

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD DE AZCAPOTZALCO

LA ESCRITURA Y LA COMPUTACION

EN EL AULA

**PROPUESTA PEDAGOGICA
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE**

**LICENCIADA EN EDUCACION
BASICA**

P R E S E N T A

MARIA DEL ROSARIO REYES CABALLERO

MEXICO, D. F.

1998



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO**

**LA ESCRITURA Y LA COMPUTACIÓN
EN EL AULA**

P R E S E N T A

MARÍA DEL ROSARIO REYES CABALLERO

MÉXICO, D.F.

1998



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO**

**LA ESCRITURA Y LA COMPUTACIÓN
EN EL AULA**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN
BÁSICA**

P R E S E N T A

MARÍA DEL ROSARIO REYES CABALLERO

ACM 10/XI/98



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F., a 09 de Mayo de 1998.

PROFRA. MARIA DEL ROSARIO REYES CABALLERO
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "La Escritura y La Computación en el Aula".

Opción Propuesta Pedagógica a propuesta del asesor C. Profr. Rodrigo Agundis Salazar Coasesor Profr. Raúl Nuñez Robles manifiesto a usted (es) que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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



S. T. F.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095
P.O. BOX 472000

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

J. Guadalupe Rincon Andrade
PROFR. Y LIC. J. GUADALUPE RINCON ANDRADE
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 095.

JGRA/mvcl.*



A mis Padres:

Por la dedicación y cariño desmedido que han tenido para con sus hijos, porque a pesar de la sencillez de nuestras vidas, la riqueza moral, de respeto y de trabajo que nos han inculcado, se ve reflejada en este fruto que hoy tienen en sus manos.

A mi Amado esposo Roberto:

Porque has sabido brindarme un ejemplo de dedicación al estudio y a la superación, porque me siento sumamente orgullosa de ti y ... porque te amo.

A Edgar y Guillermo:

Por su paciencia, horas desmedidas de apoyo y ayuda que me brindaron para aprender a manejar una computadora. Por esos momentos en que me explicaron una y otra vez tantas y tantas cosas, herramientas tan valiosas que me han servido para mi trabajo docente.

A mis Maestros, Catedráticos de la UPN:

Legué con inmensa fortuna a este recinto, en donde tuve la dicha de contar por Maestros a grandes personas, Catedráticos todos que, lejos de mostrar soberbia y apatía hacia su trabajo, compartieron su saber con todos sus alumnos, haciéndonos sentir un lazo de amistad profundo y verdadero.

Vaya este trabajo como muestra y gratitud de la labor que ustedes realizaron conmigo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

página

1.1. Planteamiento del Problema	1
1.2. Delimitación del Problema	1
1.3. Justificación	1
1.4. Uso de las computadoras en la educación en México Caso de la Comunidad Educativa "Orozco y Berra"	2

CAPÍTULO II

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

2.1 Objetivo General	8
2.1.1 Objetivos específicos	9
2.2 Hipótesis de investigación	9
2.3 Diseño de investigación	9
2.3.1 Ubicación	10
2.3.2 Factor humano y recursos materiales y financieros	11
2.3.3 Selección de la muestra	11
2.4 Resultados de la evaluación diagnóstica	19

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1 Panorama actual de la computación en México	26
3.2 Educación y computación	30
3.3 Laboratorios de computación	34
3.4 Elementos psicopedagógicos que condicionan el aprendizaje en el aula y su influencia en el ámbito computacional	38
3.5 Célestin Freinet y su obra pedagógica	44

CAPÍTULO IV

DISEÑO DE CLASES

4.1 Descripción de los programas computacionales empleados	65
4.2 Estrategias aplicadas	78

CAPÍTULO V RESULTADOS Y EVALUACIÓN

5.1 Resultados y evaluación	155
5.1.1 Estrategias de las que se obtuvieron excelentes resultados	156
5.1.2 Estrategias de las que se obtuvieron medianos resultados	185
5.1.3 Estrategias que no causaron impacto en el grupo	190
5.2 Resultados de exámenes aplicados	194

CONCLUSIONES	215
--------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	219
--------------	-----

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la introducción de las computadoras a la educación no responde a una moda o un interés particulares: es una inquietud generalizada, una demanda de maestros y diseñadores del currículo, una necesidad de incorporar a la sociedad al goce de los avances tecnológicos.

Las computadoras son un recurso más a nuestro alcance como docentes, por ello la importancia de que estemos involucrados con su uso y aplicación, debemos emplearlas en el trabajo con los alumnos para favorecer aspectos más humanos en el proceso de enseñanza, como la interacción y los procesos de comunicación.

En este trabajo se intenta vincular la utilidad que puede representar el uso de la computadora en la escuela como vehículo de enseñanza y reafirmación de los contenidos de los programas de estudio, en el área de español. Esta actitud podrá beneficiar a los alumnos al permitir al docente diseñar estrategias de aprendizaje aplicadas a la computadora personal, además de usar esta como un medio audiovisual-interactivo.

A lo largo de la presente investigación se podrán apreciar ideas, recomendaciones, hipótesis que, muy probablemente, pueden representar otra forma de tratar el diseño y planeación de clases para favorecer a los alumnos en sus procesos de adquisición de conocimientos.

Tengamos presente que, cualquier recurso que se emplee en la enseñanza no es bueno o malo por sí mismo, la aplicación que se le asigne en el proceso de enseñanza-aprendizaje no es una decisión del recurso sino del maestro.

Conviene señalar que, en el presente trabajo, no se considera que la computadora sea un sustituto de algo o de alguien, o que tan solo llene un espacio en el salón de clases. El uso de las computadoras personales resultan ser un complemento de la actividad de enseñanza, de tal forma que tiene sentido su uso en tanto ayude a mejorar en alguna dirección lo que se realiza de manera cotidiana en la escuela y no como un medio a partir del cual se puedan reemplazar las prácticas docentes o al maestro mismo.

II

Lo que aquí se pretende es dar sentido a la utilización de los aparatos de cómputo que vaya más allá de introducir al niño al mundo de la tecnología y la electrónica. Se busca obtener el máximo provecho de estas máquinas para beneficio de nuestra niñez.

El trabajo que se presenta enfoca el uso de la computadora como recurso didáctico para propiciar la redacción y comprensión de textos en el niño de educación primaria auxiliándonos de algunas de las técnicas propuestas por el Profr. Célestin Freinet, adaptadas a los materiales con los que actualmente se cuenta. De estas técnicas hay dos que guían el diseño de las estrategias y actividades planteadas, a saber: el texto libre y la imprenta.

A través de las líneas expuestas en el presente documento se brinda una pauta, una posibilidad de aprovechar la tecnología computacional en el ámbito educativo. Organizado en una serie de 5 Capítulos, cada uno de ellos guarda relevante importancia en la conformación total del presente documento. En el primer Capítulo se detalla el problema que guió la investigación y tiene como objetivo que el lector conozca el tema de esta investigación y las justificaciones que le dan soporte. A través de un estudio-caso se ejemplifica el trabajo en un laboratorio de computación en la escuela primaria.

En el segundo Capítulo se abordan los puntos concernientes al diseño de la investigación, selección de la muestra, la delimitación de objetivos, etc., que permiten al lector conocer los pasos y acciones que se siguieron para confrontar las hipótesis planteadas.

Con la finalidad de contar con un soporte teórico, en el Capítulo III se hace énfasis en la escuela Freinet ya que, como se mencionó anteriormente, contiene similitudes con el trabajo que se expone. En este apartado se encuentra un panorama general de la obra pedagógica de dicho maestro, impulsor del uso de la imprenta en el aula.

El Capítulo IV muestra un conjunto de actividades relevantes y válidas que el maestro de grupo puede poner en marcha para obtener mejores resultados de su práctica docente. Expresan un manera de utilizar la computadora con eficiencia en el aula. En cada estrategia diseñada se contempla el objetivo

III

que se persigue, material que requiere cada una de ellas, descripción paso a paso de la actividad y una nota final, mismas que pueden ser modificadas según las necesidades del docente.

Los resultados que dan validez a la investigación se encuentran contenidos en el Capítulo V. Se destacan aquellas actividades de las que se logró mejor aprovechamiento y se muestran ejemplos de trabajos elaborados por los niños.

Se analiza si el procedimiento seleccionado fue el adecuado para conseguir los propósitos educativos deseados y si las estrategias aplicadas resultaron convenientes o no.

Las computadoras están aquí, entre nosotros y pueden sernos sumamente útiles. No las confinemos a la clandestinidad, aprovechémoslas y trabajemos para ayudar a encontrar direcciones concretas para su buen uso en la escuela. El objetivo finalmente de este trabajo es presentar al docente un camino más que le coadyuve a tornar más eficiente su quehacer educativo, en beneficio propio y de nuestra niñez.

Capítulo 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



“El objetivo de la educación es el de facilitar, estimular y ayudar a la expansión de las tendencias que parezcan buenas, hacer que el interés más hondo de los alumnos se aferre a las grandes tendencias vitales básicas”.

Célestin Freinet

CAPÍTULO I

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El cúmulo de expectativas que se pueden lograr a través del uso eficiente de la computadora en la educación representa un sin fin de posibilidades de trabajo con los niños. En el presente documento se plantea la relación entre el uso de un taller de computación y su aplicación en la asignatura de español, visto como un recurso didáctico y como alternativa en la enseñanza de esta materia. El problema que guió la investigación fue el siguiente: conocer si era posible desarrollar en el niño la habilidad para la redacción de textos a través del uso eficiente de la computadora.

1.2. DELIMITACIÓN DEL TEMA

Las hipótesis planteadas en el presente proyecto se comprobaron con alumnos de entre 9 y 12 años de edad, básicamente con escolares que cursan el 5º. Grado de educación primaria.

Se pretendió establecer y comprobar si existe o no una relación entre el uso de la computadora y el desarrollo de la comunicación escrita. Para ello se tomaron en cuenta las siguientes variables:

- a) *tiempo destinado al laboratorio de computación*
- b) *aspectos de la comunicación escrita contenidos en los planes de estudio en vigor*

1.3. JUSTIFICACIÓN

Los resultados de la presente investigación podrán servir para:

- Beneficiar al docente al permitirle diseñar estrategias de aprendizaje auxiliándose del uso de la computadora como recurso didáctico
- Representa un avance en la investigación de la comunidad educativa al utilizar la computadora como un medio audiovisual-interactivo
- Que surjan ideas, recomendaciones o hipótesis a futuros estudios

- Aplicar otra forma de tratar, adecuadamente, la enseñanza de diversas asignaturas con buenos resultados
- Considerar el uso de la computadora como un medio de expresión y comunicación.

Teniendo como base los puntos anteriores, puede decirse que este trabajo va dirigido a los profesionales de la educación, a maestros de educación especial, a profesores frente a grupo y a todas aquellas personas interesadas en conocer nuevas y mejores herramientas que coadyuven al trabajo frente a grupo.

En especial, el presente documento es importante para nuestra comunidad educativa ya que hace algunos años nos vimos favorecidos con la donación de computadoras personales y la carencia de información al respecto de la importancia que éstas pueden representar en el terreno educativo nos impulsó a buscar e innovar formas de trabajo, estrategias y acciones que nos permitiesen obtener el máximo provecho de ellas.

A continuación se presenta el estudio-caso de nuestro centro educativo "OROZCO Y BERRA" en la que se ven reflejados los aspectos antes señalados.

1.4.USO DE COMPUTADORAS EN LA EDUCACIÓN EN MÉXICO CASO DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA "OROZCO Y BERRA"

Caminante no hay camino, se hace camino al andar...

Antonio Machado

La escuela primaria "OROZCO Y BERRA", con clave 11-0455-068-09-x-027 incorporó desde hace 4 años la materia de computación para todos los alumnos de este plantel. Como muchos otros centros de enseñanza se ha tenido que ir haciendo camino dado que, como ya se había mencionado, el uso de las computadoras personales en la educación primaria tienen relativamente poco tiempo y sobre la materia no hay mucha información precisa, clara y contundente. No se contaba con experiencias previas para

para definir el contenido curricular de esta materia.

Para propiciar y facilitar su uso, IBM de México donó a nuestra institución 5 equipos de computadoras que incluyen cada uno: un CPU o Unidad de Procesamiento Central, un monitor VGA, teclado extendido, mouse y el cableado para la conexión del equipo. Aunado a ésto, proporcionó el software LOGOWRITE, del que más adelante se expresarán las experiencias obtenidas.

En un inicio (en el año de 1992) no se había definido el objetivo de la materia ni se había determinado a la persona responsable de orientar las actividades de un taller de computación. De tal forma fue la imprecisión de acciones entre el personal docente y directivo que cada maestra llevaba a sus alumnos al salón de cómputo y les ponían algún juego contenido en disquettes y así se desarrollaba la famosa clase de computación.

Al poco tiempo, una a una se fueron descomponiendo las unidades de procesamiento central, ya que



En esta fotografía se muestran nuestros instrumentos de trabajo

fueron infectadas con virus contenido en los discos que eran metidos sin reparo en estos aparatos. Finalmente, las 5 computadoras quedaron dañadas en su sistema operativo. Pasaron algunos meses y un Ingeniero en Sistemas de IBM de México acudió a a nuestra escuela para reparar el daño que se les había ocasionado a los CPU.

Para entonces, la Directora de este centro de Trabajo había determinado que era necesario contar con una persona encargada de desarrollar las actividades en el taller de computación, pero aún no se tenía muy preciso ni el perfil del recurso humano ni lo que se buscaba con la impartición de la materia.

Para el ciclo escolar 1993-94 se tenía a una profesora de grupo disponible para ocuparse y comprometerse de llevar a buen término el trabajo del salón de computación. En Junta de Consejo Técnico se estableció que el objetivo del taller sería *lograr que los alumnos accedieran al uso de la tecnología para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Desde este enfoque se consideraría el uso de las PC como un material totalmente pedagógico. El uso de juegos o programas recreativos sería cuidado en dos vertientes: evitar insertar discos infectados y no desvirtuar el objetivo planteado al considerar esta tecnología sólo como un mecanismo de diversión y entretenimiento.

En la misma fecha, COEEBA ofreció un curso de 5 sesiones sabatinas de 4 hrs./clase con la finalidad de capacitar a los maestros de esta escuela en el buen uso y aprovechamiento de tal recurso. Sin embargo, posterior a la terminación de las clases que proporcionó hizo la indicación de que **¡ NO SE PODRÍAN UTILIZAR LAS COMPUTADORAS, SINO ÚNICAMENTE PARA TRABAJAR CON LOS SOFTWARE PROPORCIONADOS POR EL ILCE !**

Esta situación fue sumamente molesta y dejó de manifiesto la corta visión que, sobre el uso de las computadoras, prevalece todavía en nuestro país. Este viene a colación por la siguiente explicación:

COEEBA opera con máquinas denominadas TANDY, las cuales tienen la desventaja de que su uso se restringe al uso del floppy para discos de 3.5". Este hecho limita totalmente el trabajo contundente que se puede obtener con una computadora personal.

Las máquinas proporcionadas a la escuela cuentan con una plataforma y una capacidad de memoria que nos ha permitido trabajar con programas como Windows 3.1, así como con el programa Office y otros software que son descritos en el Capítulo IV.

Haber permitido que COEEBA coordinara nuestro trabajo habría sido un desperdicio injustificado e inútil sobre la variedad de opciones de trabajo que ofrecen las computadoras.

Se había resuelto el problema del recurso humano y se determinó trabajar con el programa LOGOWRITE que la compañía IBM nos regaló. Existía otro aspecto que no se había considerado hasta ese momento y que se refería al horario y tiempos que se destinarían a la clase. Se acordó dividir a los grupos en dos secciones de tal forma que un día asistiría al taller la mitad del grupo y al siguiente día la mitad restante. De esta forma se garantizaba la asistencia al taller de todos los alumnos una hora, una vez a la semana.

Para los alumnos de primer y segundo grado se adquirieron programas educativos que, dada la calidad y precio entre unos y otros, tuvieron que ser comprados en inglés y no en español.

LOGOWRITE es un software producido en Francia, patentado y comercializado en todo el mundo por la compañía IBM a partir de 1984. Este es un programa dirigido a alumnos de primaria, el cual les inicia en el fascinante mundo de la computación. LOGOWRITE es lo mismo un procesador de textos que una hoja para dibujar, trazar, construir, pintar, etc.

Está dividido en 6 módulos, los cuales deben ser trabajados cada uno en un promedio de 6 meses. Cada sección contiene actividades que el niño habrá de desarrollar y poner en práctica con la ayuda de una tortuga que aparece en la pantalla y que se convierte en la amiga de todos los usuarios.

Este programa fue trabajado en la escuela durante un año lectivo, acompañado, claro está, de juegos computacionales que permitieron al alumno el desarrollo de destrezas y habilidades en el manejo del teclado.

Los logros alcanzados durante el primer año de trabajo fueron:

- en el primer y segundo grado, la vinculación de la materia de computación con la enseñanza de las matemáticas
- de tercero a sexto grado fue el manejo técnico de varios aspectos computacionales, el inicio de un vocabulario de términos relacionados con la materia y una mediana vinculación con aspectos de español y matemáticas. El papel del alumno en todos los grados fue de un sujeto activo, participativo.

A pesar de estos primeros logros se consideró importante mejorar la materia. A principios de 1994 se llevó a cabo la adquisición de 5 impresoras y de el programa Windows 3.1. A partir de ese momento se fueron intercalando actividades tanto de LOGOWRITE como de Windows.

Los aspectos financieros que implica mantener actualizado y con suficiente material un laboratorio de computación influyeron para que se pidiera una cooperación monetaria al alumnado. A partir del ciclo escolar 1994-95 los alumnos cooperan con un peso (\$1.00) al mes, hecho que ayuda a la compra de cintas para impresoras, hojas de papel stock, copias fotostáticas y juegos para PC.

A partir del año lectivo 1995-1996 los resultados que arrojó el trabajo del alumno en el taller de computación fueron buenos; sin embargo, con el deseo de mejorar y propiciar aprendizajes significativos en los alumnos se diseñaron nuevas estrategias que se aplicaron a los alumnos de 4º. Y 5º. Grado. En este trabajo se presenta el informe de los resultados y observaciones que aportó el trabajo con un grupo experimental tomado de los alumnos de quinto año.

Las experiencias obtenidas en el taller de computación han sido tan significativas que se consideró importante participar en el evento de "Memoria de una experiencia docente" convocado por la Subsecretaría de Servicios Educativos en el D.F., en abril de 1997, en el cual se logró dar a conocer al público asistente algunos de los beneficios que, en materia educativa se pueden obtener con el uso de la computadora como recurso didáctico en el aula. (Para mayor referencia ver Capítulo V).

Capítulo 2

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN



"Es imprescindible hacer sentir al niño la necesidad de expresarse"

Celestin Freinet

CAPÍTULO II DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El tema de esta investigación es: ***El laboratorio de computación como auxiliar en el desarrollo de las capacidades de comunicación escrita de los niños.***

La propuesta que se realizó tuvo características de tipo exploratorio y correlacional, ya que es un problema poco estudiado y que en algunos casos ha sido abordado vagamente; se buscó estudiar la relación existente entre las dos variables a tratar: *Variable independiente.- actividades en la computadora y variable dependiente.- el desarrollo de la capacidad escrita, así como la influencia posible del tiempo, 1 ó 2 horas a la semana, en los niños.*

Es así que este trabajo podrá servir para aumentar el grado de conocimiento sobre este fenómeno, relativamente poco conocido, y obtener información sobre la posibilidad de llevar una investigación más completa a este respecto.

Siendo una investigación aplicada se intentó mejorar el aprendizaje de los alumnos mediante el uso de estrategias en el área de redacción y comunicación escrita.

Para validar las acciones se implementó un diseño cuasi-experimental con dos grupos de alumnos, uno de ellos denominado control y el otro experimental.

2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo general que se pretendió alcanzar en esta investigación fue: **Determinar si el uso de la computadora en la escuela primaria ejerce una influencia en el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita.**

2.1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para apoyar el logro del Objetivo General, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- ◆ Evaluar cuáles son los factores psicopedagógicos que tienen mayor importancia para que el niño entre los 9 y 12 años de edad aprenda a utilizar las herramientas que ofrece el laboratorio de computación.
- ◆ Analizar si los niños que asisten al laboratorio de computación, logran o no, la adquisición y ampliación de sus conocimientos en el área de español.
- ◆ Analizar si los niños que asisten al laboratorio de computación desarrollan o no su percepción como escritores reflexivos.

2.2 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Se buscó probar las hipótesis siguientes:

H1.- La aplicación de actividades de escritura en la computadora propicia un desarrollo en la expresión escrita

H2.- A mayor tiempo de clase en el laboratorio de computación, con trabajos aplicados a la asignatura de español, se propicia un amplio desarrollo en la redacción de textos, lo que supone se verá reflejada en una mejor habilidad para expresarse en forma escrita en diferentes tipos de textos

2.3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño cuasi-experimental empleado, sólo se tomó como auxiliar para controlar el aspecto cuantitativo de las variables -calificaciones-, pero también se manejó la observación y registro para considerar los aspectos cualitativos del proceso de aprendizaje de los alumnos.

Las variables independientes que se aplicaron en la presente investigación fueron:

- a) la vinculación de trabajos de computación con el área de español; en el caso del grupo control existió poco nexo entre el laboratorio de cómputo y aspectos de la asignatura de español. Con el grupo experimental esta vinculación se volvió fundamental.
- b) el tiempo de la clase, que en el grupo control consistió en un tiempo de 60 minutos a la semana, y en el grupo experimental fue de 2 horas de clase.

La variable dependiente estudiada fue que el niño desarrollara su capacidad para expresarse en forma escrita con claridad, coherencia y sencillez.

Esta variable se reflejará y repercutirá en aspectos como:

La adquisición del hábito de la lectura

La formación de lectores reflexivos

El desarrollo de habilidades para la revisión y corrección de sus propios textos

Favorecer la redacción libre de textos

Lograr la elaboración de una gaceta o periodiquito que recoja las producciones escritas de los alumnos.

La realización de actividades a través de juegos.

El diseño consideró un pretest y dos postest para contrastar la variación de la capacidad de expresión escrita (V.D.) antes, durante y después de la aplicación de estrategias, así como la comparación de productos del inicio con los del final del programa.

2.3.1 UBICACIÓN

La investigación de campo se llevó a cabo en la Escuela Primaria 11-0455-068-09-x-027

“OROZCO Y BERRA”, ubicada en Av. Cuitláhuac y Mar Mediterráneo s/n, Col. Popotla, Deleg. Miguel Hidalgo, C.P. 11400.México, D.F.

Se seleccionó esta institución educativa ya que posee un laboratorio de computación que le fue donado en 1992 por IBM de México, S.A. de C.V.

2.3.2 FACTOR HUMANO Y RECURSOS MATERIALES Y FINANCIEROS

Para garantizar la confiabilidad de los resultados de la investigación, se procedió a solicitar la colaboración de las siguientes personas:

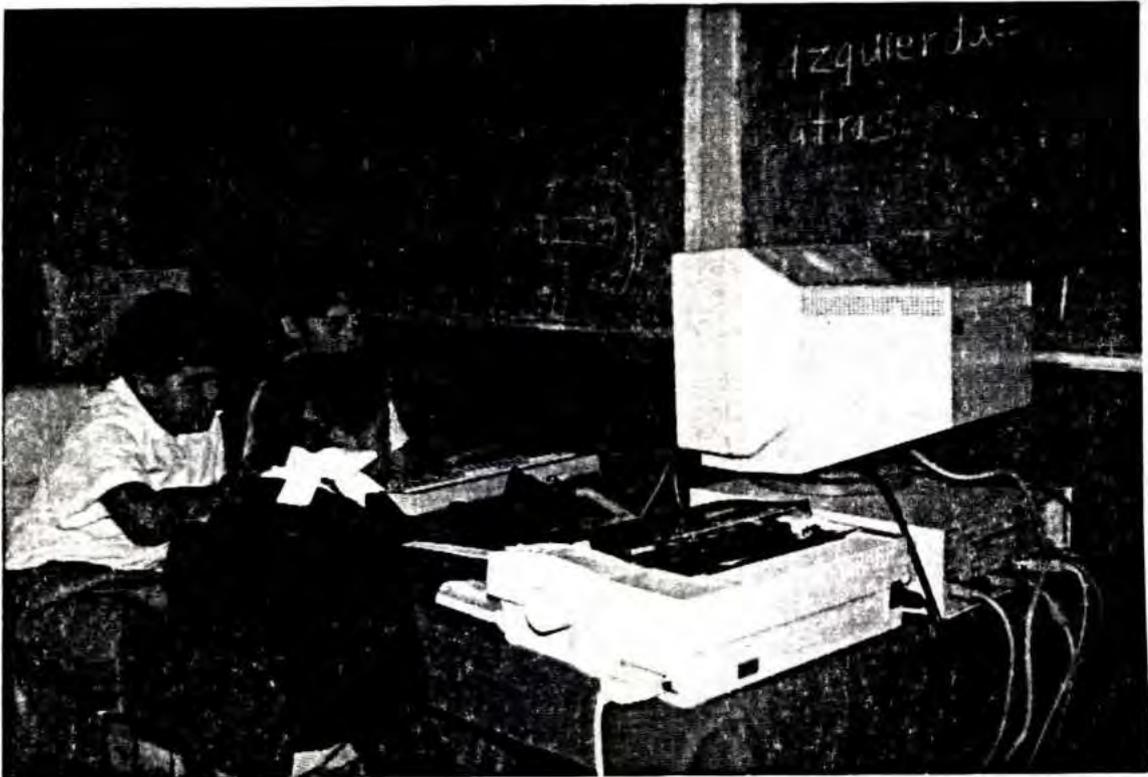
- 1.-Directora de la Escuela Primaria 11-0455 "OROZCO Y BERRA", Profra. Ma. Guadalupe Miranda Martínez, para que estuviera enterada del proyecto y brindase su apoyo.
- 2.- Profesora del grupo 5o. "A " para enterarla de la investigación y facilitase la realización de las acciones propuestas.
- 3.-Alumnos de plantel que cursen el 5o. grado. durante el ciclo escolar 1996-1997.
- 4.-Profra. Ma. Elena Velázquez Andrade, psicóloga adscrita a esta Escuela Primaria en el Proyecto Escolar de U.P.R.E.
- 5.-Profra. Ma. del Rosario Reyes Caballero, encargada del Taller de Computación.

Entre los recursos materiales y financieros se señalan:

- 1.-Aula de computación que posee la Esc. Primaria "OROZCO Y BERRA".
- 2.-Discos para computadora de 3.5 pulgadas de Alta densidad.
- 3.-Software windows
- 4.-Software office
- 5.-Equipos de cómputo (5). Cada equipo consta de monitor VGA de 19 pulgadas, CPU, mouse, teclado extendido e impresora de matriz de punto.
- 6.-Copias fotostáticas
- 7.-Planes y programas para el 5o. grado. SEP.
- 8.-Libro del maestro. Español 5o. Grado.
- 9.-Fichero de actividades didácticas. Español 5to. Grado.

2.3.3 SELECCIÓN DE LA MUESTRA

Para definir a los sujetos que formarían las muestras y poder delimitar la población, se eligió el tipo de muestra no probabilística, ya que la elección de los elementos no dependió del azar o la probabilidad, sino de una cuidadosa y controlada elección de sujetos por parte de la investigadora.



Puede apreciarse el material de cómputo con el que cuenta el taller, y a los niños disfrutando el trabajo

Para el presente trabajo se consideró tomar como muestra a los alumnos del 5o. grado. Estos alumnos han recibido clases de computación formal durante poco más de 18 meses. Son alumnos participativos y que han venido demostrando un gran desempeño en el laboratorio de cómputo y su maestra se mostró dispuesta e interesada en colaborar con este proyecto de investigación.

Los demás grados, aunque reciben clases de computación, han sido excluidos de la muestra por razones de tiempo, organización, actitud de algunos maestras de considerar esta clase como un premio y un medio de modificación de conducta en aquellos de sus alumnos que no trabajan adecuadamente en el salón de clases. Existen 3 grupos, uno de Segundo de Nivelación y dos terceros años que tienen alumnos con problemas en el aprendizaje, de aprendizaje y/o conducta muy severos y profundos que podrían alterar los resultados que se obtengan de la investigación.

Por lo tanto, la muestra quedó formado por 23 alumnos pertenecientes al 5o. "A". Estos niños vienen a representar el 13.53% del total de alumnos del plantel. (Ver tabla 1).

CUADRO 1

Número de alumnos inscritos en la Escuela Primaria "OROZCO Y BERRA" durante el ciclo escolar 1996-1997

(Basado en la estadística inicial)

Edad	6 años	7 años	8 años	9 años	10 años	11 años	12 años
Niños	07	15	15	20	14	11	17
Niñas	05	09	11	08	12	11	15
Total	12	24	26	28	26	22	32

SUMA TOTAL:

170 ALUMNOS

De un total de 170 alumnos, la muestra seleccionada , que es de 23 niños, equivale al 13.53% de la población de este Centro de Trabajo

ESCUELA PRIMARIA 11-0455 "OROZCO Y BERRA"

REPORTE ESTADÍSTICO POR EDAD Y SEXO
GRADO Y GRUPO 5° "A"
CICLO ESCOLAR 1996-1997

EDAD		10 AÑOS	11 AÑOS	12 AÑOS
HOMBRES				
N.I.	12	8	2	2
RE	1		1	
MUJERES				
N.I.	9	5	2	1
RE	1		1	
TOTAL	23	13	6	3

CUADRO 2

N.I.= Nuevo ingreso

RE = Repetidor

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027
“OROZCO Y BERRA”
RELACIÓN DE ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL
GRUPO EXPERIMENTAL

No. Nombre	Edad
1.-CABALLERO HERNÁNDEZ VÍCTOR	11 años
2.-GARCÍA ÁVILA ANA OLIVA	11 años
3.-HIDALGO SÁNCHEZ JUANA BERTHA	10 años
4.-JIMÉNEZ BONILLA LEGNA ISABEL	10 años
5.-MARTÍNEZ AGUIRRE MÓNICA	11 años
6.-MÉNDEZ MARCOS TANIA	10 años
7.-MONTECILLO MÉNDEZ ALAIN	10 años
8.-NAVA MATA CARLOS EDUARDO	12 años
9.-OLGUÍN SPIRITÚ DIEGO FERNANDO	10 años
10.-RIVERA LÓPEZ JOEL	10 años
11.-RUÍZ LÓPEZ ARTURO	10 años
12.-ZAVALA GONZALÍ VÍCTOR MANUEL	11 años

CUADRO 3

ESTADÍSTICA DE GRUPO EXPERIMENTAL

sexo / edad	10 años		11 años		12 años		total	
niños	4		2		1		7	
niñas		3		2				5
Total	4	3	2	2	1		7	5

Puede observarse en el cuadro 3 que el grupo experimental está formado por 12 alumnos que representan el 52% del total de alumnos del grado.

Fuente: Registro de inscripción de la Escuela Primaria “Orozco y Berra”.

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027
“OROZCO Y BERRA”
RELACIÓN DE ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL GRUPO
CONTROL

No. Nombre	Edad
1.-CASTAÑEDA TENANGO EDUARDO	10 años
2.-ESPINOSA SCHICK HÉCTOR HUGO	10 años
3.-JUÁREZ HERNÁNDEZ GUSTAVO	10 años
4.-LÓPEZ ARCOS SARA GRACIELA	12 años
5.-LUNA CHÁVEZ ANA	11 años
6.-MENDOZA ISLAS JUAN FRANCISCO	11 años
7.-MONTOYA CERVANTES YAZMÍN	10 años
8.-MUÑOZ RIVERA MARÍA GUADALUPE	10 años
9.-TINAJERO MIRANDA CARLOS GABRIEL	12 años
10.-TORRES RODRÍGUEZ AARÓN	10 años
11.-VALDÉS LÓPEZ JOSÉ LUIS	10 años

CUADRO 4

ESTADÍSTICA DEL GRUPO CONTROL

sexo / edad	10 años		11 años		12 años		total	
niños	5		1		1		7	
niñas		2		1		1		4
Total	5	2	1	1	1	1	7	4

Puede observarse en el Cuadro 4 que el grupo control esta conformado por 11 alumnos que representan el 48% del total de alumnos del grado.

Fuente: Registro de inscripción de la Escuela Primaria “Orozco y Berra”

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027
“OROZCO Y BERRA”
RELACIÓN DE ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL
GRUPO EXPERIMENTAL
RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA ASIGNATURA DE ESPAÑOL

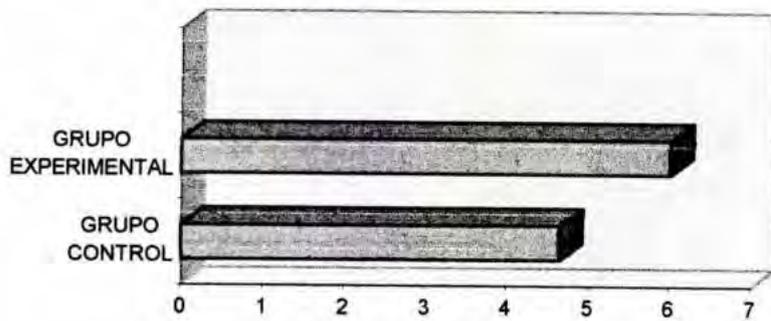
No. Nombre	PROMEDIO
1.-CABALLERO HERNÁNDEZ VÍCTOR	7.5
2.-GARCÍA ÁVILA ANA OLIVA	6.8
3.-HIDALGO SÁNCHEZ JUANA BERTHA	6.0
4.-JIMÉNEZ BONILLA LEGNA ISABEL	6.0
5.-MARTÍNEZ AGUIRRE MÓNICA	2.3
6.-MÉNDEZ MARCOS TANIA	3.0
7.-MONTECILLO MÉNDEZ ALAIN	2.3
8.-NAVA MATA CARLOS EDUARDO	3.0
9.-OLGUÍN SPIRITÚ DIEGO FERNANDO	8.3
10.-RIVERA LÓPEZ JOEL	3.0
11.-RUIZ LÓPEZ ARTURO	5.3
12.-ZAVALA GONZALÍ VÍCTOR MANUEL	2.3
PROMEDIO DEL GRUPO	4.6

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027
“OROZCO Y BERRA”
RELACIÓN DE ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL GRUPO
CONTROL
RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA ASIGNATURA DE ESPAÑOL

No. Nombre	PROMEDIO
1.-CASTAÑEDA TENANGO EDUARDO	7.5
2.-ESPINOSA SCHICK HÉCTOR HUGO	6.8
3.-JUÁREZ HERNÁNDEZ GUSTAVO	3.0
4.-LÓPEZ ARCOS SARA GRACIELA	3.8
5.-LUNA CHÁVEZ ANA	6.8
6.-MENDOZA ISLAS JUAN FRANCISCO	7.5
7.-MONTOYA CERVANTES YAZMÍN	7.5
8.-MUÑOZ RIVERA MARÍA GUADALUPE	6.0
9.-TINAJERO MIRANDA CARLOS GABRIEL	7.5
10.-TORRES RODRÍGUEZ AARÓN	4.5
11.-VALDÉS LÓPEZ JOSÉ LUIS	5.3
PROMEDIO DEL GRUPO	6.0

**PROMEDIO GENERAL
EXAMEN DE ESPAÑOL**

PROMEDIO GENERAL DEL PRETEST (1ª. Evaluación)



INTERPRETACIÓN

GRUPO CONTROL	CALIF. 6.01
GRUPO EXPERIMENTAL	CALIF. 4.65

Como se aprecia en esta gráfica, el promedio del grupo control es mayor en 1.36 puntos que el promedio obtenido por el grupo experimental.

Como pudo apreciarse en los cuadros 5 y 6, el promedio de los alumnos en general es bajo; pertenece al grupo control un calificación general de 6.0 y al grupo experimental un total de 4.65 de aprovechamiento en la signatura de español.

Los aspectos que se consideraron en la evaluación fueron:

- Redacción
- ortografía
- uso del punto y aparte, punto final y coma
- concordancia de género, número de sustantivo, adjetivos y verbos
- uso del acento prosódico y ortográfico
- uso de los signos de admiración y de interrogación
- lectura
- descripción
- creación de cuentos
- narración de sucesos reales y/o imaginarios
- localización de ideas principales
- comprensión de la lectura

PRETEST

Nombre _____

LEE LAS 2 HISTORIAS, CONTESTA LAS PREGUNTAS TACHANDO LA MEJOR RESPUESTA.

HISTORIA 1

Las tortugas viven en el agua y en la tierra. El cuerpo de la tortuga está cubierto por un caparazón duro. Algunas tortugas pueden meter la cabeza, el rabo y las patas dentro del caparazón.

HISTORIA 2

Timi la tortuga se dormía al lado de un lago. Se le acercó su amiga la rana y dijo:

- Timi, quiero tomar el sol.
- Timi respondió: -Sube a mi caparazón.
- Allí puedes tomar el sol.

1.-¿ Qué oración es cierta ?

- a) Hay elefantes en las dos historias
- b) Las dos historias tratan de agua
- c) Las dos historias tratan de ranas
- d) Hay tortugas en las dos historias

2.-¿ Qué oración es cierta ?

- a) La historia 2 es un hecho real
- b) La historia 1 nos da información sobre las tortugas
- c) Las dos historias tratan de Timi y su amiga

Hay personajes que hablan en la historia 2.

INVENTA TU PROPIA HISTORIA DE LAS TORTUGAS Y SU VIDA

Describe a tu mejor amigo. Cómo se llama. Di si es alto o bajo, delgado o grueso; cuál es el color de su cabello y de sus ojos; de qué color es la ropa que usa; cómo es su carácter, etc.

Lee el siguiente párrafo y subraya la idea principal.

En San Juan Ixhuatepec estallaron dos cilindros contenedores de productos derivados del petróleo. A la fecha se sigue investigando si fue un accidente o alguien premeditadamente causó algún daño a dichas instalaciones. El fuego ya ha sido controlado.

Capítulo 3

MARCO TEÓRICO



"Si el niño desde un principio sabe expresar y precisar su pensamiento, cuando es adulto ya no tiene miedo de reafirmarlo y defenderlo"

Célestin Freinet

CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO

3.1 PANORAMA ACTUAL DE LA COMPUTACIÓN EN MÉXICO

En los últimos años se ha incrementado considerablemente el uso de las computadoras en nuestro país. Sin embargo esta situación no es generalizada y se observan diferencias notables en distintas regiones de México. Aunado a ello existen deficiencias en cuanto a la infraestructura nacional, que han propiciado el no aprovechamiento de tan valioso recurso. No puede dejar de considerarse que existe diferencias notables entre las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, y retraso en algunos gobiernos estatales y en prácticamente todos los municipales.

“En cuanto al uso extensivo de la informática en la sociedad, el índice de computadoras por habitantes y por hogar es bajo respecto a otros países, a pesar de que existe una percepción generalizada de los beneficios que brinda esta tecnología.”¹

La Unión Nacional de Telecomunicaciones realizó un estudio en 39 países para identificar el impacto de la informática en diversos lugares del mundo. De los países encuestados, México ocupó el 28º lugar en cuanto al número de computadoras personales por cada 100 habitantes, quedando por abajo de países como España, Portugal, Chile, Grecia, Taiwan, Malasia, Hungría y la República Checa. Esa situación deja de manifiesto que nuestro país presenta problemas para competir y participar en mejores condiciones en los mercados globales y regionales, y no solo eso, sino que nos falta desarrollar una estructura que permita aprovechar, innovar y asimilar la cultura informática.

De acuerdo al estudio realizado por el Organismo arriba señalado, por cada 100 habitantes, existían para 1994, 2.2 computadoras, que equivale al 5.6.% de la población urbana que sabe utilizar este tipo de instrumento. Informa a su vez que en los hogares la posesión de una computadora personal se concentra en donde los ingresos son superiores a 8 salarios mínimos, representando el 84.8% para 1994.

¹ Programa de Desarrollo Informático 1995-2000. p.9

Roger Chartier, destacado historiador francés estuvo de visita en nuestro territorio a principios del mes de junio de 1996, y declaró en conferencia de prensa que “ Quienes no tengan acceso a este tipo de técnicas (el uso de las computadoras) serán en cierto sentido los nuevos analfabetas, aunque sean capaces de leer y escribir”.²

La Unión Internacional de Telecomunicaciones, apoyada por el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) emprendieron la tarea de encuestar a la población en todo lo referente al uso de las computadoras. A la pregunta ¿ Dónde aprendió a usar una computadora ? se demostró que el 57.9% de los que saben usar una computadora aprendieron en la escuela, el 29.6% en el trabajo, el 1.8% en el hogar y el 10.7% restante en lugares indeterminados.

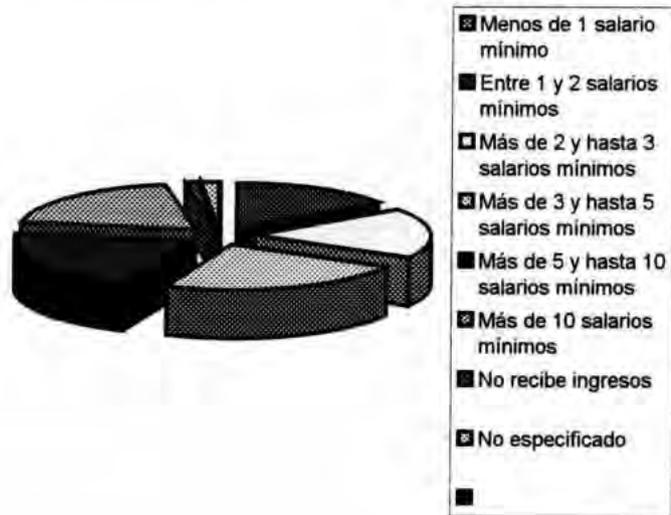


Fuente: Programa de Desarrollo Informático 1995-2000, INEGI, 1996.

² La Jornada, junio 13 de 1996.

Más del 60% de la población ocupada que usa computadora percibe un ingreso superior a tres salarios mínimos.

El 7.5% de la población que trabaja declaró usar computadora en su trabajo, percibiendo la mayoría de ellos un pago superior a 3 salarios mínimos. Lo anterior muestra que el conocimiento en el uso de una computadora es apreciado en el ámbito laboral



Fuente INEGI. ENEU. Módulo de Computación.

La población ocupada que utiliza computadoras en la rama de los servicios financieros y profesionales, es la más numerosa en el uso de comunicación y transferencia de información en línea, lo cual es comprensible dada la necesidad de compartir y transmitir información de grandes volúmenes de datos tanto al interior como al exterior de las instituciones; sin embargo los servicios de información no son todavía suficientes y adecuadamente explotados.

En base a los datos reportados por el Programa de Desarrollo Informático 1995-2000, las ramas de actividad económica que hacen uso de la computadora y comparten información en línea son en orden ascendente:

- ◆ Servicios financieros y profesionales

- ◆ Comercio minorista
- ◆ Servicios médicos, educativos y de esparcimiento
- ◆ Administración Pública y Defensa
- ◆ Productos metálicos, maquinaria y equipo
- ◆ Industria química del hule, plástico, vidrio y cemento
- ◆ Comercio mayorista
- ◆ Transportes y servicios conexos
- ◆ Industria de la construcción

En el Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000, se señala con énfasis el propósito para aprovechar la informática en todos los sectores, en apoyo a la productividad y a la competitividad. Se hace mención de la importancia de impulsar la formación de especialistas en todos los niveles; a generar, difundir y aplicar las innovaciones tecnológicas; "...a alentar y facilitar la capacidad de aprendizaje en el uso de la informática en las empresas y, a apoyar los proyectos innovadores que aumenten la competitividad en la economía".³

Para el gobierno actual el propósito del Programa de Desarrollo Informático es el de aprovechar las tecnologías de la información para mejorar y enriquecer procesos y servicios y así elevar la competitividad del país y los niveles de bienestar de la sociedad.

En este Plan se propone:

- ⇒ Incorporar la tecnología de acuerdo con las necesidades y prioridades del país
- ⇒ Proporcionar condiciones de acceso universales y abiertas tanto a la infraestructura y a la tecnología como a los mecanismos de fomento
- ⇒ Realizar una continua evaluación que permita prever necesidades y oportunidades
- ⇒

³ Programa de Desarrollo Informático 1995-2000.p.11

⇒ Asegurar una acción concertada con la comunidad informática para la instrumentación de las acciones que se realicen.(**)

Con la finalidad de impulsar la formación de recursos humanos y de la cultura informática, el Programa de Desarrollo Informático propone “mejorar los programas de estudio en informática en todos los niveles. Asimismo, fomentar una cultura informática en toda la sociedad y el desarrollo de una cultura especializada entre servidores públicos, empresarios, profesionistas y maestros”.⁴

3.2 EDUCACIÓN Y COMPUTACIÓN

El pleno aprovechamiento de las oportunidades que brinda la tecnología para elevar los niveles de bienestar de los mexicanos, ante la sociedad de la información y ante el mundo del nuevo siglo obliga a valorar cuál es el papel que juega el sector educativo en el ámbito del desarrollo computacional.

Como resultado del papel que juega el manejo de la computadora en el ámbito laboral de nuestro país, la matrícula a nivel licenciatura y posgrado en informática se ha visto incrementada en los últimos años. Han surgido también y, al parecer sin ningún control, escuelas técnicas que ofrecen las carreras de programador analista, capturista de datos, paquetería computacional, etc. con un afán más dirigido al lucro que al verdadero sentido que encierra la enseñanza seria y profesional de cualquier área de conocimiento.

A nivel secundaria en los últimos tiempos se ha dado apertura al taller de computación. No todas las escuelas cuentan con este tipo de herramientas, y las que han instalado estos aparatos realizan un examen a los alumnos para valorar -si saben- algo de computación y poderse inscribir para recibir dicha materia, aunado claro está, a un buen promedio de calificaciones en su aprovechamiento general y a una impecable conducta.

**Fuente: Programa de Desarrollo Informático 1995-2000- Introducción.p.12.

⁴ Programa de Desarrollo Informático 1995-2000 p.14

Una de las estrategias desarrolladas en la educación primaria con el propósito de elevar la calidad de la educación, es la que ofrece el Programa de Computación Electrónica en Educación Básica (COEEBA), a través del cual se ha dotado de equipo computacional y software educativo a escuelas oficiales de primaria y secundaria

COEEBA intenta propiciar en los maestros el uso de la computadora como un recurso didáctico que apoye los contenidos programáticos insertados en los planes y programas en vigor para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los alumnos.

El programa COEEBA se introdujo en el esquema de educación básica en 1985, iniciando su trabajo exclusivamente con alumnos de tercer grado de secundaria; en 1989 se incorporó a los alumnos de segundo y primer grado de este mismo nivel.

Ese mismo año comienza en educación primaria una etapa de experimentación dotando a 20 escuelas con un equipo y se utilizan seis programas educativos. En 1990 se incrementa el número de escuelas con este servicio y, de acuerdo a datos oficiales reportados por la Subsecretaría de Programación Educativa hoy día existen 446 equipos y se atienden 756 escuelas primarias en ambos turnos.

Los programas educativos se han visto incrementados teniendo hasta la fecha un total de 177 disquetes. Es importante señalar que el Programa COEEBA es el resultado de un convenio entre la Secretaría de Educación Pública (SEP) y del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE) el cual proporciona el software a las escuelas inscritas en el programa de Computación electrónica en educación básica.

No se encontraron reportes de escuelas oficiales de nivel preescolar que cuenten con este servicio, en cambio sí fueron detectadas escuelas particulares que ofrecen esta materia a alumnos en sus distintos niveles: preescolar, primaria, secundaria, preparatoria y licenciatura.

Actualmente ya no se discute más si es conveniente la incorporación de modernas herramientas en la educación a cualquier nivel, pues se reconoce la manera en que las computadoras han reconfigurado la

acción del hombre y del mundo contemporáneo, y también se ha venido demostrando que la problemática educativa no se resuelve únicamente con la introducción de las nuevas tecnologías. Se recalca nuevamente que el uso de la computadora en la escuela es una herramienta de apoyo al trabajo docente y no un instrumento que sustituya al docente mismo.

Hoy en día, la atención se centra en los problemas pedagógicos relativos al uso de las computadoras en el ámbito educativo, en replantar los modelos educativos existentes o proponer nuevos, en consolidar el impacto de esta tecnología, en realizar una cobertura de informática en todas las escuelas del país y en asegurar la excelencia de las metas.

La experiencia nos muestra que es indispensable prever el uso de la tecnología desde las fases de diseño de las políticas educativas, la currícula y los programas de actualización y formación de maestros para lograr integrar las nuevas tecnologías en la educación.



El futuro de nuestro país, adquiriendo habilidad y destreza en el manejo de implementos computacionales

El aprovechamiento de la computadora en el aula permite predecir un cambio cualitativo importante en las metodologías didácticas y, en consecuencia, una mejoría en los resultados alcanzados por la educación.

La educación no ha quedado exenta de la penetración de la informática. Muchos padres de familia consideran como requisito indispensable para la buena formación de sus hijos que la currícula de los colegios incluya en sus asignaturas "computación".

Como se ha venido mencionando, hoy día no se duda el innegable apoyo que proporciona el uso de las computadoras en el terreno educativo, sin embargo el problema central parece estar en el diseño de la currícula y considerar a partir de qué momento y en qué nivel el alumno puede acceder al uso de esta tecnología electrónica.

A nivel primaria, que es la parte del sector educativo al que se enfocará en este trabajo, falta mucho camino por andar en el terreno de la informática, ya que el fenómeno de las computadoras personales (PC) apareció hace relativamente poco tiempo en nuestro país, y no había experiencia previa de la cual echar mano para definir el contenido curricular de esta materia. Es así que los objetivos y contenidos académicos de dicha área no se encontraban y, en muchos casos no se encuentran, plenamente definidos.

En diversos colegios particulares de nivel primaria que existen en el D.F., la materia de computación aparece como un simple medio de propaganda para atraer alumnado a sus instalaciones, consistiendo la clase en entretener a los niños con juegos computacionales. Si bien es cierto que la utilización de software recreativos resulta muy apropiado para despertar el interés en los niños hacia el mundo de la computación y que a través de éstos se logra el dominio y manejo de diversas secciones del teclado con bastante rapidez y habilidad, lo es también el hecho de que la computadora es algo más que un nintendo o una máquina para jugar. Es un instrumento muy versátil que permite hacer ciertas operaciones de manera muy eficiente: contar, almacenar, intercalar, dar presentación, entre muchas otras.

Bajo otras circunstancias, hay escuelas particulares que cuentan con equipos computacionales y aún las oficiales insertadas en el Programa COEEBA, que no hacen uso de esta tecnología por tres motivos: desconocen su funcionamiento, temen que los alumnos las descompongan o alteren el sistema y, como consecuencia del primer punto, no saben el cúmulo de opciones, versatilidad y productividad que representa una computadora en el ámbito laboral y como instrumento didáctico.

Lo anterior lleva a pensar que no solo importa que una institución educativa cuente con el equipo y material necesario para el buen funcionamiento de un taller de cómputo, sino que es de vital importancia el recurso humano. Se advierte así que se requiere de personal docente con calificación profesional en áreas de educación con conocimientos de computación, no especialistas técnicos, ya que no se busca la formación técnica de nuestros niños, sino hacerlos usuarios de la tecnología.

De cualquier forma, el problema central recae en el diseño de la currícula que genere la creación de estrategias didácticas que permita el máximo aprovechamiento de los equipos de cómputo.

Un cambio educativo, basado en el uso eficiente de las computadoras se hace necesario ante la política actual poco competitiva en materia educativa. El Sistema Educativo Nacional observa la tendencia general de reducir el aprendizaje a actividades técnicas. “ La Educación tradicional codifica lo que cree que los ciudadanos deben saber; el constructivismo en contraparte, se basa e el supuesto de que es mejor encontrar los conocimientos específicos mediante instrumentos adecuados como las computadoras”.⁵

3.3 LABORATORIOS DE COMPUTACIÓN

Hemos venido comentando que la oferta computacional a nivel primaria es manejada preferentemente por las escuelas particulares y que en 756 escuelas primarias oficiales del Distrito Federal se ofrece el servicio de COEEBA, pero es muy importante señalar que existen comunidades educativas oficiales y particulares que han sido objeto de donativos de estos equipos por parte de instituciones como IBM de

⁵ Papert Seymour. La máquina de los niños Barcelona, Paidós Contextos, 1995. p.21

México, Instituciones crediticias, hospitales particulares, empresas grandes, etc., para las cuales el tipo de tecnología ya no es tan funcional y prefieren beneficiar a escuelas que así lo soliciten.

De la manera que sea, una escuela que pretenden brindar la clase de computación a su alumnado debe contar con un espacio determinado para este uso. COEEBA exige a los centros de trabajo un salón exclusivo para trabajar con la unidad además de solicitar la conservación y limpieza del equipo.

En el caso de escuelas que poseen más equipos, éstas prefieren reunir sus computadoras y ponerlas a disposición de todo el alumnado siguiendo un horario preciso. Este lugar puede ser denominado salón, taller o laboratorio de computación.

Estos laboratorios ofrecen una cantidad de ventajas:

- ⇒ Igualdad de acceso a las computadoras para todos los alumnos
- ⇒ Todos los alumnos trabajan en las computadoras al mismo tiempo
- ⇒ Planificación de un tiempo continuo para el uso de las computadoras

La desventaja reside en el aislamiento de la computadora respecto de las actividades regulares del salón de clase. En esta situación es más difícil lograr que el uso de la computadora sea espontáneo y esté relacionado con las actividades del salón de clase. Establecer un vínculo entre las computadoras y el programa escolar es aún más complicado si el curso de computación está a cargo de un maestro distinto del docente de grado.

La naturaleza de los materiales que seleccione la persona encargada del laboratorio de computación deberán contener y facilitar un enlace con el programa escolar, de manera tal que los proyectos realizados en éste puedan ser integrados a las actividades del salón de clase. La familiaridad del tema que maneje un niño en el aula y en el laboratorio de computación contribuirá a hacer que un proyecto sea relevante para ellos. La medida del vínculo con las actividades del aula dependerá de la comunicación entre los maestros, y entre éstos y los alumnos.

Una sesión de laboratorio puede ser dividida en tres fases:

- a) La primera fase involucra la presentación de una idea nueva, la realización de actividades sin computadora para proporcionar un marco general al proyecto, o la revisión y discusión de temas presentados anteriormente. Esta fase generalmente es breve.
- b) La segunda fase es el tiempo destinado a trabajar con la computadora, cuando los alumnos trabajan en sus proyectos. Durante este lapso el maestro encargado puede circular entre ellos, ayudándolos con las dificultades y observando sus avances. En este periodo de enseñanza se puede aprovechar para presentar nuevas ideas a un alumno en particular o a un pequeño grupo. Esta fase constituye la mayor parte de la sesión de laboratorio
- c) La tercera fase de una sesión se da cuando los alumnos concluyen por ese día cualquier trabajo al que estén alocados. En general esta parte de la sesión de computación es corta, sin embargo, puede prolongarse dependiendo del trabajo que los niños realicen en ese momento.

Generalmente, la mejor utilización de las computadoras disponibles se obtiene cuando los alumnos trabajan en equipo, pueden conversar sobre la dirección en que avanza su proyecto, sus errores y las estrategias para resolverlos. En esta situación aprenden también a cooperar, a compartir ideas y a tomar decisiones prácticas, tales como qué tipo de fuente seleccionar o quién se encargará de escribir, etc.

Es esencial permitir que esta forma de cooperación sea flexible. Tal vez podemos observar que un alumno domina una sesión porque sus ideas se desarrollan con mayor rapidez que las de sus compañeros. La cooperación debe dejar lugar a algo de trabajo independiente. Cuando se nota que en una pareja o equipo de trabajo uno de los alumnos asume siempre la dirección, se podría considerar la posibilidad de modificar esa asociación.

Cada proyecto que se realiza en el laboratorio está destinado a proporcionar ideas y no copias, estimulando a los alumnos a adaptar diversas situaciones para crear sus propios trabajos. Tal vez los

alumnos deseen intentar una cantidad de variaciones de cada proyecto. Por lo anteriormente expuesto, podría señalarse que el laboratorio de computación se torna en una herramienta que puede ofrecer múltiples ventajas en el proceso de enseñanza y que podrá lograrse tanto como se desee dependiendo, claro está, de la actitud que asuma el cuerpo docente ante este medio.

Aunado a las ventajas a las que se hace mención en la pág. 12, el uso eficiente de los programas computacionales ofrece al alumno de primaria la posibilidad de:

- ◆ Aumentar la percepción de si mismo como escritor reflexivo.
- ◆ Propiciar y fomentar la socialización.
- ◆ Propiciar y facilitar la escritura en colaboración
- ◆ Permitir la aplicación de diversas técnicas de aprendizaje como: interrogatorio, argumentaciones, redescubrimiento, trabajo en grupo, debates, discusiones, técnica de proyectos, etc.
- ◆ Desarrollar la creatividad y la toma de decisiones
- ◆ Realizar un trabajo productivo al permitir ahorrar tiempos
- ◆ Favorecer la reflexión sobre el acto de escribir
- ◆ Desenvolverse en un medio o audiovisual interactivo
- ◆ Aprender en un contexto que les permita experimentar y poner en práctica los conocimientos adquiridos
- ◆ El aprendizaje es individualizado, los alumnos trabajan a su propio ritmo, con su estilo, modificando las situaciones tantas veces como lo considere necesario.
- ◆ Los alumnos aprenden a combinar varias habilidades
- ◆ Desarrollo de destrezas, etc.

Los alumnos pueden crear proyectos y con ellos llegar a dominar una gran cantidad de conocimientos, más allá de lo que un examen puede medir; algunos niños, de acuerdo con sus preferencias, adquieren conocimientos que después intercambian propiciándose así la cooperación entre ellos.

3.4 ELEMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS QUE CONDICIONAN EL APRENDIZAJE EN EL AULA Y SU INFLUENCIA EN EL ÁMBITO COMPUTACIONAL.

Los descubrimientos realizados por la psicología de la inteligencia han permitido describir una serie de procesos por los que atraviesa la inteligencia a lo largo de su desarrollo. Los estudios realizados por Piaget y sus colaboradores han mostrado que lo que llamamos inteligencia es algo que el individuo va construyendo a lo largo de su historia personal y que en esta construcción intervienen, como elementos determinantes, factores inherentes al medio en que vive. La descripción de la forma en que se desarrolla la inteligencia en el niño permite proporcionar un enfoque distinto a los aprendizajes que se realizan en la escuela.

“Sabemos que todo cuanto explicamos al niño, las cosas que observa, el resultado de sus experimentaciones, es interpretado por éste, no como lo haría un adulto, sino según su propio sistema de pensamiento que denominamos estructuras intelectuales y que evolucionan a lo largo del desarrollo”.⁶

Conociendo esta evolución y el momento en que se encuentra cada niño respecto a ella, sabemos cuáles son sus posibilidades para comprender los contenidos de enseñanza y el tipo de dificultad que podría tener en sus etapas subsecuentes.

“El pensamiento procede por aproximaciones sucesivas, se centra primero en un dato, luego en más de uno de manera alternativa pero no simultánea (cuando considera uno olvida los demás) y estas concentraciones sucesivas dan lugar a contradicciones que no son superadas hasta que se consigue englobar en un sistema explicativo más amplio, que las anula”.⁷

Las explicaciones que vierte un profesor en sus alumnos, no bastan para modificar los sistemas de interpretación del niño, porque este los entiende a su manera y no como el maestro desea. Por ello

⁶ Universidad Pedagógica Nacional. *Contenidos de Aprendizaje*. México, SEP, 2a.ed., 1990. p. 8

⁷ *Ibidem*

“...comprender no es un acto súbito sino el término de un recorrido que requiere cierto tiempo durante el cual se van considerando aspectos distintos de una misma realidad, se abandonan, se vuelven a retomar, se confrontan, se toman otros despreciando las conclusiones extraídas de los primeros porque no encajan con las nuevas hipótesis, se vuelve al principio tomando conciencia de la contradicción que encierran y finalmente surge una explicación nueva que convierte lo contradictorio en complementario”.⁸

Para que un sujeto pueda aprender significativamente, es necesario que el material que debe aprender se preste a ello, que sea potencialmente significativo. Se trata de que la información, el contenido que se le propone sea significativo desde el punto de vista de estructura interna, que sea coherente, claro y organizado, no arbitrario ni confuso.

Es necesario, además, que el alumno disponga del bagaje indispensable para efectuar la atribución de significados que caracteriza un aprendizaje significativo. Se requiere que disponga de los conocimientos previos que le van a permitir abordar el nuevo aprendizaje.

Es necesario, sumado a los aspectos anteriores, una actitud favorable a la realización de aprendizaje significativos, ya que requiere una actividad cognitiva compleja el seleccionar esquemas de conocimientos previos pertinentes, aplicarlos a la nueva situación, revisarlos y modificarlos, procede a su reestructuración, al establecimiento de nuevas relaciones, evaluar su adecuación, etc. En este plano se requiere la existencia de una distancia óptima entre lo que sabe el alumno y lo que se le presenta como nuevo material de aprendizaje.

“Cuando la distancia existente entre éste y los conocimientos previos es excesivamente dilatada, el alumno no tiene posibilidades de atribuir significado a lo que tiene que aprender, con lo que el efecto que se produce es de desmotivación”.⁹ El resultado de este aspecto viene a ser la de un aprendizaje mecanicista y repetitivo del contenido propuesto.

La planificación de las actividades que realiza el educador debe ser abierta y flexible y no por el contrario: rígida e inamovible. Las secuencias didácticas que implemente el maestro deberán responder a los propósitos que se persiguen.

⁸ Universidad Pedagógica Nacional. Contenidos de Aprendizaje. México, SEP, 2a. de. 1990, p.8

⁹ Universidad Pedagógica Nacional. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. México, SEP, 1994, p. 125

La interacción que se establece entre el profesor y los alumnos es de fundamental importancia y determinantes en el proceso de construcción del conocimiento. Cuando el marco de relaciones que predomina en el aula es de aceptación, confianza mutua y respeto, cuando permite el establecimiento de relaciones afectivas, contribuye a la seguridad y a la formación de una autoimagen ajustada y positiva en los alumnos, nos encontramos ante un ámbito que posibilita una interacción educativa armoniosa.

Estos aspectos que condicionan el aprendizaje en el niño escolar, pueden y deben traspasarse al laboratorio de computación, ya que la actividad que realiza la persona que esta al frente de este taller no es ajena a los procesos de adquisición de conocimientos. Valdría precisar que el uso de las computadoras ofrece y casi garantiza un aprendizaje significativo en todos aquellos que tienen contacto con este tipo de tecnología, ya que las actividades que se llevan a cabo permiten practicar, experimentar, comprobar, equivocarse, corregir y evaluar sus aprendizajes y logros en una forma amena y placentera.

En un laboratorio de computación se permite al niño actuar, gozar de una actividad mental en el proceso de construcción de sus conocimientos y ello en el ámbito de una acción socializadora.

Seymour Papert, intelectual francés defiende una verdadera pasión por lo que él mismo llama *el megacambio educativo*, basado en el uso de la computadora en el terreno educacional, aduciendo que una verdadera revolución en el aprendizaje está por venir. Propone en una de sus últimas publicaciones titulada *La máquina de los niños*, un proyecto denominado "Cibernética para los niños" que consiste en emplear la tecnología como medio para representar conductas que se pueden observar en uno mismo, ya que la relación afectiva entre el estudiante y el trabajo es más íntima. Señala a su vez que a través de la cibernética se obtiene el mejor provecho de las potencialidades del niño. " La computadora puede permitirnos regresar a un sistema de instrucción más humanista al hacer que todos nuestros educandos sean participativos en lugar del papel de espectadores que frecuentemente tienen en nuestro actual ambiente de enseñanza de libro-lectura."¹⁰

¹⁰ Alfred Bork La enseñanza en computadoras personales. México, Ed. Harla, p. 8

La computadora, máquina de nuestro tiempo, tal vez no sea la panacea que brinde respuesta a todas las necesidades educativas, pero si es una de las mejores alternativas de apoyo a la educación en la escuela. Se torna indispensable considerar , en el trabajo educativo con computadoras la búsqueda del máximo desarrollo de los potenciales intelectuales, emocionales y sociales de cada individuo. Ello hace indispensable que el maestro conozca y tome en cuenta, en el diseño de estrategias y actividades, las características biológicas, psicológicas y sociales de sus alumnos.

Las teorías sobre el desarrollo infantil han logrado precisar una serie de características del niño que ayudan a todo educador a adoptar medidas pedagógicas apropiadas a situaciones concretas. Se presentan a continuación algunos rasgos específicos del niño de quinto grado, sin pretender afirmar que éstos sean los únicos ni necesariamente se den en todos los niños de esta precisa edad.

El desarrollo del ser humano es continuo y no es posible determinar con precisión el paso de una etapa evolutiva a otra, menos aún las diferencias de un grado escolar al siguiente. Con todas las limitaciones que esto supone, las investigaciones que ha realizado la psicología en el aspecto evolutivo de la persona siempre representan para el maestro un marco de referencia de suma utilidad.

En el niño de quinto grado existen algunos rasgos fundamentales que lo caracterizan:

- ◇ afirmación de su personalidad
 - ◇ aumento estable en el desarrollo de sus capacidades mentales
 - ◇ inmadurez ante las nuevas emociones
 - ◇ mayor conciencia de sus defectos que de sus cualidades
 - ◇ sentimiento de insatisfacción en algunos momentos
 - ◇ experimentación de placer por descubrirse a sí mismo
 - ◇ desarrollo físico
 - ◇ aparición de la conciencia sexual
 - ◇ amistad extrovertida
 - ◇ curiosidad sin límites
 - ◇ distingue claramente los hechos y fenómenos sociales o naturales de los fantásticos
 - ◇ puede expresar comprensión de conceptos como: equivalencia, tamaño, cantidad, ubicación y distancia
 - ◇ puede realizar clasificaciones múltiples
 - ◇ infiere sucesos anteriores y consecuencias futuras de una situación
 - ◇ genera explicaciones y soluciones a hechos y situaciones con base en análisis lógico y mediante ensayo y error
-

- ◇ distingue y expresa claramente sus estados de ánimo por medio de los diferentes lenguajes (gráfico, oral, corporal, etc.)
- ◇ inicia la etapa de desarrollo llamada preadolescencia
- ◇ brinda muestras de rechazo y reconciliación
- ◇ deja de ser egocéntrico

Puesto que el niño es un todo, estos aspectos: cognoscitivo, socioafectivo y psicomotor están íntimamente relacionados, de ahí que el desarrollo o estancamiento de alguno de ellos repercuta en los demás positiva o negativamente, y por consiguiente en el desarrollo integral del educando.

Se le debe ofrecer la posibilidad de desarrollar nuevas destrezas motrices, tanto en el juego como en el deporte o en las actividades manuales

Se le debe ofrecer la posibilidad de desarrollar nuevas destrezas motrices, tanto en el juego como en el deporte o en las actividades manuales y artísticas; organizar las actividades de manera que le sea posible practicar movimientos compuestos y manipulativos; propiciar un clima de confianza durante la realización de actividades motrices; hacerle pasar el ejercicio motor, a la expresión verbal de sus experiencias motrices.

El contexto social influye notablemente en el desarrollo del niño, es por esto conveniente que el maestro procure el medio socioeconómico del que provienen sus alumnos. Las diferentes situaciones a las que por ello están expuestos los educandos se reflejan en las deficiencias que presentan en el desarrollo del lenguaje, la comprensión de la lectura, las estructuras mentales y la motricidad.

Esto hace necesario tener presente que las características mencionadas del niño de quinto grado se presentan en algunos como capacidades ya adquiridas, en cierto grado y en otros como capacidades por desarrollar.



Conocer las características biopsicosociales de los niños nos permite comprender mejor sus necesidades

*"El valor de la acción es superior al de
Cualquier otra consideración"
Célestin Freinet*

3.5 CÉLESTIN FREINET Y SU OBRA PEDAGÓGICA

Como soporte pedagógico al presente trabajo, se incluye el pensamiento educativo del Profr. Célestin Freinet (1896-1966), del cual se han retomado diversos aspectos que se comentan a continuación y que demuestran la validez y actualidad que poseen sus teorías en el ámbito educativo.

Freinet, maestro de origen francés aportó datos y ofreció argumentos para fundamentar la necesidad de transformar la organización del trabajo escolar y, con ello, el clima de la clase, para lograr un auténtico desarrollo de los educandos.

Para comenzar preguntémosnos ¿ Qué impulsó a Freinet a buscar nuevos caminos para llevar a cabo su práctica docente ?, ¿ Por qué deseaba alejarse de la práctica tradicional y memorística ?

Sin lugar a dudas fue el resultado del estudio que hizo sobre los trabajos de Ferrière, Rousseau, Pestalozzi, Rabelais, Montaigne, Montessori, Decroly y Cousinet, entre muchos otros, de quienes retomó sus ideas esenciales acerca de la escuela nueva y del respeto al desarrollo del niño. A continuación se enlistan estos autores con sus ideas más representativas.

Adolphe Ferrière (1879-1960) quien propuso el concepto de escuela nueva cuyo funcionamiento se basa en el respeto a los intereses y necesidades del niño, la utilización de métodos activos, el desarrollo de la autonomía, el espíritu crítico y la cooperación. Para Ferrière "...el fin de la educación no es otro que ayudar al niño al desarrollo y desenvolvimiento de sus potencialidades; es una educación en libertad para la libertad".¹¹

De Juan Jacobo Rousseau (1712-1778), filósofo y escritor suizo, que propuso un modelo de educación natural, partiendo de la verdadera naturaleza del niño, dejándolo que se mueva con toda

¹¹ Diccionario de las Ciencias de la educación. Tomo I, Madrid, Diagonal Santillana, 1983. p. 643

espontaneidad y saque sus propias conclusiones por las consecuencias de sus acciones. Decía Rousseau “Todo hombre es bueno por naturaleza. Es la sociedad la que lo hace malo. La educación debe preservar a todo niño de la perversión social”.¹²

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), pedagogo suizo llamado el genio mayor de la educación moderna. Es el fundador de la escuela primaria. Su método es la intuición, con sus elementos: número, forma y nombre. La disciplina es la actividad. Que el maestro trabaje lo menos que pueda para que el alumno aprenda lo más posible trabajando; es decir, por medio de sus propias actividades e impresiones, no a través de las palabras del maestro. “Todo niño debe ser el propio arquitecto de su saber. El niño que aprende por sí solo no da problemas a la disciplina”.¹³

De François Rabelais (1494-1553), escritor y humanista francés, quien se mostraba a favor de “...una reforma educativa de signo positivo, dirigido a la formación completa del hombre libre”.¹⁴

Criticó duramente la organización interna de los colegios de la época, así como la educación meorística y formalista.

Michel Eyquem de Mointagne (1533-1592), oralista y escritor francés, quien expresó “... es la formación del hombre lo que realmente interesa, antes que la formación del profesional o del científico. Exigía un saber de las cosas, no un saber de palabras, para lo cua hay que fomentar en el escolar la capacidad de juzgar y reflexionar”.¹⁵

De María Montessori (1870-1952), pedagoga italiana, representante significativa de la escuela nueva. Su trabajo es aplicado a los jardines de niños. Propuso los métodos individualizadores, que son una escuela a la medida de cada alumno, con el fin de hacerlo rendir al máximo y aprovechar sus aptitudes. Parten del supuesto de las diferencias que existen de individuo a individuo y en lugar de tratarlo homogéneamente lo separan individualmente.

¹² Rosalva Centeno Álvarez. La disciplina escolar 3ª ed, México, Oasis, 1982, p. 38

¹³ Rosalva Centeno Álvarez. op. cit., p.39

¹⁴ Diccionario de las Ciencias de la Educación. Tomo II, madrid, Diagonal Santillana, 1983. p.1227

¹⁵ Diccionario de las Ciencias de la Educación. op.cit., pp. 985-986.

De Ovidio Decroly (1871-1932), pedagogo y médico belga, Freinet retoma los centros de interés, los cuales van contra la organización fragmentada de la enseñanza tradicional. Se apoya en la representación sincrética del niño. Los centros de interés deben fijarse de acuerdo con las necesidades que están más cerca del niño: la familia, la escuela, el mundo y el universo.

De Roger Cousinet (1881-1973), pedagogo francés, quien contra la ausencia de sentido social de la escuela tradicional, impulsa la corriente pedagógica que

“...propugna porque el trabajo se realice por agrupamientos que hagan los propios alumnos, surgiendo así una corriente de contacto social con sus semejantes. Cousinet sustituye el mesabanco por la mesa colectiva, en donde el grupo realiza su actividad en común, surgiendo así una disciplina funcional que se basa en la propia actividad. El maestro es el orientador, el que resuelve las dudas, el que ayuda, pero nunca impone”¹⁶

Freinet, al retomar estos postulados pretende introducir nuevos medios en el aula y la reorganización de la misma, basado en las siguientes premisas:

- La necesidad de derribar el muro que se ha levantado entre la escuela y la vida del niño.
- La importancia que tiene el trabajo (trabajo-juego y juego-trabajo) en el desarrollo del niño.
- La acción que tiene el grupo (la cooperativa escolar) en la socialización del niño, en particular en la asunción de responsabilidades y formación de valores.
- La obligación de proporcionar a los niños de las escuelas populares las mejores oportunidades para formarse, no sólo académicamente, sino como individuos plenos que actúan en colectividad.
- La importancia que tiene el intercambio de experiencias entre los maestros y la necesidad de investigar constantemente para mejorar su metodología.¹⁷

En su vasta bibliografía, Freinet da a conocer técnicas y modelos de trabajo en grupo para, como el mismo lo señala en su libro *El equilibrio mental en el niño* cambiar la relación y forma de trabajo alumno-alumno y alumno-maestro, evitando caer en la educación meorística, verbalista, en la domesticación de los niños, en la creación de complejos y fobias al mundo escolar, cambiando la imagen de la escuela: de un campo de concentración a un lugar de trabajo, respeto y convivencia armónica.

¹⁶ Rosalva Centeno Álvarez. op. cit., p. 42

¹⁷ UPN Paquete del autor Célestin Freinet. Sexto curso. Optativa México, 1993. pp. 41-42

¿ Qué propuso Célestin Freinet para lograr este cambio ?

Freinet, invaluable maestro, brindó y compartió una lista de sugerencias y técnicas factibles de llevar a cabo en materia educativa, no solo de Francia -su país natal-, sino en diversas regiones del mundo.

Entre las situaciones propuestas tenemos:

- Respeto a la personalidad infantil y a los intereses que son propios a los niños.
- Respeto a una auténtica expresión por parte del alumno
- El tanteo experimental
- El trabajo individual y por equipos de afinidades
- Clases paseo
- Eliminación de tarimas en el aula
- Texto libre
- Dibujo libre
- Diario Escolar
- Libro de la vida
- La imprenta
- El fichero
- La correspondencia interescolar
- La biblioteca de trabajo
- La cooperativa escolar
- Los contratos de trabajo
- Conferencias sobre temas
- La frase de la semana
- Organización de grupos de teatro
- Periódico mural de 4 columnas
- El cinematógrafo
- El magnetófono

En seguida se presenta una breve explicación referida a la mayoría de estos puntos.

Respeto a la personalidad infantil

Respeto a los intereses que le son propios al niño

Toda pedagogía que no parte del educando es un fracaso. Freinet rechaza los métodos memorísticos y verbalistas de la época, que resultan tan aburridos, carentes de interés y de fascinación al alumno, ya que lejos de ayudar en su educación, lo tornan en un sujeto frustrado incapaz de lograr expresarse por sí mismo y carente de externar un juicio crítico.

Rechaza el maltrato físico y psicológico que se prodiga comúnmente al educando, proponiendo un cambio en la actitud y desempeño del docente y una serie de ideas, sugerencias y técnicas que consideran y explotan básicamente lo que al niño le agrada: el juego a través del trabajo. Brinda una fuerte importancia al hecho de permitir que el niño se exprese libre y espontáneamente, sin reprimirle por ello, permitiendo que el educando saque a flote su propia experiencia, puntos que se convierten en pilares de la obra de este excelso maestro.

Respeto a una auténtica expresión por parte del alumno.-

Como se acaba de mencionar, Freinet considera vital y productivo el **DAR LA PALABRA AL NIÑO**, brindando y propiciando los medios para que diga, hable y exprese lo que siente, no solo a través de la palabra, sino también del dibujo libre. Astutamente ideó formas de expresión y comunicación entre los niños para fortalecer la relación alumno-alumno, como fueron: el trabajo en equipos, las clases paseo, los contratos de trabajo, la formación de grupos de teatro, la ayuda de los alumnos más aventajados con respecto a los que iban iniciando su educación, etc.

A través del uso de la imprenta, Freinet brinda al niño la ocasión sublime de poner en letra impresa sus sentires y expresiones, además de proyectar el trabajo creado no solo en la comunidad escolar, sino en otras regiones del país y del mundo.

El tanteo experimental.-

Este aspecto reviste importancia ya que ofrece al niño la oportunidad de ir rectificando su pensamiento y comportamiento a través de la experimentación-investigación. Este tanteo experimental emana de la

actividad laboriosa del propio niño por medio de un proceso natural de aprendizaje, en el que el alumno observa formula hipótesis, experimenta y obtiene un concepto, mismo que al cabo de un tiempo tiende a ser rectificado y/o ampliado por el propio niño, sin que ello quiera significar que su primer trabajo haya sido erróneo.

En las técnicas Freinet el papel del maestro es modificado sustancialmente. No se trata de que el docente se ponga al frente de la clase y les transmita toda la cantidad de conceptos ya establecidos, formulados y contenidos en los libros escolares y que los niños deben memorizar una y otra vez, aún sin ser comprendidos.

A través de este tanteo experimental, es el grupo, la clase misma la que va elaborando sus conceptos, mismos que posteriormente y como resultado de su inmersión en el proceso educativo se verán ajustados a través de la búsqueda de nueva y mayor información. Es a través de la creación, del trabajo y la experiencia como el educando realmente aprende.

Trabajo individual y por equipos de afinidades.-

Se puede apreciar en este punto la base pedagógica impregnada por Cousinet a la teoría freinetiana respecto al trabajo por equipos.

La base de las actividades que Freinet aplica a las escuelas es el trabajo por equipos, aunque en ocasiones y dependiendo de la actividad, considera necesario proporcionar a cada individuo su propio tiempo y espacio para que trabaje individualmente; posteriormente se comparte con el resto de la clase el fruto de su trabajo.

Con el trabajo por equipos se busca que los niños aprendan a coordinar su trabajo, a organizarse entre ellos mismos, a establecer sus propias normas de convivencia, a tolerar y compartir otros puntos de vista, a promover la cooperación y ayuda mutua, a asumir roles y responsabilidades que faciliten el trabajo educativo. Se sustituye el mesabanco por mesas de trabajo.

La formación de los equipos no es impuesta nunca por el maestro. Son los propios niños quienes determinan con quién habrán de trabajar.

Clases-paseo.-

Freinet resuelve trasladar su salón de clases al campo abierto. Este punto tenía una triple finalidad:

- 1.-Aprovechar la ubicación geográfica de la escuela, inmersa en un ambiente campirano.
- 2.-Eliminar el enorme muro existente entre la escuela y la comunidad, ya que la vida educativa continuaba absurdamente separada de la vida.
- 3.-Aprovechar la enorme cantidad de recursos didácticos que la propia naturaleza ofrece al sujeto para aprender de ella: flores, hojas, lluvia, estaciones del año, climas, cultivo, animales, labores del campo, experiencias propias, etc.

Eliminación de tarimas en el aula.-

Con la finalidad de modificar sustancialmente la actitud del maestro, suponiéndose el ser más importante en el salón de clases, bajo una educación maestrocentrista, Freinet intuye que son los alumnos la esencia de nuestro trabajo educativo y que la educación que debe prevalecer a partir de ese momento debe ser PAIDOCENTRISTA, rescatando con ello el respeto a la personalidad del niño, a sus intereses y expresiones que le son propias.

Por tal motivo, considera que la tarima es un símbolo de poder mal empleado que ejerce el maestro, considerando que al estar en él es donde el fuerte, el poderoso, el que todo sabe y, que los que están situados en sus pupitres son recipientes vacíos, seres sin derecho a nada, dispuestos a obedecer y hacer lo que el maestro-autoridad les indique.

Freinet erradica este símbolo de poder del salón de trabajo, dando cabal muestra a sus alumnos de que está a la par de todos ellos, que no es más ni menos que ninguno de la clase.

Texto libre.-

El uso de los libros o manuales escolares es utilizado mínimamente por Freinet. Considera que es más enriquecedor para el alumno ser el creador de sus propios textos.

Es a través de este punto que los alumnos cuentan con la oportunidad de expresar sus sensaciones, sentimientos, puntos de vista, observaciones, pensamientos, imaginación, creatividad y cualquier cosa que les fuese importante. Para ello, primero escribían en borrador sus composiciones, mismas que eran

corregidas por el maestro para después ser pasadas a los componedores de la prensa, darles un último vistazo, entintar, imprimir y luego poseer su propia página impresa.

El gusto y alegría que experimentan los alumnos al tener entre sus manos su documento impreso, fruto de su esfuerzo y trabajo, les entusiasma a escribir una y otra vez, con lo que la lecto-escritura se ve



Tenemos en nuestras manos el fruto del trabajo

amplia y constantemente manejada por los alumnos a través de sus propios escritos.

Los mejores trabajos, a elección de la propia clase se compilaban en el Libro de la Vida. Como puede apreciarse, Freinet logra, *dándole la palabra al niño*, que este sea el creador de sus propios textos, hecho que le afianza en tres vertientes:

- Propiciando la lectura, tanto de sus escritos como de los textos elaborados por el resto de la clase.
- Fomentando la escritura, la redacción coherente y sencilla del fruto de sus experiencias y pensamientos
- brindándole seguridad de expresar oralmente y por escrito, sin temor de ser criticado, sus ideas, sentimientos, experiencias y observaciones.

“Si el niño desde el principio sabe expresar y precisar su pensamiento, cuando es adulto ya no tiene miedo de afirmarlo y defenderlo”.¹⁸

Con el uso del texto libre, Freinet asesta un duro golpe a la escuela tradicional ya que como el mismo lo señala

“...El escolasticismo que entre otras cosas se caracteriza por el conocimiento teórico al margen de cualquier práctica; por la presencia de docilidad, silencio, orden, disciplina, jerarquía, castigos; por el memorismo y la verborrea; por la frialdad de una enseñanza inhumana en donde el estudiante no tiene posibilidad de tomar y decir su palabra y en la que frecuentemente se fomenta el asco por la lectura y el conocimiento mismo”.¹⁹

Como puede observarse, con el texto libre el gusto por el trabajo, la redacción y la lectura son situaciones gratas para la comunidad educativa, son los propios alumnos a quienes les nace el deseo de trabajar, de redactar, escribir, investigar, etc. Todo, todo esto se puede lograr ***DÁNDOLE LA PALABRA AL NIÑO***.

Dibujo libre.-

Es visto como otro medio de expresión escrita, de suma importancia en el desenvolvimiento del niño. A través de él, el sujeto aflora sus pensamientos, observaciones, sentimientos, etc. Ilustra sus escritos, sustrae objetos de la naturaleza para plasmarlos en la hoja de papel.

¹⁸ Graciela González M. *Cómo dar la palabra al niño* México, El Caballito, 1985. p.16

¹⁹ Fernando Jiménez *Freinet, una pedagogía de sentido común* México, El caballito, 1985. p. 16

Utilizado sobre todo con los alumnos que inician la adquisición de la lecto-escritura, para los que todavía resulta más fácil escribir dibujando que armar los componedores de la imprenta, pero tan útil para los que saben, como para los que no sabe escribir.

La forma en que Freinet empleaba el dibujo es bastante singular, según puede apreciarse en el siguiente párrafo extraído de su libro *Técnicas Freinet de la Escuela Moderna*:

“Hemos colocado frente a cada alumno una hoja de papel de 21 x 27 para el dibujo libre que cada cual ejecuta a su ritmo mientras que dos o tres alumnos, designados sucesivamente, van a leer a sus compañeros un texto cuidadosamente preparado la víspera, lo que constituye para ellos un excelente ejercicio de lectura motivada y una ocasión de adquirir cultura para toda la clase silenciosa... Hemos comprobado, en efecto, que el niño, como el adulto, puede muy bien dibujar y escuchar... Además., el dibujo matinal es un excelente ejercicio porque es la liberación íntima y la incitación a la expresión gráfica de acuerdo con normas absolutamente personales.

Cuando la lectura termina, examinamos todos juntos los dibujos realizados y escogemos los dos mejores, que serán colocados en el Libro de la Vida de la clase del que vamos a hablar”.²⁰

El diario escolar.-

En él quedaban anotadas las situaciones que se habían llevado a cabo en cada clase y se le anexaban copias de algunos trabajos desarrolladas por los niños.

Era un testimonio del quehacer diario del trabajo educativo. Cada día un alumno es quien se encarga de realizar el diario, el resultado final es el fruto del esfuerzo de todos.

El libro de la vida.-

Era la compilación de los maravillosos trabajos infantiles, cargados de una originalidad y sencillez impresionante, ilustrados por los propios niños. Cada alumno tenía el suyo.

La imprenta.-

Aún en la actualidad, se considera que el primer gran acierto de Célestin Freinet fue haber puesto en letra impresa la expresión escrita de los niños. “Si pudiera, con un material de imprenta adaptado a mi clase, traducir el texto vivo, expresión del paseo, en una página escolar que sustituyera las páginas del

manual, recuperaríamos para la lectura impresa el mismo interés profundo y funcional que para la preparación del texto mismo”.²¹

La imprenta venía a ser así un rico recurso en el proceso educativo por:

- la socialización
- la agilidad manual
- la memoria visual
- el enriquecimiento del lenguaje
- ser un medio eficaz del manejo de la lectura
- el sentimiento grato que siente el niño al contemplar su hoja de trabajo impresa, conteniendo el fruto de su pensamiento
- permitir dejar como testimonio el tesoro de trabajos impresos por los niños
- hacer sentir al niño como un elemento activo, vivo
- despertar en el niño un mayor interés por el trabajo
- lograr conjuntar en el alumno el trabajo productivo y formativo
- desarrollar el sentido crítico en el niño

Conviene recordar que Freinet tuvo la idea de suprimir el uso de manuales y libros escolares en su práctica docente. Los escritos producidos por la clase se convertían en sus nuevos libros, en sus propios textos, producto fecundo de su trabajo.

El fichero.-

Era una caja conteniendo tarjetas en las que había anotados temas semidocumentados, con algunas notas para que los alumnos trabajaran con ellos y les apoyara en sus escritos. >Estaban ordenadas alfabéticamente para su fácil localización.

Estas fichas eran el producto del trabajo de toda la clase, incluido el maestro quien las revisaba, corregía y ampliaba.

²⁰ Célestin Freinet Técnicas Freinet de la escuela moderna México, 31ª ed. Siglo XXI, p. 44 -45.

²¹ Célestin Freinet op. cit., p. 15

Estas fichas podían ser intercambiadas con otras escuela para enriquecer aún más el trabajo de unos y otros. Se veían complementado con los datos emanados de la correspondencia escolar.

Algunas fichas estaban escritas a máquina (Freinet consiguió una y la puso a disposición de algunos alumnos).

La correspondencia interescolar.-

Si partimos de la base de que la finalidad de la escritura es la comunicación, resulta correcto pensar que Freinet buscaría la forma de que, efectivamente, los escritos de sus alumnos trascendieran fronteras , que fueran conocidos y comentados en otros lugares, ya no solo entre sus compañeros de clase, sino con niños de otras regiones, quienes también debían tener cosas que comentar.

Surge así la correspondencia interescolar. Freinet contacta con un maestro de otra región francesa, le explica su idea y de común acuerdo deciden establecer este contacto entre unos y otros alumnos.

Los efectos educativos que este hecho presentaba eran:

- el entusiasmo que suscitaba entre los niños de una y otra escuela mantener contacto, aún sin conocerse
- la lectura que se generaba al leer las cartas elaboradas y las recibidas
- la escritura de nuevas cartas, cuidando todos los detalles
- la elaboración de dibujos de la escuela, del pueblo, de ellos mismos, con la finalidad de ilustrar sus trabajos
- el conocimiento de tradiciones, aspectos geográficos , costumbres, hábitos, etc., de otras regiones de Francia
- el intercambio de boletines, recetas, experimentos, periódicos, etc.

La biblioteca de trabajo.-

Contenía libros, manuales escolares, literatura general, etc., con la finalidad de que los alumnos que así lo requirieran buscaran información sobre algún tema específico. De esta biblioteca, los alumnos a los

que les tocaba leer alguna historia al inicio de sus sesión de trabajo, seleccionaban la lectura que a su juicio podría gustarle e interesarle a la clase.

El libro elegido podían llevarlo a su casa, repasar el texto buscando dar el énfasis correcto a su lectura oral. Existía un fichero bibliográfico.

La cooperativa escolar.-

Pequeña sociedad de alumnos, organizada por ellos mismos con la ayuda de los maestros, de cara a actividades comunes.

En ella se organizaba el trabajo cooperativamente, designando roles que hagan más funcional el trabajo, correspondiendo a cada uno una tarea específica.

Las reglas y disciplinas eran impuestas por ellos mismos, quedando la intervención del maestro en ayuda y consejo cuando fuese necesario.

Si algún compañero no cumplía su trabajo, la misma cooperativa lo denunciaba verbalmente o a través del periódico mural. A través de esta técnica se administraba la economía y la toma de decisiones.

Los contratos de trabajo.-

Como resultado de este compromiso de trabajo y de ayuda mutua promovido a través de la cooperativa escolar, los niños se comprometían a:

- desarrollar una determinada cantidad de trabajos a la semana
- elaborar fichas documentadas para ampliar el fichero escolar
- preparar y presentar conferencias sobre temas elegidos
- apoyar, en suma, el trabajo escolar

Conferencias sobre temas.-

Freinet sugiere importancia al hecho de permitir que el niño prepare, organice y exponga un tema de su elección a la clase, a fin de que defienda sus puntos de vista ante sus compañeros y aprenda a sujetarse a la crítica y a la discusión.

Con ello se lograba que el alumno desarrollara la confianza en sí mismo, la seguridad de expresarse libremente y de comentar su pensamiento. Esta técnica puede ser vista como una liberadora de la personalidad.

La frase de la semana.-

Este punto surge luego de que Freinet intenta sustituir la clase de moral por sugerencias escritas en el pizarrón, mismas que permanecían a la vista de los alumnos durante una semana. Eran frases y pensamientos aplicados en tiempo presente, dados como un hecho:

- Soy buen compañero
- Ayudo a quien lo necesita, etc.

Organización de grupos de teatro.-

Si bien el estado de salud de Freinet, sumamente precario le impidió ejercer este tipo de trabajo tan arduo con sus alumnos, su esposa Elise lo llevó a cabo con sumo éxito. Se destaca que en lugar de el teatro, Célestin impulso el uso del cinematógrafo, adquirido a través de la ayuda económica gubernamental de la región.

El trabajo a través del teatro propició en los alumnos diversos aspectos, a saber:

- la elaboración de sus propios diálogos, con lo que la lectura y escritura nuevamente se veían manejadas y reafirmadas por los alumnos
- el fomento de los lazos de cooperación surgidos para hacer el montaje y puesta en marcha de la obra de teatro
- la seguridad emocional que adquieren los jóvenes alumnos al actuar
- nuevamente se retoma la finalidad de la expresión escrita: comunicar. Comunicar sus pensamientos, ideas, temores, gustos y disgustos, experiencias, saberes y conocimientos y en fin, todo aquello que desearan a través de la actuación.

Periódico mural de 4 columnas.-

Este periódico se colocaba los lunes y quedaba a disposición de los alumnos para que anotaran libremente todo aquello que quisieran comentar.

Este periódico estaba dividido en 4 columnas:

YO CRITICO

YO FELICITO

YO QUERRÍA

YO HE REALIZADO

El sábado por la tarde, en la reunión de la cooperativa escolar, se leía todo lo anotado en este medio de expresión, comentando las notas que en él se habían colocado.

De esta manera, Freinet detectaba:

- a los alumnos que estaban cumpliendo con su contrato de trabajo
- a los alumnos que no habían cumplido con su desempeño
- a los alumnos que no estaban cooperando debidamente

La misma clase brindaba reconocimiento a aquellos alumnos que lo merecían.

El cinematógrafo y el magnetófono.-

Fueron medio tecnológicos, avanzados en esa época, pero útiles para redondear la información cultural y artística de la clase.

A través de el cinematógrafo se presentaban películas y documentales a los niños que, posteriormente eran comentadas y trabajadas en clase.

Con el magnetófono se grababan sonidos de la naturaleza, animales, voces de los niños, pensamientos, etc., y eran producidos posteriormente.

También se escuchaba música.

De las técnicas Freinet hasta aquí enunciadas se seleccionaron, para su aplicación en la presente investigación, las siguientes:

- trabajo individual
- trabajo por equipos
- texto libre
- dibujo libre
- la imprenta
- la correspondencia interescolar
- Diario escolar

■ Libro de la vida

Respetando a través de cada una de ellas la auténtica expresión por parte del alumno, así como la consideración de los intereses que le son propios y su personalidad infantil.

Para la aplicación de tales técnicas fue necesario diseñar 40 estrategias de trabajo a desarrollar en un periodo aproximado de 6 meses (ver Capítulo IV), de las cuales 9 de ellas representaron un trabajo individual, 29 fueron de trabajo por equipos y 2 de actividad grupal.

El uso del texto libre se ha aplicado a más de 20 de las estrategias planteadas. En otros casos se hace uso de juegos que promueven la escritura en los niños.

El texto libre, resultado de la expresión igualmente libre se basa en la confianza que se le tiene al niño y en el respeto a su personalidad. El ambiente de trabajo debe propiciar la espontaneidad, franqueza, naturalidad para que nuestro alumno hable, diga, exprese, exteriorice sus pensamientos.

“...explotar para nuestro fines educativos la apetencia de curiosidad y de actividad que existe en todo ser vivo; descubrir los pensamientos íntimos de nuestros alumnos; proporcionándoles expresión y clasificarlos para, al fin, fijarlos con la imprenta... Si conseguimos estos, estaremos seguros de que nuestra enseñanza habrá marcado una honda huella, porque todo individuo se manifestará interesado hacia este fin: expresarse, leer la expresión impresa y conseguir expansión y desarrollo del espíritu...”²⁵

Freinet estaba de acuerdo en que cada maestro adaptara sus técnicas en base a sus necesidades. Partiendo de este punto se hacen las siguientes consideraciones:

Freinet trabajaba con sus alumnos de lunes a sábado, un promedio de 6 horas de clase diarias. Destinaba para el texto libre dos sesiones a la semana. En el caso que representa este trabajo se labora con el grupo experimental dos veces a la semana en sesiones de 60 minutos cada una de ellas. Esto orienta a que el docente planee sugerencias de clase que economicen en tiempo. Son trabajos

²⁵ COSTA JOU, Ramón Patricio Redondo y la técnica Freinet México, 1971, SEP-STENTAS, 1974.p. 78

presentados al niño como juegos, en los que se orienta a la libre expresión aunque pueda parecer contradictorio.

Se ha evitado la estricta ortodoxia impuesta en la educación tradicional antigua en donde el maestro prescribía los temas en forma rigurosa y sin tomar en cuenta los intereses del niño, pero al mismo tiempo evitando que el alumno se pierda en un universo de temas sin sentido y sin trascendencia. Es una limitante de gran peso el poco tiempo que pasan los alumnos en el taller de computación. Aún así se considera que los resultados obtenidos han sido bastante buenos. (Ver capítulo V).

Otro punto que cabe resaltar es el que concierne a la imprenta. En el laboratorio de computación se cuenta con impresoras que realizan una función similar al de las imprentas que se utilizaban y aún siguen en uso en varias escuelas que siguen las técnicas de Freinet.

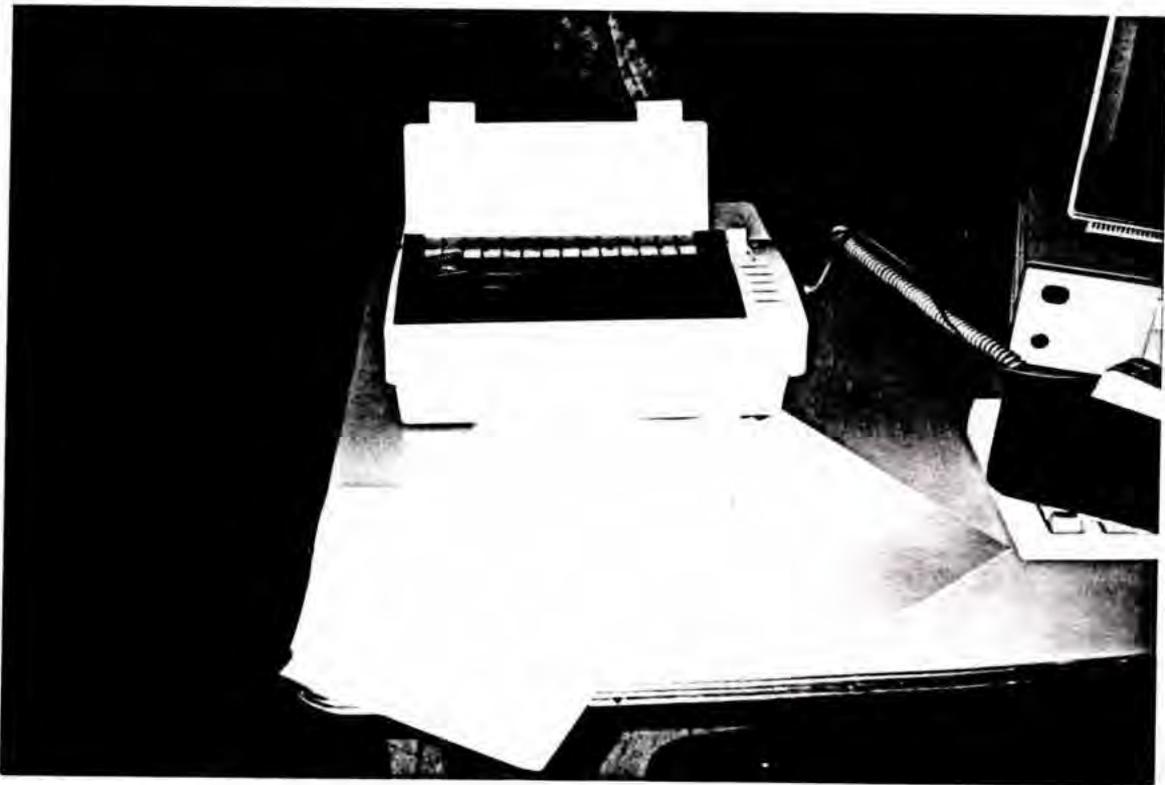
Veamos el siguiente cuadro comparativo en el que pueden apreciarse los puntos a favor entre una imprenta y una impresora:

<i>IMPRESORA</i>	<i>IMPRESORA DE MATRIZ DE PUNTO</i>
◆ Permite seleccionar el tipo y tamaño de letra que se usará	◆ Permite seleccionar un mayor número de tipos y tamaños de letra, así como modificar su posición o estructura
◆ Puede diseñarse su hoja de trabajo	◆ Puede diseñarse su hoja de trabajo
◆ Puede imprimirse sobre cualquier hoja e incluso utilizar papel de color	◆ Puede imprimirse sobre cualquier hoja e incluso utilizar papel de color
◆ Permite resaltar alguna letra, palabra o enunciado utilizando una tinta de distinto color	◆ Permite resaltar alguna letra, palabra o enunciado brindándole un efecto y estilo
◆ Se emplea un mayor tiempo en su preparación no así en la impresión de textos	◆ Economiza tiempo
◆ Pueden imprimirse los dibujos realizados a mano por los niños	◆ Pueden imprimirse los dibujos realizados por los niños en la propia computadora
◆ Favorece el trabajo en equipo	◆ Favorece el trabajo en equipo
	◆ Permite la ayuda de unos y otros

◆ Permite la ayuda de unos y otros	◆ Los propios niños pueden manejarla
◆ Los propios niños pueden manejarla	◆ Emplea un número determinado de agujas que forman cada carácter y una cinta
◆ Emplea componedores y tipos de letras	◆ Se obtiene como resultado final el fruto del trabajo y de la expresión del niño, plasmada en una hoja, exteriorizada, impresa
◆ Se obtiene como resultado final el fruto del trabajo y de la expresión del niño, plasmada en una hoja, exteriorizada, impresa.	◆ Se obtiene como resultado final el fruto del trabajo y de la expresión del niño, plasmada en una hoja, exteriorizada, impresa

La utilización de una imprenta y/o de una impresora en la escuela, por parte de los propios alumnos, se debe traducir en trabajo, actividad, reiterando con ello que el niño es un sujeto activo y que la acción es la base de su aprendizaje.

“...lo que se ve se entiende, lo que se oye se comprende y lo que se hace se aprende ...”²⁶



Estos son nuestros instrumentos y quipos de trabajo

²⁶ COSTA JOU, Ramón. Ob.cit. p. 215

El papel del maestro es de ayuda y consejo, tal y como lo propone el propio Freinet. La ayuda en un laboratorio de computación puede ubicarse en tres vertientes:

- a) en relación a los implementos computacionales
- b) al trabajo que se esté desarrollando
- c) a la promoción de actividades culturales fuera del ámbito escolar en las que puedan participar los niños.

El uso del dibujo libre puede ser manejado de dos formas:

- que el alumno realice sus trazos directamente sobre la hoja ya impresa o en la que se va a imprimir el escrito.
- que el alumno realice sus trazos auxiliándose de algún programa computacional, como podría ser paintbrush en el que es posible hacer cualquier tipo de dibujo, pero representa mayor dificultad.

Habría un tercer punto pero podría o no ser considerado como dibujo libre. Sería una visión relativa. Consiste en hacer uso de los dibujos o imágenes preestablecidas en el programa Power-Point y que solo requieren ser insertadas en la hoja en la que se va a trabajar. Cuando se manda a imprimir el dibujo sale trazado perfectamente y solo le haría falta ser coloreado por el niño.

En cualquiera de estos puntos el texto libre puede perfectamente acompañar el dibujo elaborado, no se contraponen una actividad con otra.

En las siguientes hojas podemos apreciar estos tres tipos de trabajo ya sea con dibujo hecho a mano, con dibujo libre realizado en la computadora y con dibujo preestablecido y seleccionado por el alumno.

La correspondencia interescolar fue aplicada en una de las estrategias diseñadas. No se previeron ciertas consideraciones que eran importantes, por lo que no se dio continuidad a este trabajo. Ello no quiere decir que sea una técnica errónea, sino que el diseño de actividades no contempló la seriedad de los destinatarios ni el apoyo necesario de la maestra de la escuela con quien se mantendría el contacto. (Para mayores datos ver Capítulo V).

El testimonio perfecto del trabajo de los niños es sin lugar a dudas el diario escolar. En el taller de computación los alumnos tienen un cuaderno especial para la materia en el que van pegando los trabajos elaborados en cada sesión. De estas producciones se tomaron algunos trabajos para formar MI PRIMER PERIODIQUITO, medio de información y difusión de las expresiones impresas de los niños que asisten a esta clase.

La publicación de esta pequeña revista elaborada por los alumnos que conformaron una muestra experimental (para referencias ver Capítulo III) abrió un camino desconocido para los niños, se encontraron con un medio de difusión de sus propios textos. En ello van implícitos otros múltiples puntos:

- el desarrollo de su capacidad para expresarse con claridad, coherencia y sencillez
- reconocer diferencias entre diversos tipos de texto
- adquirir el hábito de la lectura
- desarrollar habilidades para la revisión y corrección de sus propios textos

y otros más que se van generando a través del propio trabajo.

Para ser el primer año en que se trabaja con algunas de las técnicas Freinet, nos encontramos satisfechos con los logros, pero se espera mejorar todos los puntos tratados y brindarle mayor realce a la publicación de escritos elaborados por nuestros alumnos.

Capítulo 4

DISEÑO DE CLASES



"Si pudiera, con un material de imprenta adaptado a mi clase, traducir el texto vivo, expresión del paseo, en una página escolar que sustituyera las páginas del manual, recuperaríamos para la lectura impresa el mismo interés profundo y funcional que para la preparación del texto mismo".

Célestin Freinet

CAPÍTULO IV

DISEÑO DE CLASES

El trabajo de observación y comprobación de hipótesis se llevó a cabo de la siguiente manera:

En el mes de septiembre de 1996 se presentó a la Directora y personal docente de la Escuela, el horario de clases del Taller de Computación, así mismo se les explicó el proyecto de investigación que se tenía contemplado llevar a cabo en éste.

Los grupos que conformaron la muestra no recibieron clases especiales de computación. Asistieron a su clase de manera regular y en el horario que les fue asignado.

Para confrontar la variable de tiempo dedicado al uso de las computadoras, se contempló que el grupo experimental, a diferencia del resto de alumnos recibiera una hora más de clase a la semana, es decir, un total de 120 minutos.

Se registró en formatos especiales el nombre, edad y sexo de cada alumno que conformó la muestra. En la columna de observaciones quedaron registradas, al término de cada asesoría, situaciones sobresalientes que hayan realizado o presentado estos niños, los adelantos, retrocesos y cualesquiera otra apreciación que sirviera de soporte a la investigación que se estaba realizando.

El diseño de clases se ajustó de la siguiente forma:

10 minutos de plática para introducirlos en el trabajo que se realizaria y orientarlos en la utilización de las herramientas que la computadora les ofrece para llevar a cabo la tarea en cuestión. Contaron con 40 minutos para la realización práctica, presentar el trabajo terminado y manifestar sus opiniones al respecto de la labor ejecutada. Posteriormente, contaron con 10 ó 15 minutos para jugar con un *game* o juego de cómputo.

Es importante recalcar que este grupo recibía a la semana 2 clases de computación, con un equivalente de 120 minutos. Por su parte, el grupo control, constituido por 11 alumnos, recibió 60 minutos de clase en computación, asistiendo a una clase semanal.

Los temas que se abordaron a través del uso de la computadora fueron:

- ◆ Invención de argumentos a partir de un tema dado, realizado individualmente, en parejas o por equipo.
- ◆ Descripción de personajes conocidos, de sus rasgos físicos y de sus estados de ánimo.
- ◆ Realización de reportes y análisis de entrevistas
- ◆ Argumentación y fundamentación de puntos de vista con tema a elección de los alumnos.
- ◆ Uso de reglas ortográficas
- ◆ Manejo adecuado de los signos de puntuación, interrogación y admiración
- ◆ Redacción individual y colectiva de textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas, con atención a la exposición de las relaciones causales.
- ◆ Elaboración colectiva de cuentos
- ◆ Elaboración de un boletín escolar o periódico escolar, auxiliándose de la diversidad de herramientas que le proporciona la computadora y de los trabajos realizados de noviembre de 1996 a mayo de 1997.

Los temas computacionales que se trabajaron con el grupo control y con el experimental son los siguientes:

- Manejo del menú de formato para utilizar Bordes y sombreado para dar un terminado personalizado al trabajo elaborado, cambiar tipo de fuente, seleccionar estilo de párrafo, determinar número de columnas, emplear numeración y viñetas y dibujar objetos.
- Creación de tablas empleando número de columnas y celdas atendiendo a diversas necesidades: invención de horarios, listas, calendarios, etc.
- Manejo del menú edición para copiar , pegar , repetir escritura.
- Manejo del menú archivo para abrir un trabajo guardado, pasar a una hoja en limpio, cerrar un trabajo, guardar, preparar y/o imprimir una página, así como para salir del programa.
- Manejo del menú de insertar para transportar objetos, dibujos e imágenes contenidos en la computadora.
- Programa Power point para diseñar carteles y letreros auxiliándose de las imágenes prediseñadas.

Estas acciones se vincularon con las actividades contempladas para la asignatura de español, de forma tal que el alumno, al ir aprendiendo a manejar la diversidad de componentes que posee el programa Word y Power Point los aplicara a dicha área de estudio.

A diferencia del grupo control, el grupo experimental reafirmó los contenidos adquiridos en la segunda clase que se les asignó durante la misma semana, mientras que el grupo control la reafirmaba hasta la semana siguiente. De esta forma el trabajo con el grupo al que se aplicó la variable de tiempo reportó datos precisos y contundentes para validar o rechazar la hipótesis planteada.

La distribución de los tiempos de trabajo con el grupo experimental quedó determinado de la siguiente forma:

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00 A 8:30		6°. "A"			
8:30 A 9:30		6°. "A"		3°. "A"	3°. "A"
9:30 A 10:30	5°. "A" Gpo. Control	5°. "A" Gpo. Experimen.	1°. "A"	3°. "B"	5°. "A" Gpo. Experimen.
10:30 A 11:00					
11:30 A 12:30	4°. "A"	4°. "A"	2°. "A"	2°. "A"	2°. "N"

CUADRO 5

La distribución de los tiempos es de una hora de clase de computación para cada grupo una vez a la semana. Con el grupo experimental se procedió a trabajar dos ocasiones por semana (martes y viernes) y diferenciar así el trabajo con el grupo control.

4.1. DESCRIPCIÓN DE LOS PROGRAMAS COMPUTACIONALES QUE SE UTILIZARON

Microsoft Word en español Versión 6.2

Microsoft Word en español 6.2 es un procesador de palabras en idioma español. Este programa nos permite trabajar en la computadora como si ésta fuera una máquina de escribir, claro está que con muchas otras capacidades. Cuenta también con funciones como las de guardar automáticamente un escrito, pasar al siguiente renglón cuando se termina el espacio de la línea que se está escribiendo sin necesidad de oprimir la tecla de retorno o enter.

Los procesadores de palabras, con respecto a la máquina de escribir, tienen la ventaja de que lo que escriben primero aparece en la pantalla y luego se manda a imprimir: esto permite corregir todos los errores de escritura que se hayan cometido.

El procesador de palabras de Word nos permite modificar el tipo de letra en referencia a tamaño, características y tipo. Existe un gran número de tipografías a disposición del usuario.

A los distintos tipos y tamaños se les pueden dar características que, incluso pueden sumarse, es decir, una letra puede ser itálica, negrita y estar subrayada. (en la página 69 se muestran algunos ejemplos).

De igual forma se pueden seleccionar los párrafos. Word ofrece ciertos parámetros predeterminados para cambiar párrafos y páginas. Modificar estos parámetros permite darles otras características al trabajo realizado.

PÁRRAFO CENTRADO

PÁRRAFO ALINEADO A LA IZQUIERDA

PÁRRAFO ALINEADO A LA DERECHA

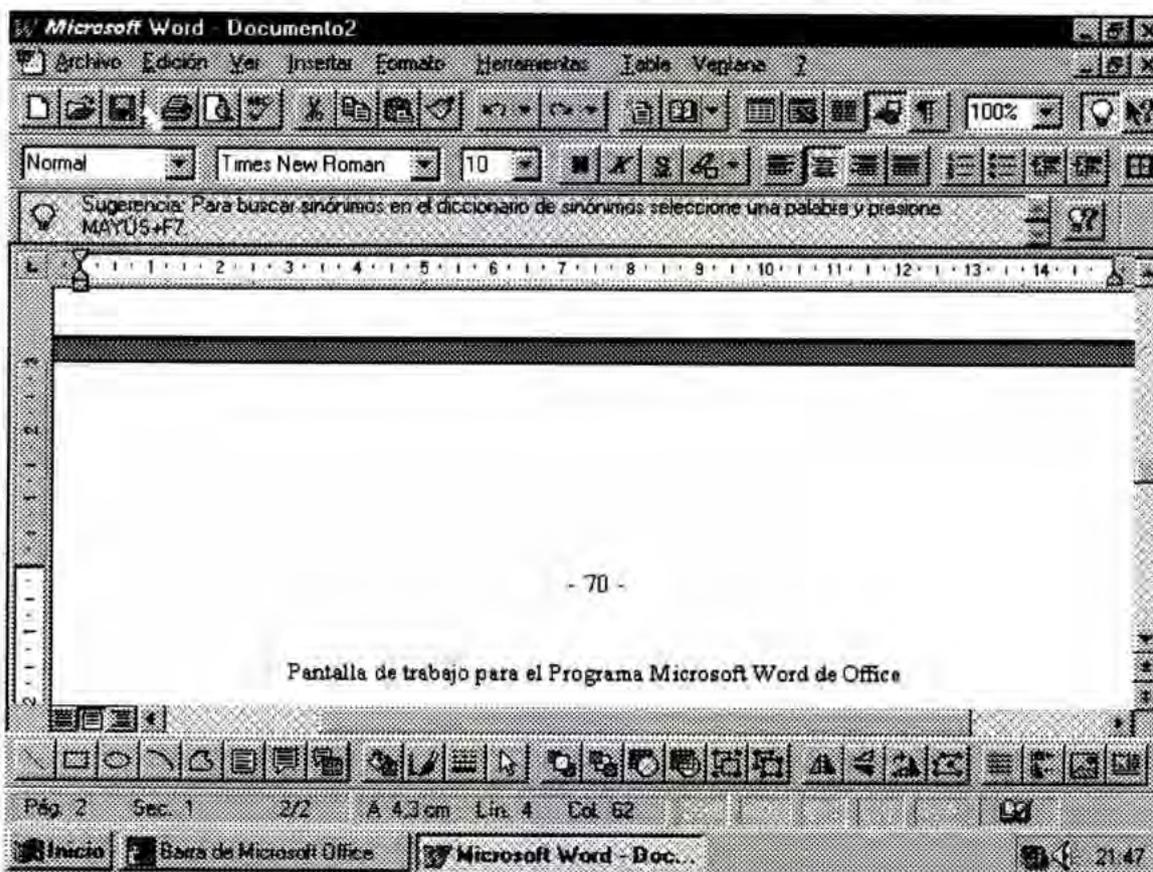
PÁRRAFO JUSTIFICADO

Times New Roman ★□■□▼□◆ ▲□	Bookman Old ALGERIAN Monotype Cursiva	Colonna MT Brush Script Arial Narrow
Arial Arial Rounde	Book Antiqua	Braggadocio
Britannic Bol Ms Serif ◆)(■γρ ϖ)(■γρ◆	Courier Roman Terminal	Kino Matura Script Courier etc.

A continuación se muestran algunas características que se le pueden dar a las letras en Word

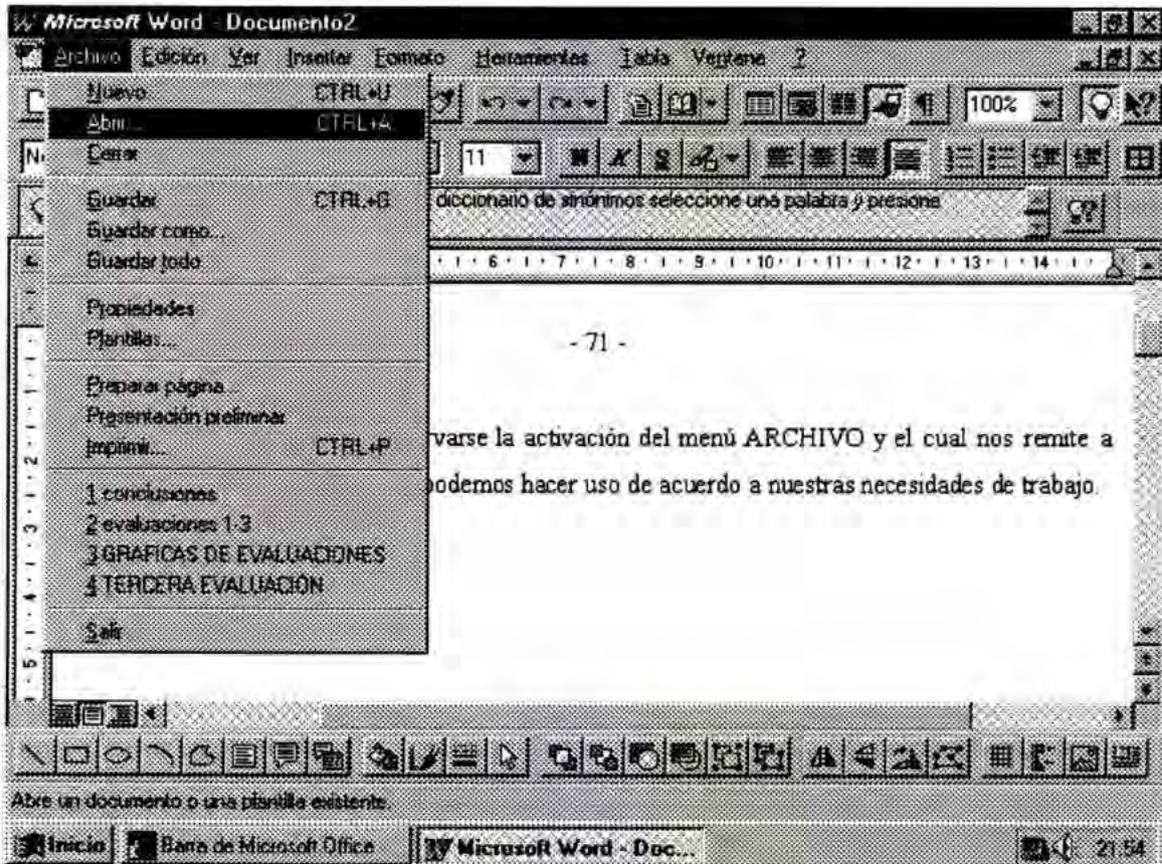
Normal	Negrita	<u>Subrayada</u>
<i>Itálica</i>	<i><u>Itálica subrayada</u></i>	<i>Negrita Itálica</i>
<u>Negrita Itálica Subrayada</u>	Tachado	VERSALES
<u>subrayado doble</u>	<u>subrayado sencillo</u>	MAYÚSCULAS
minúsculas	etc.	

Pantalla de trabajo para el Programa Microsoft Word de Office



En esta imagen pueden apreciarse diversos componentes que nos ofrece esta pantalla para realizar una serie de trabajos con mayor eficiencia y que, poco a poco, el niño va aprendiendo a manejar. Todos ellos se activan a través del mouse o con la ayuda de teclas específicas.

En esta otra imagen puede observarse la activación del menú ARCHIVO y el cual nos remite a una serie de acciones de las que podemos hacer uso de acuerdo a nuestras necesidades de trabajo.

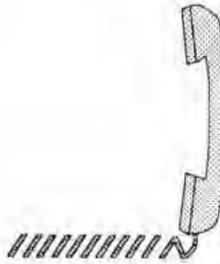


Para activar cualquiera de estas palabras se puede lograr ya sea con el auxilio del mouse o, como ya se mencionó, con la presión de teclas específicas, mismas que se señalan en el recuadro superior.

Un ejemplo de diseño de tablas:

a las que a su vez puede seleccionarse el tamaño y número de renglones, la posición en que se desea trabajar con ella, etc.

A nuestra hoja de trabajo le podemos anexar o insertar dibujos prediseñados que ilustren el texto sobre el que se está trabajando:



Existe una diversidad de categorías a seleccionar y cada una de ellas contiene una serie de ilustraciones que pueden ayudarnos en la presentación del trabajo.

El programa Word brinda al usuario un corrector ortográfico, herramienta que le ayuda a verificar sus escritos, a buscar palabras repetidas y a corregir palabras mal escritas.

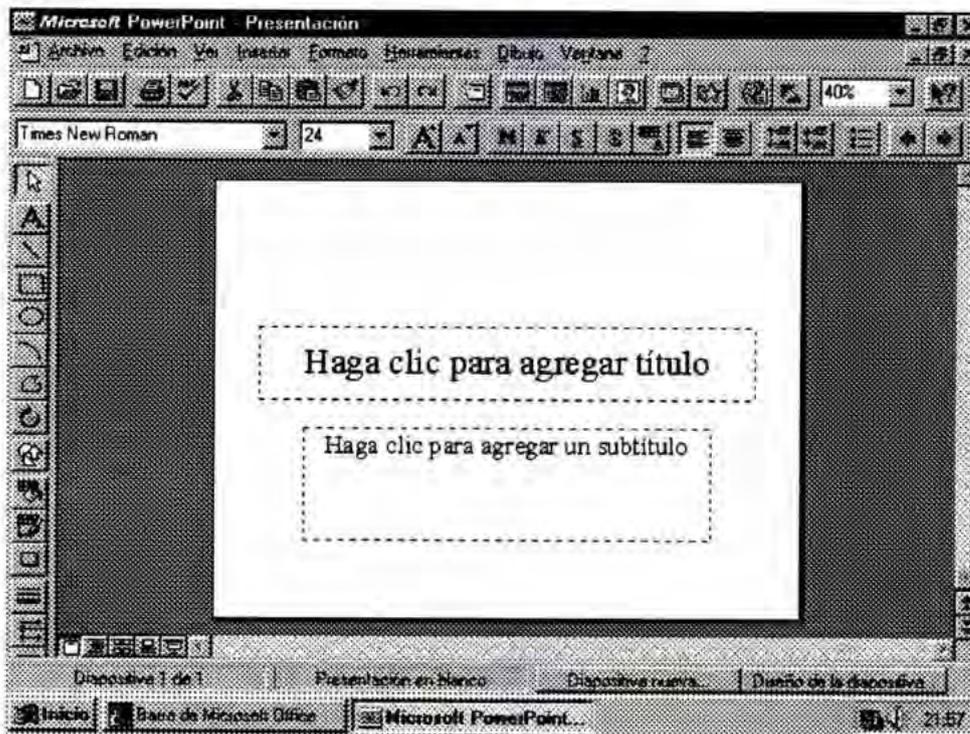
Como ha podido apreciarse en las ilustraciones de las hojas anteriores, la pantalla de Word está formada por una serie de menús verticales que al activarlos brindan la posibilidad de pasar a una hoja de trabajo nueva, preparar nuestra página de trabajo, mandar a imprimir, guardar los trabajos realizados, visualizar el trabajo terminado y completo antes de mandar a imprimir, copiar un mismo texto un sin fin de veces, eliminar partes de nuestro trabajo que no hayan sido de nuestro agrado, borrar, insertar figuras, gráficos



Equipos de trabajo haciendo uso del programa Word

Microsoft Power Point en español

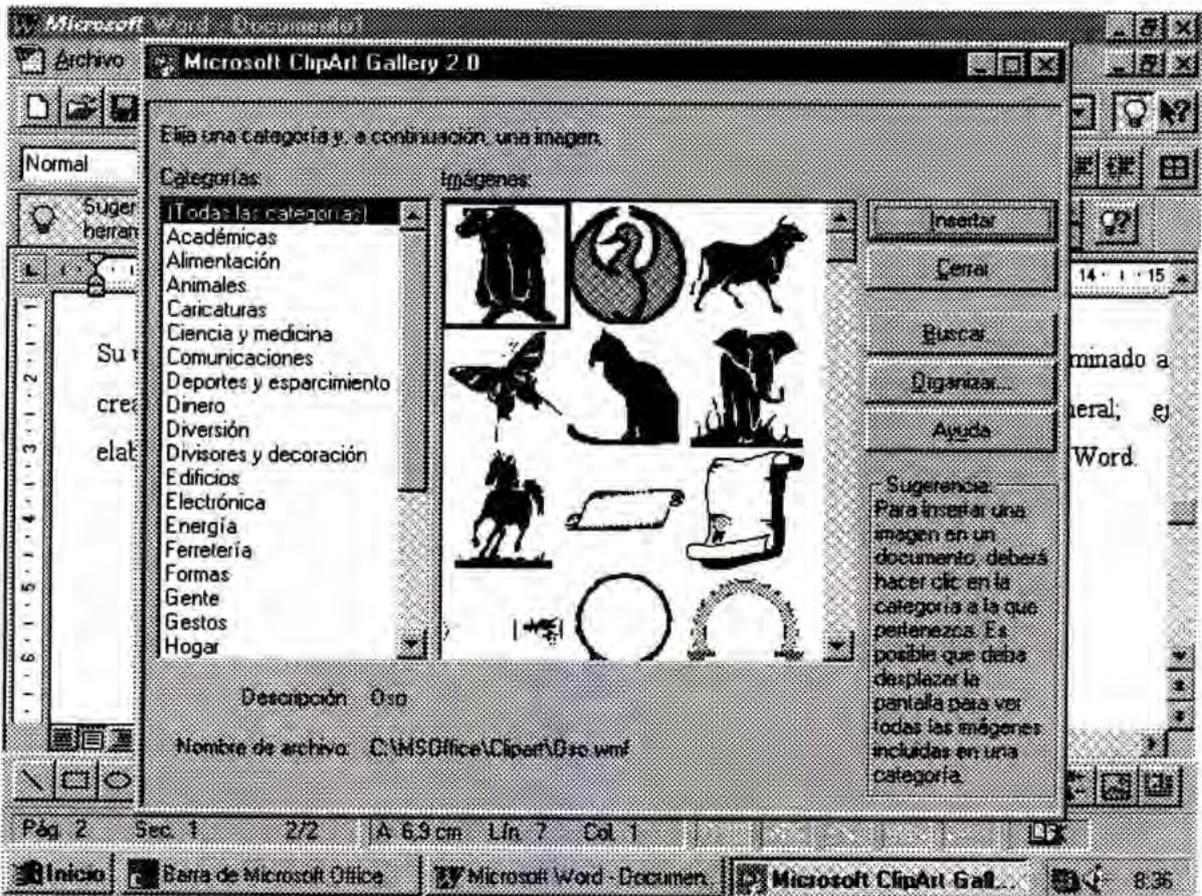
Conocido también como Punto de Poder, este programa de Microsoft Office nos ofrece la posibilidad de trabajar con textos (al igual que Word), seleccionar tipo de fuente, párrafo, posición de la hoja, etc.; pero también nos permite trabajar con imágenes prediseñadas que están ordenadas por categorías: académicas, animales, ferretería, hogar, eléctricos, viajes, deportes, gente, letreros y un sin fin de dibujos que permiten al usuario ilustrar sus textos.



En Power Point pueden diseñarse desde letreros, carteles, invitaciones, diplomas, hasta diapositivas.

Nos permite jugar con la posición de los letreros: podemos arquear las letras, girarlas, ondularlas, proyectarlas, dejarlas en círculo, en semicírculo, etc.

Su uso en la escuela primaria, específicamente en nuestro Centro de Trabajo, está encaminado a la creación de letreros con mensajes significativos para la comunidad educativa en general; en la elaboración de cuentos ilustrados y para insertar las imágenes o dibujos en la pantalla de Word.



En esta imagen pueden apreciarse las categorías conteniendo imágenes o dibujos de los que el alumno puede valerse para realizar sus trabajos.

Su manejo con los alumnos en un principio es difícil, pero con la práctica continua logran dominar a la perfección las herramientas que ofrece este software.

Sin lugar a dudas, Power Point o Punto de Poder es un excelente programa que ayuda al niño a ilustrar y mejorar la presentación de sus trabajos.

Durante el tiempo que duró la realización de esta investigación, se hizo uso de la siguiente lista de juegos computacionales:

- Tom y Jerry
- Lemmings
- Pac-man
- Memoria Disney
- Spiderman
- Prince
- Aladdin
- Nibbles.bas
- Gorilla.bas
- Chess
- Outrun
- Alleycat
- Pinocho
- Submarino

Estos juegos fueron utilizados por los alumnos una vez que hubiesen presentado y comentado el trabajo del día.

En términos generales podemos comentar que los juegos se dividen en dos: los denominados simplemente 'games' y los que tienen carácter educativo. Los primeros se refieren a combates, peleas, acabar con monstruos, a la par que logran diferentes niveles o fases.

Los games son juegos entretenidos y muy emocionantes para los niños; aumentan el conocimiento de situaciones específicas del juego y la destreza visomotriz del usuario. El cuidado que con ellos hay que tener está prácticamente en relación al tiempo: son juegos para pasar el tiempo, o perderlo cuando se abusa de ellos.

En el software educativo las computadoras son más que un juguete. En algunos se obtiene manejo del mouse y teclado, interacción lógica con un sistema de cómputo en el que siempre hay que seguir pasos y elegir entre opciones y menús, así mismo se logra una discriminación visual del teclado y la utilización -a largo plazo - de ambas manos en la posición correcta.

De la lista antes mencionada se consideran - games - los siguientes: Tom y Jerry, Spiderman, Prince, Aladdin, Outrun, Alleycat y Pac-man.

Los de carácter educativo serían: Lemmings, Memorias Disney, Chess, Gorilla.Bas, Nibbles.bas, Pinocho y Submarino.

Es importante recalcar que todos estos juegos, en su conjunto, proveyeron al alumno de habilidad en el manejo de teclas (cursores, barra espaciadora, Alt, teclado numérico) así como en el dominio del mouse, situación que coadyuvó a que presentaran mayor seguridad al realizar las tareas de clase encomendadas.



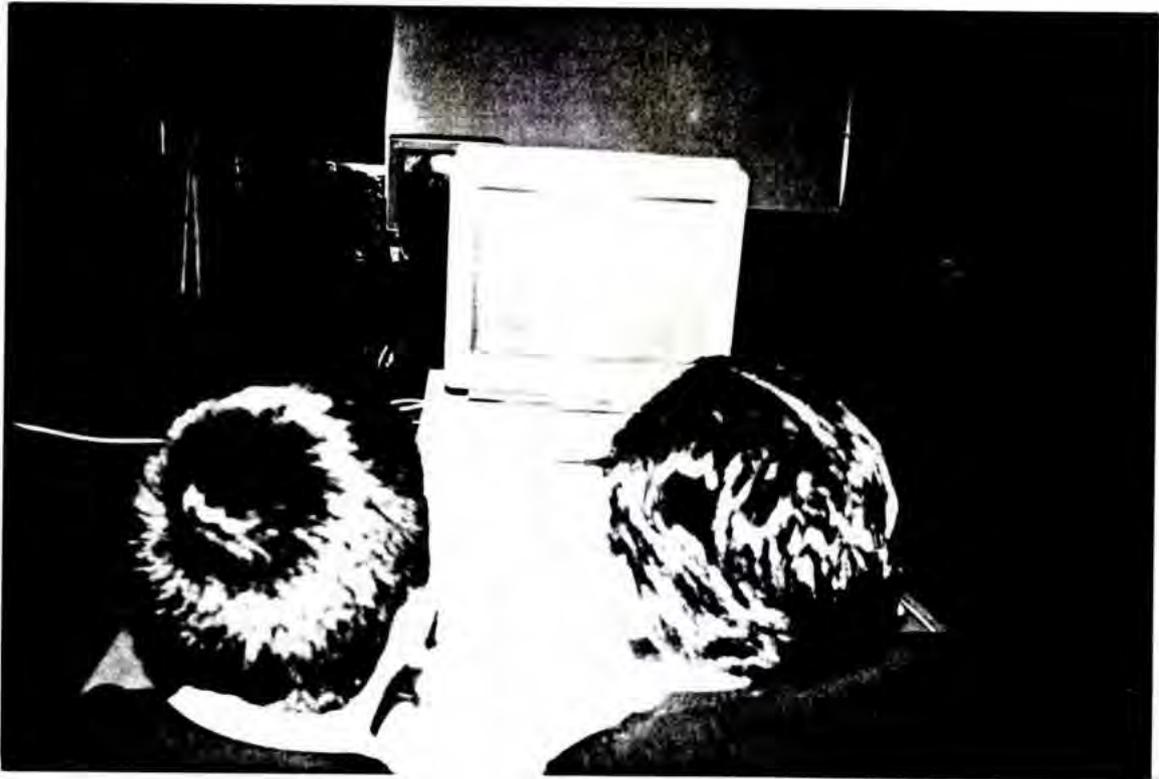
Al término de la sesión de trabajo los alumnos gustan de jugar con algún programa educativo y/o de aventuras.

4.2. ESTRATEGIAS

A continuación se presentan las 40 estrategias que se diseñaron para trabajar con el grupo experimental. En cada una de ellas se expresa el título, objetivo, materiales necesarios para su realización, descripción de la actividad y alguna nota que se considera pertinente dar a conocer.

La mayoría de ellas está acompañada de un ejemplo del material empleado. Es válido señalar que algunas estrategias fueron sustraídas de las asesorías y cursos a los que una servidora ha acudido en sus diversos años de labor docente, la diferencia estriba en que han sido adecuadas para ser trabajadas con los niños a través del uso de la computadora.

Los resultados obtenidos se especifican en el Capítulo V (Evaluación y Resultados).



Estamos trabajando en equipo

ESTRATEGIA 1	¡ JUGUEMOS BASTA !
TRABAJO POR EQUIPOS	
OBJETIVO:	
<ul style="list-style-type: none">■ Usar el vocabulario adecuado para situaciones específicas■ Ampliar el vocabulario■ Revisar y autocorregir textos■ Argumentar y fundamentar puntos de vista	
MATERIALES:	
<ul style="list-style-type: none">■ 2 láminas con dibujos a color■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none">● El maestro dará una explicación detallada a los alumnos para indicarles que en este día se va a llevar a cabo un trabajo en la computadora, muy parecido al juego de BASTA que ellos conocen, haciendo hincapié en que se necesita elaborar una tabla en la computadora.● Seleccione TABLA con el <i>mouse</i> y abra el menú de INSERTAR TABLA.● Escriba el número de columnas y de filas que requiere para su trabajo. En este caso serán 2 columnas y 29 filas.● Seleccione FORMATO y abra el menú de BORDES Y SOMBREADO.● Determine el tipo de borde o marco que desea para su trabajo● Escriba en ambas columnas el abecedario, empleando un renglón para cada letra● Observe el primer dibujo (se colocará en un lugar visible y durante el tiempo que dure la actividad)● Escriba en el renglón correspondiente una palabra que se encuentre implícita en la imagen que está observando. Haga lo mismo hasta completar todo su alfabeto● El primer equipo en terminar deberá decir en voz alta ¡ BASTA !, y comenzará a contar del 1 al 30 con lo que se concluirá este primer ejercicio● Realice la misma actividad empleando otro dibujo● Mande a imprimir su trabajo● Pegue el trabajo realizado en su cuaderno● Se procederá a calificar, bajo común acuerdo, con 0, 50, 100 y 200 puntos cada palabra escrita bajo las siguientes reglas:<ol style="list-style-type: none">a) Si no escribió la palabra, si no se localiza en el contexto del dibujo, si tal palabra no existe o se cometió falta ortográfica, se calificará con 0 puntosb) Si dos o más equipos escribieron la misma palabra se calificará con 50 puntosc) Si ningún equipo repitió la palabra y ésta se encuentra en el contexto de la ilustración y está correctamente escrita, se le calificará con 100 puntosd) Cuando solo un equipo haya escrito correctamente la palabra y los equipos restantes no hayan puesto palabra alguna o lo hayan hecho incorrectamente, se calificará con 200 puntos● Los equipos sumarán su puntaje para obtener el total● Comente si le agradó su trabajo	

NOTA:

Para proceder a la calificación de los trabajos elaborados, los alumnos se colocarán en círculo en el centro del aula, reunidos observarán y comentarán sobre la práctica de este día.



ESTRATEGIA 2

¡ VAMOS A FORMAR PALABRAS !

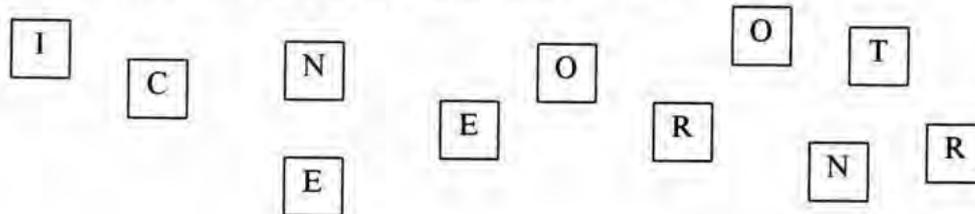
TRABAJO POR EQUIPOS

OBJETIVO:

- Ampliar el vocabulario
- Buscar información en las fuentes adecuadas
- Argumentar y fundamentar puntos de vista
- Escribir correctamente palabras

MATERIALES:

- 5 paquetes con tarjetas o cartones de 4 ó 5 cm por lado, conteniendo éstas una grafía. El paquete contendrá el número de tarjetas necesarias para formar el nombre de un animal, por ejemplo: RINOCERONTE equivale a un paquete con 11 cartoncitos



- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Seleccione un tipo de borde o marco para su hoja de trabajo
- Determine el tipo y tamaño de la fuente que empleará para su ejercicio
- Elija un paquete de cartoncitos por mesa de trabajo
- Forme una palabra empleando todas las fichas dadas. Escriba la palabra formada en la computadora
- Ordene las tarjetas para descubrir e identificar nuevas palabras, sin necesidad de considerar todas las tarjetas

Ejemplo: PALABRA FORMADA *RINOCERONTE*

RICO

NORTE

CERO, ETC.

- Escriba en la computadora todas las palabras que vaya descubriendo
- Procure copiar correctamente las palabras formadas
- Mandé imprimir su trabajo
- Pegue la hoja impresa en su cuaderno
- Lea a la clase las palabras formadas y explique el significado de aquellas que le sean solicitadas

NOTA:

Deje el alumno su cuaderno abierto y pase a ver el trabajo de todos sus compañeros

Esta actividad puede implementar el uso del diccionario para corroborar la ortografía de las palabras escritas

ESTRATEGIA 3	<i>¡ ENCUENTRA LAS LETRAS PERDIDAS !</i>
TRABAJO POR EQUIPOS	
OBJETIVO:	
<ul style="list-style-type: none">■ Revisar y autocorregir textos■ Ampliar el vocabulario■ Redacción colectiva de textos■ Escritura correcta de palabras	
MATERIALES:	
<ul style="list-style-type: none">■ 12 hojas impresas con dibujo y texto, este último ausente de vocales■ Hoja de trabajo del Programa Word■ Colores	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none">● Entregue el maestro las hojas impresas a los alumnos● Determinen qué le hace falta al texto que les ha sido entregado● Considere que para poder entender la historia necesitamos colocar correcta y adecuadamente las vocales● Determine el tipo de borde o marco para su trabajo● Seleccione el tipo y tamaño de la fuente que empleará● Nuevamente observe la ilustración y exprese lo que en ella observa● Transcriba el texto en la computadora, colocando las letras que hacen falta para dar coherencia a la lectura● Mande imprimir su trabajo● Lo pegue en su cuaderno● Coloree la ilustración● Confronte su resultado con el de los demás equipos	
NOTA:	
<p>El alumno presentará el trabajo al maestro, el cual deberá observar si al momento de escribir el texto el alumno cometió y/u omitió letras, palabras o frases completas</p> <p>Puede ayudar a los equipos que se estén deteniendo demasiado tiempo en encontrar las letras faltantes.</p>	

CAMPAMENTO



_l_s_b_d_ p_s_do f_m_s_d_ c_m_p_m_n_t_. T_c_n_ch_ d_l_n_ l_l_n_ y el campo s_v_ _l_m_in_d_ d_l_ez pl_t_d_. N_t_v_m_s q_u_e_n_d_r_l_e l_n_t_e_r_n_ p_o_r_q_u_e l_v_r_d_s_s_v_ _m_y b_n_. C_o_m_ h_a_c_i_a fr_ _n_d_m_s n_o f_g_t_. N_d_s q_r_m_t_r_ l_t_n_d_d_ c_o_m_p_a_ñ_ _d_r_m_r_. L_m_m_d_ C_r_l_t_v_n_b_n_d_.

-¡V_m_s _ _s_r s_lchch_s y m_lv_v_scs! -d_j_.

l_t_d_ C_r_l_t_c_m_y b_n l_g_t_r_r_ y n_s pl_s_m_s c_n_t_r_c_n_l.

¡C_m_n_s d_iv_r_t_m_s!

ESTRATEGIA 4 TRABAJO POR EQUIPOS	<i>(TEXTO REVUELTO !</i>
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none">■ Revisar y autocorregir textos■ Manejar el espacio correcto entre palabras■ Escribir correctamente palabras■ Leer textos en los que sea muy visible la estructura	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ 12 hojas impresas conteniendo un texto sin separación entre palabras■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● El Observe detenidamente la lectura que se le ha entregado● Exprese y comente que detecta en ella● Intente leer el texto● Nuevamente comente sus observaciones● Con su lápiz, vaya dividiendo, auxiliándose de líneas o alguna rayita, el texto correctamente, de forma tal que se pueda leer y entender el texto● Seleccione un tipo de borde o marco para su hoja de trabajo● Determine el tipo y tamaño de la fuente que empleará● Transcriba el trabajo en la computadora copiando correctamente las palabras y dejando el espacio correspondiente entre una y otra, a fin de que se pueda realizar la lectura.● mande imprimir su trabajo una vez que lo haya finalizado● Pegue las dos hojas en su cuaderno● Lea en voz alta su trabajo terminado● Comente las diferencias entre la primer lectura que realizó y esta última● Diga si cometió algún error al transcribir, si le faltó copiar palabras, si se equivocó al separar, etc.	
NOTA: <p>Es sumamente importante que el profesor, al momento en que los niños están realizando la actividad, pase a cada lugar para tomar nota y observar las situaciones que se van generando, desde la organización de sus integrantes hasta los problemas que se detecten en la elaboración del trabajo. Evite el fracaso de los alumnos y permítalos, en caso de no haber terminado de transcribir el texto en su totalidad, que manden imprimir lo que tengan en pantalla.</p>	

El chocolate

El chocolate se obtiene de los granos de árbol del cacao que en un tiempo sólo crecía en el Sur de América, pero que en la actualidad también se cultiva en África.

Para hacer el chocolate, los granos se tuestan primero, y luego se muelen; durante esta última operación se convierten en un líquido espeso, debido a que aproximadamente la mitad del grano de cacao está compuesto de aceite, el que se llama grasa de cacao.

La grasa se separa para fabricar los chocolates que se venden como golosina, y los granos que no se quedan son los que se usan para hacer el chocolate que bebemos.

El chocolate es una bebida muy recomendable.

ESTRATEGIA 5	<i>¡ QUÉ TONTERÍAS !</i>
TRABAJO POR EQUIPOS	
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none">■ Identificar las relaciones causales descritas en diferentes tipos de texto■ Discernir las ideas principales y de apoyo de un texto■ Examinar y discutir el significado de textos■ Considerar la secuencia y relación entre ideas en un texto	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ 12 hojas impresas conteniendo enunciados con una palabra incorrecta■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● El maestro explique que para poder expresarnos y lograr que otras personas nos entiendan es necesario escribir con coherencia y lógica nuestras ideas.● Determine el tipo de borde o marco para su hoja de trabajo● Seleccione el tipo y tamaño de la fuente que requiere● Lea atentamente los enunciados que se le presentan● Subraye la palabra que considere incorrecta de cada enunciado● Copie cada enunciado, ya corregido, en la computadora● Escriba en el siguiente renglón por qué considera que la palabra que subrayó resultaba incorrecta● Haga lo mismo con los otros enunciados, justificando su decisión de modificar tal o cual palabra● Mande imprimir su escrito● Lo pegue en su cuaderno al igual que la hoja con el enunciado incorrecto● Confronte su trabajo con el de otros equipos● Justifique al grupo sus respuestas● Exprese si detectó algún enunciado que no necesitara corrección o cuál de ellos se le hizo más difícil	
NOTA: <p>Es importante que el alumno defienda sus puntos de vista y que el maestro le proporcione las herramientas para hacerlo, no permitiendo que entre equipos se burlen si algunos compañeros se equivocaran.</p> <p>La valoración del maestro debe ser constante en esta actividad, por lo que debe pasar continuamente a cada mesa de trabajo para observar y escuchar los comentarios de los niños al respecto de esta actividad.</p>	

- 1.-Doña Meche va a misa todos los días a la alberca.
- 2.-Vi un nuevo programa por el teléfono
- 3.-Ese reloj marca muy bien las letras.
- 4.-Mi abuelita hizo atole de papel.
- 5.-Con ese lápiz se clava muy bien en la pared.
- 6.-A través de mi mano logro percibir el delicioso aroma de las flores.
- 7.-Para jugar tenis se necesita de un balón.
- 8.-Se subió en el avión y se fue nadando hasta Guatemala.
- 9.-El gato abrió su pico y maulló.
- 10.-Y después de mucho perseguirlo, el ratón logró comerse al gato.

MENSAJE EN CLAVE

9 - 10 - 11 - 18 - 22

15 - 10 - 18 - 22

6 - 13

23 - 6 - 22 - 18 - 21 - 18

6 - 22 - 23 - 1

6 - 22 - 3 - 18 - 16 - 5 - 10 - 5 - 18

6 - 16

13 - 1

3 - 24 - 6 - 24 - 1

5 - 6

13 - 1 - 22

8 - 1 - 21 - 8 - 18 - 13 - 1 - 22,

6 - 16

13 - 1

3 - 24 - 6 - 25 - 1

5 - 6

13 - 1

3 - 1 - 13 - 1 - 25 - 6 - 21 - 1,

5 - 6 - 2 - 6 - 16

23 - 6 - 16 - 6 - 21

15 - 24 - 4 - 18

3 - 24 - 10 - 5 - 1 - 5 - 18.

22 - 24

23 - 10 - 18

6 - 13

19 - 10 - 21 - 1 - 23 - 1

ESTRATEGIA 7
TRABAJO POR EQUIPOS

¡ INTERPRETEMOS CANCIONES NAVIDEÑAS !

OBJETIVO:

- Escribir canciones, coplas y versos populares con temas navideños
- Leer textos
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Dibujos impresos con motivos navideños
- Colores
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Indique qué canciones navideñas conoce
- Seleccione entre todo el grupo la que más les agrade
- El maestro la escriba en el pizarrón
- La entone en voz alta
- Prepare su hoja de trabajo en la computadora
- Copie del pizarrón la canción elegida
- Copie la canción en verso, cuidando la ortografía
- Revise y corrija su escrito
- mande imprimir su trabajo
- Coloree la ilustración navideña
- Muestre el trabajo realizado a sus compañeros
- Reunidos en el centro del salón, entonen canciones navideñas

NOTA:

Se puede acompañar la actividad auxiliándose de sonidos corporales al interpretar las melodías navideñas.

Puede modificar la actividad permitiendo que cada equipo escriba la canción que más les sea grata.

19

18



d

20

17

21

22

16

14

12

23

6

2

3

24

5

11

4

7

10

8

9

ESTRATEGIA 8
TRABAJO INDIVIDUAL

¡ CARTA A LOS REYES MAGOS !

OBJETIVO:

- Redactar individualmente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas
- Uso del vocabulario adecuado para situaciones específicas
- Revisión y autocorrección de textos

MATERIALES:

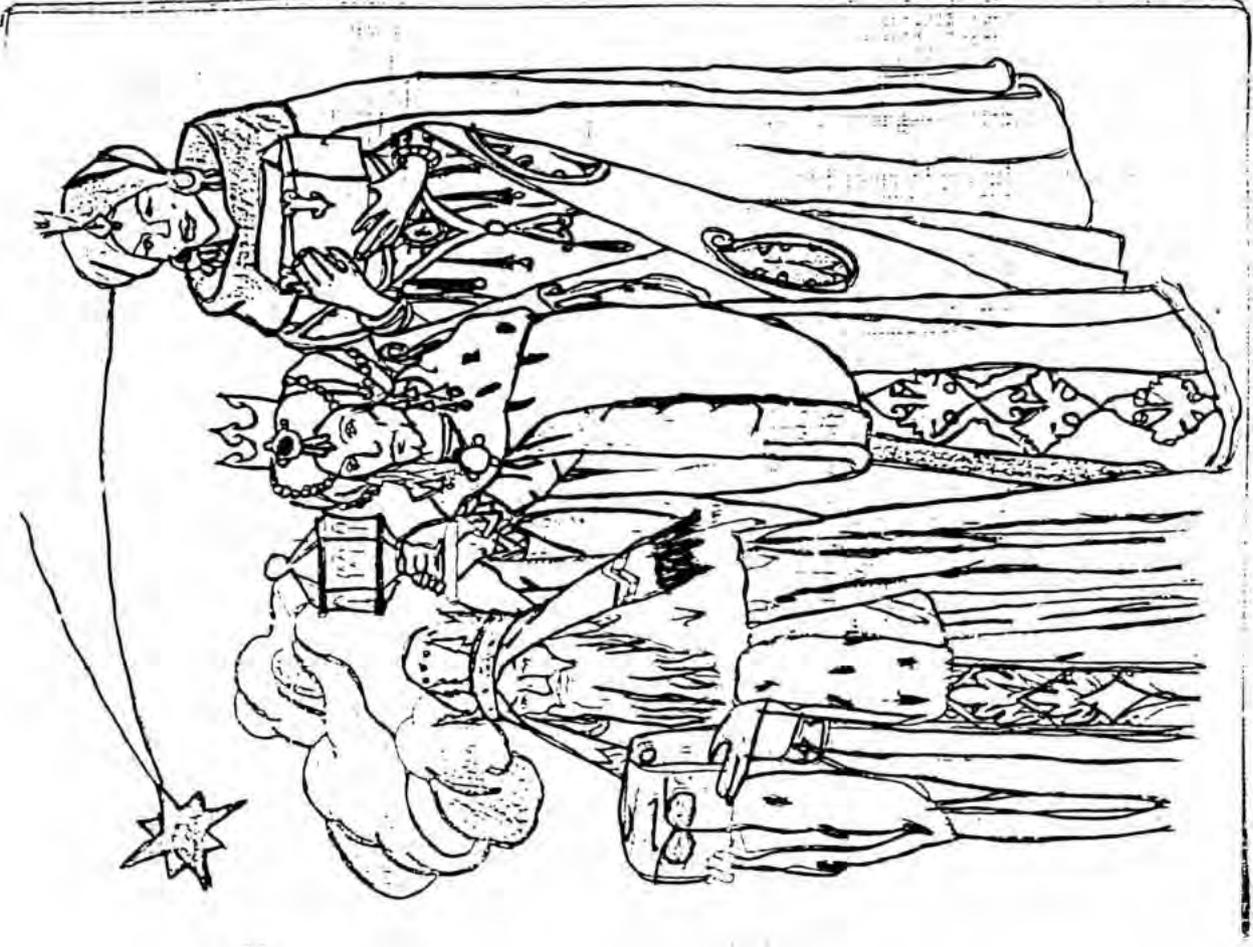
- Hojas impresas con motivo del día de Reyes
- Colores
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Haga mención al maestro que dentro de pocos días llegarán los Reyes Magos, por lo que en esta sesión se elaborará su carta pidiendo los juguetes y regalos que desean
- Indique que desea pedir de regalo a los Santos Reyes
- Abra ARCHIVO con el ratón y seleccione el menú PREPARAR PÁGINA
- Marque uso de hoja horizontal
- Ahora vaya a FORMATO y seleccione con el ratón el menú COLUMNAS
- Divida su hoja de trabajo en 2 columnas o secciones
- Escriba en el lado derecho de su pantalla su carta a los Reyes Magos
- Verifique la ortografía y redacción de su escrito con ayuda del maestro
- Inserte en la impresora la hoja que contiene el dibujo
- Mande imprimir su trabajo
- Lo muestre a sus compañeros

NOTA:

Mientras un niño del equipo esté escribiendo su carta, su compañero de mesa podrá estar coloreando su dibujo. No permita que alguno de ellos se encuentre inactivo. Puede sugerirle alguna idea para su dibujo o algún obsequio más que incluir en la carta que elaborará.



ESTRATEGIA 9

¡ CONVIÉRTETE EN COMPOSITOR Y CANTANTE !

TRABAJO POR EQUIPOS

OBJETIVO:

- Redactar colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas
- Leer frente al grupo, expresando los estados emocionales correspondientes al texto
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Instrumentos musicales: panderos, sonajas, claves, tambor. (Pueden suprimirse y utilizar partes del cuerpo para acompañar con ritmo la presentación de su trabajo
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Mencione el nombre de sus cantantes y canciones preferidas y diga por qué le agradan
- El maestro señale que hay una gran variedad en estilos de música, letras canciones e interpretes y que a cada uno de nosotros nos puede agradar determinado cantante y a otros no.
- Tomando como base la melodía de alguna de las canciones que más le agraden, cambie la letra de ésta e invente nuevas frases
- Prepare su hoja de trabajo en la computadora
- Escriba en verso la nueva letra a la melodía seleccionada
- Revise y corrija su trabajo
- Mande imprimir su escrito
- Pegue la hoja en su cuaderno y realice un dibujo alusivo a la letra de su canción
- La interprete con su equipo al resto de la clase, auxiliándose de instrumentos musicales o de sonidos corporales

NOTA:

Se pueden obtener mejores resultados de esta actividad si se graban las interpretaciones de los niños y si, al inicio de la actividad, escuchan algunas melodías de su agrado.

ESTRATEGIA 10

¡ CONVIERTETE EN REPORTERO !

TRABAJO INDIVIDUAL

OBJETIVO:

- Reconocer la estructura de diversos tipos de texto
- Discernir las ideas principales y de apoyo en un texto
- Redactar colectivamente textos
- Recrear acontecimientos a partir de crónicas
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Periódico
- Hoja de trabajo del Programa Power-Point

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Diga qué es un periódico, para qué sirve, que contiene, cuáles conoce, cuáles ha visto anunciados en la televisión, etc.
- Tome en sus manos un periódico e identifique las secciones que lo conforman
- Seleccione entre las páginas de éste, una noticia que le interese
- Subraye las ideas más importantes
- Recorte la noticia y la pegue en su cuaderno
- Proceda a buscar una ilustración en el Programa Power Point, relacionada con alguna noticia que desee inventar y escribir
- Inserte la ilustración seleccionada y escriba una noticia como la leída en el periódico
- Vuelva a observar y a leer la noticia que seleccionó del periódico
- Lea la noticia que ha escrito en la computadora y revise si le falta algún detalle
- Mande imprimir su trabajo
- Coloree la ilustración
- Lea al grupo la noticia que escribió y muestre la ilustración seleccionada

NOTA:

En esta actividad no se busca que el niño copie la noticia de forma textual tal y como aparece en el periódico, sino que capte la estructura del texto noticiosos: lugar de los hechos, fecha, actor de la noticia, suceso acontecido, trama, final de la noticia y el nombre de quien la escribió.

ESTRATEGIA 11
TRABAJO POR EQUIPOS

| INVENTEMOS HISTORIAS DE ESPANTOS !

OBJETIVO:

- Leer textos en los que sea muy visible su estructura
- Redactar colectivamente textos considerando título, secuencia y relación entre ideas
- Recrear acontecimientos a partir de crónicas, novelas y relatos históricos
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Libro "Historias de espantos y aparecidos" de la serie Rincón de Lecturas
- Hoja con dibujo impreso
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Platique y comente si alguna vez lo han espantado, si ha tenido pesadillas, o si tal vez ha escuchado historias de espantos
- Escuche la lectura de "Maria Angula" realizada por el maestro
- Comente que le pareció este cuento
- Prepare una hoja de trabajo en la computadora
- Con su compañero de equipo invente una historia de espantos y misterio
- Ilustre y colorea la hoja entregada
- Corrija su texto
- Mande imprimir su trabajo
- Pegue en su cuaderno las dos hojas
- Cuando todos terminen, deberán reunirse en el centro del salón para escuchar lo que escribieron y platicar sobre el trabajo

NOTA:

Se puede auxiliar al equipo al sugerirle ideas, palabras sinónimas, uso de signos de puntuación, etc.

LA HISTORIA DE MARÍA ANGULA

María Angula era una niña alegre y vivaracha, hija de un hacendado Cayambe. Le encantaban los chismes y se divertía llevando cuentos entre sus amigos para enemistarlos. Por esto, la llamaban la metepelitos, la lengua larga o la chismosa.

Así, María Angula creció 16 años dedicada a fabricar líos con la vida de los vecinos, y nunca se dio tiempo para aprender a organizar la casa y preparar sabrosas comidas.

Cuando María Angula se casó, empezaron sus problemas. El primer día Manuel, su marido, le pidió que preparara una sopa de pan con menudencias y María Angula no sabía como hacerla.

Quemándose las manos con la mecha de manteca y sebo, encendió el carbón y puso sobre él la olla sopera con un poco de agua, sal y color, pero hasta ahí llegó: ¡ no sabía qué más debía hacer !

María recordó entonces que en la casa vecina vivía doña Mercedes, una excelente cocinera, y sin pensarlo dos veces corrió hacia ella.

-Vecinita, ¿ usted sabe preparar la sopa de pan con menudencias ?

-Claro, doña María. Verá, se remojan dos panes en una taza de leche, luego los pone en el caldo, y antes de que éste hierva, se añaden las menudencias.

-¿ Así no más se hace ?

-Sí, vecina.

Ahh, -dijo María Angula-, si así no más se hace la sopa de pan con menudencias, yo también sabía. - Y diciendo esto, voló a la cocina para no olvidar la receta.

Al día siguiente, como su esposo le había pedido papas con carne de cerdo, la historia se repitió:

-Doña Mercedes, ¿sabe preparar papas con carne de cerdo ?

-Sí, vecina.

Y como la vez anterior, apenas su buena amiga le dio todas las indicaciones, María Angula exclamó:

-Ahh, sí así no más se hace este guiso, *yo también sabía*. Y enseguida corrió a su casa para sazonarlo.

Como esto sucedía todas las mañanas, la señora Mercedes se puso molesta. María Angula siempre salía con lo mismo: "Ahh, si así no más se hace, *yo también sabía*. Por eso quiso darle una lección y, al otro día...

-Doña Merceditas...

¿ Qué se le ofrece señora María ?

- Nada, Michita, mi marido desea para la merienda un caldo de tripas con "puzún" y yo...

-Umm, eso es refácil, -le dijo, y antes de que María Angula la interrumpiese continuó:

Verá, se va al cementerio llevando un cuchillo afilado. Después espera que llegue el último muerto del día y, sin que nadie la vea, le saca las tripas y el "puzún". En su casa, los lava y luego los cocina con agua, sal y cebollas y, cuando el caldo haya hervido por unos diez minutos, aumenta un poco de maní y ya está. Es el plato más sabroso.

-Ahh, dijo como siempre María Angula- si así no más se hace el caldo de tripas con "puzún" , *yo también sabía*.

Y en un santiamén, estuvo en el cementerio esperando a que llegara el muerto más fresquito. Cuando el panteón quedó solitario, se dirigió sigilosamente hacia la tumba escogida. Quitó la tierra que cubría el ataúd, levantó la tapa y... ¡allí estaba el semblante pavoroso del difunto ! Quiso huir, más el miedo mismo la detuvo. Temblorosa, tomó el cuchillo y lo clavo una, dos, tres veces sobre el vientre del finado y con desesperación le despojó de sus tripas y "puzún". Entonces, corriendo regresó a su casa. Luego de recobrar su calma, preparó esa merienda macabra que, sin saberlo, su marido comió lamiéndose los dedos.

Esa misma noche, entre tanto María Angula y su esposo dormían, en los alrededores se escucharon aullidos lastimeros. María Angula despertó sobresaltada. El viento chirriaba misteriosamente en las ventanas, balanceándolas, mientras afuera, los ruidos fabricaban sus espantos. De pronto, por las escaleras, María Angula oyó el crujir de unos pasos que subían pesadamente hacia su cuarto. Era un caminar trabajoso y retumbante que se detuvo frente a su puerta. Pasó un minuto eterno de silencio y luego, María Angula vio el resplandor fosforescente de un hombre fantasmal. Un grito cavernoso y prolongado la paralizó.

- ¡ María Angula, devuélveme mis tripas y mi puzún que te robaste de mi santa sepultura !

María Angula se incorporó horrorizada y, con el miedo saliéndole por los ojos, contempló como la puerta se abría empujada lentamente por esa figura luminosa y descarnada. María Angula se quedó sin voz. Ahí, frente a ella, estaba el difunto que avanzaba mostrándole su mueca rígida y su vientre ahuecado:

¡ María Angula, devuélveme mis tripas y mi puzún que te robaste de mi santa sepultura !

Aterrada, para no verlo, se escondió bajo las cobijas, pero en instantes sintió que unas manos frías y huesudas la tomaban por sus piernas y la arrastraban, gritando:

- ¡ María Angula, devuélveme mis tripas y mi puzún que te robaste de mi santa sepultura !

Cuando Manuel despertó, no encontró a su esposa, y aunque la buscó por todas partes, jamás supo de ella.

Jorge Renán de la Torre



ESTRATEGIA 12 TRABAJO GRUPAL	<i>[JUGUEMOS CON PERIÓDICO]</i>
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none">■ Redactar colectivamente un suceso o actividad realizada, considerando título, secuencia y relación entre ideas, con atención a la exposición de relaciones causales■ Ampliar el vocabulario Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Periódico (2 hojas para cada alumno)■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Cada alumno tome entre sus manos una hoja de papel periódico● Lo observe y sienta sus texturas con diferentes partes del cuerpo. Emplee todos sus sentidos● Exprese oralmente las sensaciones que tiene con la actividad que esté realizando● Busque hacer diferentes ruidos con el papel periódico: imite sonidos de la naturaleza, de animales, de instrumentos musicales, etc.● Rasgue el papel periódico en cuadritos. Ayude a sus compañeros si termina pronto● Tome entre sus manos la mayor cantidad de los papelitos cortados● Exprese en voz alta que desearía que le cayera del cielo: juguetes, dinero, salud, amor, viajes, carros, etc.● Lance los papelitos al aire al tiempo en que pide su deseo● Repita la actividad hasta haber pedido el mayor número de deseos● Elija entre todo el grupo una figura, signo o cualesquier cosa que deseen formar con la ayuda de todos● Recoja del suelo los papelitos y formen la figura deseada● Realice la actividad, realizando otra figura● Lávese las manos● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Entre todos los alumnos escriban en la computadora una composición referida al trabajo ejecutado● Mande imprimir su ejercicio● Pegue la hoja en su cuaderno y la decore con algunos papelitos de periódico● Con ayuda de todos, recoja el material del piso y dépositelo en el bote de basura, despidiéndose de él en voz alta o en silencio	
NOTA: <p>Puede prolongar el trabajo con el periódico por el tiempo que desee, inventar nuevos quehaceres, confeccionar ropa, crear un paisaje, etc.</p> <p>La composición debe escribirse primero en el pizarrón para que los alumnos la copien.</p>	

ESTRATEGIA 13
TRABAJO POR EQUIPOS

¡ DA SOLUCIONES !

OBJETIVO:

- Identificar las relaciones causales descritas en diferentes tipos de texto
- Redactar colectivamente textos, considerando secuencia y relación entre ideas, con atención a la exposición de las relaciones causales
- Recrear acontecimientos a partir de crónicas
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Hojas impresas con cuatro casos a resolver
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- El maestro explique que para comprender un texto o escrito cualquiera, éste necesita llevar una secuencia y relación entre ideas
- A continuación, entregue a cada alumno una conteniendo cuatro párrafos incompletos
- Lea atentamente cada uno y dé solución a los casos planteados
- Prepare una hoja de trabajo en la computadora
- Escriba en la computadora uno por uno los párrafos, anexando la continuación del texto
- Prosiga hasta concluir con los 4 casos
- Revise su texto
- Mande imprimir su trabajo
- Ilustre cada párrafo
- Cuando todos terminen, deberán reunirse en el centro del salón para escuchar lo que escribieron y platicar sobre el trabajo realizado

NOTA:

El maestro debe pasar a cada mesa de trabajo para orientar a los alumnos y apoyarlos en sus redacciones y en la ortografía.

A base de preguntas trate de encauzar el texto de sus alumnos: ¿ dónde sucedió el hecho ? ¿ cuándo ? ¿ cómo ?, y después ¿ qué sucedió ? ¿ en qué momento del día ? ¿ quienes estaban presentes ? etc.

LEE ATENTAMENTE Y DA SOLUCIÓN A LOS SIGUIENTES CASOS:

1.- Estábamos en la calle y vimos a una señora con los brazos en alto gritando y pidiendo ayuda y también a un policía persiguiendo a un chico que corría con algo en la mano. ¿ Qué sucedía ?

2.- Hay mucha gente en la calle mirando algo; un coche y un patrullero interrumpen el tráfico; una ambulancia se acerca haciendo sonar una sirena. ¿ Qué ha ocurrido ?

3.- Es la primera semana de enero y en las principales calles de la ciudad se ve una multitud de padres con sus niños esperando que pasen:

4.- Es verano y estamos en la carretera metidos dentro de un atasco porque todos nos estamos dirigiendo a:

ESTRATEGIA 14 <i>/ FORMULA ALGUNOS DESEOS !</i>
TRABAJO INDIVIDUAL
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none">■ Redactar individualmente textos, considerando secuencia y relación entre ideas■ Reconocer y utilizar tiempos verbales■ Revisar y autocorregir textos
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Libro "El rey mocho" de la serie Rincón de Lecturas□ Hoja de trabajo del Programa Word□ Hojas con dibujo impreso
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Comente el maestro que todos los seres humanos sentimos y deseamos cosas que en muchas ocasiones no podemos tener● Escuche la historia de El rey mocho● Exprese cuál supone que sería el mayor deseo de este rey● Imagine que de pronto, estando acostado o sentado en un parque, se le aparece... ¡ su propia hada madrina !● ¿ Qué desearía ? ¿ Qué le pediría ? ¿ Por qué ?● Prepare una hoja de trabajo en la computadora● Escriba en la computadora acerca de sus deseos● Lea su texto y corrija la redacción y ortografía● Mande imprimir su trabajo● Pegue la hoja en su cuaderno e ilustre su escrito● Se reúna con sus compañeros al centro del salón y lea sobre sus deseos
NOTA: <p>Cabe resaltar la importancia de brindar al niño la confianza de que exprese sus deseos sin temor a sentirse ridiculizar o apenado.</p>



ESTRATEGIA 15
TRABAJO POR EQUIPOS

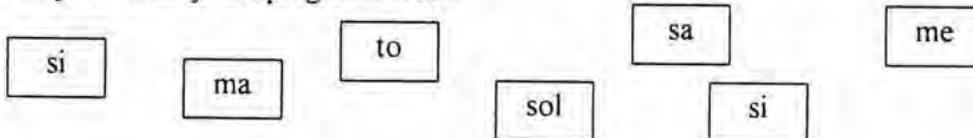
[A UNIR SILABAS]

OBJETIVO:

- Escribir correctamente palabras
- Ampliar el vocabulario
- Argumentar y fundamentar puntos de vista
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Paquetes conteniendo cartoncitos de 5 cm de lado con una silaba cada uno de ellos
- Hoja de Trabajo del programa Word



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Tome un paquete de cartoncitos por equipo
- Los destape y comente que es lo que contienen
- Explique el maestro que la actividad consiste en unir silabas y formar el mayor número de palabras que le sea posible
- Prepare su hoja de trabajo
- Forme el mayor número de palabras que pueda y escribalas en la computadora, fijándose bien de no cometer errores ortográficos ni de inventar palabras
- Mande imprimir su trabajo una vez que hayan terminado
- Pegue la hoja en su cuaderno y copie en éste las silabas utilizadas
- Se reúna con los demás equipos y confronte las palabras encontradas
- Note cuáles le faltaron, cuáles se repitieron, cuáles están equivocadas, etc.

NOTA:

En esta ocasión, a diferencia de la Estrategia 2, los paquetes entregados a los equipos contienen las mismas silabas, de forma tal que se podrá confrontar el trabajo de los equipos y enriquecer la experiencia.

Puede optar por calificar como en el juego de Basta de la Estrategia 1.

ESTRATEGIA 16 *¡ RELATO DE AVENTURAS !*
TRABAJO POR EQUIPOS

OBJETIVOS:

- Inventar un argumento a partir de un tema dado
- Discernir las ideas principales y de apoyo de un texto
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Hojas con dibujo impreso
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Prepare su hoja de trabajo en la computadora
- Recuerde la historia de espantos “María Angula”
- Explique el maestro que en esta ocasión su labor consiste en completar el contenido, secuencia y final de una historia
- Escriba en la computadora lo siguiente:

La casa abandonada

¡ Luis y Rosario sabían que estaban en peligro !

Todo comenzó cuando ambos tuvieron la idea de visitar a
.....
..... etc.

- Continúe con el relato
- Léalo y corrija la redacción y ortografía
- Mande imprimir su trabajo
- Coloree y complete el dibujo entregado dependiendo de la situación de la historia que haya escrito
- Se reúna al centro del salón y lea al grupo su historia
- Compare las similitudes y diferencias entre los cuentos leídos
- Muestre su dibujo

NOTA:

Este tipo de actividades generan en el niño el desarrollo del lenguaje, de la lectura, de la habilidad para pensar y escribir, además de emplear su creatividad.



ESTRATEGIA 17	¡ AMIGOS POR CORRESPONDENCIA !
TRABAJO INDIVIDUAL	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none">■ Usar el lenguaje escrito en la comunicación a distancia■ Hacer uso de los signos de admiración y de interrogación■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Sobres para correo tamaño carta■ Hoja de trabajo del Programa Word■ Papelitos doblados conteniendo el nombre de niños de 5º. Grado de la Esc. Prim. "Guelatao de Juárez".	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Diga si ha escrito o recibido alguna vez una carta● Comente si le agradaría tener amigos de otra escuela y escribirles cartas● Comente si sabe las partes de que está formada una carta● Tome un papelito para determinar a quién dirigirá su carta● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Observe en el pizarrón las partes de que se compone una carta● Escriba la fecha, señalando desde la que escribe● Inicie con un afectuoso saludo dirigido al destinatario, preguntándole cómo es, qué le agrada, que le molesta, etc.● Mencione cómo es, describase, indique sus gustos, a su familia, etc.● Coméntele lo que desee● Por último, despídase del destinatario y sugiérale que le escriba● Anote su nombre completo● Lea nuevamente su trabajo y corrija los detalles erróneos que detecte● Mande imprimir su trabajo● Ilustre su carta● Meta la carta en un sobre y escriba los datos del destinatario● Deje el trabajo en el salón de computación y espere a que su carta sea recibida y contestada	
NOTA:NOTA: <p>Este tipo de actividades son muy agradables a los niños. Se sugiere seleccionar perfectamente a los destinatarios a fin de que no fallen con la correspondencia</p>	

Miguel Hidalgo, D.F., febrero 15 de 1997.

Apreciado amigo Manolo:

¿ Cómo estás ? ¿ Qué tal te ha ido ? ¿ Espero que muy bien ! Por mi parte te comento que he estado un poco enfermo de la garganta, pero espero aliviarme muy pronto. ¿ Y tú, cómo seguiste

Salúdame a tu papás y a tu hermano Felipe, díles de mi parte que espero visitarlos muy pronto.

Bueno, pues me despido de ti esperando...

Tu amigo

Luis Javier Maldonado V.

ESTRATEGIA 18 TRABAJO POR EQUIPOS	"LAS TRAVESURAS DE CRAPUL"
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none">■ Seguir instrucciones■ Ordenar secuencias lógicas■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Escuche la narración de las "Travesuras de Crapul" <p>El señor Mustaqi tiene de visita en su casa a un extraterrestre que no sabe lo que es bañarse y está muy interesado en aprender. Se dispone a intentarlo en este momento. Para orientarlo, el señor Mustaqi le dio una hoja con las instrucciones, pero el travieso Crapul, su hijo menor, cambio esa hoja por otra en la que las instrucciones están desordenadas.</p> <ul style="list-style-type: none">● La actividad consiste en ordenar de nueva cuenta los pasos que se deben seguir para bañarse:<ol style="list-style-type: none">1.-abrir la llave2.-enjabonarse por partes3.-tomar una toalla4.-meter la otra pierna5.-desvestirse6.-sacar una pierna de la tina7.-enjuagarse por partes8.-poner el tapón a la tina9.-frotarse con la toalla hasta quedar seco10.-esperar a que se llene la tina11.-sacar la otra12.-sentarse en el agua13.-retirar el tapón de la tina14.-envolverse en la toalla15.-probar la temperatura del agua con el dedo gordo del pie16.-pararse17.-meter una pierna18.-mientras se va el agua, abrir la llave para terminar de enjuagarse● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Determine en equipo el orden que considere correcto de la lista señalada● Lea nuevamente los pasos para revisar que hayan quedado perfectamente ordenados● Mande imprimir su trabajo● Pegue su hoja en el cuaderno● Ilustre su trabajo● Confronte sus ideas con las de los otros equipos	

NOTA:

Esta actividad ha sido retomada del libro “Mi primer escrituron” que apoya la serie de Rincón de Lecturas. La variante es que al hacer el trabajo en la computadora el alumno que se equivoca puede borrar tal o cual punto que haya quedado mal ordenado e intercalarlo en el lugar correcto, sin necesidad de repetir nuevamente todo el trabajo.

ESTRATEGIA 19
TRABAJO POR EQUIPOS

¡ BASTA !

OBJETIVOS:

- Usar el vocabulario adecuado para situaciones específicas
- Ampliar el vocabulario
- Revisar y autocorregir textos
- Argumentar y fundamentar puntos de vista

MATERIALES:

- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- El maestro preguntará a los alumnos si quieren jugar BASTA en la computadora
- Se hará hincapié que se calificará igual que en la Estrategia 1
- Vaya a ARCHIVO con el ratón y seleccione el menú PREPARAR PÁGINA
- Elija trabajar con hoja en forma horizontal
- Abra TABLA con el ratón y seleccione el menú INSERTAR TABLA, escogiendo 6 columnas y 12 filas
- Determine el tipo de fuente que desee y el tamaño 11 ó 12 de esa letra
- Escriba en el primer renglón de cada columna los siguientes datos:
NOMBRE ANIMAL FLOR O FRUTO PAIS COSA TOTAL
- Un alumno inicie el juego diciendo en silencio el abecedario y otro niño, al decirle ¡BASTA ! calle e indique la letra en que se detuvo
- Con dicha letra inicie el llenado del primer renglón de su tabla
- El primer equipo que termine, iniciará una cuenta en voz alta del 1 al 20, término al cual se procederá a repetir la actividad diciendo nuevamente el abecedario, etc.
- Una vez llenados todos los renglones, mande imprimir su trabajo
- Se reúna con sus compañeros en el centro del salón y proceda a calificar el trabajo al igual que en la estrategia No. 1

NOTA:

Al momento de calificar, es conveniente que se encuentren los alumnos sentados en semicírculo o en círculo. Gana el equipo que tenga mayor puntaje total.

ESTRATEGIA 20 TRABAJO POR EQUIPOS	*** ¿ QUÉ PASARIA ?
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none">■ Redactar textos considerando la secuencia y relación entre ideas■ Argumentar y fundamentar puntos de vista■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Hoja de trabajo del Programa Word■ Hoja impresa conteniendo 10 situaciones (una para cada alumno)	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● El maestro leerá a los alumnos 10 situaciones que podrian parecer increíbles y explicará aquellos términos que le sean desconocidos a los miembros del grupo● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Lea la hoja que le ha sido entregada y que contiene 10 situaciones inverosimiles● Discuta con su compañero de mesa las consecuencias que podrian ocasionarse si dichas situaciones se volvieran realidad● Escriba sus respuestas● Vuelva a leer sus contestaciones y corrija o complemente las ideas que ha expuesto● Mande imprimir su trabajo● Pegue las dos hojas en su cuaderno● Reunidos en el centro del salón, comente y fundamente sus respuestas con los demás miembros de la clase	
NOTA: <p>*** Este ejercicio fue retomado de un Test de Creatividad</p> <p>Esta actividad puede manejarse de forma individual, siempre y cuando se cuente con mayor número de computadoras, ya que de lo contrario podría prestarse a la copia de ideas, y lo que se pretende en este ejercicio es la libre espontaneidad de pensamientos en los niños, aunado a su creatividad y a la confrontación de ideas.</p>	

LEE CON ATENCIÓN LOS SIGUIENTES ENUNCIADOS Y ESCRIBA TODAS LAS CONSECUENCIAS QUE PUEDES IMAGINAR QUE SUCEDERÍAN SI ESTOS HECHOS SE VOLVIERAN REALIDAD:

- 1.-Si nadie necesitara comer para vivir

- 2.-Si la humanidad perdiera su tendencia gregaria, y todos prefirieran vivir solos

- 3.-Si todos los Estados situados al sur del Distrito Federal repentinamente se tornaran áridos y desérticos

- 4.-Si repentinamente todo el mundo perdiera el sentido del equilibrio y fuera imposible estar de pie un solo momento

- 5.-Si el hombre perdiera la capacidad de seguir reproduciéndose

- 6.-Si de pronto toda la Tierra se cubriera de agua, a excepción de unas cuantas montañas

- 7.-Si toda la gente perdiera de improviso la capacidad de leer y escribir

- 8.-Si la vida humana sobre la Tierra fuera eterna

- 9.-Si la fuerza de gravedad se redujera repentinamente a la mitad

- 10.-Si de pronto y definitivamente nadie pudiera usar los brazos y las manos

ESTRATEGIA 21	COPIA Y LECTURA DE COMPRENSION
TRABAJO POR EQUIPOS	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none">■ Leer textos■ Organizar y presentar poesias corales■ Usar los signos de admiración y de interrogación■ Identificar y usar el acento ortográfico■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Recortes de periódico con ilustraciones de guerra y lucha entre naciones■ Hojas impresas con fragmentos del poema "LA GUERRA"■ Música clásica (5º. Concierto para piano de Beethoven)■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Exprese si ha escuchado hablar de guerra entre diversos países del mundo y comente al respecto● Observe las ilustraciones de recortes del periódico en el que se observan imágenes de la guerra● Lea en silencio fragmentos del poema "LA GUERRA"● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Determine Párrafo alineado a la izquierda y renglón a espacio y medio● Copie en la computadora los fragmentos de dicho poema, cuidando la ortografía, los versos, la colocación de los signos de puntuación, de admiración y de interrogación● Lea nuevamente su trabajo y coteje que la copia esté correcta● Imprima el trabajo una vez terminado● Pegue la copia en su cuaderno● Se divida al grupo en dos secciones: a) la primera presentará la voz del soldado uno, y la segunda, la voz del soldado 2● Realice la poesía coral● Mencione cuál considera que es la idea principal del texto y si cree que esto ocurra en la vida real	
NOTA: <p>Se puede realizar la misma actividad, cambiando palabras del poema por sus sinónimos, buscando siempre respetar la idea del autor</p> <p>Si lo desea se puede dejar de tarea al niño que ilustre su trabajo con algún recorte periodístico o con un dibujo realizado por el mismo</p> <p>El fondo musical se puede modificar o suprimir a consideración del maestro.</p>	

La guerra
(fragmentos)

Dos soldados arma en puño,
el uno del otro al lado,
con el pecho atravesado
cayeron sobre un terruño.

- ¡ Jesús ! ¡ Qué lucha tan fiera !
- ¿ Fue tu brazo el que me hirió ?
- Sí.
- ¿ Me aborrecías ?
- ¿ Yo ?, ni te conozco siquiera.
- Y tú... ¿ me has herido ?
- Sí.
- ¡ A ellos ! el jefe decía;
- y sin mirar lo que hacía
- ¡ el hierro en tu pecho hundi !
- ¡ Jesús, qué lucha tan fiera !
- ¡ Vaya un modo de matarnos !
- ¡ Nos herimos sin odiarnos !
- ¡ Sin conocernos siquiera !
- ¡ Y cómo duele esta herida !
- ¡ Tampoco mi mal se calma !
- ¿ Me perdonas ?
- ¡ Con el alma !
- ¿ Y tú ?

- ¡ Con el alma y vida !

Acércate

- Será en vano

Estoy tan débil y tan...

- Dame tus brazos

- Ahí van

- Soy tu amigo

- Soy tu hermano

Tan indecible agonía
el uno del otro junto
Expiaron en un punto
murmurando: ¡ Madre mía !

JUAN TOMÁS SALVANY

ESTRATEGIA 22
TRABAJO POR EQUIPOS

¡ SOBRES !

OBJETIVOS:

- Clasificar palabras por su sílaba tónica
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- 3 sobres blancos para cada equipo, rotulados con las siguientes palabras: *agudas, graves, esdrújulas*
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Explique el maestro que por un error han sido revueltas 20 palabras y que el trabajo consiste en ordenarlas correctamente y colocarlas en los sobres respectivos que les serán entregados
- Prepare su hoja de trabajo en la computadora (Seleccione un tamaño de la fuente de No. 30)
- Copie en la computadora las palabras que han sido anotadas en el pizarrón
- Verifique haber copiado todas las palabras
- Mande imprimir el texto
- Recorte cada palabra
- Determine en qué sobre debe ir cada palabra: si en el de agudas, graves o en esdrújulas
- Gana el equipo que termine primero de ordenar las palabras y que, al revisarlas, estén correctamente colocadas

NOTA:

Se puede solicitar a los niños que, una vez impresas las palabras, subrayen o encierren la sílaba tónica para que les sea más fácil ordenar cada letrero
Pueden imprimir más hojas para tener una copia del trabajo en su cuaderno.

PALABRAS QUE SERÁN UTILIZADAS:

CORAZÓN

COLOR

DELANTAL

ESCALERA

RISA

PÁJARO

LÁMPARA

CASITA

MEDICINA

ÁRBOL

ÁBROLES

MOTOR

CACEROLA

RELOJ

PATIN

BAMBÚ

RÁBANO

FÁBRICA

RATÓN

MÁSCARA



ESTRATEGIA 23 TRABAJO INDIVIDUAL	<i>[EN BUSCA DE EMPLEO]</i>
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none">■ Redactar párrafos, discerniendo entre las ideas principales y las de apoyo■ Usar adecuadamente tiempos verbales■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES:	
<ul style="list-style-type: none">■ Sección del Aviso Oportuno (periódico)■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none">● Diga si ha pensado en qué le gustaría trabajar cuando sea mayor● Revise la sección del Aviso Oportuno e identifique algunos trabajos que se solicitan y los requisitos que piden● Prepare una hoja de trabajo en la computadora● Piense en un empleo que le gustaría tener● Escriba cómo le llamarían a él (o a ella) al ocupar dicho puesto● Escriba oraciones sobre las cosas que haría● Escriba una oración explicando por qué le gustaría ese trabajo● Haga mención de los estudios que requiere para conseguir ese trabajo● Revise su escrito● Mandé imprimir su texto● Pegue la hoja en su cuaderno● Dibuje una figura de él mismo desempeñando el trabajo que eligió● Intercambie experiencias con sus compañeros referentes al trabajo que cada uno escogió	
NOTA:	
<p>Si el niño menciona que aún no sabe qué trabajo desea ejercer cuando sea grande, puede sugerirsele que imagine alguno o que ejemplifique el de algún familiar cercano.</p> <p>Si queda tiempo, puede realizarse el juego de mimica para adivinar el trabajo que cada alumno seleccionó.</p>	

ESTRATEGIA 24 TRABAJO INDIVIDUAL	¿ QUE SOÑASTE HOY ?
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none">■ Redactar párrafos, discerniendo entre las ideas principales y las de apoyo■ Recrear acontecimientos■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Hoja de trabajo del Programa Word■ Hojas con dibujo impreso (una para cada alumno)	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Platique el maestro a sus alumnos la importancia que desde la antigüedad se les atribuye a los sueños● Comente algún sueño contenido en los cantos homéricos de la Iliada o de la Odisea● Recuerde cada alumno un sueño que haya tenido● Manifieste si le agrada soñar y si ha tenido pesadillas● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Exprese por escrito algún sueño o pesadilla que haya tenido● Trate de recordar el mayor número de detalles referidos a su sueño● En caso de que no recuerde ningún sueño, indique por escrito todo aquello que le agradaría soñar● Corrija la redacción y ortografía de su texto● Mande imprimir su trabajo en la hoja que tiene el dibujo impreso● Si lo desea, lea el trabajo que elaboró a sus compañeros	
NOTA: <p>Puede sugerirse al alumno que realice un dibujo referente a su sueño.</p> <p>Es importante que el maestro aliente al niño a que escriba sus sensaciones. El maestro, al ir recorriendo los lugares de los alumnos, conviene que vaya mostrando interés, sorpresa, susto, etc hacia el sueño que está escribiendo el niño.</p>	



ESTRATEGIA 25 TRABAJO POR EQUIPOS	¡ PREVENCIÓN DE ACCIDENTES !
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none">■ Redactar colectivamente textos instructivo e informativos■ Ampliar el vocabulario■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES:	
<ul style="list-style-type: none">■ Hoja de trabajo del Programa Power Point■ Lectura impresa “El tremendo temblor de tierra” (Una hoja para cada alumno)	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none">● El maestro comente que, a lo largo de la historia de la humanidad, los movimientos telúricos se han repetido en diversas partes del mundo● Comenten los alumnos sobre los temblores● Sigam la lectura “El tremendo temblor de tierra”● Vuelva a leer y subraye las palabras de las que desconoce su significado● Pregunte por el significado de tales acepciones● Exprese oralmente las consecuencias que puede tener un sismo en nuestro país● Elabore carteles que ilustren normas de seguridad y prevención en caso de sismo● Auxiliense de las ilustraciones prediseñadas que existen en el programa Power Point para ilustrar su trabajo● Corrija la redacción y ortografía de su trabajo● Lo mande imprimir● Coloree su cartel● Muestre su trabajo al grupo● Pegue su cartel en diversas zonas de la escuela	
NOTA:	
Si lo desean, los alumnos podrán mandar imprimir su trabajo 3 ó 4 veces más, para que conserven una copia y el resta las distribuyan en el edificio escolar.	

***EL TREMENDO TEMBLOR DE TIERRA

¡ Qué susto nos llevamos ! Dormíamos profundamente cuando, de pronto, sentimos una sacudida intensa que nos despertó sobresaltados.

Al escuchar nuestros gritos, papá y mamá intentaron acudir hacia nosotros, para tranquilizarnos; más tampoco ellos podían andar. El pavor paralizaba nuestras piernas; temblábamos de miedo.

Afortunadamente, la espantosa sacudida no se repitió y poco a poco fue restableciéndose la calma, aún cuando no conseguíamos reponernos del susto.

Pasado un rato largo, papá, con voz quieta, nos aconsejó que tornásemos a la cama y tratáramos de dormir. Su actitud serena y sus palabras cariñosas nos devolvieron la tranquilidad y, seguros de estar amparados y protegidos por él, volvimos a dormirnos - yo al menos - profundamente.

Al despertar, saltamos a la cama, curiosos a cuál más por leer la noticia en los diarios. Todos la traían en grandes titulares. Informaban que el terremoto había alcanzado proporciones poco comunes, que muchas casas viejas y algunos edificios mal contruidos se habían venido a tierra; que los habitantes de la ciudad, en su mayoría, habían salido de sus casas; que eran incalculables los destrozos y no corto el número de víctimas.

Se supo después que las transmisiones de algunas radiodifusoras habían agravado la alarma general; pero, bien entrado el día, nuestro gran ciudad recobraba el sosiego y su vida de costumbre, confiada e intensa.

***Lectura tomada de Mi libro de Cuarto Año. Lengua Nacional. 1970. pp. 22-23.

ESTRATEGIA 26
TRABAJO POR EQUIPOS

*****; EL ROBO MISTERIOSO !**

OBJETIVOS:

- Argumentar y fundamentar puntos de vista
- Determinar las relaciones causales en un texto
- Redactar colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas, con atención a la exposición de las relaciones causales
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Hoja de trabajo del Programa Word
- Copia fotostática del texto "El robo misterioso" (una por equipo o por alumno)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Exprese oralmente si le agradan las historias de misterio
- Indique el maestro a los alumnos que en esta ocasión trabajarán como detectives para intentar resolver un robo inexplicable
- Lea la noticia "El robo misterioso" (Cada equipo puede leer un párrafo)
- Amplíe la nota agregando, donde le parezca conveniente, las descripciones del pueblo, de la oficina de correos, del saco con las cartas, del ladrón, etc.
- Incluya nuevos personajes, situaciones de peligro y emoción, al final de la historia si atraparán o no al malhechor
- Invente la "Nueva historia del robo misterioso"
- Corrija su escrito
- Mande imprimir su texto
- Lea el trabajo terminado a sus demás compañeros
- Confronten sus resultados: semejanzas, diferencias, quién fue él o los culpables, etc.

NOTA:

La idea de esta estrategia fue tomada del libro "Mi primer escrituron" que apoya la serie de Rincón de Lecturas.

EL ROBO MISTERIOSO. Noticia.

Un sujeto armado asaltó ayer la Oficina de Correos que se encuentra en la plaza del centro.

Según las informaciones extraoficiales el hecho sucedió cuando un individuo entró al lugar, pistola en mano y amenazó a uno de los empleados.

El malviviente, según testigos del hecho, era un hombre de baja estatura, pelo cano, vestía pantalón azul y chamarra verde. El individuo salió de la oficina con un enorme saco y se dio a la fuga ante el asombro de la gente.

El empleado que se vio obligado a entregar el saco, declaró que ignora para qué pudo haberse llevado el ladrón un saco que contenía correspondencia para un pueblo cercano.

ESTRATEGIA 27

(SOPA DE LETRAS !

TRABAJO POR EQUIPOS

OBJETIVOS:

- Reconocer la estructura de diversos tipos de texto
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Hoja de trabajo del Programa Word
- Hojas blancas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Comente si su mamá le prepara sopa para comer
- Diga cuáles son las sopas que más le agradan
- El maestro indique que también en la computadora se puede preparar una sopa de letras
- Muestre al grupo diversos ejemplos de sopas de letras contenidas en revistas
- Cada equipo determine sobre que tema elaborará su sopa de letras: animales, personas, ciudades, artículos del hogar, escolares, etc.
- Haga en borrador su sopa de letras
- Verifique que haya colocado correctamente las letras
- Transcriba su borrador a la computadora
- Corrobore que las letras y espacios entre ellas sean adecuados
- Mande imprimir su texto
- Lo pegue en su cuaderno
- Encierre con color las palabras formadas
- Muestre su trabajo a la clase

NOTA:

Puede sugerirse a los alumnos que manden imprimir 3 ó 4 veces más su trabajo para intercambiarlos con otros equipos.

SOPA DE LETRAS

ENCUENTRA LAS PALABRAS ESCONDIDAS REFERIDAS A ALGUNOS ALIMENTOS QUE CONSUMIMOS.

T	O	S	T	A	D	A	P	E	W	Q	A	A
A	Y	P	O	L	L	O	E	R	W	S	A	X
C	Q	C	X	P	A	Y	R	O	F	D	S	F
D	T	A	C	S	A	L	A	R	R	O	Z	Y
F	E	L	A	T	I	N	A	J	D	E	T	H
L	O	V	E	U	H	F	R	I	J	O	L	E
M	O	Y	P	F	S	P	L	A	T	A	N	O
M	A	N	Z	A	N	A	Y	F	D	R	A	Y
N	E	Y	O	U	Y	E	Q	Q	W	Z	V	B

Elaborado por Joel Rivera López y Julio César Soulé Galván (10 años)
Esc. Prim. OROZCO Y BERRA

ESTRATEGIA 28
TRABAJO POR EQUIPOS

(*BAMBI!*)

OBJETIVO:

- Redactar colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas
- Examinar y discutir acerca de los aspectos gráficos de un texto y su significados
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Libro infantil en inglés "Peek a boo Bambi"
- Copias fotostáticas del texto en inglés de este cuento (Una para cada alumno)
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Explique el maestro que en esta ocasión tenemos en nuestras manos un texto en otro idioma y que, para poder entenderlo debemos traducirlo imaginariamente al español
- Haga hincapié en que es más fácil llevar a cabo esta actividad si observamos el tamaño de los párrafos, los signos de puntuación, de admiración y de interrogación
- Prepare una hoja de trabajo en la computadora
- Vaya escribiendo la traducción imaginaria de la historia
- Una vez terminado el trabajo lo revise y corrija
- Mande a imprimir su texto
- Pegue las dos hojas en su cuaderno
- Lea al grupo su redacción final, observando las semejanzas y diferencias entre las traducciones realizadas por los otros equipos
- Escuche la traducción que de la historia realice el maestro, apoyándose en las imágenes del cuento
- Comente sobre la actividad realizada

NOTA:

Al momento de leer los cuentos, los alumnos pueden sentarse en semicírculo en el centro del salón. Es papel del maestro incentivar el trabajo de los equipos, auxilielos con ideas y sugerencias

PEEK-A-BOO
BAMBI

Baby Bambi is playin a game.
He's hiding from his mother.
Where are you, Bambi?

There you are. Peek.a.boo, Bambi !
Bambi's friends want to play the game, too.
Bambi sees two long ears.
Is somebody hiding in the bushes ?

Peek-a-boo, Thumper !
Now Bambi sees a furry tail.
Someone shy is hiding among the flowers.
Who can it be ?

It's a Flower the skunk.
Peek.a-boo, Flower !
Bambi sees bright blue feathers.
Is someone hiding in the tree.

Peek-a-boo, birds !
I see you !
Bambi hears whispering sounds.
Who's hiding in the meadow ?

Surprise !
It's all of Bambi's friends.
Peek-a-boo friends.
Let 's play the game again !.

ESTRATEGIA 29

¡ AVISO OPORTUNO !

TRABAJO INDIVIDUAL

OBJETIVO:

- Redactar individualmente textos considerando secuencia y relación entre ideas
- Reconocer la estructura de diversos tipos de texto
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Recortes de la sección "El aviso oportuno"
- Hoja de trabajo del Programa Word

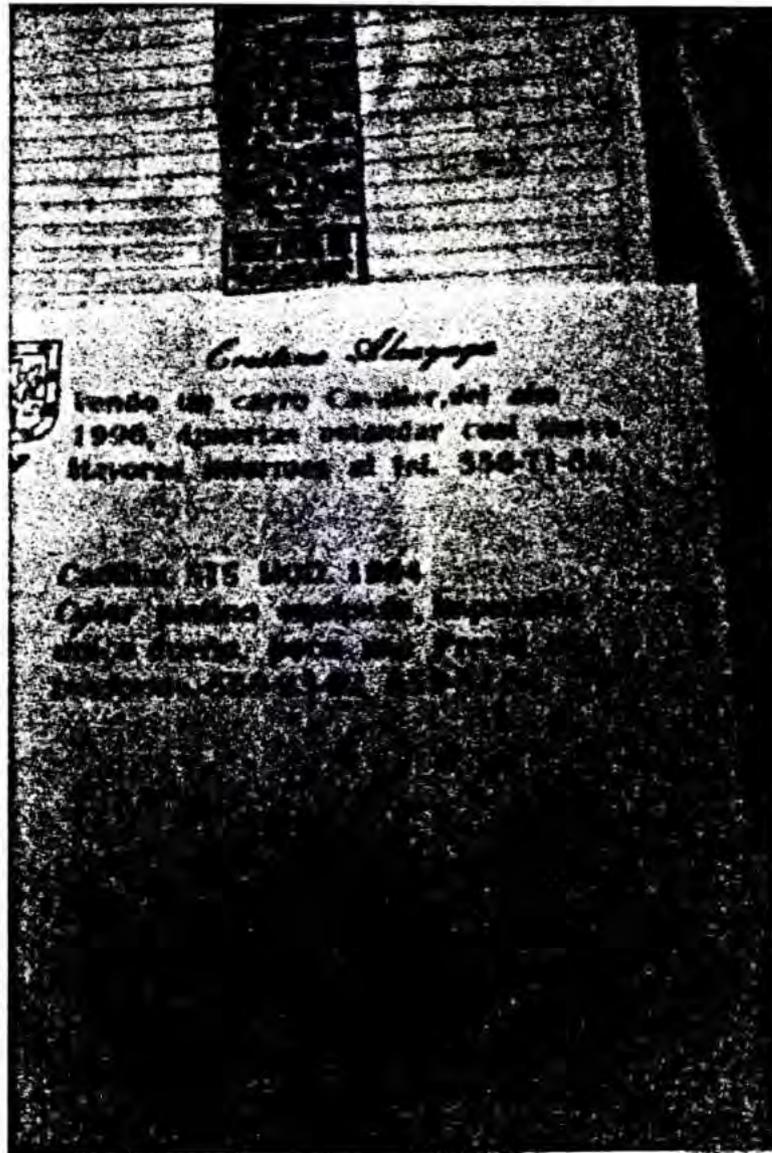
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Exprese si ha escuchado hablar de la sección de anuncios clasificados en donde se notifica de la compra-venta de diversos tipos de artículos
- Observe y lea recortes de la sección "El aviso oportuno"
- Indique qué tipo de noticias y escritos observa en esos recortes
- Diga si considera útil esta sección del periódico y por qué
- Suponga que es dueño de un carro y una hermosa casa y que desea vender ambas cosas. para lo cual deberá escribir un anuncio por cada artículo en venta, considerando que:
 - ◇ estos escritos son caros
 - ◇ cada línea o renglón (5 ó 6 palabras) cuesta alrededor de \$20.00. Entre más líneas se utilicen más caro será el anuncio
 - ◇ Tal vez se necesite publicar varios días hasta que vendamos los bienes anunciados
 - ◇ Se debe incluir la dirección y/o el teléfono
- ¿ Cómo quedarían redactados sus anuncios ?
- Prepare su hoja de trabajo en la computadora
- Escriba sus anuncios en ésta
- Corrija su redacción y ortografía
- Mandé imprimir su trabajo
- Lo pegue en su cuaderno
- Lea sus dos anuncios a sus compañeros

NOTA:

Evite que los alumnos copien textualmente los anuncios contenidos en los recortes que les fueron proporcionados.

Auxílielos para que sean concretos en su escrito.



En esta fotografía puede observarse el trabajo elaborado por un alumno en el que ofrece en venta 2 carros; es el resultado de la aplicación de la Estrategia 29.

ESTRATEGIA 30
TRABAJO POR EQUIPOS

¡ CUENTOS CON CARTAS !

OBJETIVO:

- Elaborar cuentos colectivamente
- Recrear acontecimientos a partir de ilustraciones dadas
- Redactar textos considerando título, secuencia y relación entre ideas
- Revisar y auto corregir textos

MATERIALES:

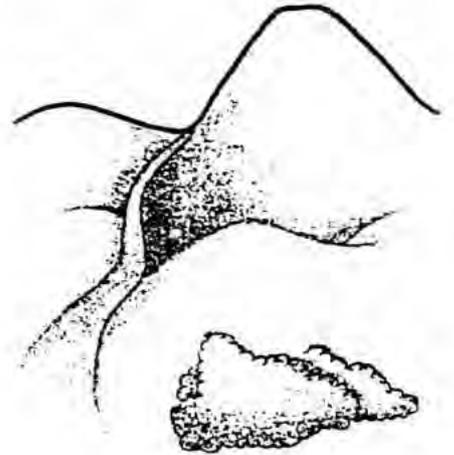
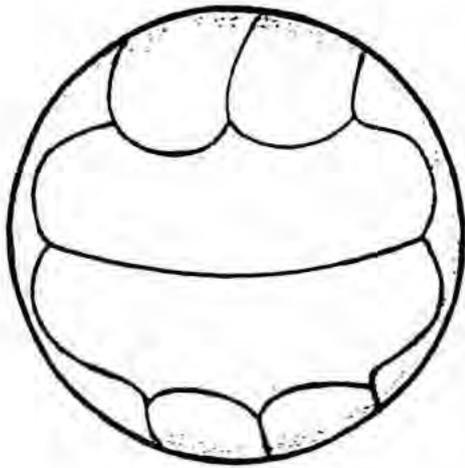
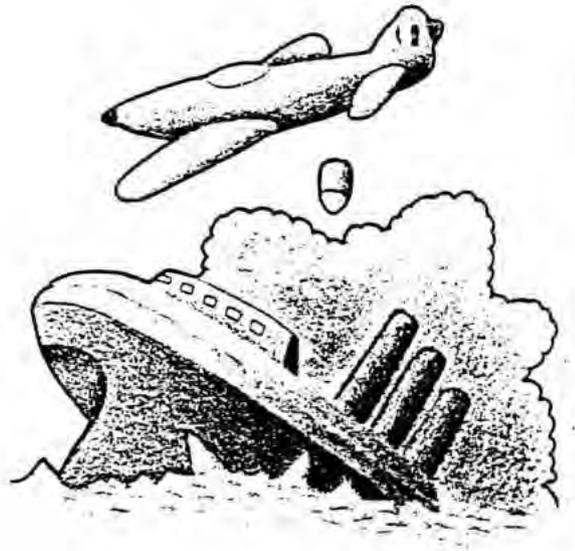
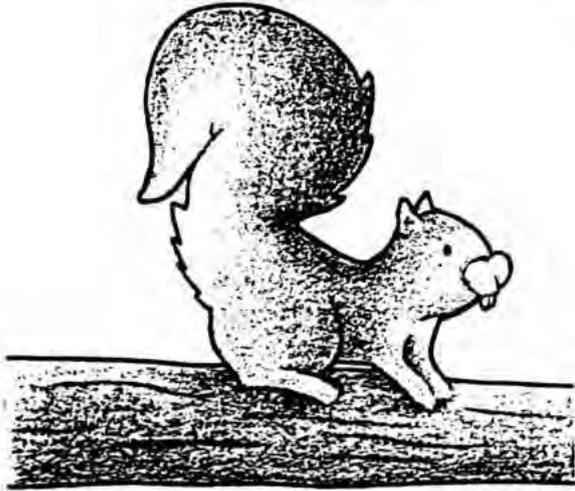
- Paquete de 5 tarjetas con dibujo para cada equipo
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Indique el maestro que en esta actividad les esperan muchas sorpresas y que deben estar atentos para todo aquello que les vaya apareciendo en los cartoncitos que observarán a continuación
- El maestro ejemplifique la actividad que, posteriormente, cada equipo realizará
- Cada equipo escoja un paquete de cartas
- Deje las cartas boca abajo, de forma que no pueda ver las ilustraciones en ellas contenidas
- Prepare su hoja de trabajo en la computadora
- Un miembro del equipo destape la primer carta y con ayuda de sus compañeros de mesa, comiencen a escribir el inicio de una historia referida a la ilustración destapada
- Destape otra tarjeta y la entrelacen con la historia iniciada, buscando la armonía y secuencia entre las ideas y acciones
- Repita lo mismo con la siguiente carta hasta haber empleado todo el paquete entregado
- Vuelva a leer su cuento y corrija aquellas palabras e ideas que considere convenientes
- Mande imprimir su trabajo
- Lo ilustre
- Pegue su hoja en el cuaderno
- Lea su redacción final al grupo y vaya mostrando las tarjetas empleadas

NOTA:

Las tarjetas se pueden elaborar con ilustraciones a color de revistas, historietas cómicas, etc.
El maestro debe hacer hincapié en que deben respetar el orden en que les vayan saliendo las ilustraciones y no ordenarlas ellos.



ESTRATEGIA 31

***** ¡ SIGAMOS INSTRUCCIONES !**

TRABAJO POR EQUIPOS

OBJETIVO:

- Argumentar y fundamentar puntos de vista
- Ordenar secuencialmente un texto
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Hoja de trabajo del Programa Word
- Folletos y/o revistas que contengan instrucciones para realizar algún trabajo o actividad

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Mencionen algunos niños qué pasos deben seguir para poder comer sopa, bistec, etc.
- Revise los folletos instructivos que le han sido entregados
- Mencione lo que observa en las páginas que ha visto
- Diga si este tipo de textos le ayudan y si los ha empleado él o alguien en su familia
- Prepare una hoja de trabajo en la computadora
- Elabore, paso a paso, las instrucciones que deben seguir las personas para:
 - ◇ sacar piojos de la cabeza de otra persona
 - ◇ comer un taco con mucha salsa
- Revise su texto y corrija
- Mande imprimir su trabajo
- Pegue la hoja en su cuaderno
- Acompañe sus instrucciones con dibujos
- Comente su trabajo con sus compañeros

NOTA:

Evite que los equipos se copien, procurando apoyar el trabajo de cada mesa, dándoles alguna idea, etc. Esta estrategia fue tomada del libro "Mi primer escrituron" que apoya la serie de Rincón de Lecturas.

ESTRATEGIA 32
TRABAJO POR EQUIPOS

¡ INVENTANDO HISTORIAS !

OBJETIVO:

- Redactar colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas
- Usar el vocabulario para situaciones específicas
- Describir personajes por sus rasgos físicos y estados de ánimo al escribir un texto
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Hoja de trabajo del Programa Power Point
- Hoja de trabajo del Programa Word

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- El maestro explicará a los alumnos que podrán inventar y escribir la historia que deseen, empleando alguna imagen prediseñada del Programa Power Point
- Los alumnos preparen su hoja de trabajo en la pantalla de Word
- Vaya al menú INSERTAR y seleccione la palabra OBJETO
- Determine la selección de Microsoft Clip Art Gallery para insertar un dibujo en su hoja de trabajo
- Seleccione el dibujo sobre el cual desean trabajar su historia: animales, edificios, paisajes, bandera, personas, etc.
- Escriba una historia referente a la ilustración seleccionada
- Vuelva a leer y corrija su trabajo
- Lo mande imprimir
- Coloree el dibujo y lo pegue en su cuaderno
- Lea la redacción a sus compañeros

NOTA:

Se debe hacer hincapié con los niños de que, el proceso que se sigue para insertar una imagen de uno a otro programa de la computadora es lento, por lo que no deben presionar ninguna tecla ni mandar orden alguna en la computadora hasta que ésta termine de procesar el trabajo.

ESTRATEGIA 33 <i>¡ CAMBIANDO BUENOS Y MALOS !</i> TRABAJO POR EQUIPOS
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none">■ Redactar colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas■ Describir personajes por sus rasgos físicos, de su conducta y estados de ánimo en un texto■ Revisar y autocorregir textos
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Hojas impresas con un dibujo referido al cuento de “La Cenicienta”■ Hoja de trabajo del Programa Word
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Diga si ha escuchado hablar del cuento “La Cenicienta”● Exprese brevemente en qué consiste dicha historia● Comente qué pasaría si Cenicienta en realidad fuera una mujer malvada y la madrastra una buena persona● Comente qué sucedería si el hada madrina se le apareciera a las hermanastras y no a Cenicienta● Imagine todo lo que podría suceder si modificara a los personajes bueno y malos de la historia● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Escriba en ella la nueva historia de “La Cenicienta”. cambiando la personalidad de los personajes● Revise y corrija su trabajo● Lo mande imprimir● Coloree la ilustración del cuento que le fue entregada● Pegue las dos hojas en su cuaderno● Lea su nueva historia a los demás equipos
NOTA: <p>El papel del maestro es fundamental en este trabajo, ya que a través de preguntas puede lograr activar el trabajo de los equipos, por ejemplo: ¿ y si el príncipe se enamorara de una hermanastra ? ¿ Qué pasaría si el hechizo se rompiera a las 11:00 de la noche ? ¿ Y si la zapatilla de cristal le quedara a la madrastra perfectamente ? etc.</p>

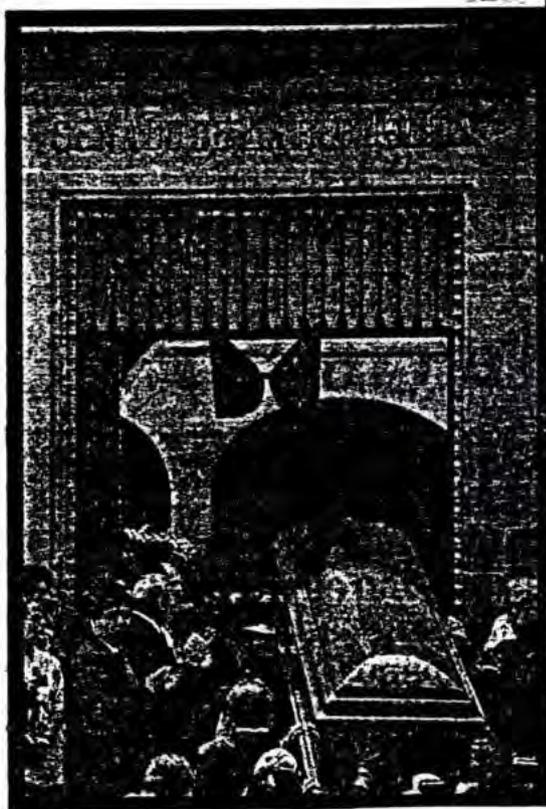


"Oh! Listen."

ROYAL INVITATION
To THE KING'S ALLIANCE

ESTRATEGIA 34 <i>TRABAJO POR EQUIPOS</i>	CUENTO ILUSTRADO
OBJETIVO:	
<ul style="list-style-type: none">■ Inventar un argumento a partir de un tema dado■ Redactar colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES:	
<ul style="list-style-type: none">■ Hoja de trabajo del Programa Word■ Colores	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none">● Estando parados en el centro del salón, formen un círculo y entonen la melodía “Arde Londres”● Utilice movimientos corporales para escenificar la canción● Ahora, imagine que se está incendiando un cine y que está dentro viendo una película de acción y pronto escucha: ¡ARDE EL CINE. SE INCENDIA. SOCORRO !● Pase a su lugar y prepare su hoja de trabajo en la computadora● Invente una historia de 5 ó 6 oraciones sencillas, claras y precisas, con un título referido al incendio de un cine● Entre cada oración marque 6 espacios con la tecla ENTER● Lea nuevamente cada renglón escrito y corrija si lo considera conveniente● Mande imprimir su trabajo● En los espacios que dejó en blanco, realice el dibujo referido al enunciado que escribió, por ejemplo, si dice: ¡ todos corrieron hacia las salidas de emergencia ! entonces puede realizar la imagen en la que se vea gente corriendo hacia las puertas; continúe hasta haber ilustrado su trabajo● Pegue la hoja en su cuaderno● Muestre el trabajo finalizado a sus compañeros	
NOTA:	
Se puede ampliar esta actividad analizando si hubo semejanzas y diferencias entre las ideas expresadas por cada equipo, en qué existió mayor coincidencia, si los finales fueron felices o tristes, etc.	

ESTRATEGIA 35 TRABAJO INDIVIDUAL	¡ ESCRIBIENDO NOTICIAS !
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none">■ Inventar un argumento a partir de una imagen dada■ Diferenciar la estructura de un texto periodístico■ Redactar individualmente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas con atención a la exposición de las relaciones causales■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Hojas de periódico que contengan ilustraciones■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Tome una sección del periódico● Exprese oralmente lo que en él observa, las noticias que llaman su atención, las fotografías que se incluyen, etc.● Recorte la ilustración que más llame su atención● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Proceda a escribir una noticia referida a lo que observa en la ilustración que recortó:<ul style="list-style-type: none">◇ anote la fecha◇ lugar donde sucedió la acción◇ qué motivó el suceso◇ qué fue lo que sucedió◇ cuál fue el resultado◇ quiénes aparecen en la foto◇ qué están haciendo◇ etc.● Revise su trabajo y corrija si lo considera necesario● Mande imprimir su trabajo● L pegue en su cuaderno al igual que la ilustración recortada <p>Lea su nueva noticia a sus demás compañeros</p>	
NOTA: <p>Puede pedirse a los niños que confronten su noticia con la que aparece publicada en el periódico ¿ Hubo diferencias ?</p>	



ESTRATEGIA 36
TRABAJO POR EQUIPOS

*** ¡ YO TARZÁN !

OBJETIVO:

- Revisar y autocorregir textos
- Conjugar adecuadamente los tiempos verbales

MATERIALES:

- Hoja de trabajo del Programa Power Point

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Pregunte al grupo si ha escuchado hablar de Tarzán, el rey de la selva
- Diga, si lo recuerda, cómo habla dicho personaje
- Como se aproxima el Día del árbol, Tarzán debe pronunciar un discurso, pero necesita la ayuda del venerable gorila, quien se encargará de corregirlo su redacción
- Prepare su hoja de trabajo en la computadora
- Copie de manera textual cada párrafo escrito en el pizarrón
- Por equipos, corrija la redacción del texto copiado
- Continúe de esta forma hasta haber terminado el discurso de Tarzán
- Revise su trabajo y corrija si lo considera necesario
- Mande imprimir su texto
- Lo pegue en su cuaderno
- Lea el discurso corregido

NOTA:

Puede complementarse el trabajo pidiendo a los niños que ilustren su escrito.
Es prudente que al principio de esta actividad se les ayude a los niños ejemplificando cómo podría quedar el texto.

***Ejercicio tomado del libro "Mi primer escrituron" que apoya la serie de Rincón de Lecturas de la SEP.

EL DISCURSO DE TARZÁN

1.-Cuando Tarzán dice:

Tarzán agradecer a los monos que estar en el lugar en que estar
Tarzán

El gorila corrige:

2.-El día en que Tarzán estar hablando, Tarzán querer conmemorar con los que escuchar "El día del árbol".

El gorila corrige:

3.-El árbol ser el mejor amigo de los monos y Tarzán

El gorila corrige:

4.-El árbol dar sombra, casa y comida a los monos y a Tarzán

El gorila corrige:

5.-El árbol permite desplazarse por las ramas del árbol a los monos y a Tarzán

El gorila corrige:

6.-Gracias al árbol, los monos y Tarzán poder esconderse de los cazadores

El gorila corrige:

7.-Apetitosas bananas colgar de las ramas del árbol en el lugar en que estar los monos y Tarzán

El gorila corrige:

8.-Hermanos y hermanas, no dañar los árboles

El gorila corrige:

9.-Los árboles ser la fuente de vida y esperanza de los monos y Tarzán

El gorila corrige:

ESTRATEGIA 37	¡ TARJETAS DE FELICITACION !
TRABAJO INDIVIDUAL	
OBJETIVO:	
<ul style="list-style-type: none">■ Redactar individual o colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas■ Usar el vocabulario adecuado para situaciones específicas■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES:	
<ul style="list-style-type: none">■ Hoja de trabajo del Programa Power Point	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none">● El maestro pregunte a los alumnos si han recibido o dado alguna vez una tarjeta de felicitación a alguna persona a la que aprecian, ya sea por su comportamiento, por su cumpleaños, por sus estudios, por amistad, por amor, etc.● Piense a qué persona le agradaría elaborarle una tarjeta de felicitación por cualquier motivo● Prepare su hoja de trabajo de Power Point● Seleccione en Microsoft Clip Art Gallery (contenida en Power Point) el dibujo que más le agrade para la tarjeta que elaborará● La inserte en su hoja de trabajo● Modifique el tamaño de la ilustración que seleccionó● Escriba el nombre de la persona a quien dirigirá la tarjeta● Vaya al menú archivo y seleccione PREPARAR PÁGINA y seleccione posición de página horizontal● Mande imprimir su trabajo● Nuevamente inserte su hoja en la impresora, pero con la otra cara hacia arriba● Borre la ilustración y las palabras que había escrito y proceda a escribir un nuevo texto en el que le exprese sus sentimientos a la persona a quien está dirigiendo su trabajo● Corrija su trabajo y lo mande imprimir. (La hoja quedará impresa por ambas caras: por un lado el dibujo y por el otro el mensaje)● Coloree y decore su trabajo a su agrado● Lo muestre terminado a la clase	
NOTA:	
Este trabajo puede desarrollarse igualmente por equipos en caso de que desee abreviar tiempo. Puede manejarse intercambio de tarjetas dentro del propio grupo, si así lo desean los niños.	

ESTRATEGIA 38

¡ LA GRAN FIESTA !

TRABAJO COLECTIVO

OBJETIVO:

- Redactar colectivamente textos, considerando título, secuencia y relación entre ideas, con atención a la exposición de relaciones causales
- Usar el vocabulario adecuado para situaciones específicas
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Hoja de trabajo del Programa Word
- Hojas blancas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- El maestro haga imaginar a los alumnos que se aproxima una gran fiesta en la escuela y que ellos son los responsables de las invitaciones que deberán mandarse a los padres de familia
- Haga una pequeña lista de personas a las que desearía invitar a su fiesta
- Elabore un texto indicando el nombre de la persona a quien va dirigido el mensaje, cuál es el mensaje, qué habrá en la fiesta, cómo deben presentarse vestidos, el lugar y la hora, así como el nombre de quien manda la invitación
- Si lo desea, incluya una imagen de Microsoft Clip Art Gallery para decorar su trabajo
- Mande imprimir la primer hoja
- Borre el nombre del destinatario y escriba, en su lugar, el de la otra persona que desea invitar y que anotó en la lista arriba señalada. Deje el texto escrito como modelo de su invitación
- Prosiga de esta forma hasta haber concluido con su lista de invitados
- Intercambie invitaciones con los otros equipos
- Las pegue en su cuaderno

NOTA:

Puede sugerirse a los niños que utilicen un tipo de fuente diferente al de su texto para señalar el nombre del destinatario.

Los destinatarios pueden ser los propios compañeros de equipo u otros miembros de la clase, si así lo determinan los alumnos

ESTRATEGIA 39	<i>¡ DIRECTORIO DE AMIGOS !</i>
TRABAJO POR EQUIPOS	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none">■ Manejar tipos de texto informativos■ Entrevistar a personas vecinas para obtener información■ Revisar y autocorregir textos	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none">■ Hoja de trabajo del Programa Word	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none">● Pregunte el maestro si en sus casas tienen un directorio telefónico y para qué les sirve● Enumere algunas ventajas y servicios que le ofrece contar con un directorio telefónico● Pregunte a sus alumnos si desean elaborar un directorio con las direcciones, teléfonos y fecha de cumpleaños de sus mejores amigos● Prepare su hoja de trabajo en la computadora● Escriba en forma vertical, en la computadora, los siguientes datos:<ul style="list-style-type: none">◇ Nombre:◇ Dirección:◇ Teléfono:◇ Cumpleaños:◇ Acordarse de:● Vaya al menú EDICIÓN y presione el ratón en SELECCIONAR TODO● Presione nuevamente el ratón en el menú EDICIÓN y después en COPIAR● Presione nuevamente el ratón en el menú EDICIÓN y después en PEGAR● Repita la presión del mandato PEGAR de 5 a 8 veces, dependiendo de cuantos amigos desea incluir en su directorio● Regrese al inicio de su página de trabajo y entreviste a su primer compañero● Escriba los datos que le vaya proporcionando su entrevistado● Prosiga de la misma forma con otro compañero, y así sucesivamente hasta terminar su trabajo● Verifique que no haya errores y/o le falte algún dato● Mande imprimir su trabajo● Lo pegue en su cuaderno de trabajo	
NOTA: <p>En el renglón ACORDARSE DE..., los alumnos pueden escribir algún detalle de su amigo, por ejemplo: qué le gusta, qué no le agrada, quién es su cantante favorito, qué le agradaría que le regalaran, si ya les obsequió con algo, etc.</p> <p>Puede solicitarse a los niños que ordenen su directorio alfabéticamente</p>	

ESTRATEGIA FINAL:

¡ MI PRIMER PERIODIQUITO !

OBJETIVO:

- Fomentar la capacidad de diálogo y de expresión oral
- Fomentar la expresión escrita
- Reconocer la estructura de diversos tipos de texto: literarios, instructivos, informativos y periodísticos
- Ampliar su vocabulario
- Revisar y autocorregir textos

MATERIALES:

- Recortes de otras revistas para ilustrar trabajos (opcional)
- Trabajos elaborados por los niños en el taller
- Hoja de trabajo del Programa Word
- Hoja de trabajo del programa Power-Point
- Hoja de trabajo de Paintbrush

ACTIVIDADES:

- El maestro pregunte a sus alumnos si les gustaría que sus trabajos, ideas, cuentos y en fin, todos los textos que han ido elaborando fueran publicados y dados a conocer entre todos los alumnos de la escuela
- Proponga la elaboración de una revista o publicación elaborada por ellos mismos, auxiliándose de la computadora.
- El maestro exprese lo importante que sería que participaran con la presentación de sus trabajos alumnos de todo el plantel.
- Pasen los alumnos a cada salón a convocar a sus compañeros, explicándoles que se elaborará un periodiquito de nuestra escuela.
- Procedan los alumnos a seleccionar el tipo de marco que llevarán las hojas
- Impriman y corroboren que la selección es de su agrado
- Determinen el formato de la portada y procedan a elaborarlo
- Impriman y corroboren que la selección sea de su agrado
- Clasifiquen los trabajos presentados según el tipo de texto e información que contengan
- Seleccionen los trabajos que incluirá en la publicación
- El maestro auxilie a los alumnos a corregir redacción y ortografía de los trabajos presentados
- Los pasen en limpio en la computadora
- Manden a imprimir cada trabajo y verifiquen que hayan quedado correcto
- Peguen los trabajos en las hojas que ya tienen impreso el tipo de marco que previamente habían seleccionado
- Ilustren los trabajos y ponga títulos a las secciones

- Verifiquen que los textos e ilustraciones hayan quedado bien ubicados
- El maestro realice el tiraje del periodiquito elaborado
- Los alumnos pasen a vender la publicación a cada salón

NOTA:

La aplicación de esta estrategia es de 4 sesiones, de 60 minutos cada una de ellas. Probablemente, en una ocasión subsecuente este tiempo se pueda reducir. El maestro no debe desesperarse, debe permitir que los alumnos se organicen, determinen roles y funciones, etc. Su papel debe ser de promotor y de apoyo al trabajo que se está realizando.

Al respecto de esta estrategia final, es imprescindible hacer algunas consideraciones como anexo a lo antes escrito.

La importancia que representa este tipo de trabajo en la comunidad educativa es vital:

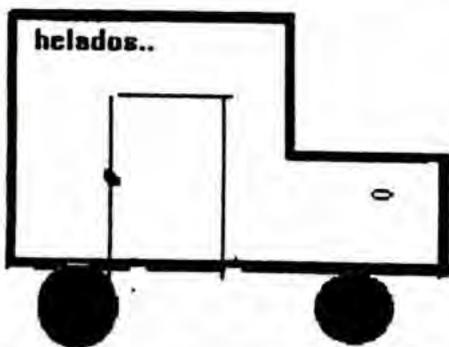
- 1.-El periódico escolar es un medio de comunicación escrito que puede tener muy diversas aplicaciones en la transmisión de mensajes y en la promoción de actividades culturales y sociales.
- 2.-En su elaboración participan tanto los alumnos que tienen a su cargo el periódico, como los niños y padres de familia que se convierten en el público lector y que pueden aportar ideas, opiniones, etc.
- 3.-Pueden presentarse desde uno a varios temas
- 4.-Los materiales con que se elabora son de bajo costo
- 5.-Causa gran impacto entre los propios alumnos el tener entre sus manos sus trabajos publicados
- 6.-Fomenta el hábito de la lectura al propiciar que los alumnos LEAN los textos contenidos en la publicación emitida.
- 7.-Consiste simplemente, como diría Elise Freinet, en DAR LA PALABRA AL NIÑO

A continuación, se anexan los dos periodiquitos elaborados por alumnos del grupo experimental. Del ejemplar No. 1 se hizo un tiraje de 120 juegos y del No. 2 de 140.

El costo de cada ejemplar era de \$0.90, pero eran vendidos a \$0.50 y el Taller de Computación puso el resto.



COLOREA Y DIVIERTETE ENCONTRANDO
LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS 2 DIBUJOS.



CLAUDIA MERCEDES RUIZ 6°"A"

MI PRIMER PERIODIQUITO



11-0455-068-09-x-027

TALLER DE COMPUTACIÓN



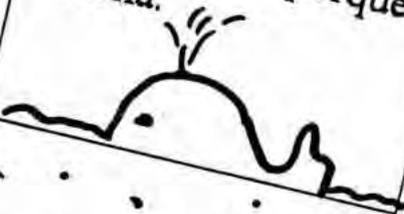
Divertido

¿CUAL ES EL COLMO DE UN TORO?



R=QUE LE PONGAN LOS CUERNOS.

¿Cuánto come una ballena? Nada porque va llena.



¿Cuál es el colmo de un panadero? Que su hija se llame Concha



¿Cuál es el colmo de un maestro? Que tenga burros y no los pueda montar.

40° A

Historias de ESPANTOS

Javier Castañeda Tenango y Jesús Y. Adame Velázquez
(Edad: 8 años)

En un lugar de Europa se cuenta que un señor estaba poseído por un ser salvado. Se dice que esta persona iba al panteón del pueblo e invocaba a los muertos.

Una noche el señor los despertó del sueño de la muerte, pero éstos se pusieron en su contra. El hombre, asustado, fue a esconderse a su casa. Las almas en pena lo persiguieron y nunca más se volvió a saber de él.



Lo que me Gusta a

Ana Iveth Guarneros Espinoza
(Edad: 8 años)

A mi me gustaría encontrar un gran cofre de tesoros y que al abrirlo tuviera: dinero, juguetes, chocolates, joyas, pulseras, cuadernos, lápices, computadoras, muchos zapatos, mapas, televisiones, estuches, trompos y muchas, muchas cosas más!
¿Y tú amiguito? ¡imagina que encuentras un gran cofre de tesoros! ¿Qué te gustaría encontrar dentro de él?

C
U
R
I
O
S



30A



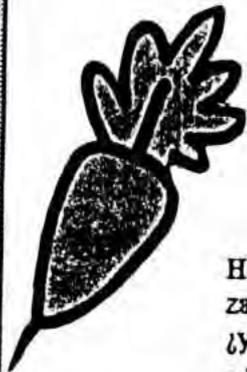
Adivina, adivinanza
 ¿Qué tiene el rey en la
 panza, igual que
 cualquier mendigo?
 ¡Lo sabes! Es el...

OMBLIGO



Por fuera es lisa
 y resbalosa, por
 dentro fresca y jugosa
 es la fruta más patriota
 pues es verde, blanca
 y roja.

La sandía



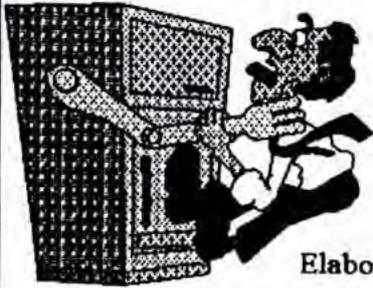
Hace unos meses sembré
 zanahorias en mi huerto
 ¿y qué crees que salieron?
 - ¡pues zanahorias!
 No, salieron unos conejos
 y se las comieron.

LO ESCRIBIERON JUAN FRANCISCO
 y CARLOS TINAJERO M. (5o. "A")

APRENDE A
 NO COMETER
 ERRORES
 PARA QUE
 SIEMPRE SEAS
 UN GANADOR

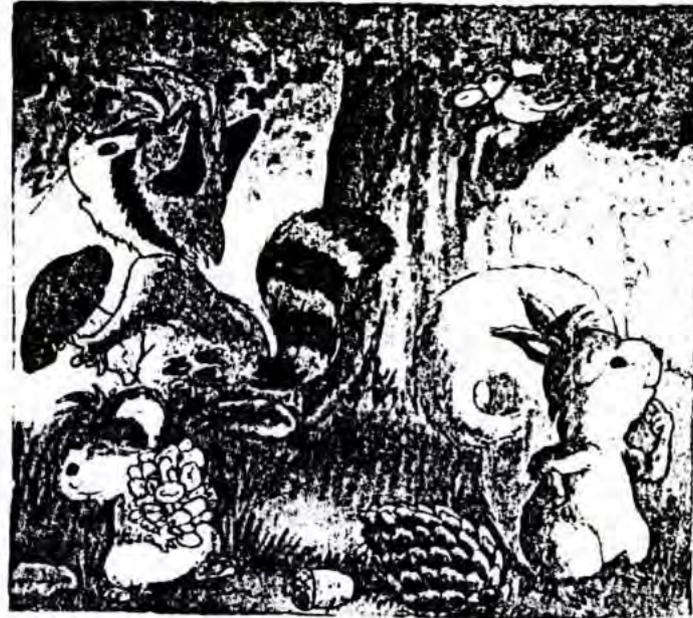


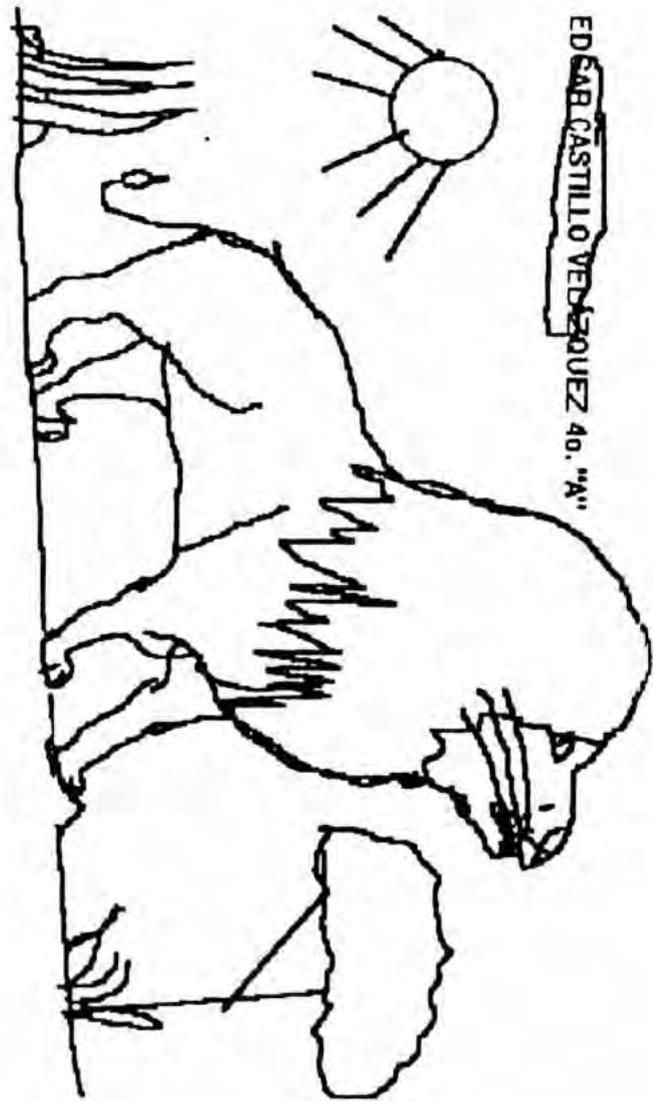
Los niños tienen derecho a ser tratados con respeto como está en el dibujo que se muestra a la derecha.



Elaborado por: José Miguel, Fernando
y Carlos de 6o. "A"

INVENTA UNA HISTORIA





EDSAB CASTILLO VERNIZQUEZ 40. "A"

El Gatito

Mónica Martínez A. y Víctor Hugo Hernández C.
(Edad: 11 años)

El gatito juega con su sombra y la trata de atrapar con sus garras. Al hacerlo destruye toda la casa.

Cuando toma su leche, siempre la tira toda y vuelve a jugar persiguiendo su propia sombra por todas partes.



Las vacaciones

Carlos Eduardo, Diego Fernando y Felipe Arturo,
amigos inseparables.

Había una vez un niño y una niña que vivían cerca de una playa. Al salir de la escuela les gustaba caminar por la arena, con su mochila azul.

El niño, llamado Felipe, tuvo que mudarse hacia las montañas verdosas, llevándose su bicicleta roja rodada y gastada con sus llantas achatadas.

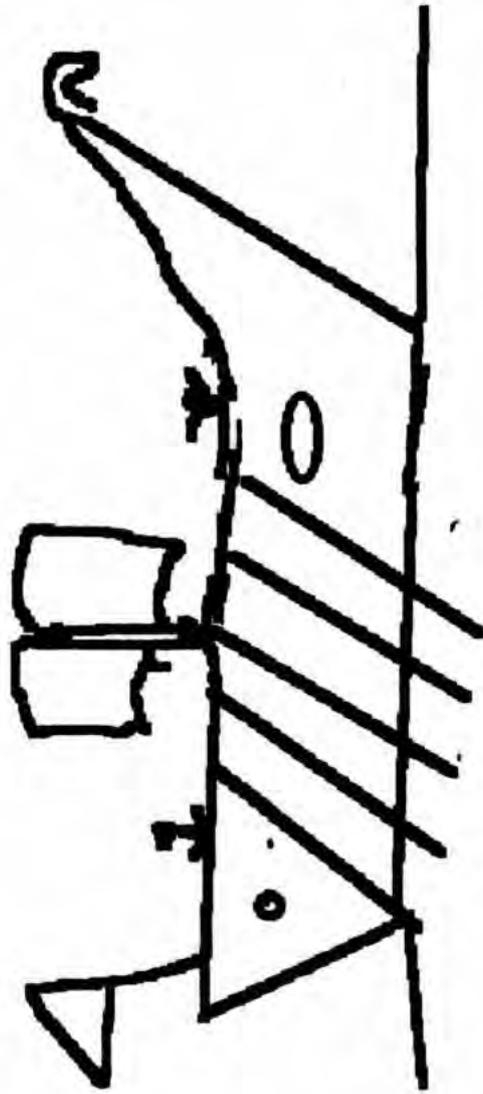
Cada año, en las vacaciones, Felipe iba a la playa y corría a buscar a su gran amiga Mónica.

Jugaban y jugaban y nunca se cansaban. ¡Era una gran amistad!



COLOREA EL DIBUJO

IRIS 4" "A"



MI PRIMER PERIODIQUITO

ESCUELA PRIMARIA



"OROZCO Y BERRA"

11-0455-068-09-x-027

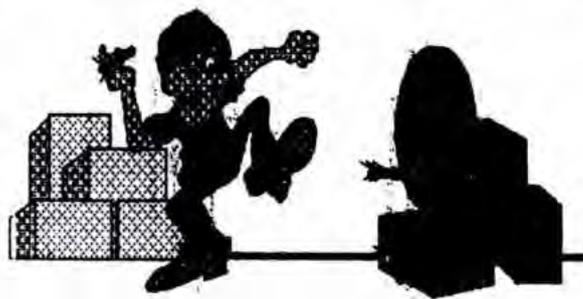
TALLER DE COMPUTACIÓN

CONSEJOS



Los niños tenemos derecho a un hogar, saludable,
impecable y generoso. CON AMOR, de
un padre y de una madre que nos den calor
GRACIAS PADRES

6^oA^o



LOS NIÑOS TENEMOS DERECHO AL JUEGO Y A LA
RECREACION

6^oA^o



LUPITA GOMEZ TAPIA,
SARA ELISA MITZ. GCM.



EL AMOR

LAS PALOMAS REPRESENTAN EL AMOR,
MIENTRAS EL SOL ILUMINA LAS NUBES.

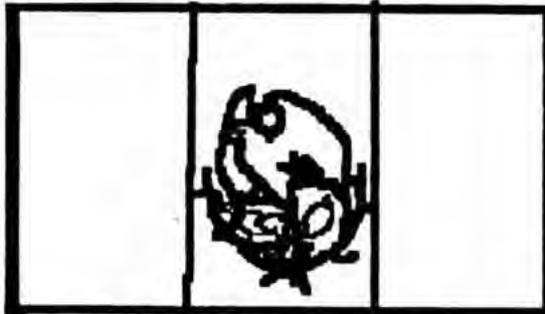
CUANDO TODO ES TAN PACÍFICO,
NUNCA EL AMOR SE NOS OLVIDA
Y A SU VEZ LAS AVES CANTAN
UN HIMNO A LA LIBERTAD.

EL SOL SEGUIRÁ ILUMINANDO
LAS NUBES SIN CÉSAR
Y EL AMOR POR SIEMPRE EXISTIRÁ.

*Yazmín Montoya Cervantes
12 años. So. "A"*



La bandera de Méxco significa: ESPERANZA, PUREZA,
SANGRE Y EL ESCUDO SIGNIFICA: LA FUERZA DE MÉXICO.
LA BANDERA DE MÉXICO ES MUY IMPORTANTE PARA EL P/



EDGAR CASTILLO VELAZQUEZ Y OSCAR LÓPEZ JIMÉNEZ
EDAD 10 AÑOS 4-A

UNE LOS PUNTOS Y COLOREA

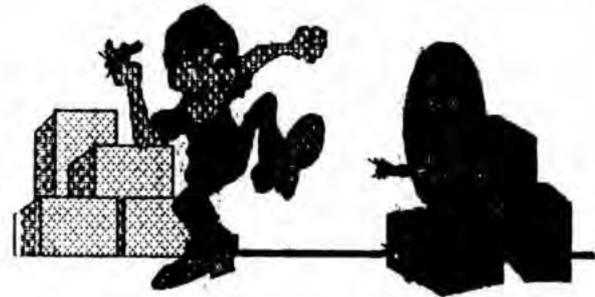


CONSEJOS



Los niños tenemos derecho a un hogar, saludable,
impecable y generoso. CON AMOR, de
un padre y de una madre que nos den calor
GRACIAS PADRES

6^oA^o



LOS NIÑOS TENEMOS DERECHO AL JUEGO Y A LA
RECREACION

6^oA^o



LUPTA GOMEZ TAPIA.
SARA ELISA MTZ. GCIA.



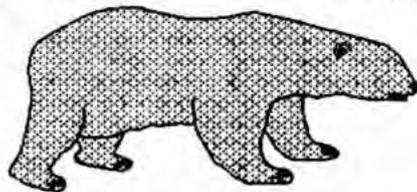


CONSEJOS



CUANDO UNA PERSONA PELEA PUEDE PERDER, A CAUSA DE SU MAL GENIO, HASTA LA VIDA MUCHOS DISCUTEN SOLO PORQUE ALGUNA PERSONA SE TROPEZÓ CON ELLOS, O PORQUE SE LE QUEDARON VIENDO. LA VIOLENCIA NO CONDUCE A NADA BUENO PARA NOSOTROS. APRENDAMOS A MANTENER LA CALMA

Juan Fco. Mendoza Islas (11 años)
5o. "A"



QUERIDOS AMIGOS..... QUIERO DECIRLES QUE TODOS DEBEMOS CUIDAR A LOS ANIMALES, ESPECIALMENTE A LOS QUE ESTÁN EN PELIGRO DE EXTINCIÓN Y QUE ACONSEJEM A TODOS SUS FAMILIARES DE CUIDARLOS Y PROTEGERLOS.

ANA LUNA GARCÍA (11 años) 5o. "A"



SI TU PAPÁ TIENE CARRO Y LO MANEJA, TIENE LA OBLIGACIÓN DE NO TOMAR, PARA QUE USTEDES NO SUFRAN NINGÚN ACCIDENTE



A PRENDER COMPUTACION ES MUY IMPORTANTE PARA EL FUTURO DE CADA UNO DE NOSOTROS, PORQUE ASI PODEMOS HACER CUALQUIER COSA QUE NOS PIDAN POR COMPUTADORA. ¡APRENDAN A UTILIZARLA!

elaborado por Sara Elisa Martínez Edad 9 años
4o. "A"

CANCIONERO

MI GUITARRA

Me gusta mi guitarra
 tocando el rock and roll,
 ahora soy famoso
 y todos me quieren,
 por eso yo
 no quiero dejar de cantar
 con mi guitarra,
 que famoso soy
 desde que me la regalaron
 mucho éxito tengo yo
 no la dejo de tocar,
 no la dejo de tocar,
 todo el día
 a todos les gusta oír mi canción
 y por eso se las dedico a ustedes
 amigos del rock and roll.

Compositoras: Mariel, Guadalupe
 y Berenice 4o. "A"



Soy un tigre feliz

¡ Soy feliz ! yo tengo mi guitarra
 ¡ Soy feliz ! me gustan las baladas.

Me gusta el rock and roll
 y lo bailo con humor
 ¡ Baila, baila !
 Si te gusta ¡ Baila, Baila !
 pero con sabor.

Un día desperté
 bailando el rock and roll
 mi hermana se enojó
 y no podía aguantar mi voz
 ¡ Quería cantaaaaaaaaaaaaaar !

Compositores: Edgar, Yara,
 Wendy y Josefina
 4o. "A"



Sopa de letras

D	O	L	S	K	M
I	C	O	K	G	S
L	I	R	T	A	A
A	R	O	U	S	C
C	R	N	M	O	S
O	O	O	X	T	O
O	Y	E	E	O	M
S	R	L	H	C	O
O	O	A	V	R	R
L	A	U	J	Y	R
I	L	R	T	A	E
K	U	P	S	V	P

PAJARO
 PERRO

LEÓN
 OSO

LORO
 MOSCA
 TORO

ELABORADO POR: CARLOS A. BENTEZ GAYTÁN
 FERNANDO I. ZAAVEDRA M.
 JOSÉ M. ZAVALA GONZALI

Capítulo 5

RESULTADOS Y EVALUACIÓN



"Cada vez que el alumno hace todo lo que puede, merece la máxima calificación, cualquiera que sea el resultado"

Célestin Freinet

CAPÍTULO V

5.1. RESULTADOS Y EVALUACIÓN

A partir de los resultados arrojados en la aplicación del examen de diagnóstico de noviembre de 1996, se anotó que los alumnos presentaron deficiencias básicamente en:

- ⇒ redacción (concordancia de género y número en sustantivos, adjetivos y verbos; descripción; creación de cuentos; narración de sucesos reales o imaginarios; aplicación de tiempos verbales)
- ⇒ ortografía (b, v, h, r, rr, y, ll, nv, mb; acentuación)
- ⇒ signos de puntuación (punto, punto y aparte, coma)
- ⇒ comprensión de la lectura
- ⇒ Signos de admiración y de interrogación

Procurando favorecer la disminución de estos problemas registrados al inicio de este proyecto, se prosiguió a diseñar y seleccionar estrategias de aprendizaje que ayudaran al alumno a superar estas dificultades.

En cada estrategia se especificaron claramente los objetivos que se pretendía alcanzar. A lo largo de su aplicación se fue tomando nota de como respondieron los alumnos a las actividades, los comentarios que emitieron y algunas observaciones generales.

Se aplicaron un total de 40 estrategias, 39 de ellas con una duración de una hora cada una y la actividad final en un tiempo de 4 sesiones, lo que abarcó un periodo de tiempo de noviembre de 1996 a junio de 1997.

A continuación se engloban los resultados obtenidos con las actividades propuestas y se ejemplifican algunas de ellas con los trabajos realizados por el grupo experimental durante la aplicación de tales estrategias.

Se podría determinar la efectividad de las estrategias en tres vertientes:

- ⇒ - de las que se obtuvieron excelentes resultados
- ⇒ - de las que se obtuvieron medianos resultados
- ⇒ - de las que no causaron impacto entre el grupo y el resultado fue mínimo o nulo.

5.1.1. DE LAS QUE SE OBTUVIERON EXCELENTES RESULTADOS

ESTRATEGIA 1	¡ JUGUEMOS BASTA !
ESTRATEGIA 2	¡ VAMOS A FORMAR PALABRAS !
ESTRATEGIA 6	¡ HISTORIAS DE PIRATAS !
ESTRATEGIA 7	¡ INTERPRETEMOS CANCIONES NAVIDEÑAS !
ESTRATEGIA 8	¡ CARTA A LOS REYES MAGOS !
ESTRATEGIA 9	¡ CONVIÉRTETE EN COMPOSITOR Y CANTANTE !
ESTRATEGIA 11	¡ INVENTEMOS HISTORIAS DE ESPANTOS !
ESTRATEGIA 12	¡ JUGUEMOS CON PERIÓDICO !
ESTRATEGIA 13	¡ DA SOLUCIONES !
ESTRATEGIA 14	¡ FORMULA ALGUNOS DESEOS !
ESTRATEGIA 15	¡ A UNIR SÍLABAS !
ESTRATEGIA 16	¡ RELATO DE AVENTURAS !
ESTRATEGIA 17	¡ AMIGOS POR CORRESPONDENCIA !
ESTRATEGIA 18	¡ LAS AVENTURAS DE CRAPUL !
ESTRATEGIA 19	¡ BASTA !
ESTRATEGIA 20	¡ QUÉ PASARÍA !
ESTRATEGIA 22	¡ SOBRES !
ESTRATEGIA 26	¡ EL ROBO MISTERIOSO !
ESTRATEGIA 27	¡ SOPA DE LETRAS !
ESTRATEGIA 28	¡ BAMBI !

ESTRATEGIA 30	¡ CUENTOS CON CARTAS !
ESTRATEGIA 31	¡ SIGAMOS INSTRUCCIONES !
ESTRATEGIA 32	¡ INVENTANDO HISTORIAS !
ESTRATEGIA 33	¡ CAMBIANDO BUENOS Y MALOS !
ESTRATEGIA 35	¡ ESCRIBIENDO NOTICIAS !
ESTRATEGIA 39	¡ DIRECTORIO DE AMIGOS !
ESTRATEGIA 40	¡ MI PRIMER PERIODIQUITO !

Suman un total de 26 actividades que equivalen un 65 % del total de estrategias diseñadas.

Cabe señalar que los alumnos manifestaron jamás haber realizado este tipo de actividades en su salón de clases a lo largo de su estancia en la escuela primaria. Lo novedoso de estos trabajos pudo ser factor que influyera en el agrado que llegaron a manifestar hacia el trabajo.

Aunado a lo anterior, los resultados positivos que se obtuvieron obedecen a que a través de ellas se manejaron aspectos tales como:

- EL JUEGO-TRABAJO
- LA CREATIVIDAD
- LA IMAGINACIÓN
- EXTERIORIZACIÓN DE SENTIMIENTOS
- LIBRE EXPRESIÓN
- TEXTO LIBRE

Cada uno de estos 26 ejercicios se mostraron a los alumnos como un juego, sin embargo, cada estrategia a su vez representaba un trabajo por realizar, no solo el que se origina por la organización del propio equipo, la discusión que en él se genera, la confrontación de pensamientos y situaciones, sino también el que provoca en sí la ejecución de la actividad.

A un mismo tiempo, por tanto, los alumnos del grupo suponían estar jugando aunque realmente estaban trabajando.

Actividades como los juegos de BASTA (ESTRATEGIA 1, 19)que son conocidos y manejados por ellos, así como los juegos de palabras (ESTRATEGIAS 2, 6, 15, 22) causaron enorme gusto.

Otro momento de gran riqueza pedagógica se generó al término de los trabajos, cuando cada equipo debía presentar lo realizado al resto de la clase. En múltiples ocasiones hubo discusión y desacuerdo entre las producciones llevadas a cabo por unos y otros. (Esta situación se presentó en 12 de las 26 estrategias de las que se hace mención en este momento).

Con la ESTRATEGIA 11, ¡ INVENTEMOS HISTORIAS DE ESPANTOS ! se marcó una pauta impresionante en el trabajo de texto libre de los alumnos. Se observó que este tipo de aventuras y cuentos fantásticos, llenos de cosas misteriosas y de personajes lúgubres, causó un impacto favorable en el grupo. Las producciones emanadas de esta estrategia presentaban escritos de hasta 40 renglones, coherencia entre ideas, diversidad de personajes, inicio, desarrollo y fin de la trama, aunado a un interés poco usual en los niños por leer sus cuentos y escuchar el de sus demás compañeros.

Debido a los resultados que se obtuvieron con este trabajo, se aplicó la estrategia con los alumnos de 3o. y 4o. año. Aquí tenemos algunos ejemplos:

Historias de Espantos

En un lugar de Europa se cuenta que un señor estaba poseído por un ser malvado. Se dice que esta persona iba al panteón del pueblo e invocaba a los muertos.

Una noche el señor los despertó del sueño de la muerte, pero éstos se pusieron en su contra. El hombre asustado fue a esconderse a su casa. Las almas en pena lo persiguieron y nunca más se volvió a saber de él.



Elaborado por Javier Castañeda (maestro y Jesús Y. Arévalo) edad 8 años.

EL YUMON

Un día en los grandes bosques de Inglaterra un científico loco construyó un laboratorio lejos de la ciudad.

Hizo un experimento macabro con un oso, un lobo, un águila y un león. Intentó crear un monstruo uniendo a los animales que había capturado.

El experimento falló y sin que el científico pudiera evitarlo, su creación se soltó, escapó y se escondió en el bosque.

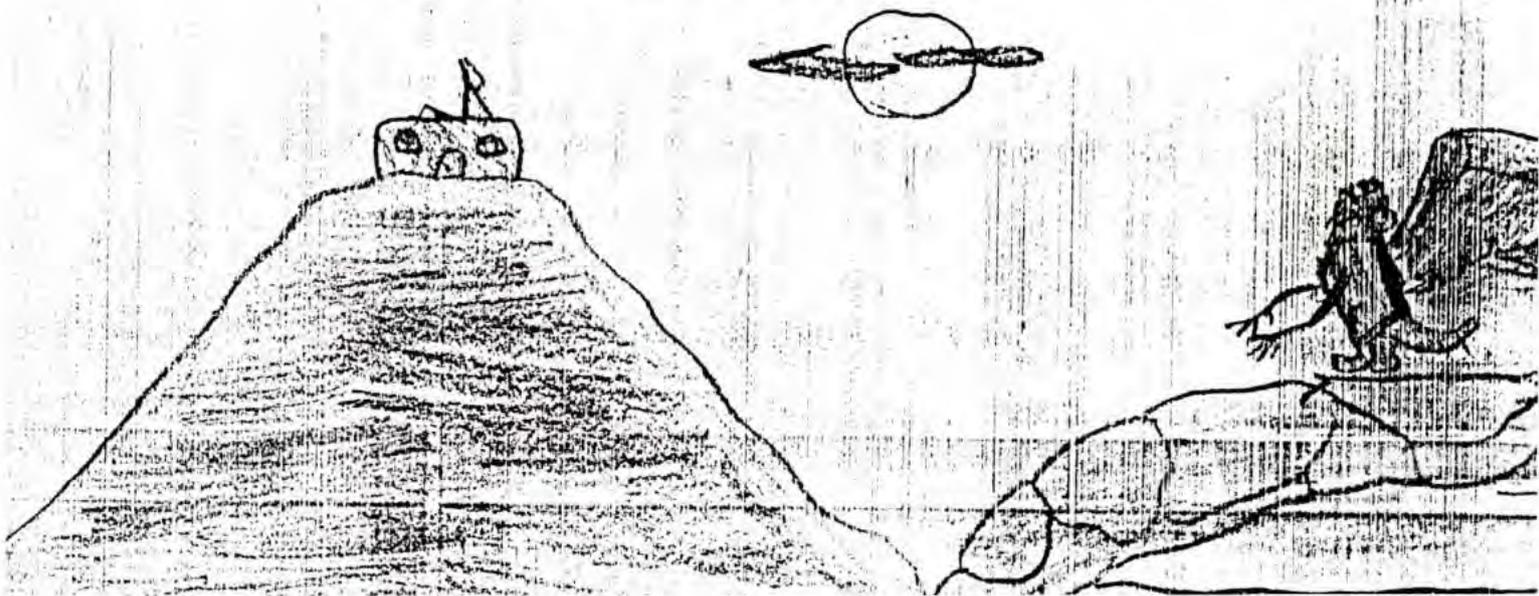
A partir de entonces la gente tenía miedo de salir de sus casas, ya que el monstruo al que llamaron Yumón hizo destrozos en el pueblo, devoraba todo lo que estaba a su paso. Mucha gente huyó hacia otros lugares.

El Yumón regresó al laboratorio y al ver a su creador se lo comió y el científico se convirtió en alimento del animal.

El pueblo encontró dormido al Yumón, los hombres más fuertes de la región lo golpearon, lo amarraron y lo aventaron al pantano del pueblo.

Dicen que cada año, cuando comienza la época de lluvia y la neblina se hace más espesa, el Yumón sale del pantano y empieza a aullar.

Cuento elaborado por Oscar López Jiménez y Edgar Castillo Velázquez
(Edad 10 años) Esc. Prim. OROZCO Y BERRA.



La ESTRATEGIA 17, referida a la elaboración de una carta tuvo un resultado en principio interesante y motivador para la clase, aunque posteriormente y como se comentará más adelante, no fue posible continuar con la correspondencia.

Por ejemplo, en la ESTRATEGIA 18 *¡ LAS AVENTURAS DE CRAPUL !* los jóvenes ofrecieron soluciones distintas al problema planteado:

INSTRUCCIONES PARA BAÑARSE

- 1.-Poner el tapón ala tina
- 2.-Abrir la llave
- 3.-Esperar a que se llene
- 4.-Probar la temperatura del agua
- 5.-Desvestirse
- 6.-Meter una pierna
- 7.-Meter la otra pierna
- 8.-Sentarse en el agua
- 9.-Enjabonarse por partes
- 10.-Enjuagarse por partes
- 11.-Terminar de enjuagarse
- 12.-Tomar una toalla
- 13.-Pararse
- 14.-Secarse con la toalla
- 15.-Sacar una pierna de la tina
- 16.-Sacar la otra
- 17.-Envolverse en la toalla
- 18.-Retirar el tapón de la tina

Elaborado por **Arturo Ruiz López**
Rivera López Joel
Olivia García A.

INSTRUCCIONES PARA BAÑARSE

- 1.-Poner el tapón a la tina
- 2.-Abrir la llave
- 3.-Esperar a que se llene
- 4.-Desvestirse
- 5.-Probar la temperatura del agua
- 6.-Meter una pierna
- 7.-Meter la otra pierna
- 8.-Sentarse en el agua
- 9.-Enjabonarse por partes
- 10.-Enjuagarse por partes
- 11.-Terminar de enjuagarse
- 12.-Pararse
- 13.-Sacar una pierna
- 14.-Sacar la otra
- 15.-Tomar una toalla
- 16.-Secarse por partes
- 17.-Sacar el tapón de la tina
- 18.-Envolverse en la toalla

Elaborado por: **Diego Olguin Spiritu**
Alain Montecillo Méndez

En el ejercicio No. 20 ¿ QUÉ PASARÍA ? la creatividad y originalidad que presentaron los alumnos ante las 10 preguntas planteadas fue de buen nivel. (Ver pp. 115-116).

- 1.-No habría tiendas, fábricas de bimbo, wonder, marinela y sonris.
- 2.-Seríamos libres de hacer lo que quisiéramos y también cumplir con los estudios. Pero también todo mundo estaría callado porque nadie se hablaría.
- 3.-Se estarían asando, aparte de que haría mucho calor sería horrible ver a los zopilotes por doquier para comer lo que encuentren, sean humanos u otras cosas, etc.
- 4.-Todos pareceríamos víboras arrastrándonos
- 5.-En un determinado tiempo ya no habría niños y poco a poco se acabaría el mundo
- 6.-Todos moriríamos ahogados o nos convertiríamos en peces o en algo así y a cada rato saldríamos a tomar oxígeno.
- 7.-Todos estuviéramos preguntando ¿qué dice aquí ? ¿ Cómo se escribe esto ? y nadie nos podría contestar
- 8.-Para un tiempo habría una gran población
- 9.-Casi todos podríamos volar cuando diéramos un salto y andaríamos en el aire.
- 10.-No podríamos hacer nada y estaríamos todo el tiempo con las manos quietas

Elaborado por: Víctor Hugo Caballero H.

Victor Manuel Zavala Gonzali

- 1.-Pues por un lado sería bueno, así podríamos jugar más y por otro, los comerciantes no podrían tener dinero
 - 2.-Pues no sería igual sin el cariño de mis seres queridos
 - 3.-Pues no podríamos vivir con el calor
 - 4.-Pues no podríamos comer, ni bañarnos, ni salir a jugar, no podríamos estar sentados
 - 5.-Pues no podríamos tener hijos
 - 6.-Seríamos peces
 - 7.-No seríamos nadie en la vida
 - 8.-Pues seríamos viejitos, viejitos.
 - 9.-Pues volaríamos en la Tierra
 - 10.-Pues tampoco podríamos hacer nada, no podríamos comer ni escribir.
- Elaborado por: Arturo y Carlos Eduardo.

En las siguientes hojas se muestran algunas producciones del grupo experimental en las que puede observarse la originalidad en las ideas, la sencillez del lenguaje, una mejoría en la redacción y ortografía (aún habiendo contado con la ayuda de la maestra del taller) así como un gusto por escribir.

Freinet solía decir que cada vez que el alumno hace todo lo que puede, merece la máxima calificación, cualquiera que sea el resultado. En el taller de computación no puede haber excepción ante tal máxima, sin embargo es prudente tener cuidado y observar detenidamente el desempeño de cada alumno.

Hacer esta aclaración es prudente, en relación a que los trabajos que se presentan en las hojas siguientes pudiesen parecer a simple vista redacciones carentes de interés, demasiado escuetas o sencillas, o como se dice comúnmente 'sin chiste', pero son el producto de un esfuerzo, de un trabajo desarrollado por niños.

EL VOLCAN QUE HIZO ERUPCION

Era un volcan que nunca habia hecho erupcion pero habia un pueblo avajo era muy bonito tenia flores casas pasto era muy bonito jugaban niños.

Un día el pueblo estaba de fiesta cuando algo se oyo todos se asustaron pero era un coete.

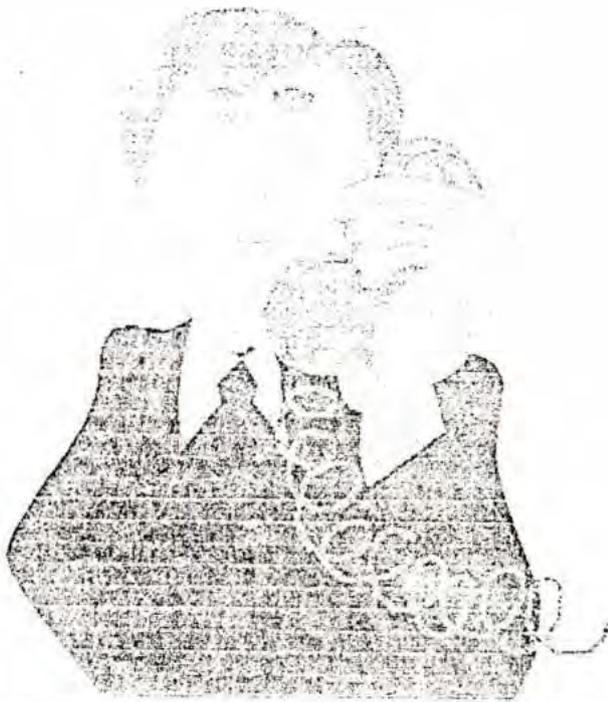
Todos bolvieron ala fiesta.

Otro día isieron otra fiesta todo estaba muy pero muy divertido cuando se oyo otra vez un rruido pensaron que era otro coete.

Pero era el volcan y un niño les fué a desir que era el volcan pero no le creyeron por que nuca abia hecho erupsion.

Un señor les fué a desir que si era sierto y todo el pueblo grito y corrio por todo el pueblo y desde entonses le llaman popocateptl.

julio César, juana y mónica.
11 (A) 10(A) 11(A)



Mi papá me había para vernos en feria de
Charalpa, a la 1:30pm cuando salieramos de la
ciudad.

Pa. - me nos divertiramos los cinco, y aparte nos
entretuvimos y fuimos a los juegos.

Pa. - me me acordé de la saluaja que hice y
me acordé.

777.

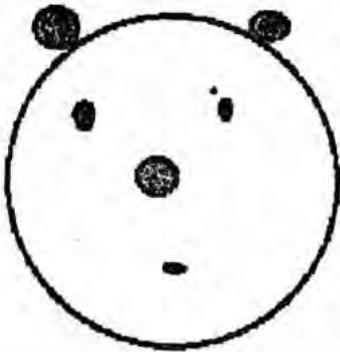


LA VIOLENCIA NO RESUELVE NADA, SOLO
NOS OCASIONA QUE NOS LASTIMEMOS
A NOSOTROS MISMOS.

¡DI NO A LA VIOLENCIA!

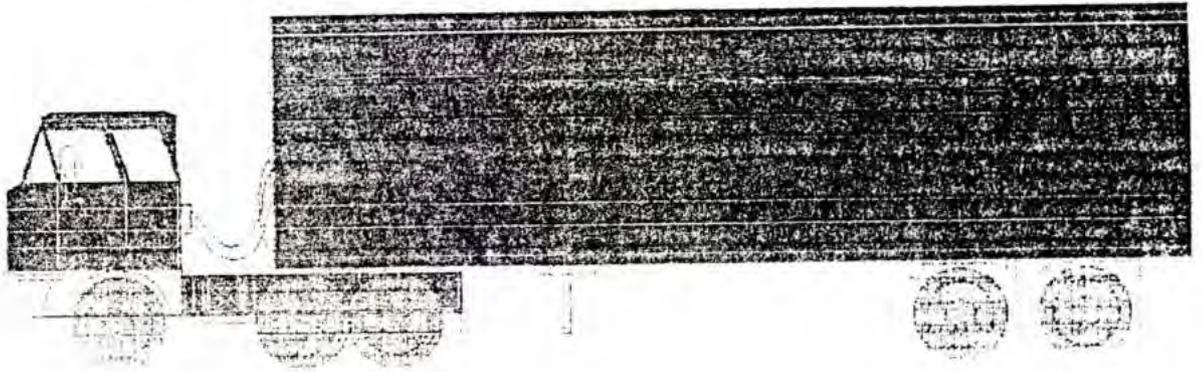
ELABORADO POR VÍCTOR MANUEL ZAVALA GONZALÍ (11 AÑOS)
ESC. PRIM. OROZCO Y BERRA

17 - Junio - 1987



Había una vez un osito que estaba perdido y mamá lloraba mientras el osito puso una cara de espantado.

Y su mamá le grito pepito y el osito grito aquí estoy mami y los dos estaban muy contentos.

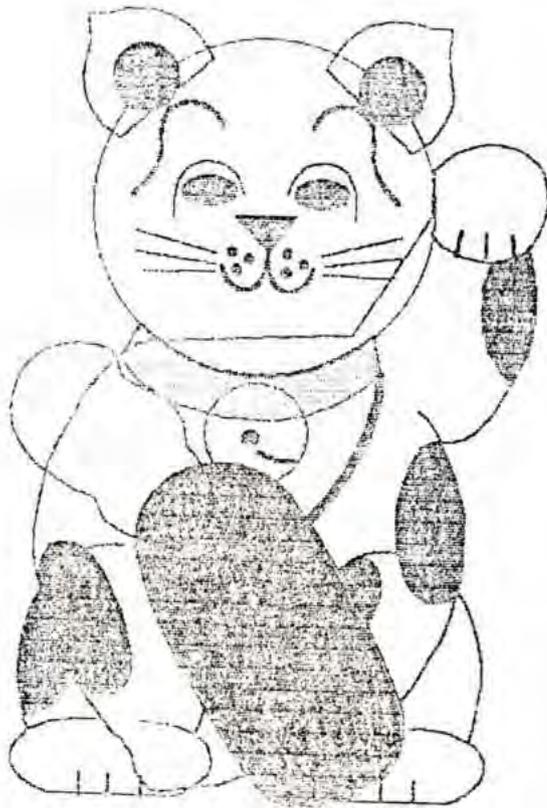


TRAILER:

TIPO, CHATO SPORT MARCA KENWORT KENMEX
CONDUCTORES VICTOR Y DIEGO ESCUDERIA FERRARI
TRANSPORTA:
FERRARI 40 CONVERTIBLE Y NORMAL.

LOS LLEVAMOS A LAS CARRERAS.
NOS FAGAN MUY BIEN.

México D.F. 21 de febrero del 1997



El gatito juega con su sombra
y lo trata de atacar con sus
garras y destroza toda la casa.
Cuando toma su leche la tira
toda, y siempre juega a tratar de
agarrar su sombra. fin.

Victor y Mónica.

Debido al gran entusiasmo que se empezó a mostrar por el trabajo que se estaba realizando, se pensó en buscar un medio de difusión masivo que tuviera apertura hacia trabajos de los niños, de costo accesible y que promoviera en los pequeños el deseo tenaz de expresarse, de comunicarse a través de diversos tipos de texto.

Se encontró en la revista semanal "TIEMPO LIBRE" este espacio dedicado a los niños y jovencitos, con apertura a la publicación de trabajos enviados por los propios pequeños, sin costos ni condicionamiento de ningún tipo.

Esta sección infantil llamada "EL ROPERO DE LA ABUELA" aparte de brindar un espacio para los trabajos de nuestros alumnos, promovió aún más el gusto por escribir. Se observa así que en esta revista se pretende conceder importancia a los infantes a través de la publicación de sus escritos, dibujos, etc. Nuevamente habremos de mencionar la frase de Elise Freinet (esposa del Profr. Freinet): debemos DAR LA PALABRA AL NIÑO.

Los padres de familia se vieron muy complacidos con las 4 publicaciones en que aparecieron publicados los escritos de los alumnos. En cada ocasión se colocó un letrero con las fotocopias de las producciones de los niños para que la comunidad educativa tuviera conocimiento de este hecho.

En las hojas que prosiguen se presentan los trabajos publicados. Precisa aclarar que éstos corresponden a alumnos de 2°. A 5°. Grado ya que se consideró oportuno dar realce al trabajo elaborado por todos y cada uno de los niños del plantel aunque, claro está, se inclinó más por los escritos del grupo experimental. También aparece el diploma recibido por nuestra participación en el evento "Memoria de una experiencia docente" con el tema de la computadora en el aula, del cual se hace mención en el Capítulo I.

Gracias a todos los amigos que han enviado sus cuentos para que se publiquen en El Ropero, hemos abierto el espacio de los cuentos: **El Cuenta-Cuentos**.

Para la inauguración, tenemos los cuentos que nos enviaron los niños de la Escuela Primaria "Orozco y Berra" por medio de la profesora Ma. del Rosario Reyes Caballero. ¡Muchas gracias a todos ellos!



de El Ropero de la Abuela

HISTORIAS DE ESPANTOS

Javier Castañeda Tenango y Jesús Y. Adame Velázquez
(Edad: 8 años)

En un lugar de Europa se cuenta que un señor estaba poseído por un ser malvado. Se dice que esta persona iba al panteón del pueblo e invocaba a los muertos.

Una noche el señor los despertó del sueño de la muerte, pero éstos se pusieron en su contra. El hombre, asustado, fue a esconderse a su casa. Las almas en pena lo persiguieron y nunca más se volvió a saber de él.



LA VACA PIMPÓN

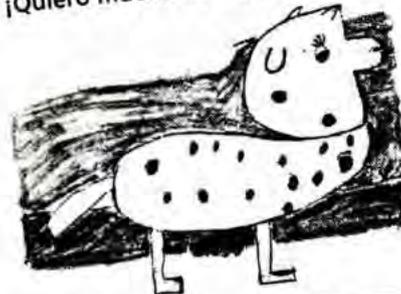
Creación colectiva, realizada por alumnos de 2º "A"
de la Escuela Primaria "Orozco y Berra".
(Edad promedio: 8 años)

Yo tengo una bonita vaca en mi rancho. Es blanca con manchas negras y por eso le dicen también la vaca "pinta". Cuando la acaricio dice: ¡muuuuuu!

De la vaca obtenemos leche, carne, piel y con sus cuernos se hacen diversas figuras.

A los hijos de la vaca se les llama becerros. Mi vaca Pimpón tiene un becerrito llamado Gigo.

¡Quiero mucho a Pimpón!

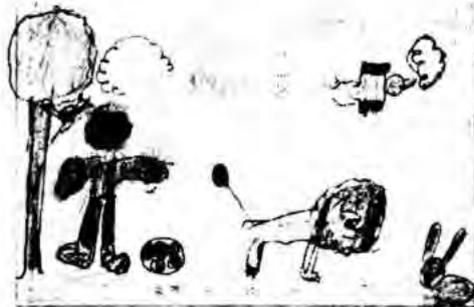


UN PASEO POR EL BOSQUE

Juan Francisco Moreno Salazar
(Edad: 10 años)

Un día fui con mi tío al bosque y vimos muchos animales como conejos, pájaros, patos, ardillas, caballos y leones.

Me gustó mucho el paseo porque estuve jugando con unos niños futbol y después nos fuimos a nuestras casas felices y contentos.



Tú también puedes enviarnos tus cuentos y dibujos.
¿Qué onda, te animas?

El Gatito

Mónica Martínez A. y Víctor Hugo Hernández C.
(Edad: 11 años)

El gatito juega con su sombra y la trata de atrapar con sus garras. Al hacerlo destroza toda la casa.

Cuando toma su leche, siempre la tira toda y vuelve a jugar persiguiendo su propia sombra por todas partes.



Las vacaciones

Carlos Eduardo, Diego Fernando y Felipe Arturo,
amigos inseparables.

Había una vez un niño y una niña que vivían cerca de una playa. Al salir de la escuela les gustaba caminar por la arena, con su mochila azul.

El niño, llamado Felipe, tuvo que mudarse hacia las montañas verdes, llevándose su bicicleta roja rodada y gastada con sus llantas achatadas.

Cada año, en las vacaciones, Felipe iba a la playa y corría a buscar a su gran amiga Mónica.

Jugaban y jugaban y nunca se cansaban. ¡Era una gran amistad!



Lo que me Gustaría

Ana Iveth Guarneros Espinoza
(Edad: 8 años)

A mi me gustaría encontrar un gran cofre de tesoros y que al abrirlo tuviera: ¡dinero, juguetes, chocolates, joyas, pulseras, cuadernos, lápices, computadoras, muchos zapatos, mapas, televisiones, estuches, trompos y muchas, muchas cosas más!

¿Y tú amiguito? ¡Imagina que encuentras un gran cofre de tesoros!
¿Qué te gustaría encontrar dentro de él?



Los amigos de El Ropero de la Abuela

¿Qué esperas? Mándanos ya tus dibujos, chistes, cuentos, recetas, experimentos, cumpleaños. Todo cabe en El Ropero. Y si no lo creés, haz la prueba. Escríbenos a:

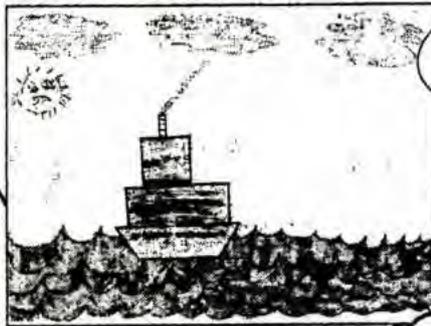
EL ROPERO DE LA ABUELA • HOLBEIN 75 BIS •
NOCHEBUENA MIXCOAC • MÉXICO 03720 D.F.

¿Ya eres del Club? Es muy fácil.
Manda: 1 foto tamaño infantil,
nombre, dirección,
fecha de cumpleaños, edad.

SOLUCIONES
DEL NUMERO ANTERIOR
FLORES PARA MAMA.

abuelo ab **ROPERO**

Galera



Tan fácil que es, están a tu lado y no las ves.



Arlette Sálazar Mejía nos mandó este dibujo del mar y una adivinanza.
¡Están muy padres! Muchas gracias.

¡Guauuuu! Ahora sí tenemos que felicitar a muchos amigos de El Ropero por su cumpleaños. Por favor denle un fuerte abrazo el día 8 a

XAVIER AUGUSTO MORÁN BLANCO

y a nuestro amiguito

EDUARDO AMAYA ENDERLE.

El día 9 el festejado será

OSVALDO DANIEL GAONA ARAUZ

y le enviamos los mejores deseos, igual que a

ARMANDO FARÍAS

quién un día después, o sea el 10, estará festejando con sus amigos y seres queridos.

Por último, el día 12 estamos muy de fiesta porque tres de nuestros amigos estarán celebrando su cumpleaños:

EMANUEL GUADARRAMA FARFÁN

VANDER YANEL BUSTOS BONILLA

JOSÉ DE JESÚS HERNÁNDEZ GARCÍA

¡¡Felicidades a todos!! Esperamos de todo corazón que se la pasen increíble. Y no olviden que si quieren compartir con todos nosotros su fiesta de cumpleaños, con gusto recibiremos sus fotos para publicarlas.



Coستا Cuentos

El Ropero de la Abuela

Nuestros amigos Oscar López Jiménez y Edgar Castillo Velázquez (10 años) de la Escuela Primaria "Orozco y Berra" nos envían este tenebroso cuento:

EL YUMÓN

Un día en los grandes bosques de Inglaterra un científico loco construyó un laboratorio lejos de la ciudad.

Hizo un experimento macabro con un oso, un lobo, un águila y un león. Intentó crear un monstruo uniendo a los animales que había capturado.

El experimento falló y, sin que el científico pudiera evitarlo, su creación se soltó, escapó y se escondió en el bosque.

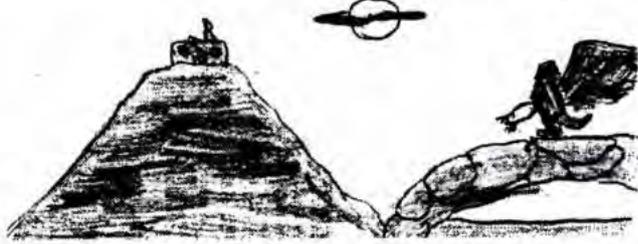
A partir de entonces la gente tenía miedo de salir de sus casas, ya que el monstruo, al que llamaron Yumón, hizo destrozos en el pueblo y se

devoraba todo lo que estaba a su paso. Mucha gente huyó lejos hacia otros lugares.

El Yumón regresó al laboratorio y al ver a su creador se lo comió y el científico se convirtió en alimento del animal.

El pueblo encontró dormido al Yumón, los hombres más fuertes de la región los golpearon, lo amarraron y lo aventaron al pantano del pueblo.

Dicen que cada año, cuando llega la época de lluvia y la neblina se hace más espesa, el Yumón sale del pantano y comienza a aullar.



Estamos esperando tus aventuras. El último día para entregar es el 20 de junio. ¡Apúrate! y gánate un premio nada más imaginando.

¡ESCRIBENOS!

EL ROPERO DE LA ABUELA
HOLBEIN 75 BIS • NOCHEBUENA MIXCOAC
MÉXICO 03720 D.F.



SOPA de ALIMENTOS

Joel Rivera López y Julio César Soulé Galván (10 años) de la Escuela Primaria "Orozco y Berra" nos envían esta deliciosa sopa. Encuentra los 11 alimentos que están escondidos y prepárate a saborear este riquísimo juego.

T O S T A D A P E W Q A A
 A Y P O L L O E R W S A X
 C Q C X P A Y R O F D S F
 O T A C S A L A R R O Z Y
 G E L A T I N A J D E T H
 S O V E U H F R I J O L E
 S O Y P F S P L A T A N O
 M A N Z A N A Y F D R A Y
 A E Y O U Y E Q Q W Z V B



¡Guauu! Feliciten en su día a nuestros amigos que cumplen un año más.

DIA	AÑOS QUE CUMPLE
22	CYNTHIA IVETH PACAB MIRANDA 12
25	HUGO GALILEO GARCÍA RAMÍREZ 12
26	ABRAHAM LAHERA BETACOURT 9
28	JORGE EDUARDO ORTIZ MOORE 10



A nuestra amiga Verónica Hernández Paredes: Te ganaste el libro de "Huellas y Rayitas", pero no te lo podemos enviar porque tenemos mal tus datos. Por favor comunícate lo antes posible con Paty al 611-3005.



Nuestra amiga Sandra Paola Rodríguez Vilchis (10 años) nos mandó este cuento de un perrito nada tonto.

EL PERRITO VIAJERO



Era una vez un perrito llamado Buni, era un perrito blanco esponjado, con ojos azules. El perrito vivía en una casa blanca con azul. Su dueña se llamaba Sara y quería mucho a su perrito Buni. Jugaban los dos muy bonito, pero ellos eran pobres y no tenían para darle de comer a Buni. El perrito se escapó porque tenía hambre y fue a buscar dueños que le dieran de comer, pero le pegaban mucho. El quería que le dieran de comer y lo acariciaran. Entonces fue con su dueña Sara para que lo acariciara y cuando tenía hambre iba con sus otros dueños y se convirtió en el perrito viajero.

PIENSA...

Víctor Manuel Zavala Gonzalí (11 años) de la Escuela Primaria "Orozco y Berra" nos manda este dibujo con una reflexión muy importante que todos debemos hacernos:

LA VIOLENCIA NO RESUELVE NADA. SÓLO OCASIONA QUE NOS LASTIMEMOS A NOSOTROS MISMOS. ¡IDI NO A LA VIOLENCIA!



Tú ¿qué opinas? Mándanos lo que piensas acerca de esto.

¡ESCRIBENOS!

EL ROPERO DE LA ABUELA
 HOLBEIN 75 BIS • NOCHEBUENA MIXCOAC
 MÉXICO 03720 D.F.

¿Te imaginas a la Abuelita de El Ropero?

Tú qué crees: alta, chaparra, gorda, flaca, güera, morena, con canas...mándanos un dibujo de cómo te la imaginas.



Estaremos esperándolo para hacer la "Galería Especial del Retrato de la Abuelita" que aparecerá en la edición No. 905 de Tiempo Libre. Ese día pondremos a votación los retratos y quien tenga más votos ganará este libro que incluye un reloj de pulsera.



Así que apúrate y manda tu retrato antes del 28 de agosto.

¡Impresionante! Los niños de la Escuela Primaria "Orozco y Berra" sí que son creativos. Por ejemplo, aquí tenemos el cuento que nos mandaron Yazmín Montoya Cervantes y Ma. Guadalupe Muñoz R. (11 años). A ver qué les parece.



UN DÍA EN EL ZOOLOGICO

Un día toda mi familia y yo fuimos al zoológico. Ibamos muy contentos en el coche. Al llegar a ese lugar comenzamos a visitar las jaulas de los animales. Lo primero que vimos fue un zorro plateado que estaba comiendo. Seguimos caminando y encontramos una señora vendiendo aguas. A todos nos compraron una. La mía era de tamarindo, estaba muy fría. Después fuimos a la jaula de los changos, leones, jirafas, serpientes y cocodrilos. Mi papá compró comidas y algunas otras cosas. Cuando llegamos a un puesto de rosas mi mamá quiso un ramo y mi papá se lo compró. Eran rosas hermosas color mamey muy claro, y mi mamá se puso muy alegre con las flores.

De pronto comenzaron a caer enormes gotas de agua, el cielo se nubló y empezó a llover con gran fuerza. Corrimos a refugiamos de la lluvia, pero todos nos mojamos. Logramos llegar al carro y regresamos a casa. Aunque me enfermé de gripa, para mí fue un día muy alegre y divertido.

Nos han llegado noticias padrísimas de dos lugares en donde puedes contar, imaginar y escribir

TODO LO QUE SE TE OCURRA

suenas interesante ¿no? te los pasamos al costo:



LAGARTIJAS LITERARIAS

¿Has oído acerca de los lagarticuentos, poemartijas y chismarajos? Entérate de estas y otras sabandijas en el taller de Lagartijas Literarias. Si tienes entre 7 y 12 años te esperan todos los martes de 16:00 a 18:00 hrs. en el Museo de Arte Carrillo Gil (Av. Revolución No.1608, San Angel). Si necesitas más información o quieres inscribirte, sólo llama al 550-1254, ext.120.

Animarse!
seguro te
divertirás
MUCHÍSIMO

LOS PRIMEROS 10 NIÑOS
QUE SE INSCRIBAN Y
PRESENTEN ESTA REVISTA
TENDRÁN
EL 50% DE DESCUENTO
(PARA EL TALLER
PALABRA DE DUENDE)



Palabra de Duende

¿Te gustaría participar en un grupo de Duendes? En este taller puedes contar poemas, cuentos, chismes, mentiras y patrañas de lujo. Si quieres entrarle sólo debes tener de 7 a 12 años e ir a la Casa Jaime Sabines (Av. Revolución No.1747, San Angel) los miércoles de 16:00 a 18:00 hrs. El taller de 12 meses cuesta \$400.00. Si quieres más información, llama al 550-8014.

La Secretaría de Educación Pública

SEP

a través de la

Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal

Otorga el presente

Diploma

Al Profr. (a): MA. DEL ROSARIO REYES CABALLERO

Por su participación en el Encuentro "Memoria de una Experiencia Docente"



Benjamín González Ricarte

Subsecretario

Abril de 1997

**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
ESCUELA PRIMARIA
11-0455-068-09-X-027**

OTORGA EL PRESENTE:

RECONOCIMIENTO

A LA PROFRA. MARIA DEL ROSARIO REYES CABALLERO

Por su entusiasmo y dedicación en el Taller de Computación ya que nuestros alumnos en un futuro tendrán las herramientas necesarias para desarrollarse adecuadamente en su época, gracias a las bases que usted les proporcionó.

Miguel Hidalgo, D.F., a 10 de julio de 1997.

Directora de la escuela


SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
ESCUELA PRIMARIA
ORDEN Y SERVICIO
11-0455-068-09-X-027
09DF1997

Ma. Guadalupe Miranda Martínez
Profra. Ma. Guadalupe Miranda Martínez

Con el mayor interés de favorecer el trabajo que se había venido sosteniendo en el taller de computación se implementó la elaboración de un periódico escolar. (Recordemos que este tipo de trabajo es de suma importancia en las técnicas Freinet). Para tal efecto se diseñó la ESTRATEGIA 40.

A diferencia del uso que le daba Freinet, en nuestro taller aún no hemos analizado la posibilidad de mantener un intercambio de nuestro material con otras escuelas o de difundirlo con mayor amplitud en otras zonas escolares. Esto no significa que no confiemos en nuestro material, sino que por razones de organización y administración resultaría complicado.

Como se hizo mención en el Capítulo IV, en la estrategia última, se lograron elaborar 2 periodiquitos, del primero de ellos se vendió un tiraje de 120 ejemplares, y del segundo de 140.

En ellos se incluyeron trabajos de alumnos de otros grados. La ardilla, símbolo de nuestra escuela, fue elaborada en el programa PAINTBRUSH por un alumno de 4º. Grado y esta presente en la portada de la publicación.

Aún falta anexarle diversos detalles en la presentación, pero poco a poco se intentará eliminar las fallas existentes.

Puede concluirse diciendo que la estrategia 40 representa la culminación de un trabajo de poco más de 6 meses, que aún siendo sencilla, es para los alumnos del taller de computación motivo de grata satisfacción. (Ver pp. 14149-154)

Aunque no se tenía contemplada como una estrategia más, en el mes de abril el Canal 22 lanzó una convocatoria para niños de 7 a 13 años de edad, con el lema *Realiza tu propio programa de televisión*. La participación consistía en que los niños, de manera individual o por equipos presentaran un escrito de mínimo una y máximo 3 cuartillas conteniendo una historia de cualquier género inventada por ellos.

Todos los participantes, ganadores o no, recibirían un diploma de participación así como una dotación de material didáctico. Los ganadores tendrían la oportunidad de ver, producido en televisión, actuado, representado su cuento o historia, además de su diploma, un videocassette con su cuento actuado y la oportunidad de asistir al Canal 22 para ser entrevistados.

El número de nuestros alumnos que atendieron a la convocatoria fue de 39, presentando escritos en forma individual o por equipos. Ninguno de ellos fue incluido entre los 7 ganadores, pero aún así se sintieron felices cuando fueron requeridos por los directivos de dicho canal para entregarles su reconocimiento. De los alumnos participantes 9 de ellos pertenecían al grupo experimental, participaron en equipos de 3 miembros cada una, con un total de 3 producciones.

Acciones como esta lograron establecer un verdadero gusto hacia la comunicación escrita, e implícitamente la promoción de la lectura al convertirse, valga la redundancia, en lectores activos de sus propios trabajos y de los elaborados por sus demás compañeros.

En este momento conviene rescatar que como maestros, al ver la actitud positiva que se ha venido generando hacia los trabajos del taller de cómputo, no se puede menos que reconocer que Freinet sigue tan vigente como antaño, que el hecho de favorecer en los niños la comunicación escrita a través del texto libre es la mejor forma de promover en ellos el hábito de la lectura y de la comunicación, expresión y exteriorización de sus pensamientos, es en suma DAR LA PALABRA AL NIÑO.

Se presentan a continuación 2 trabajos que participaron en este concurso. Los títulos son: *El planeta Mausechyse* y *La Guerra de Mercurio*.

En las hojas subsecuentes se presentan copias fotostáticas de algunos de los diplomas que fueron recibidos por nuestros alumnos.



Televisión Metropolitana, S.A. de C.V.

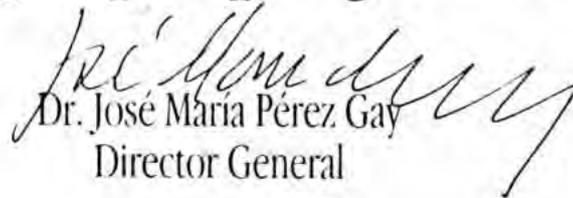
otorga el presente

DIPLOMA

a *Edgar Castillo Velázquez*

como **semifinalista** del concurso infantil

"Realiza tu propio programa de T.V."


Dr. José María Pérez Gay
Director General

México, D.F., 14 de julio de 1997



Televisión Metropolitana, S.A. de C.V.

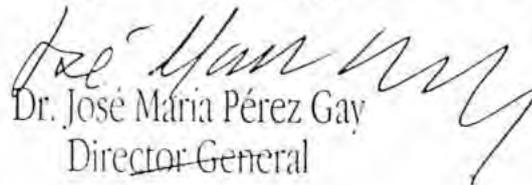
otorga el presente

RECONOCIMIENTO

a: **Diego Fernando Olguín Spiritu**

por su participación en el concurso infantil

"Realiza tu propio programa de T.V."


Dr. José María Pérez Gay
Director General

México, D.F., 14 de julio de 1997



Televisión Metropolitana, S.A. de C.V.

otorga el presente

RECONOCIMIENTO

a: **Victor Hugo Caballero Hernández**

por su participación en el concurso infantil

"Realiza tu propio programa de T.V."

Dr. José María Pérez Gay
Director General

México, D.F., 14 de julio de 1997



Televisión Metropolitana, S.A. de C.V.

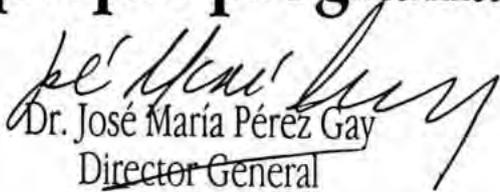
otorga el presente

RECONOCIMIENTO

a: **Abraham Raul Cervantes Angulo**

por su participación en el concurso infantil

"Realiza tu propio programa de T.V."


Dr. José María Pérez Gay
Director General

México, D.F., 14 de julio de 1997

**PARTICIPANTES: DIEGO FERNANDO OLGUÍN SPIRITU
(11 AÑOS 4 MESES)**

**VÍCTOR MANUEL ZAVALA GONZALI
(11 AÑOS 4 MESES)**

**VÍCTOR HUGO CABALLERO HERNÁNDEZ
(13 AÑOS 2 MESES)**

EL PLANETA MAUSECHYSE

El décimo planeta de color amarillo que brillaba tanto como el Sol, donde habitaban unas raras especies de animales y en donde las cosas y el planeta era de queso, su comida era el queso y hasta su tesoro era el queso, vivió una extraordinaria historia.

Un día, cuando una especie de ese planeta amarillo llegó a la Tierra por puritito accidente, nunca imaginó el terror que causaría entre los terrícolas. La gente les empezó a llamar ratas.

Esa rata, al darse cuenta de que aquí también existía el queso, pensó que se los habían robado de su planeta amarillo y volvió en su pequeña navecita a dar parte a sus amigos de aquel lugar tan alejado del Sol.

Les platicó que había visto grandes cantidades de distintos tipos de quesos, tan ricos como los de ellos y que la única explicación era que se los habían ido a robar a ellos.

Enfurecidas las ratas, se hablaron entre todas al oído y mostrando sus afilados dientecitos tomaron un terrible acuerdo: ¡ atacar a sus ladrones de queso ! ¿ Cómo se pudieron atrever a robarles su gran tesoro y a comérselo ? ; No lo podían permitir ! ; Tenían que atacar!

Una tarde de domingo, la gente del parque de la Alameda comenzó a ver en el cielo cientos de bolitas brillantes, pensaron que eran globos, o confeti, pero nunca imaginaron que eran las naves repletas de ; RATAS ! Fue un corredero de gente que no se los puedo contar. Cuando aterrizaron corrieron a los supermercados, a las casas y mordisquearon todos los quesos que encontraron a su paso.

Los ejércitos del mundo entero se pusieron de acuerdo, por primera vez, para atacar a las malvadas ratas, no se podía continuar así. Todo el mundo cooperó, hasta los niños. Con los objetos que encontraron a su paso, atacaron a las ratas, les daban con la escoba, les aventaban agua caliente, les ponían queso envenenado, pero era muy tarde. Las ratas rápido aprendieron a esconderse de los que las querían matar. Las coladeras se llenaron de ellas, y después resultó que no solo les gustaba el queso, sino toda la comida y hasta el papel que encontraban. ; Era una verdadera calamidad !

Y tanto les comenzó a gustar a las ratas este planeta, que decidieron que, a pesar de todo, era un buen lugar para vivir.

Así fue como las ratas llegaron a nuestro planeta.

PARTICIPANTES: CARLOS EDUARDO NAVA MATA

(12 AÑOS 1 MES)

ALAIN MONTECILLO MÉNDEZ

(11 AÑOS 1 MES)

FELIPE ARTURO RUIZ LÓPEZ

(10 AÑOS 8 MESES)

LA GUERRA DE MERCURIO

En el Planeta Mercurio, en el año 2029 todo parecía estar tranquilo, hasta que de repente una nave espacial, jamás vista, empezó a atacar ese Planeta.

Todos conmocionados en Mercurio corrieron con pánico a ocultarse de estos enemigos desconocidos.

El rey mercuriano salió herido al intentar salvar la vida de un joven. Bastante enojado por ese ataque sorpresivo, ordenó a su flota de naves seguir y destruir a la nave enemiga.

Efectivamente, la nave atacante, una vez destruida parte de la ciudad mercuriana, emprendió el regreso a casa, sin darse cuenta de que era seguido por las naves del país que había atacado.

Al seguir a la nave, descubrieron con bastante sorpresa que era del ejército de Marte. No lo podían creer, su príncipe deseaba contraer matrimonio con la hija del Rey de Mercurio, entonces ¿ por qué los habían atacado si se decían sus amigos ?

Rápidamente los mercurianos regresaron a su planeta y comentaron lo sucedido a su rey y a la princesa.

Más molesto todavía, el Rey ordenó el ataque a los marcianos, pues se dio cuenta de que la verdadera intención de ese pueblo era apoderarse de su planeta a como diera lugar, y que por eso querían que su hija se casara con el príncipe.

La flota mercuriana se preparó y emprendieron el viaje para atacar a los ahora enemigos marcianos. Al ir viajando y estar cerca de la estrella Callyt 3, descubrieron a través de sus radares la presencia de objetos que se aproximaban a ellos. Pronto se dieron cuenta de que era el ejército de Marte que traían refuerzos para acabar de una vez con los mercurianos.

El enfrentamiento fue terrible, hubo muchos muertos y decenas de heridos, pero al final ganó el planeta Mercurio porque su lucha era por la libertad y por la paz; en cambio los marcianos querían volver a esos tiempos de antes en que dicen que los países peleaban por dominarse unos a otros.

5.1.2. ESTRATEGIAS DE LAS QUE SE OBTUVIERON MEDIANOS RESULTADOS

En esta lista quedarían mencionadas:

ESTRATEGIA 3	¡ ENCUENTRA LAS LETRAS PERDIDAS !
ESTRATEGIA 4	¡ TEXTO REVUELTO !
ESTRATEGIA 5	¡ QUE TONTERÍAS !
ESTRATEGIA 10	¡ CONVIÉRTETE EN REPORTERO !
ESTRATEGIA 17	¡ AMIGOS POR CORRESPONDENCIA ! **
ESTRATEGIA 23	¡ EN BUSCA DE EMPLEO !
ESTRATEGIA 25	¡ PREVENCIÓN DE ACCIDENTES !
ESTRATEGIA 29	¡ AVISO OPORTUNO !
ESTRATEGIA 36	¡ YO TARZÁN !
ESTRATEGIA 37	¡ TARJETAS DE FELICITACIÓN !
ESTRATEGIA 38	¡ LA GRAN FIESTA !

siendo 11 actividades que vienen a representar el 27.5% del total de estrategias planteadas.

Se considera que los resultados que arrojaron fueron regulares en razón de que los alumnos no mostraron mucho interés en ellas, algunas de ellas les parecieron muy difíciles y otras demasiado fáciles. En la mayoría de éstas se trataba de completar enunciados y no promovieron el uso del texto libre. Quizás sea este último punto el que haya incidido con mayor peso para que los resultados no fueran los esperados.

En el caso de las estrategias 3 y 4, en ambas ocasiones dos equipos no lograron concluir la actividad, manifestando que no le entendían del todo al trabajo. Así mismo, mostraron aburrimiento como respuesta a no haber conseguido elaborar lo solicitado.

En la siguiente hoja se muestra el trabajo emanado de la estrategia 4, correspondiente a un equipo que logró concluir lo solicitado.

31-Enero-1997
Juana Bertha Hidalgo S.

El chocolate

El chocolate se obtiene de los granos de árbol del cacao que en un tiempo sólo crecía en el Sur de América, pero que en la actualidad también se cultiva en África.

Para hacer el chocolate, los granos se tuestan primero, y luego se maceran; durante esta última operación se convierten en un líquido espeso, debido a que aproximadamente la mitad del grano de cacao está compuesta de aceite, el que se llama grasa de cacao.

La grasa se separa para fabricar los chocolates que se venden como golosina, y los granos pequeños que quedan son los que se usan para hacer el chocolate que bebemos.

El chocolate es una bebida muy recomendable.

El chocolate.

El chocolate se obtiene de los granos de árbol del cacao que en un tiempo sólo crecía en el Sur de América, pero que en la actualidad también se cultiva en África.

Para hacer el chocolate, los granos se tuestan primero, y luego se maceran; durante esta última operación se convierten en un líquido espeso, debido a que aproximadamente la mitad del grano de cacao está compuesta de aceite, el que se llama grasa de cacao.

La grasa se separa para fabricar los chocolates que se venden como golosina, y los granos pequeños que quedan son los que se usan para hacer el chocolate que bebemos.

El chocolate es una bebida muy recomendable.

En la estrategia 5, aunque los equipos concluyeron a buen tiempo la actividad, en general fueron escritos escuetos, al parecer consideraron, sin ponerse de acuerdo, que era un trabajo demasiado simple y obvio. La misma respuesta se obtuvo con las estrategias 10, 23, 29 37 y 38.

La actividad 17 aparece nuevamente en este listado. Como ha podido apreciarse, ésta viene incluida en las actividades de las que se obtuvo un buen resultado, y así fue. Ocurrió que al tratar de dar continuidad a la correspondencia interescolar está se vio lamentablemente afectada por las siguientes situaciones:

- los alumnos de la otra escuela no cuentan con computadoras, así que mandaron sus cartas escritas a mano, muchas de ellas poco legibles en algunos párrafos, es decir, la presentación de éstas no era la que esperaban los alumnos del grupo experimental.
- los alumnos de dicha escuela no cumplieron con la fecha pactada para la entrega de sus cartas, por lo que hubo un retraso considerable en la entrega de la correspondencia para los alumnos del grupo experimental
- la maestra de los niños de la otra escuela no brindó apoyo a este trabajo
- los alumnos del grupo experimental se mostraron inconformes y tomaron la decisión de no continuar con la correspondencia.

Para el próximo ciclo escolar se intentará retomar esta actividad y buscar alumnos de otro centro de trabajo que estén interesados en mantener este tipo de correspondencia. Tal vez se pueda establecer contacto con alguna escuela experimental en Veracruz que es donde mayor auge tienen las técnicas Freinet.

Es importante, por tanto, que cuando se pretenda llevar a cabo esta actividad se haga consciente a ambas partes del compromiso y de las condiciones bajo las cuales se establece la correspondencia.

En lo que se refiere a la ESTRATEGIA 36, *¡ Yo Tarzán !* puede decirse que fue un trabajo divertido, 'chistoso' como lo llamaron algunos niños, pero en el que no se logró un buen resultado. Pareciera ser que no entendieron la actividad, a pesar de que se ejemplificó.

Por ejemplo,

Ana Oliva García Ávila de 11 años de edad

Tania Méndez Marcos de 10 años y

Rivera López Joel de 10 años

escribieron:

El árbol ser el mejor amigo de los monos y Tarzán

El gorila corrige:

El árbol es el mejor amigo de los monos y de Tarzán

Tarzán agradecer a los monos que estar en el lugar en que estar Tarzán

El gorila corrige:

no escribieron respuesta alguna

El árbol permitir desplazarse por las ramas del árbol a los monos y a Tarzán

El gorila corrige:

el árbol permite desplazarse por las ramas del árbol a los monos

(Para mayor comprensión, ver pp. 142-143).

Felipe Arturo Ruiz López
Carlos Eduardo Nava Mata

Cuando Tarzán dice:

El árbol ser el mejor amigo de los monos y Tarzán

El gorila corrige:

El árbol es el mejor amigo de los monos y de Tarzán

Tarzán agradecer a los monos que estar en el lugar en que estar Tarzán

El gorila corrige:

Tarzán les agradece a los monos que están en el lugar en que está Tarzán

El árbol permite desplazarse por las ramas del árbol a los monos y a tarzán

El gorila corrige:

El árbol permite desplazar por las ramas del árbol a los monos y a Tarzán

Yo Tarzán, tú Chita

El gorila corrige:

Yo soy Tarzán y tu Chita

Puede apreciarse en ambos trabajos que los alumnos se concretaron básicamente a conjugar los verbos que localizaron en infinitivo, pero sin reestructurar el enunciado.

5.1.3. DE LAS QUE NO CAUSARON IMPACTO EN EL GRUPO Y EL RESULTADO FUE MÍNIMO O NULO

ESTRATEGIA 21	COPIA Y LECTURA DE COMPRESIÓN
ESTRATEGIA 24	¿ QUÉ SOÑASTE HOY ?
ESTRATEGIA 34	CUENTO ILUSTRADO

Afortunadamente solo tres actividades fueron deficientes. Viene a representar el 7.5 % del total de estrategias diseñadas.

Estas actividades carecieron de total interés por parte de los alumnos. En la estrategia 21 se presentó un trabajo similar al que realizan los niños en su salón de clases. Definitivamente no les agradó la idea de copiar el poema en la computadora y para colmo tener que recitarlo.

En contraste podría hablarse de lo que ocurrió en la ESTRATEGIA 9, *¡ Conviértete en compositor y cantante !* La diferencia fue que en una se les indicó a los alumnos cuál era el poema con el que se trabajaría, y en la otra los alumnos INVENTARON SU PROPIO POEMA-CANCIÓN y lo interpretaron GUSTOSOS frente a sus compañeros. No así la recitación que debieron realizar con el poema de La Guerra.

El pequeño globero
En una lejana ciudad
un niño pequeño
que vendía globos
en las calles y
casi nunca los
acababa porque
unos niños siempre lo molestaban
y un día se cansó
y les dijo que ya
no lo molestaba jamás

Elaborado por Diego, Victor Manuel y Alain

Lo anterior nos da la pauta para reiterar que siempre será más agradable para el niño ser el propio creador de sus textos a ser un imitador-recitador de los escritos de otras personas.

Con la ESTRATEGIA 24, ¿Qué soñaste hoy ? resultó que de los 12 alumnos del grupo experimental 9 de ellos dijeron no soñar. Se les sugirió que inventaran o imaginaran un sueño que desearían tener. Se mostraron renuentes en un principio, decían que no se les ocurría nada, posteriormente terminaron haciendo el trabajo más por sentirlo su deber que por el real deseo de hacerlo.

2 alumnos redactaron a manera de cuento el sueño, hablando de animales raros que en él se les aparecían y situaciones de misterio.

Ejemplo:

ERA UN MUCHACHO QUE IBA CON SUS AMIGOS Y DE REPENTE EN EL CAMINO SE ENCONTRARON UN ESQUELETO Y ÉL SE BURLO Y LE DIJO -TE INVITO A MI FIESTA-. PASARON LOS DÍAS Y LLEGÓ LA FIESTA DEL MUCHACHO Y CUANDO ESTABA EL AMBIENTE TOCARON A LA PUERTA Y ERA UN MUCHACHO MUY ELEGANTE Y SE FUE A SENTAR A LADO DEL MUCHACHO FESTEJADO Y TODAS LAS MUCHACHAS LE DECÍAN QUE SE LO PRESENTARA PORQUE LO VEÍAN MUY ELEGANTE PERO SIN EMBARGO EL LO VEÍA COMO UN ESQUELETO Y EL ESQUELETO LE DIJO QUE LO ACOMPAÑARA Y SE FUERON Y NUNCA MÁS REGRESARON NINGUNO DE LOS DOS. ESTO ES LO QUE YO SOÑÉ.

VÍCTOR HUGO CABALLERO HERNÁNDEZ. 12 AÑOS

En la ESTRATEGIA 14 los alumnos escribieron cosas como las siguientes:

Si tuviera un hada madrina

a mi me gustaría pedirle que mis papás se juntaran otra vez

a mi me gustaría tener un nintendo

a mi me gustaría tener un game boy

a mi me gustaría tener una moto toro

a mi me gustaría tener a Lorena Herrera

a mi me gustaría una maquinita

a mi me gustaría tener la voz de José José

Escribió: Víctor Manuel Zavala G.

A mi me gustaría pedirle ser un arqueólogo, ser un piloto, ser judicial, ser sano, poder ser siempre sano y joven, ser cadete, ser fuerte, tener una mansión, tener un avión, tener una moto, ser feliz, poder descansar sin contaminación, ir a Michoacán, ir a Inglaterra, viajar por todo el mundo, ser rico, ser el rey de todo el mundo, ser el presidente de México.

Todo eso quiero.

Escribió: Diego F. Olguin

En la ESTRATEGIA 34, *¡ Cuento ilustrado !* resultaron preocuparse más por los dibujos que tenían que elaborar que por la historia en sí. El haberles delimitado el tema probablemente haya influido en el resultado mínimo que se consiguió. Habría sido mejor permitirles que por equipos eligieran la historia que deseaban tratar.

Otro aspecto que se descuidó en esta estrategia fue el escaso uso que se le brindó a la computadora. La disciplina se disipó bastante cuando los equipos se dedicaron exclusivamente a dibujar.



Preparándose para mandar imprimir su trabajo

5.2. RESULTADOS DE EXÁMENES APLICADOS 2ª. Y 3ª. EVALUACIÓN

En el mes de febrero de 1997, se aplicó un segundo momento evaluatorio. Se utilizó el mismo implemento para el grupo control y para el grupo experimental.

Al contrastar los resultados obtenidos en esta prueba, se observa un incremento considerable en las calificaciones de los alumnos del equipo experimental en relación al promedio anterior (diagnóstico).

Los temas manejados en la evaluación fueron básicamente iguales a la prueba anterior. Se detecta que, mientras en el grupo control 8 alumnos presentaron un incremento en sus calificaciones, logrando elevar en lo general su puntuación en 8 décimas.

En el grupo experimental, de 12 alumnos, 10 de ellos aumentaron su promedio, otro de ellos lo mantuvo y solo una alumna mostró una disminución de 3 décimas. En general, las respuestas fueron más certeras y con mejor definición que en el grupo control.

El promedio general de este segundo momento muestra un **despunte de 2.6 puntos de diferencia**, lo que indica un avance significativo en el desempeño eficaz de las estrategias empleadas en el taller de computación hacia el equipo experimental.

Las producciones obtenidas por los alumnos de este último grupo, del mes de noviembre de 1996 a febrero del '97, representan una clara muestra de que el manejo de las actividades que se implementaron es apropiado.

En las siguientes hojas se muestran los resultados de la 2ª. Evaluación (Postest 1) en ambos grupos, así como el examen que se aplicó.

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027
“OROZCO Y BERRA”

RELACIÓN DE ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL
GRUPO CONTROL
RESULTADOS DE 1ª. Y 2ª. EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DE
ESPAÑOL

No. NOMBRE	1ª. Evaluación	2ª. Evaluación
1.-CASTAÑEDA TENANGO EDUARDO	7.5	8.5
2.-ESPINOSA SCHICK HÉCTOR HUGO	6.8	8.0
3.-JUÁREZ HERNÁNDEZ GUSTAVO S.	3.0	4.0
4.-LÓPEZ ARCOS SARA GRACIELA	3.8	4.0
5.-LUNA CHÁVEZ ANA	6.8	6.7
6.-MENDOZA ISLAS JUAN FRANCISCO	7.5	8.0
7.-MONTOYA CERVANTES YAZMÍN	7.5	9.5
8.-MUÑOZ RIVERA MARÍA GUADALUPE	6.0	5.7
9.-TINAJERO MIRANDA CARLOS GABRIEL	7.5	5.7
10.-TORRES RODRÍGUEZ AARON	4.5	7.0
11.-VALDÉS LÓPEZ JOSÉ LUIS	5.3	8.0
	6.0	6.8

Se puede observar una diferencia entre la primera y segunda columna equivalente a 0.8 décimas.

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027
“OROZCO Y BERRA”
ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL GRUPO
EXPERIMENTAL
RESULTADOS DE SEGUNDA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DE
ESPAÑOL

No. Nombre	1ª. Evaluación	2ª. Evaluación
1.-CABALLERO HERNÁNDEZ VÍCTOR	7.5	10.0
2.-GARCÍA ÁVILA ANA OLIVA	6.8	6.5
3.-HIDALGO SÁNCHEZ JUANA BERTHA	6.0	6.0
4.-JIMÉNEZ BONILLA LEGNA ISABEL	6.0	6.3
5.-MARTÍNEZ AGUIRRE MÓNICA	2.3	6.3
6.-MÉNDEZ MARCOS TANIA	3.0	7.0
7.-MONTECILLO MÉNDEZ ALAIN	2.3	5.1
8.-NAVA MATA CARLOS EDUARDO	3.0	6.0
9.-OLGUÍN SPIRITÚ DIEGO FERNANDO	8.3	10.0
10.-RIVERA LÓPEZ JOEL	3.0	6.0
11.-RUIZ LÓPEZ ARTURO	5.3	10.0
12.-ZAVALA GONZALÍ VÍCTOR MANUEL	2.3	8.0
PROMEDIO DEL GRUPO	4.6	7.2

Se observa una diferencia de 2.6 puntos entre el primer y segundo resultado evaluatorio.

POSTEST 1

NOMBRE _____

1.- LEE CON MUCHA ATENCIÓN

EL BURRO SABIO

Un asno viendo la vida cómoda que llevaba su amigo y camarada el cochino quejándose de su triste suerte y decía:

¡ Pobre de mí ! Trabajo como burro, como dicen las gentes y sin embargo, el amo me da el peor rastrojo, cuando no me deja sin comer, para mí no hay caricias ni palabras melosas, al contrario: injurias, empujones y palos.

En cambio, el cochino en nada trabaja y lo miman como si fuera niño de la casa.

Él no se preocupa por el alimento, porque a su pocilga le llevan salvado, trigo y maíz y, además, le regalan con las sobras de la mesa del amo: comida, frutas, dulces y otras cosas.

En esto vio que entraban al corral unos señores que llevaban un cuchillo muy filoso y una gran palangana de metal, y que se dirigían a la pocilga.

¡ Cáspita ! - dijo el asno -, esto me huele a matanza. En efecto, aquellos hombres dieron muerte al cebado cerdo. Y al ver el triste final de su amigo y camarada, el asno dijo:

- ¡ Por cierto de las caricias y regalos ! Si así ha de ser con todos los animales, prefiero, a la vida regalada, el trabajo y los malos tratos.

(Adaptación: Adalberto Cepeda y Francisco Valdez)

2.-REALIZA UN DIBUJO REFERENTE A LA LECTURA QUE ACABAS DE LEER

3.-ESCRIBE LO QUE ENTENDISTE DE LA LECTURA “ EL BURRO SABIO “

4.ENCIERRA LA RESPUESTA CORRECTA

1.- ¿ A quién le daban el peor rastrojo ? _____

2.- ¿ Quién no se preocupaba por el alimento ? _____

3.- ¿ A qué animal mataron ? _____

4.- ¿ Quién dijo que prefería el trabajo y los malos tratos a la vida regalada ?

5.-¿ Cómo te habría gustado que terminara esta historia ? ; Inventa un final diferente !

6.-TACHA LA PALABRA QUE SEA INCORRECTA, Y ESCRIBE SOBRE LA LÍNEA LA PALABRA QUE TU CONSIDERES CONVENIENTE.

1.-La fiesta de Israel será ayer _____

2.-Los niños jugó en el jardín _____

3.-Compraron bastantes bote de leche _____

4.-Yazmín saltaba la cuerda en el torneo de mañana _____

5.-Lupita y Carlos participó en ajedrez _____

6.-Eduardo nadarán ayer y quedó en segundo lugar. _____

7.-Mi mamá verá algunas comedias la semana pasada _____

7.-¿ TE ACUERDAS DE MARÍA ÁNGULA ?, ¿SÍ? ¡ MUY BIEN ! ESCRIBE 3 PREGUNTAS QUE LE HARÍAS SI LA LLEGARAS A ENCONTRAR

8.-COMPLETA EL SIGUIENTE PÁRRAFO ESCRIBIENDO SOBRE CADA LÍNEA LA PALABRA QUE CORRESPONDA AL MISMO NÚMERO DE LA LISTA.

Ronco, Risueña y Ruquita

En mi casa tenemos dos _____ y una _____.

Los mayores se llaman _____ y _____. A la chiquita le pusimos _____.

Todo el día _____ y _____ los votes vacíos por el patio y los _____.

Los _____ y se _____ en su _____.

- 1.-perros
- 2.-cachorrita
- 3.-Ronco
- 4.-Risueña
- 5.-Ruquita
- 6.-corretean

- 7.-arrastran
- 8.-rompen
- 9.-regañamos
- 10.-arrinconan
- 11.-perrera

9.-DESCRIBE CÓMO ES TU MASCOTA, Y SI NO TIENE ALGUNA, INDICA CÓMO TE GUSTARÍA QUE FUERA.

Con la aplicación de una tercera y última evaluación se corroboró la eficacia de las estrategias y actividades planteadas. El grupo control mostró un incremento de 0.5 décimas sobre su anterior promedio, es decir que, de 6.8 subieron a 7.3 puntos

En el caso del grupo experimental, la tercer evaluación mostró un incremento de 0.7 décimas, quedando su promedio general y final en 7.9 puntos.

El aumento global del promedio del grupo control fue de 1.3 puntos; en el grupo experimental se consolidó en 3.3 puntos.

GRUPO	1ª. Evaluación	2ª. Evaluación	3ª. Evaluación
CONTROL	6.0	6.8	7.3
EXPERIMENTAL	4.6	7.2	7.9

En esta tabla podemos apreciar con mayor precisión los resultados emanados de las tres evaluaciones. El grupo control subió, primeramente 0.8 décimas, mientras que en la mismas evaluación el grupo experimental aumentó 2.6 puntos.

En el momento tres, el grupo control incrementó su calificación en 0.5 décimas y, en el mismo rango, el grupo experimental aumentó 0.7 décimas.

En resumen, el grupo control bajo la aplicación de sólo 10 estrategias y 16 clases de manejo de programas como Paintbrush, Power Point y aspectos informativos del software Word elevó el resultado de su primer evaluación de 6.0 puntos a 7.3 puntos.

El grupo experimental, con 40 estrategias aplicadas, incrementó su resultado final favorablemente, siendo de 4.6 el inicial y terminando en 7.9 el final, lo que representa, como ya se mencionó renglones antes, un aumento total de 3.3 puntos, muy superior al del grupo control que fue de 1.3 puntos, lo que puede considerarse como significativamente importante, y permite aceptar nuestras hipótesis de estudio, es decir:

H₁ = La aplicación de actividades de escritura en la computadora sí propicia un desarrollo en la expresión escrita y

H₂ = A mayor tiempo de clase en el laboratorio de computación, con trabajos aplicados a la asignatura de español, se propicia un mayor desarrollo en la redacción de textos.

En las siguientes hojas se presentan los resultados de las tres evaluaciones de ambos grupos, el instrumento aplicado y las gráficas correspondientes a los resultados que se obtuvieron.



Alumno del grupo experimental apreciando el trabajo realizado

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027
“OROZCO Y BERRA”

RELACIÓN DE ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL
GRUPO CONTROL
RESULTADOS DE TERCERA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DE
ESPAÑOL

No. Nombre	1ª Evaluación	2ª- Evaluación	3ª. Evaluación
1.-CASTAÑEDA TENANGO EDUARDO	7.5	8.5	8.8
2.-ESPINOSA SCHICK HÉCTOR HUGO	6.8	8.0	8.0
3.-JUÁREZ HERNÁNDEZ GUSTAVO S.	3.0	4.0	4.3
4.-LÓPEZ ARCOS SARA GRACIELA	3.8	4.0	5.2
5.-LUNA CHÁVEZ ANA	6.8	6.7	7.5
6.-MENDOZA ISLAS JUAN FRANCISCO	7.5	8.0	8.5
7.-MONTOYA CERVANTES YAZMÍN	7.5	9.5	10.0
8.-MUÑOZ RIVERA MARÍA GUADAL.	6.0	5.7	6.0
9.-TINAJERO MIRANDA CARLOS G.	7.5	5.7	7.0
10.-TORRES RODRÍGUEZ AARON	4.5	7.0	7.0
11.-VALDÉS LÓPEZ JOSÉ LUIS	5.3	8.0	8.2
PROMEDIO DEL GRUPO	6.0	6.8	7.3

ESCUELA PRIMARIA 11-0455-068-09-x-027

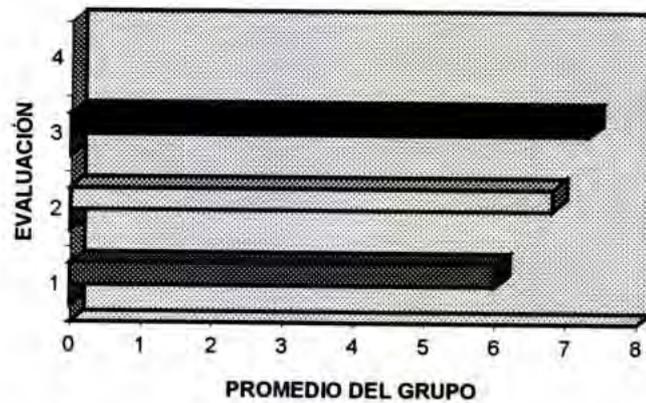
“OROZCO Y BERRA”

**ALUMNOS QUE CONFORMAN LA MUESTRA DEL GRUPO
EXPERIMENTAL**

**RESULTADOS DE TERCERA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DE
ESPAÑOL**

No. Nombre	1ª. Evaluación	2ª. Evaluación	3ª. Evaluación
1.-CABALLERO HERNÁNDEZ VÍCTOR	7.5	10.0	10.0
2.-GARCÍA ÁVILA ANA OLIVA	6.8	6.5	6.8
3.-HIDALGO SÁNCHEZ JUANA BERTHA	6.0	6.0	7.2
4.-JIMÉNEZ BONILLA LEGNA ISABEL	6.0	6.3	8.0
5.-MARTÍNEZ AGUIRRE MÓNICA	2.3	6.3	7.0
6.-MÉNDEZ MARCOS TANIA	3.0	7.0	6.8
7.-MONTECILLO MÉNDEZ ALAIN	2.3	5.1	7.5
8.-NAVA MATA CARLOS EDUARDO	3.0	6.0	8.0
9.-OLGUÍN SPIRITÚ DIEGO FERNANDO	8.3	10	10.0
10.-RIVERA LÓPEZ JOEL	3.0	6.0	6.4
11.-RUIZ LÓPEZ ARTURO	5.3	10.0	10.0
12.-ZAVALA GONZALÍ VÍCTOR M.	2.3	8.0	8.0
PROMEDIO DEL GRUPO	4.6	7.2	7.9

GRÁFICA DE RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL CONCENTRADO DE LAS TRES EVALUACIONES REALIZADAS



INDICADORES: 1= 1er. Evaluación

2= 2ª. Evaluación

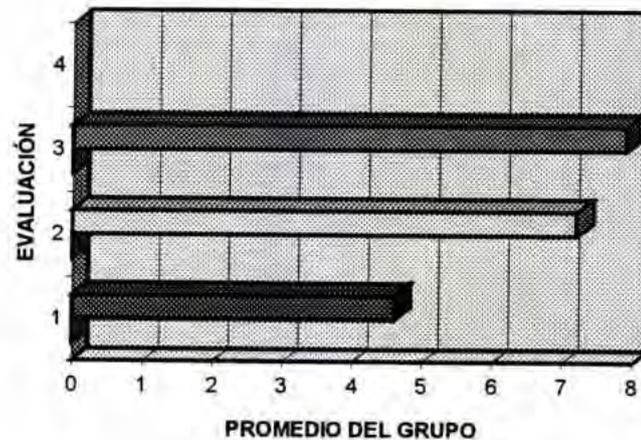
3= 3ª. evaluación

Pueden apreciarse los tres promedios obtenidos por este grupo, correspondientes a cada evaluación realizada.

El promedio en el examen de diagnóstico fue de 6.0 (1.4 puntos más que el promedio del grupo experimental). En el segundo periodo de evaluación elevaron la calificación grupal en 0.8 décimas para, finalmente, alcanzar un resultado de 7.3 puntos.

Lo anterior nos señala que este grupo de trabajo elevó su promedio inicial en 1.3 puntos.

GRÁFICA DE RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CONCENTRADO DE LAS TRES EVALUACIONES APLICADAS



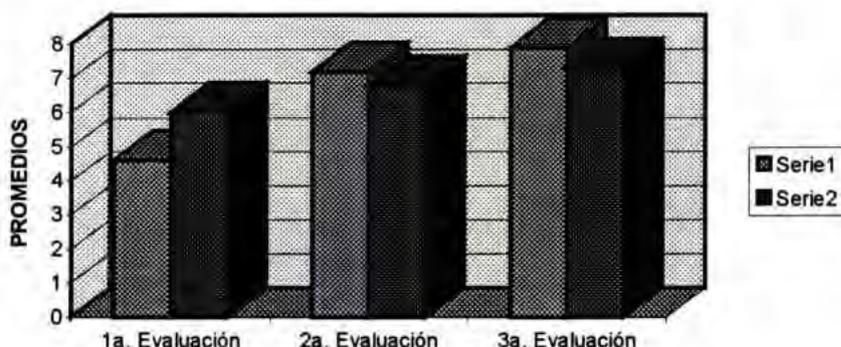
INDICADORES: 1= 1er. evaluación 2= 2ª. Evaluación 3= 3ª. Evaluación

Pueden apreciarse los tres promedios obtenidos por este grupo, correspondientes a cada evaluación realizada.

Los resultados que arrojó el examen de diagnóstico indicaron una calificación reprobatoria (4.6), misma que fue superada en un segundo periodo en el que se obtuvo una calificación grupal de 7.2, con lo que se manifestaba un despegue equivalente a 2.6 puntos; en el tercer y último periodo se presentó un incremento en el resultado final de 0.7 décimas.

La diferencia resultante entre la primer y última evaluación viene a ser de 3.3 puntos.

GRÁFICA COMPARATIVA RESULTADOS DE LAS TRES EVALUACIONES DEL GRUPO CONTROL Y DEL GRUPO EXPERIMENTAL



Con color gris claro se señala el resultado alcanzado por el grupo experimental y con gris oscuro se determina el grupo control. En la primera evaluación, el equipo control presentó un promedio de 6.0, superior en 1.4 puntos al del grupo experimental.

En la segunda evaluación, el grupo control obtuvo una calificación de 6.8, viéndose superado en 0.4 décimas por el equipo experimental. En este momento se aprecia que, entre la primera y segunda evaluación del grupo control existe una diferencia de 0.8 décimas; mientras tanto, el grupo experimental logró un despunte de 2.6 puntos, con lo que superó al grupo control.

En la tercera evaluación se observa que, el grupo control presentó 7.3 puntos de promedio general, es decir, 0.5 décimas más que en el segundo periodo de evaluación.

A diferencia de ellos, el grupo experimental mostró un aumento de su promedio general en la tercera evaluación equivalente a 0.7 décimas, subiendo de 7.2 a 7.9 puntos.

En resumen, el aumento global del promedio del grupo control fue de 1.3 puntos, mientras que el del grupo experimental vino a ser de 3.3 puntos.

Lo anterior sirve de base para comprobar la efectividad de las estrategias diseñadas y demostrar que a través del uso eficiente de la computadora es posible mejorar y completar el aprendizaje de los contenidos de los programas de estudio, en este caso, referidos al área de español.



Alumnos del grupo experimental compartiendo el trabajo y la amistad

POSTEST 2

NOMBRE: _____

LEE CON MUCHA ATENCIÓN LA SIGUIENTE HISTORIA

EL YUMÓN

Un día en los grandes bosques de Inglaterra un científico loco construyó un laboratorio lejos de la ciudad.

Hizo un experimento macabro con un oso, un lobo, un águila y un león. Intentó crear un monstruo uniendo a los animales que había capturado.

El experimento falló y, sin que el científico pudiera evitarlo, su creación se soltó, escapó y se escondió en el bosque.

A partir de entonces la gente tenía miedo de salir a sus casas, ya que el monstruo, al que llamaron Yumón, hizo destrozos en el pueblo y devoraba todo lo que estaba a su paso. Mucha gente huyó lejos hacia otros lugares.

El Yumón regresó al laboratorio y al ver a su creador se lo comió y el científico se convirtió en alimento del animal.

El pueblo encontró dormido al Yumón, los hombres más fuertes de la región lo golpearon, amarraron y lo aventaron al pantano del pueblo.

Dicen que cada año, cuando llega la época de lluvia y la neblina se hace más espesa, el Yumón sale del pantano y comienza a aullar.

¿ Cómo te imaginas al Yumón ? En el siguiente espacio en blanco realiza su dibujo. Recuerda qué animales utilizó el científico para crearlo.

Escribe lo que más te haya gustado o impresionado de la lectura que acabas de realizar

¿ Por qué crees que el científico le dio vida a un monstruo formado con partes de animales? ¿Cuál crees que haya sido su propósito? ¿ Sería un científico malo o un hombre loco ? Escribe lo que piensas

Como medio de apoyo para valorar con mayor precisión los logros obtenidos en el aprendizaje de los alumnos, se elaboraron listas de cotejo, conteniendo aspectos a valorar tales como la disposición del niño hacia el trabajo, habilidad y destreza, uso adecuado del equipo de cómputo, disposición hacia el trabajo en equipo, la originalidad en sus producciones y la culminación a tiempo de los trabajos.

Este instrumento sirvió para argumentar cuáles fueron las estrategias con mayor, regular y bajo éxito en su ejecución con el grupo experimental.

Para calificar se emplearon los símbolos:

X cuando la actividad no fue concluida, no hubo interés ni originalidad, no defendió sus resultados

✓ cuando la actividad fue concluida con éxito, hubo originalidad, disposición hacia el trabajo, etc.

/ cuando el resultado fue regular

- cuando no asistió a la clase

Respecto a este último punto es importante mencionar que la asistencia a la clase de computación, por parte de ambos equipos, fue bastante aceptable en términos generales.

Otro dato sobresaliente, que es digno de mencionarse en estas líneas, es el referido al trabajo específico que se aplicó a los dos equipos. Se había previsto que, dado que el grupo control había dedicado sus 26 clases a un trabajo más técnico y de desarrollo de habilidades en el manejo de los implementos computacionales estarían, en este punto, muy por encima del grupo experimental.

Sin embargo, no fue así. En el mes de julio se les aplicó a ambos grupos una prueba práctica de computación y el resultado fue sorprendente. La habilidad en el manejo del ratón, cursores, teclas especiales, impresora, apagado, encendido, entrada a programas, entre otras cosas fue, para fines prácticos, igual.

Entre las ventajas que presentó el grupo experimental tenemos las siguientes:

- desarrollaron mayor habilidad, rapidez y precisión para escribir que el mostrado por el grupo control.
- incrementaron su aprovechamiento cuantitativo y cualitativo en el área de español
- adquirieron seguridad y mejoraron su autoestima
- mejoraron significativamente la redacción y ortografía
- se incentivó su gusto por el trabajo impreso y la comprensión de textos

Al analizar el trabajo desarrollado por niños y niñas, se comprobó que no existe diferencia en sus habilidades hacia el trabajo con la computadora, como tampoco lo hay hacia su disposición y realización de las actividades emprendidas.

Sobre este asunto, la única diferencia que se anotó fue en relación al conjunto de temas que emplean unos y otros. Por lo general, los jóvenes hicieron uso de temas de naves espaciales, monstruos, animales, aventuras misteriosas y en sí, un género de acción y aventuras.

Las alumnas mostraron una actitud favorable hacia temas de amor, romance, alegría, felicidad, el hombre y la mujer enamorados, la ternura, etc.

Cuando tocó que en un equipo estuvieran niño y niña trabajando juntos, pudo apreciarse armonía en las producciones y una mezcla de temas que, supone, dejaron a ambas partes satisfechas.

En la página 213 puede apreciarse un modelo de lista de cotejo. Se emplearon un total de 16 hojas, una para cada mes y para cada equipo.

**LISTA DE COTEJO
TALLER DE COMPUTACIÓN
CICLO ESCOLAR 1996-1997**

5° "A"

MES: _____

PROFRA. ROSARIO REYES C.

ASPECTOS A OBSERVAR	Presenta disposición e interés hacia el trabajo	Ejecuta habilidad y destreza con sus tareas	Usa adecuadamente el equipo	Presenta disposición al trabajo en equipo	Se muestra original en la creación de trabajos	Presenta el trabajo terminado
Alumnos grupo EXPERIMENTAL						
1. Caballero Hernández Víctor						
2.-García Ávila Ana Oliva						
3.-Hidalgo Sánchez Juana Bertha						
4.-Jiménez Bonilla Legna Isabel						
5.-Martínez Aguirre Mónica						
6.-Méndez Marcos Tania						
7.-Montecillo Méndez Alain						
8.-Nava Mata Carlos Eduardo						
9.-Olguín Spiritú Diego Fernando						
10.-Rivera López Joel						
11.-Ruiz López Arturo						
12.-Zavala Gonzali Víctor Manuel						

Los resultados que se han presentado son una clara evidencia de que se propició el desarrollo de la redacción y comprensión de textos en los alumnos del grupo experimental, mismo que se vio repercutido en el aspecto de sus calificaciones en el área de español.

No se encontraron diferencias por sexo y edad en el grupo experimental que influyeran en su desempeño y habilidad hacia el trabajo solicitado en las estrategias aplicadas. Así mismo, se manifestó una aceptación y armonía en el trabajo cuando los equipos estuvieron integrados por niños y niñas.

Todos estos logros, tan favorables y de trascendental importancia para nuestros alumnos, son el resultado exclusivo que el ilustre Profesor Célestin Freinet nos legó en sus técnicas, una filosofía educativa universal, que no podrá morir nunca porque es verdadera y que se resume bajo una frase tan sencilla y perfecta, que menciono para dar por concluido este trabajo, en espera de que lo expuesto en este documento auxilie a todos aquellos maestros interesados en promover el desarrollo de sus alumnos: ***DEBEMOS DAR LA PALABRA AL NIÑO.***

CONCLUSIONES

Si examinamos el tiempo de aprendizaje de los estudiantes, casi a cualquier nivel, en la currícula el uso de la computadora en el mejor de los casos ocupa un insignificante porcentaje del total del tiempo que pasa el alumno en la escuela.

Lo anterior es grave si se toma en cuenta que, a través del uso eficiente de las computadoras se logra favorecer la habilidad para usar este equipo y completar el aprendizaje de los contenidos del programa de estudio, no solo de la asignatura de español, sino de cualesquier tema que desee tratarse.

Otro aspecto que está limitando el uso de las computadoras en el aula es, sin lugar a dudas, el que los docentes tienen poco conocimiento sobre cómo utilizar la computadora y, menos aún, sobre cómo vincularla al hecho educativo.

La referencia de algunas de las técnicas Freinet aplicables al uso de las computadoras personales puede llegar a rendir excelentes frutos a mediano y largo plazo. Para ello el maestro debe tener plena conciencia del objetivo pedagógico que persigue, pues solo así se logra iniciar el desarrollo pleno del alumno.

Al plantearse sus objetivos pedagógicos, el maestro debe tomar en cuenta al educando, pues toda pedagogía que no parte de el niño, es un fracaso. Las técnicas Freinet respetan la personalidad del niño, eliminan el divorcio entre la escuela y la comunidad y favorecen el pleno desarrollo y potencial de cada niño.

Las Técnicas Freinet, apoyadas con el uso de las computadoras personales en el aula, logran mejorar la redacción y comprensión de textos en el niño de educación primaria. Sin embargo, esta simbiosis solamente se logra cuando se diseñan estrategias y actividades planificadas, gratas a los niños, que les promuevan el empleo y estímulo de su iniciativa y creatividad en el desarrollo de trabajos.

El aprendizaje significativo y permanente es el que se da cuando el niño tiene necesidad de buscar una solución a una incógnita, implica una actividad y tiene un objetivo para quien la realiza. De lo anterior se deduce que, la base de la actividad escolar es el trabajo y, por consecuencia, la base de la disciplina es la actividad.

Cuando el niño ha comprendido lo que tiene que hacer, adquiere el hábito del trabajo, siente seguridad en lo que hace y al paso del tiempo pedirá trabajos y actividades más complejas. Los alumnos que no realizan un trabajo es porque no entienden lo que deben hacer. No debemos esperar que todos los alumnos respondan de igual forma hacia el trabajo. Nunca encontraremos en un mismo grupo a un par de niños que presenten una respuesta idéntica aún habiendo tenido el mismo estímulo. Se debe estar consciente de que existen diferencias entre uno y otro sujeto, que nadie puede ser igual a otro ser.

El diseño de estrategias y actividades para que los alumnos trabajen con computadoras deben promover la propia actividad del niño e involucrarlo en la experiencia. No es prudente que, en un taller de computación se deje al niño que haga lo que quiera. Debemos procurarle aprendizajes significativos a través de la manipulación y experimentación con diversos objetos, equipos y materiales.

Los niños deben tener una actitud de tolerancia hacia sus propios errores, pero es tarea del maestro evitar al principio cualquier fracaso en el alumno y su repetición. Las observaciones que el docente realice de cada alumno le permitirán conocer quiénes, de sus alumnos, necesitan empezar un programa amplio y variado de actividades previas para llegar a la misma meta. Se debe evitar corregir constantemente al alumno.

El uso de las computadoras en la educación orienta en el niño la habilidad para ejecutar órdenes recibidas y seguir el curso de las ideas que le vienen a la mente. Las estrategias y actividades planeadas para que los alumnos trabajen con computadoras deben incluir series de instrucciones fáciles de seguir y de recordar, ya que hacerlo a la inversa acarreará el constante fracaso en los aprendizajes del alumno.

A través del uso de la computadora y, por supuesto, de la impresora, se logra obtener como resultado final el fruto del trabajo y de la expresión del niño plasmada en una hoja, exteriorizada, impresa.

El hecho de poner en letra impresa la expresión de los niños genera en sí, en él, un gusto hacia el trabajo y una satisfacción por expresar sus pensamientos; las verdaderas obras literarias para los niños son sus propias creaciones. Causa gran impacto entre los alumnos en tener en sus manos sus trabajos impresos, fruto de su trabajo, de su creación.

Debemos dar la palabra al niño. El uso del texto libre es la mejor herramienta para ello.

El dibujo libre es un complemento indispensable de nuestra formas de expresión.

El periódico escolar es un medio de comunicación escrita, que puede tener muy diversas aplicaciones en la transmisión de mensajes y en la promoción de actividades culturales y sociales. Con la publicación de este tipo de medio informativo, se logra el desarrollo de la capacidad del niño por expresarse con claridad, coherencia y sencillez, reconocer diferencias entre diversos tipos de texto, adquirir el hábito de la lectura y desarrollar habilidades para la revisión y corrección de sus propios textos.

Implícitamente se fomenta el hábito de la lectura al propiciar que los alumnos lean los textos contenidos en la publicación emitida.

Es muy importante la formación de un rincón de materiales impresos.

El uso de la correspondencia interescolar es una excelente técnica, útil para propiciar la redacción y lectura en los alumnos. Propicia la exteriorización de sus observaciones, sentimientos y pensamientos. Promueve la comunicación a distancia. Es un trabajo serio y se deben prever la disposición del maestro y de los alumnos de una y otra escuela para mantener el contacto de escritos el mayor tiempo posible.

Cada vez que el alumno hace todo lo que puede, merece la máxima calificación, cualquiera que sea el resultado. El maestro debe estar atento a que el alumno realmente esté realizando su máximo esfuerzo y que no encubra sus deficiencias y pereza con el trabajo en equipo.

Con el trabajo por equipos se logra que los niños aprendan a coordinar sus actividades, a organizarse entre ellos mismos, a establecer sus propias normas de convivencia, a tolerar y compartir otros puntos de vista, a promover la cooperación y ayuda mutua, a asumir roles y responsabilidades que faciliten el trabajo.

No existen diferencias en la adquisición de conocimientos a través del uso de las computadoras entre niños y niñas, como tampoco se presenta en relación a la edad. Todo se remite al trabajo y a la experiencia que poco a poco van desarrollando los alumnos. Por lo tanto, el trabajo por equipos conformados con niños y niñas, no se verá repercutido negativamente en las producciones finales que emanen del trabajo conjunto de tales grupos.

En un taller de computación se debe tener cuidado con el material que es entretenido o atractivo, pero con poco o nulo objetivo educativo.

La vitalidad, actividad, individualidad y colectividad deben ser los postulados básicos del trabajo escolar. Toca al maestro diseñar las estrategias y valerse de las herramientas que estén a su alcance para lograr que sus alumnos adquieran aprendizajes significativos, valiosos, útiles.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVARADO, Mayté y otros. El nuevo escrituron. Curiosas y extravagantes actividades para escribir. México, SEP-Biblioteca esclar. 1994. 128 p.
- BAENA PAZ,Guillermina. Manual para elaborar tabajos de Investigación Documental. 2a. ed. México, Eds. Mexicanos Unidos, 1982. 124 p.
- BAPTISTA, Pilar. "La computadora: ¿juguete o herramienta? EL UNIVERSAL. *Sección Universo de la Computación.* Lunes 20 de enero de 1997. p. 5
- BAPTISTA, Pilar. "Niños del futuro. Los aldeanos del mañana" EL UNIVERSAL. *Sección Universo de la Computación.* Lunes 27 de enero de 1997. p. 5
- BAPTISTA, Pilar. "Niños del futuro. La computadora es una herramienta para potenciar la creatividad". EL UNIVERSAL. *Sección Universo de la computación.* Lunes 17 de marzo de 1997. p. 5
- BAPTISTA, Pilar. "Niños del futuro. Trabajando con sus hijos". EL UNIVERSAL lunes 14 de abril de 1997. *Sección Universo de la Computación,* p. 9.
- BUSTAMANTE MARTÍNEZ, Enrique. " Educación con tecnología, la clave del éxito". EL UNIVERSAL *Sección Universo de la Computación.* lunes 17 de marzo de 1997. p. 4.
- CENTENO ÁLVAREZ, Rosalva. La disciplina escolar. México, OASIS, 3a. ed. 1982.
- COSTA JOU, Ramón. Patricio Redondo y la técnica Freinet. México, 1971, SEP-STENTAS , 1974. 228 p.
- FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos. Metodología de la Investigación. México, Mc Graw Hill, 1995. 505 p.
- FREINET, Célestin. El equilibrio mental del niño Barcelona, LAIA, 2a.ed. 1981. 170 p.
- FREINET, Célestin. Los métodos naturales. Barcelona, Fontanella/Estela, 19a.ed. 1970 390 p.
- FREINET, Célestin, Técnicas Freinet de la escuela moderna. México, 31a. ed. Siglo Veintiuno editores, 1996. 145 p.

- GARCÍA GONZÁLEZ, Enrique. El maestro y los métodos de enseñanza. México, Trillas, 2a. ed. 1982. 75 p.
- GONZÁLEZ MENDOZA, Graciela Cómo dar la palabra al niño México, SEP-El Caballito, 1985, 153p.
- GORDÓN, George. Televisión educativa. México, Hispano Americana, 1971. 240 p.
- GUERRA ORTIZ, Víctor. "Herramientas de modelación para el aprendizaje intuitivo". EL UNIVERSAL Sección Universo de la Computación. Lunes 12 de mayo de 1997. p. 9
- GUILLÉN DE REZZANO, Clotilde. Didáctica especial Argentina, 10a.ed., KAPELUSZ, 1966. 316 p.
- INEGI. Programa de Desarrollo Informático 1995-2000. México, 1996. pp.1-25
- JIMÉNEZ MIER Y TERÁN, Fernando. Freinet: una pedagogía de sentido común México, SEP-El Caballito, 1985. 160 p.
- LABIINOWICZ, De. Introducción a Piaget. Pensamiento-aprendizaje-enseñanza. México, Fondo Educativo Interamericano, 1982. 309 p.
- MELGAR, Ivon. "¿Cuáles son los temas educativos que debemos atender?" Educación 2001 n.1, junio de 1995. pp. 10-11
- MICROSOFT CORPORATION. Microsoft Windows. Manual del usuario. Estados Unidos de América, 1992. 720 p.
- MONROY ALVARADO, Germán La computación electrónica en la educación. México, Dir. General de Planeación Educativa-SEP, 1972. 8 p.
- PALACIOS, Jesús. La cuestión escolar. Críticas y alternativas. España, 2a. ed. , LAIA/Barcelona, 1989. 668 p.
- PAPERT, Seymour. La máquina de los niños. Barcelona, Paidós Contextos, 1995. 238 p.
- QUESADA CASTILLO, Rocío. Calificación y diagnóstico del aprendizaje por computadora. México, LIMUSA, 1996. 79 p.

- RAMÍREZ MONTES, Ma. Trinidad. "El maestro y la computadora". Micro-aula., marzo-abril, 1993, México, SEP. pp. 25-31
- RODRÍGUEZ ESTRADA, Mauro. Manual de creatividad. México, Trillas, 2a.ed. 1989. 143 p.
- ROSAS BARRERA, Federico. "El uso educativo de las computadoras". Educación 2001. año II, n.14, julio 1996, pp. 33-35
- RUEDA COTA, Juana. "Estrategias didácticas para organizar una clase: una propuesta en construcción". Revista Mexicana de Pedagogía. Año VII, julio-agosto de 1996, n. 30 pp. 24-27
- SÁNCHEZ GUERRERO, Ricardo. "Replantarse la educación en el área de los ordenadores" Educación 2001. año II, n. 12, mayo, 1996. p. 56
- SÁNCHEZ DÁVALOS, Carlos. Inicio en computadoras personales. México, OAPA, 1992. 391 p.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Avance Programático. Quinto grado. México 138 p.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Agenda del maestro. México, 4a.ed., 1997.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Cuentos de espantos y aparecidos. México, CIDCLI-SEP, 1992. 89 p.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Plan y Programas de estudio 1993. México, 1993. 164 p.
- SOCIEDAD MEXICANA DE COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN. Memorias del XII Simposio internacional de computación en la educación. México, SOMECE, 1996. 354 p.
- UPN Paquete del autor Célestin Freinet. México, 1988. 123 p.
- VIOQUE LOZANO, Juan La utilización de la prensa en la escuela. Colombia, 3a. ed. Cincel-Kapelusz, 1986. 141 p.