡Respira! Soy una coma</p>
 <p>¿me usas, por favor?</p>	<p>¿sabes quiénes somos? Somos los signos de interrogación</p>
 <p>¡Úsame! por favor</p>	<p>¡ATENCIÓN! Somos los signos de exclamación</p>
	<p>Bien, ahora te explico: somos dos puntos</p>