



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

"EL JUEGO DEL CONOCIMIENTO"

**PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL
COMO UN RECURSO DIDÁCTICO PARA APOYAR EL
PROCESO DE LECTO-ESCRITURA
EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

**PRESENTA:
AMADA AURORA RAMÍREZ RIVERO**

**ASESOR:
M. EN C. ROGELIO DE JESÚS OROZCO BECERRA**

México, DF. Enero 2010

DEDICATORIAS

A Dios, por permitirme estar en este espacio y en este momento.

A Rossi y a Toño por su tiempo, su apoyo, y cariño.

A Rosalio por ser grande entre los grandes y por estar siempre presente.

En especial a ti Mario, por estar más cerca que nunca.

A todos mis hermanos por crecer juntos, apoyarnos siempre, por el gran amor, respeto y admiración que les tengo.

A mi hijo Maximiliano y a mi esposo Alejandro
Por ser mi yo positivo.

A Carmen por todos esos años de amistad, por todas esas buenas y malas y por que sin tu ayuda esto no hubiera sido posible..

A Gilmour porque aunque estemos lejos en el pensamiento y en el corazón siempre estaremos juntos.

INDICE

INTRODUCCIÓN	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
DELIMITACIÓN.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	8

CAPITULO I

LA LECTO-ESCRITURA APRENDIZAJE PARA LA VIDA.

<i>CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 5, 6 Y 7 AÑOS</i>	<i>10</i>
<i>PAPEL DEL MAESTRO EN EL AULA DE CLASE.....</i>	<i>13</i>
<i>MÉTODOS TRADICIONALES DE LECTO-ESCRITURA.....</i>	<i>16</i>
<i>COMO SE ENSEÑA LA LECTO-ESCRITURA ACTUALMENTE.....</i>	<i>17</i>
<i>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....</i>	<i>20</i>
<i>LA COMPUTADORA EN LA VIDA DEL ALUMNO</i>	<i>22</i>

CAPITULO II

<i>MANUAL DE SUGERENCIAS.....</i>	<i>23</i>
-----------------------------------	-----------

CAPITULO III

<i>PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN.....</i>	<i>51</i>
--	-----------

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

El tema de lectura y escritura en los niños que cursan el primer y segundo grado de primaria es una de las principales y mayores preocupaciones, quizá para muchos maestros de educación primaria y más específicamente para los de primer grado, debido al actual enfoque comunicativo y funcional de la asignatura de Español, que es claro al mencionar la importancia de desarrollar en los niños las habilidades y capacidades de comunicación, es decir, el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura, que se pueda expresar oralmente con claridad, coherencia, sencillez y a la vez sea capaz de escuchar a los demás y retener lo más importante, buscar información, valorarla, procesarla y emplearla dentro y fuera de la escuela cuando tenga el gusto o la necesidad de hacerlo en el medio donde se encuentre.

En décadas anteriores en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura sólo se requería una decodificación, trazo de letras, memorización de sílabas, planas para mejorar la escritura, o copiado de oraciones como: Ema ama a mamá, ese oso es mió, Pepe es mi papá. Se pensaba que “para leer bastaba con juntar letras y formar palabras, que lo más importante y lo mejor era leer rápido y claramente, aunque no se comprendiera lo que se estuviera leyendo”¹ para ello el maestro se apoyaba con el uso de métodos para esta enseñanza ¿cuál?, quizá el más eficaz que le funcionará en ese momento.

Con el uso de método, no se consideran los conocimientos previos de los niños, ni mucho menos las diferentes formas de aprendizaje, se cree que todos ingresan a la primaria con las mismas características en cuanto a conocimientos y con la misma forma de aprendizaje. Los maestros con años de experiencia a sus espaldas viven aún de lo que aprendieron en las escuelas normales, o siguen al pie de la letra los libros de texto que han utilizado siempre, sin hacer caso de las nuevas reformas y planteamientos didácticos.

¹ Libro para el maestro, sep. Pág. 7

Actualmente el niño es considerado como el elemento principal y central del aula de clase; ya que en ella se le concibe como un sujeto activo, inteligente y capaz de obtener los conocimientos que los planes y programas de estudio señalan, así como los que los maestros y la sociedad le plantean dentro y fuera de la escuela. Para la enseñanza no sólo del español sino de todas las asignaturas, lo más importante ahora es rescatar lo que el alumno ya conoce (conocimientos previos), lo que ha aprendido en casa, la calle y el jardín de niños.

Sabemos o al menos tenemos que considerar que los niño que inicia su alfabetización no lo hacen cuando ingresa a la escuela, la mayor parte de ellos ya tienen conocimientos previos, eh incluso ya saben leer y escribir porque han tenido contacto con carteles, avisos, mensajes que encuentran en casa, en los productos que compran en la tienda, en los textos en el televisor, así como el contacto de textos en periódicos, revistas, libros del rincón, libros de texto de hermanos que estudian grados más avanzados que ellos, o la ventaja de contar en casa con una computadora, el café Internet que es lo más común hoy en día.

Lo anterior nos confirma que son precisamente los niños de cinco, seis y siete años quienes ingresan al primer grado de primaria con saberes heterogéneos, es decir con diferentes niveles de conocimiento. “El niño y la niña interpretan la realidad antes de acceder a la escuela, poseen una serie de conceptos intuitivos, construyen a partir de la observación directa y de su propia experiencia una serie de esquemas de intervención y elaboran una serie de consideraciones sobre las cosas y la realidad”.² cuando llegan a las aulas de clase presentan conocimientos diversos muchas veces entre ello la lectura y la escritura.

² Carvajal Pérez francisco y Ramos García, Joaquín. “¿enseñar o aprender a escribir y leer?, en “Estrategias para leer, hablar, escribir y escuchar en la escuela”. Pág. 28.

Actualmente en las escuelas se esta trabajando con una nueva metodología para la enseñanza de la lecto-escritura. El Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura (PRONALEES) que toma en cuenta niveles de conocimiento del alumno. Por ello me ha surgido el interés de crear una propuesta pedagógica computacional como un recurso para que coadyuve en la adquisición de la lectura y la escritura de una manera más animada, activa, moderna, diferente, colorida e interesante para los niños, que rompa la rutina del lápiz, la hoja, el iluminado, recortado y pegado, que anime a los niños a investigar su aprendizaje, a explorar la tecnología que actualmente se le presenta con mayor frecuencia.

En el documento se presenta en uno de sus principales apartados el inicio de la propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento” que tiene la intención de entrar a las escuelas primarias y directamente en grupos de primer grado con el aprendizaje y reafirmación de la lectura y escritura, proceso que se lleva a cabo durante un ciclo escolar y que se pretende que con el uso y resolución de cada una de las rutinas sea en menor tiempo, ya que las actividades tienen temas de su interés para el niño como: las partes del cuerpo, crucigrama, palabras que inician y terminan igual, memoramas; estas rutinas se presentan de manera gradual, que van de lo más simple a lo más complejo. Esta propuesta se diseño apega a los intereses del niño, en este caso los “los juegos”.

Posteriormente se da a conocer el manual de sugerencias que tiene la finalidad de exponer los objetivos, características y ventajas de cada una de las rutinas, como llevarlas a cabo e integrarlas a las actividades cotidianas del aula de clase.

El protocolo de investigación que es la última parte y que nos permitirá conocer, la manera de como los niños van adquiriendo la lecto-escritura con el método convencional, con la propuesta pedagógica “El juego del conocimiento”, y con el método y propuesta a la vez. De tal manera que nos permita observar las

ventajas y desventajas en corto y a largo plazo en cuanto aprendizaje de este proceso.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Sabemos todos los maestros, o al menos los de primer grado de primaria que la lectura y la escritura son un elemento esencial e importante en todas las asignaturas para los grados posteriores, además de estar presente en la vida cotidiana del niño. También que ésta se adquiere o debe adquirirse en primer grado y reafirmarse en segundo, sino es que se ha adquirido ya desde preescolar. Desde el momento que el maestro se enfrenta a un grupo de primer grado sabe de antemano que debe realizar adecuaciones con forme a su experiencia, necesidades y conocimientos adquiridos, por ello es que se toma la decisión de trabajar con método para la enseñanza de la lecto-escritura ya que se tiene la “libertad para que cada quien enseñe con el método de su preferencia a condición del que elija garantice el éxito de su labor y no se aparte de los intereses y necesidades de los alumnos”³

Años atrás en las escuelas se enseñaba a leer y a escribir con método: el silabario de San Miguel, onomatopéyico, Minjares por mencionar sólo algunos. Lo importante era que el niño aprendiera a leer y a escribir durante un ciclo escolar, si se lograba adquirir este proceso antes de lo planeado se desvanecían las preocupaciones y las presiones a los maestros del primer ciclo escolar.

Cuando se trabajaba con método el proceso era mucho más sencillo, rápido y efectivo, generalmente los niños terminaban positivamente con el proceso, se les acostumbraba a repetir silabas, hacer planas de letras, y a escribir oraciones pequeñas que no manifestaban significado ya que estaban ajenas al interés del niño.

³Antonio Barbosa heldt. Como han aprendido a leer y a escribir los mexicanos, pág. 17

Sin embargo la aplicación de métodos para la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en su momento fueron buenos ¿quién no aprendió a leer y a escribir con ellos?, generalmente los niños que aprendían con la aplicación de estos métodos tenían buena caligrafía y leían cantidad de palabras contra reloj, que era lo único que importaba, no se tomaba en cuenta la comprensión, ni el interés, o el gusto por leer y escribir diversidad de textos.

Actualmente no hay que olvidar que el niño llega a la escuela con un largo camino andado en relación con este proceso de lecto-escritura, conoce y tiene contacto con celulares, computadoras, televisores, cd, etc. por lo que los maestros tenemos que desviar nuestra mirada a un proceso de enseñanza-aprendizaje más actual e innovador de tal manera que cumpla con las exigencias de la tecnología y la sociedad y sobre todo las de los niños.

Los maestros tienen que renovar la manera de informarse, actualizarse, de llevar el conocimiento activo al aula, de diseñar estrategias de aprendizaje, de hacer de la creatividad una herramienta cotidiana. Sería conveniente tener presente que el leer y escribir parten de un proceso comunicativo, que al leer se busquen significados de un texto y al escribir transmitir estos significados.

Ya no se puede seguir enseñando la lectura y la escritura con la repetición de sonidos y aprendizaje memorístico de sílabas. Se debe tener presente que por su carácter mecánico, estos ejercicios más comunes, no sólo no favorecen, sino que entorpecen el desarrollo de este proceso, pues no incentivan al estudiante el esfuerzo intelectual necesario para hacer una reflexión sobre lo que lee y lo que escribe.

Es de suma importancia que tengamos en mente que es responsabilidad del maestro dotar al alumno de las herramientas necesarias que le permitan desarrollar este aprendizaje dentro y fuera del aula de clase y de la escuela, además de desarrollar habilidades que le den oportunidad de leer, escribir, escuchar y comunicar de la manera más adecuada posible.

Delimitación

Los niños inician el aprendizaje de lecto-escritura en su contexto cotidiano, aprenden al estar en interacción con los textos en todas sus presentaciones, no olvidando también el contacto con los seres que le rodean, sus padres, abuelos, hermanos, vecinos, amigos. También se debe tener presente que no todos tienen los mismos conocimientos y ritmos de aprendizaje. Por ello al inicio de cada ciclo escolar a los niños se les aplica un examen diagnóstico que permite la organización del trabajo cotidiano del aula de clase, examen que es diseñado por la experiencia del maestro y las características del grupo.

Aún así el maestro debe utilizar sus conocimientos, experiencia y creatividad para que el alumno aprenda a leer y escribir, tomar en cuenta que se necesita algo más que papel y lápiz, entonces se hace necesario la generación de ambientes novedosos, atractivos en los que los alumnos puedan interactuar y crear su propio aprendizaje.

Los maestros deben dirigir a los alumnos a aprender a leer y a escribir de manera funcional y significativamente tratando de buscar que cuando el alumno lo haga tenga un sentido y una finalidad, dando respuesta a sus necesidades e intereses. Es por ello que surge el interés de elaborar una propuesta pedagógica computacional con niños de primer grado donde se inicia este proceso de manera formal.

Esta propuesta tiene la finalidad de coadyuvar en el proceso de lectura y escritura ya que esta apegada a las características de la nueva metodología que lleva por nombre Propuesta Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura en Educación Básica (PRONALEES), que se caracteriza por iniciar el aprendizaje con palabras significativas hasta llegar a la lectura y escritura de oraciones o pequeños textos.

JUSTIFICACIÓN

La historia de la educación esta cambiando de dirección, en la actualidad ya son muchas las escuelas de nivel primaria que tiene como prioridad dotarse de material que favorezca al educando, por ejemplo: de equipo de computo con el objetivo de preparar a los alumnos ante una sociedad en cambio constante, de enfrentarse a tecnologías que hace algunos años era imposible palpar. Es ahora entonces cuando se debe sacar todo el provecho posible de este material y lograr que el alumno no sólo pueda jugar o conocer superficialmente este equipo, sino que pueda adquirir o reafirmar los aprendizajes adquiridos en clase.

Es por eso que surge el interés de realizar una propuesta pedagógica computacional donde el niño pueda encontrar ejercicios de lectura y escritura, que al mismo tiempo le permitan incrementar su aprendizaje, que le den oportunidad de equivocarse y volver a intentarlo cuantas veces lo necesite, que se divierta, que las actividades le inviten a la vez a interesarse por escribir y leer diversidad de palabras u oraciones en el contexto en el que se encuentre, el aprendizaje de los colores, los tipos de letra, desarrollar la observación, la descripción y las ganas y el interés por aprender.

Y a la vez que invite a los maestros de las escuelas a actualizarse día con día, para que el hecho de repetir o trabajar varios años con un mismo grado no sea sinónimo de rutinas viejas, sin destino, ni fin, de ejercicios acabados, de maestros ancianos no de edad sino de actitud.

No olvidando y tener presente que la escuela es uno de los ámbitos educativos, que funge como catalizadora de múltiples enseñanzas que recibe el niño a parte de la familia, de la calle, la comunidad, a través de medios masivos de comunicación y específicamente de la televisión que es el medio más cercano al niño, de los anuncios en las tiendas y en los paquetes de productos que a diario forman parte de su vida.

Utilizar la lengua oral y escrita es un proceso que debemos desarrollar nosotros mismos como maestros, para poder ayudar a los niños a escribir y a leer comprensivamente y tener en cuenta que el escribir en forma correcta no es tener una buena caligrafía y buena ortografía, es manejar el lenguaje escrito con el propósito y la destreza de enviar a los lectores mensajes claros y precisos, desde un recado, la carta, hasta lograr la narración de textos y la exposición de temas de su interés.

OBJETIVO GENERAL

Con la propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento” se pretende facilitar el proceso de adquisición y reafirmación de la lecto-escritura en alumnos de primer grado de primaria.

CAPITULO I

La lecto-escritura aprendizaje para la vida

Características de los niños de cinco, seis y siete años de edad.

Cuando inicia el ciclo escolar se observa como los niños pequeños que van a primer grado llegan con diversidad de impresiones en el rostro, unos con agrado, otros con miedo y otros más con sorpresa a lo nuevo, a lo desconocido; sin embargo esto nada más sucede en los primeros días ya que poco a poco se van adaptando a los cambios que impone la escuela primaria.

El papel más importante aquí es el del maestro de grupo que tiene que conocer las características generales de los niños y como pasa el tiempo las particulares, con el objetivo de adaptar el ambiente del aula para que el niño adquiera el aprendizaje.

Según Freud “el niño se encuentra en la etapa fálica, que va de los tres a los seis o siete años, en ella se enfoca la atención del niño en los genitales, que constituyen el mayor centro de interés y de placer”⁴. En esta etapa se crea el complejo de Edipo.

El complejo de Edipo se caracteriza por el deseo de agradar al padre del sexo contrario y tenerlo para sí, con fantasías o deseos de muerte para el padre del mismo sexo. En esta culpa está el origen de la neurosis del adulto. Si llega a sobrepasar la crisis y logra organizar y planear su vida con propósitos y deseos de autoestima, saldrá de la crisis con una identidad afirmada y una gran capacidad de iniciativa. Tendrá ya muy claro lo permitido y lo posible, así como la identificación con ideales dirigidos hacía objetivos valiosos bajo la guía de la conciencia.

⁴Margarita Gómez Palacio. Los niños y sus primeros años en la escuela. Pág. 18

El niño se encuentra en la edad del juego. A esta edad, el juego es casi siempre simbólico, y el juego de las niñas comienza a diferenciarse del de los niños. Los niños van a jugar a los policías y ladrones, a los vaqueros, a la guerra. Las niñas por lo general van a jugar a las mamás, a la escuelita, a las muñecas. Es el momento del descubrimiento del sexo, no sólo genitalmente sino también en el sentido de que ya sabe si es niño o niña.

Tiene iniciativa en el sentido de querer escoger su ropa, sus juguetes, sus libros, sus amigos, su comida, su tiempo de estudio y de juego. No siempre logra quedar bien con los adultos, es reprendido, criticado o se le imponen cosas que la realidad exige, como dormir a cierta hora, bañarse y estudiar. Al no querer hacerlo y revelarse, aunque sea interiormente, puede en su fantasía desear destruir o hacer daño a los padres o a los maestros.

A los cinco años aparece el juego de reglas, cuando los niños quieren imitar a los niños mayores pero no tiene claro que es una regla. Entonces el niño acomoda las reglas a su conveniencia, él quiere jugar, pero no perder.

A los siete años, el niño acepta las reglas siempre y cuando sea él quien las fije. Esto origina múltiples problemas, pues todos quieren fijar las reglas. Si logran ponerse de acuerdo, los niños son capaces de participar en un juego, en general muy corto, ya que no les resulta muy tolerable aceptar las reglas de otros.

El desarrollo del lenguaje en la escuela, en los primeros años es importante, ya que de la competencia lingüística y comunicativa del niño dependerá su posterior capacidad para organizar la lógica natural, y apoyado en ésta organizará secuencias de eventos pasados o futuros dónde podrá considerar también la causalidad. Paulatinamente, los resultados de los niños irán siendo cada vez más coherentes y se ceñirán a una secuencia lógica.

El maestro debe dejar que el niño desarrolle el lenguaje, ya que se sabe que “el lenguaje oral determinará en gran medida el lenguaje escrito, especialmente cuando este es una forma de comunicación y no como automatismo, como lo es el dictado y la copia”⁵.

Por otro lado el dibujo en esta etapa tiene un enorme valor, ya que para el niño resulta una forma de representación mucho más natural que la escritura. Cuando se le pide al niño que represente algo, generalmente lo hace a través de un dibujo, esto se debe fundamentalmente a que el dibujo tiene un carácter figurativo.

El dibujo contribuye significativamente al desarrollo del niño, ya que éste al dibujar profundiza en el conocimiento de su realidad y afina su capacidad de observación. También le resulta muy útil en su desarrollo motor, pues el dibujo le exige controlar sus movimientos y hacerlos cada vez más finos.

A los siete años de edad inician las operaciones concretas, aquí el niño alcanza formas de organización de su conducta superiores a las anteriores. Se tomo en cuenta a los niños de cinco años y a los de siete porque también llegan a ser parte en menor cantidad de un grupo de primer grado que generalmente se integra con niños de seis años.

En esta etapa son muy sociables, comparten sus experiencias de familia, sus conocimientos ante situaciones de la vida cotidiana, gustos por los juegos, de comida, de ropa, se prestan materiales, se convidan alimentos, se ayudan y se apoyan al ver que un compañerito esta en problemas, juegan por separado: niños y niñas aparte.

⁵ “Op. Cit”.

Sin embargo cuando los niños ingresan al primer grado de primaria van adueñándose de responsabilidades que en ocasiones les cuesta trabajo adaptar como: llegar temprano, cargar más libros y libretas, comer a una determinada hora, anotar la tarea, convivir con compañeros de diferentes edades, edificios más grandes y horarios más extensos. Depende en mayor medida la creatividad del maestro para que el alumno pueda adquirir con facilidad el aprendizaje.

El papel del maestro en el aula de clase

Anteriormente cuando se enseñaba al niño el proceso de lecto-escritura con método, el papel del maestro consistía en ser el transmisor del conocimiento y controlador de resultados obtenidos, se consideraba que el alumno llegaba al aula sin conocimiento alguno, y que tenía que aprender como los demás, al mismo tiempo y con igualdad de resultados. El maestro era el único en poseer los conocimientos, por ello era tan respetado y admirado por casi toda la sociedad.

El proceso que se seguía era difícil ya que al niño no se le permitía participar, ni hablar hasta que el maestro lo consideraba prudente o adecuado. Predominaba el aprendizaje memorístico, se pensaba también que el tener a los alumnos callados y sentados en su lugar era significado de aprendizaje y disciplina, existían los castigos crueles que consistían desde quedarse sin recreo, hacer mucha tarea, cargar tabiques, hasta lavar los baños.

Sin embargo y a través del tiempo este proceso ha cambiado, desde que se toman en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, se les considera como sujetos pensantes, activo y participativos, los profesores ahora sólo ostentan el saber y su función consiste en informar y facilitar situaciones múltiples de aprendizaje.

Por ello el maestro debe tener una constante actualización, iniciando su formación en la normal y finalizando hasta que concluye su ejercicio profesional. La profesión del maestro es un proceso, que inicia cuando se enfrenta a un grupo que forma parte de su responsabilidad y que a través del tiempo va moldeando y transformando. Integrarse abiertamente ante un grupo de niños, conocerlos a fondo para descifrar sus características físicas, sociales y necesidades de aprendizaje, brindará la posibilidad de que se adquieran los aprendizajes con mayor facilidad.

La mayor parte de los alumnos antes de ingresar a primer grado de primaria han tenido la oportunidad de estar en contacto con letras, números, colores y lectura que su medio social les ofrece; la televisión, los anuncios o carteles en la calle, centros comerciales, en casa, el cine, el contacto con hermanos que están avanzados en cuanto grado escolar, además de haber ido uno, dos o hasta tres años al preescolar, el estar en contacto con la educación artística, la educación física, es lo que les permite ser ante el medio que les rodea sociables y abiertos al conocimiento y sobre todo una ayuda invaluable para el maestro ya que este no iniciara de cero en su enseñanza.

El profesor lo sabe y debe aprovechar el tiempo para facilitar el proceso de lecto-escritura, tienen que hacer equipo de trabajo con sus colegas que le permita facilitar y mejorar la práctica en el aula de clase. Tener la libertad de diseñar sus estrategias, renovarlas cotidianamente e impulsar a los niños a buscar su conocimiento.

Ante esta formación de grupos con características mixtas, la meta de un ciclo escolar es que los alumnos lean y escriban, es aquí cuando el maestro tiene que hacer uso de todas aquellas estrategias que a través de su práctica cotidiana ha adquirido y diseñado. El lograr esta meta le dará oportunidad de distinguirse ante los demás, será reconocido ante sus directivos, compañeros y padres de

familia que a la vez le permitirá crecer profesionalmente y entonces quizá estará cumpliendo con uno de los objetivos de cualquier buen profesional que consiste en ser cada vez más competente.

La función actual del maestro es propiciar y estimular el aprendizaje “propiciar el aprendizaje no significa que el maestro transmita información para que el niño la repita, sino crear las condiciones favorables para que pueda aprender”⁶ entonces es conveniente que el maestro se convierta en un observador de sus alumnos, que los conozca, que los escuche, que los atienda, que el alumno se de cuenta que el maestro esta interesado por lo que piensa y quiere conocer.

No estaría de más que el maestro se inmiscuyera en la actividad intelectual del niño como sujeto activo, que reflexione para comprender el mundo que le rodea, valorar sus errores sería lo más conveniente ya que aquí se demostraría el inicio del aprendizaje. Permitir que confronte sus opiniones con las de sus compañeros le daría oportunidad de valorar lo que cada uno de sus alumnos piensa, hacerle sentir que su trabajo se aprecia y su esfuerzo se valora tanto como el de los demás.

La responsabilidad del maestro se refleja en la comunicación que tenga con los padres de familia, ya que es la persona adecuada para guiarlos en el aprendizaje de sus hijos, de informarles la manera de cómo se trabajará el proceso de lecto-escritura, de mantenerlos al tanto de las tareas, evaluaciones y aprendizajes, que le puede resultar a la vez provechoso en su esfuerzo cotidiano para lograr su objetivo.

⁶ Margarita Gómez Palacio. Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. Pág. 17

El profesor al utilizar la propuesta pedagógica computacional debe tener presente con anterioridad la organización del grupo en cuanto al trabajo en equipos y al trabajo individual, proponer las actividades con entusiasmo y hacerse participe de cada una de las rutinas de trabajo, debe organizar las actividades de tal manera que le permita atender a todos sus alumnos, en forma individual, mientras unos se encuentran en la etapa de principiantes otros se apoyarán en la de intermedio y avanzado e ir observando a la vez el proceso de aprendizaje mediante notas que podrá aprovechar para observar los avances individuales de cada uno de sus alumnos a través del avance de las rutinas irá intercalando cada una de tal manera que se conozcan todas las etapas de la propuesta.

Métodos tradicionales de lecto-escritura

Hace algún tiempo ya, para la enseñanza de la lectura y la escritura se daba libertad al maestro para que con base a su experiencia hiciera elección del método más conveniente para este proceso. Para ello los métodos más conocidos se dividen en dos: Los de marcha sintética y los de marcha analítica.

“Ambos métodos tratan de hacer comprender al niño que existe cierta correspondencia entre los signos de la lengua escrita y los signos de la lengua hablada. Uno de esos métodos comienza por el estudio de los signos o por el de los sonidos elementales, y el otro busca por el contrario obtener el mismo resultado colocando de repente al niño pequeño frente al lenguaje escrito”⁷.

Los métodos de marcha analítica se caracterizan por: partir de enunciados a la letra, utiliza la síntesis para integrar el proceso, se inicia por cuentos. Se encuentran los de palabras normales, eclécticos y el global de análisis estructural.

⁷ Berta p. de Braslavsky. La querrela de los métodos en la enseñanza de la lectura. Pág. 22

Los de marcha analítica parten de: la letra para llegar al enunciado, utilizan el análisis para integrar el proceso y aquí se encuentra el método onomatopéyico.

Nos centraremos en el método onomatopéyico que es el método más usual por los maestros para la enseñanza de la lecto-escritura y es al que se menciona como método tradicional.

El método onomatopéyico es fonético, es decir, emplea los sonidos de las letras y no sus nombres, el sonido de las letras se obtiene de la imitación fonética de los ruidos y las voces producidas por los hombres, animales y cosas, es sintético porque parte de los sonidos para formar sílabas y luego con éstas formar palabras y frases, es analítico en cuanto a que en sus ejercicios se descomponen las palabras en sílabas y también al comparar los sonidos onomatopéyicos con los de las palabras, es simultaneo es decir asocia la lectura con la escritura y hasta después que el niño, sabe leer y escribir elementalmente emplea los caracteres impresos.

Como se enseña la lecto-escritura actualmente

Actualmente en las escuelas primarias, en todos los grados y en todas las asignaturas esta cambiando la forma de enseñar, se toma en cuenta la manera en que el alumno aprende. Teniendo presente que un aprendizaje es funcional cuando el individuo puede utilizarlo para resolver cualquier situación o problemática que se le presente en la vida diaria.

Para la enseñanza de la lecto-escritura en particular se esta dando la oportunidad a los maestros de dejar atrás la utilización de métodos y emplear una metodología que da entrada desde un inició al conocimiento previo de los alumnos, toma en cuenta la etapa de maduración y temas que van de la mano a lo

que el niño conoce o vive a diario, lo que le permitirá adquirir con mayor facilidad el aprendizaje.

Para iniciar el trabajo con el Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura en Educación Básica (PRONALEES). Se tiene que hacer una selección de los niños cuando son varios grupos de primero. Esta prueba de selección consta de un examen diagnóstico que consiste en: la lectura de un cuento en el que se seleccionarán dos palabras monosílabas, dos bisílabas, dos palabras compuestas que se dictarán al alumno en una hoja con tres segmentos. En el primero deberá de escribir estas palabras, en el segundo segmento tiene que escribir una oración pequeña y en la última parte se hará un dibujo de lo que le agrada o desagrada de ese mismo cuento.

Posteriormente a esta prueba se seleccionan a los niños dependiendo de su nivel conceptual en: representaciones gráficas primitivas donde se expresan trazos similares al dibujo importan las imágenes y no el texto; escrituras unígráficas aquí el dibujo deja de ser utilizado y comienza a usar grafías o pseudo grafías para representar algo; escrituras sin control de cantidad no controla la cantidad de grafías; escrituras fijas se hace presente la exigencia de controlar las grafías utilizadas para representar una palabra; escrituras diferenciadas diferentes significados mediante diferencias objetivas en la escritura; cantidad mínima hace una correspondencia grafía sílaba; silábico alfabético correspondencia entre la escritura y los aspectos sonoros del habla; nivel alfabético convencional relación de sonidos grafías convencionalmente.

Es conveniente que con base a esta evaluación los niños se sienten en equipo de tal manera que en cada uno se encuentren alumno con diferentes niveles conceptuales con la finalidad de ayudarse y apoyarse en el aprendizaje. Logrando la zona de desarrollo potencial que es la “distancia entre el nivel actual

de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema en colaboración con otro compañero más eficaz”⁸

La metodología actual se basa principalmente en temas que se encuentran en el interés del niño, lecturas que le permitan exponer sus conocimientos previos, hablar y respetar momentos de participación, leer y exponer a sus iguales su pensamiento, escribir para dar a conocer lo aprendido y sobre todo la reflexión de cómo y para qué escribe.

Las ventajas de esta metodología la tiene en la manera en que el profesor puede relacionar la lectura (que en su mayoría son cuentos) de español con las demás asignaturas que en primer grado son: matemáticas, conocimiento del medio, cívica y ética, educación física y educación artística. Dando lugar para globalizar los contenidos y lograr que los niños aprendan a generalizar sus conocimientos.

Con cada una de las actividades creativas que el maestro se puede permitir podrá plantear preguntas y a la vez enseñar a los niños cómo preguntar, responder sus cuestionamientos, acostumbrarlos a no quedarse con dudas e impulsarlos a investigar en los temas que más les interesa, así como pedir comentarios, ejemplos, opiniones propiciando a la vez que los niños reflexionen, expresen sus sentimientos o puntos de vista y puedan sugerir ideas para resolver problemas de la vida diaria. Todo lo anterior para que el alumno desarrolle su expresión oral, organice el pensamiento, que le permita hablar ante los demás y escuchar lo que le dicen otros en determinados momentos.

Para lograr lo anterior se inicia con la lectura de un cuento pidiendo la participación del alumno en tres momentos: antes de leer, en el momento de leer y después de leer. Se eligen por cuento ocho a diez palabras que tengan significado para el niño, palabras que tendrá que escribir y dibujar en tarjetas

⁸ Pronalees. Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo y la zona de desarrollo potencial. Pág. 6

blancas, a la vez se apoyará de un alfabeto móvil que le permita la formación de esas mismas palabras recordando el sonido y ayudándolo a formar otras que inicien o que terminen igual, número de letras, campos semánticos y situaciones de su medio, su nombre, la familia, características de su comunidad, los animales, los juegos.

Cada una de las actividades se va relacionando con temas de otras asignaturas y la participación del alumno es indispensable, ya que tiene que hacer participe a sus conocimientos previos y su experiencia.

Con la propuesta pedagógica computacional se pretende que el alumno desarrolle o complemente sus conocimientos acerca de la escritura y la lectura, mediante actividades novedosas en las que el niño tenga que seleccionar palabras, completar crucigramas, observar y leer oraciones, etc.

Aprendizaje significativo

Cuando se habla de aprendizaje se piensa en un sujeto que transmite conocimiento (maestro) y otro que lo recibe (alumno) y se piensa también que el segundo depende del primero; como sujeto pasivo cuya principal función es poner atención sobre la información que se le da.

Este concepto lo hemos cargado durante mucho tiempo, así nos enseñaron en la primaria y queremos repetirlo con nuestros alumnos. El llegar al aula y dar explicaciones, mostrar monografías y cubrir un programa que marca la institución no es transmitir conocimiento, ni siquiera sabemos si el alumno esta aprendiendo. En cierto modo debemos tener claro que es aprendizaje, para quien va dirigido y sobre todo hacerlo significativo.

Como lo hemos mencionado atrás el aprendizaje de la lectura y la escritura se obtiene desde antes de cursar el preescolar en la diversidad de contextos que abarca el individuo, contextos letrados en los que la escritura y por ende la lectura aparecen y se usan cotidianamente como objetos social y cultural, también debemos tomar en cuenta que no todos los alumnos inician la escolarización en igualdad de condiciones, lo sabe el maestro y es quien debe crear un ambiente de interacción y construcción de conocimientos significativos en torno al tema, suficientemente rico para compensar las desigualdades en el aula de clase.

Pero no sólo eso sino que también el aprendizaje que se transmita a los niños sea significativo. Teniendo claro que lo significativo es cuando a ese aprendizaje que hemos adquirido le encontramos una finalidad, un sentido que responda a las necesidades que exige el momento.

“Un aprendizaje es significativo cuando puede incorporarse a las estructuras de conocimiento que posee el sujeto, es decir cuando el nuevo material adquiere significado para el sujeto a partir de su relación con conocimientos anteriores”⁹

El maestro entonces es responsable de involucrar los conocimientos previos con los actuales para que el niño pueda utilizarlos en las situaciones cotidianas y en la resolución de problemáticas diarias en la escuela, en la casa y en la calle. Dar la oportunidad para que el niño genere su propio conocimiento, sea investigador, creativo, sea un buen ciudadano, cuide su entorno y su ambiente, ante una sociedad de cambios radicales y constantes.

⁹ J. L. Pozo, Teorías cognitivas del aprendizaje. Pág. 211

Las computadoras en la vida de los alumnos

Actualmente las personas adultas están conscientes de los cambios tan radicales en cuanto a ciencia y a tecnología, tenemos contacto con aparatos muy avanzados por que los tenemos que ocupar y lo hacemos con miedo de no saber y de echar a perder. Pero que pasa con los niños de ahora, ellos ya no titubean ante tales adelantos, ellos se involucran directamente, quieren saber más, manipulan, investigan, se adueñan y aplican.

Ahora la mayoría de los niños tienen contacto directo con celulares, la música, los televisores de pantalla plana, las computadoras, que de antemano los maestros debemos saber qué y hacerles saber a los niños que son un excelente complemento, que son una herramienta moderna que si se usa adecuadamente puede simplificar su trabajo y desarrollar su aprendizaje.

Saber que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación constituyen uno de los elementos centrales de este mundo en transformación. Es necesario, que el sistema educativo aprenda a dominarlas para evitar toda dependencia tecnológica, cultural y económica. Deben tomarse las decisiones apropiadas para la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y su utilización en la educación, con el propósito de mejorar la calidad de la educación para todos y permitir a los docentes desempeñar ante los alumnos su papel de guías y de promotores del aprendizaje.

La aplicación de las nuevas tecnologías de la información no debe limitarse exclusivamente al proceso de aprendizaje. La utilización de estas tecnologías en al administración y la gestión de la escuela y de la comunidad local puede ahorrar tiempo a los docentes y al personal de educación y mejorar su rendimiento, permitiéndoles una mayor dedicación a la solución de los problemas de aprendizaje de los alumnos, a la elaboración de programas informáticos y métodos educativos.

MANUAL DE SUGERENCIAS

Con el manual del usuario se pretende que el maestro tenga conocimientos generales y claros de las rutinas que se llevarán a cabo para reafirmar conocimientos vistos en clase o para la adquisición de aquellos que al niño se le hayan complicado en el aula. Los temas son diversos pero el punto central esta dirigido a la lectura y escritura. Es por ello se ha tratado de hacer una descripción clara de cada una de las rutinas para que estas se desarrollen adecuadamente.

La propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento” consta de tres partes, la primera esta dirigida a alumnos que inician con el aprendizaje de la lectura y la escritura, por lo tanto son actividades que se caracterizan por tener más imágenes que texto. La segunda parte es para niños que ya poseen conocimientos de las letras y que ciertamente han iniciado con éste aprendizaje y la última parte es para niños avanzados, que se caracteriza por tener más palabras y oraciones breves que propician y enriquecen la lecto-escritura.

Estas actividades fueron diseñadas precisamente recordando que los niños que ingresan a primer año de primaria tienen diversidad de conocimientos que han adquirido a través del tiempo (en casa, calle y jardín de niños). Las actividades están organizadas de forma gradual tomando en cuenta los conocimientos básicos, hasta la lectura y escritura de oraciones.

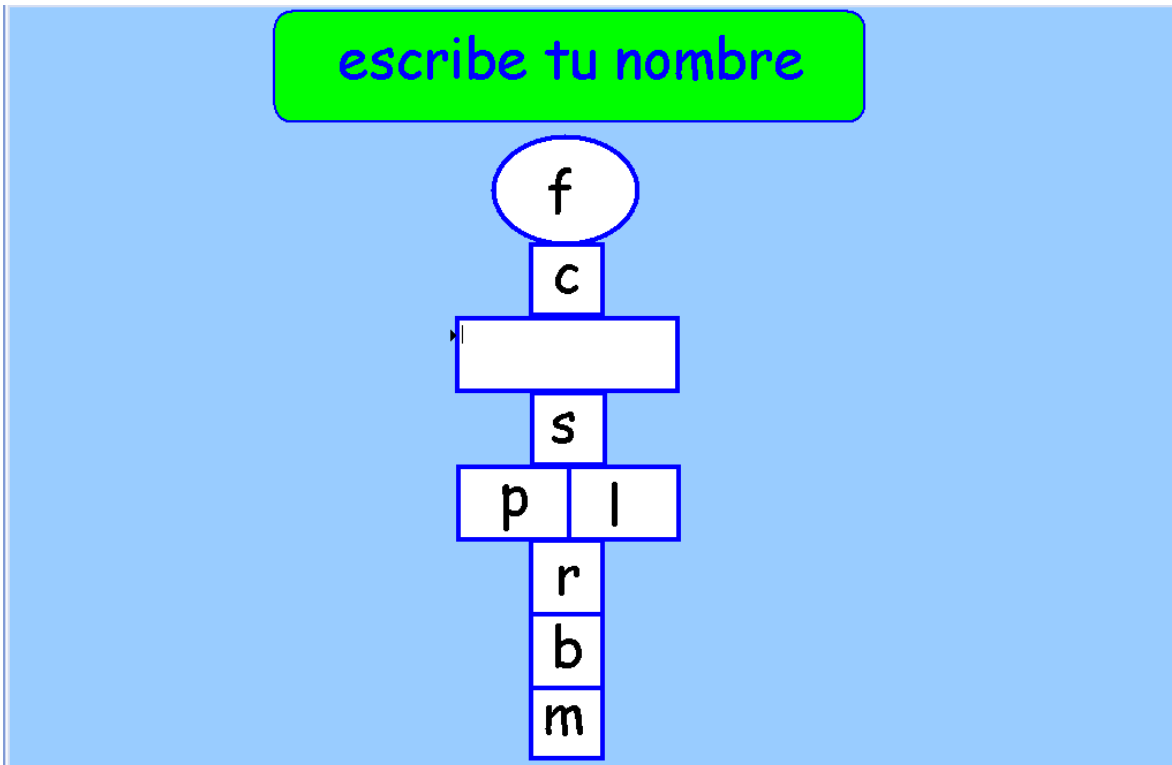
La propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento”, está diseñada para coadyuvar por medio de diversas rutinas el aprendizaje de la lectura y la escritura en primer grado de primaria.



La primera imagen que se presenta marca el inicio para trabajar con cada una de las rutinas según lo decida el alumno. El niño que se presenta es Chimy y es él quien da la bienvenida a los niños, aparece la palabra ¡hola! y la frase “bienvenido al juego del conocimiento”, la imagen de un niño y de una niña en la parte derecha permitirá al usuario acceder al menú. El profesor tiene que indicar al alumno que al observar las imágenes de los niños deberá dar clic con el botón izquierdo del ratón a la imagen que corresponda.

El maestro tendrá que leer la bienvenida e ir presentando a Chimy a todos los alumnos, ya que hay que considerar que la mayor parte de los niños no tienen en ese momento los mismos conocimientos de lectura y escritura. Posteriormente a esta pantalla se encuentra un avión de piso que en cada uno de sus espacios muestra letras, pero también le permitirá al alumno escribir su nombre en el espacio más grande, enseguida interviene el profesor indicando que para que se complete la actividad se presionará el botón (enter).

Anterior a esta rutina el profesor pedirá a los niños que se presentan ante sus compañeros para que conozcan sus nombres, posteriormente con el uso de sus letras móviles lo formarán varias veces y los de algunos compañeros para que poco a poco descubra la relación sonoro-gráfica del sistema de escritura.



Cuando el niño escriba su nombre y apriete el botón de (enter) aparecerá otra pantalla con la palabra ¡Hola! y su nombre.

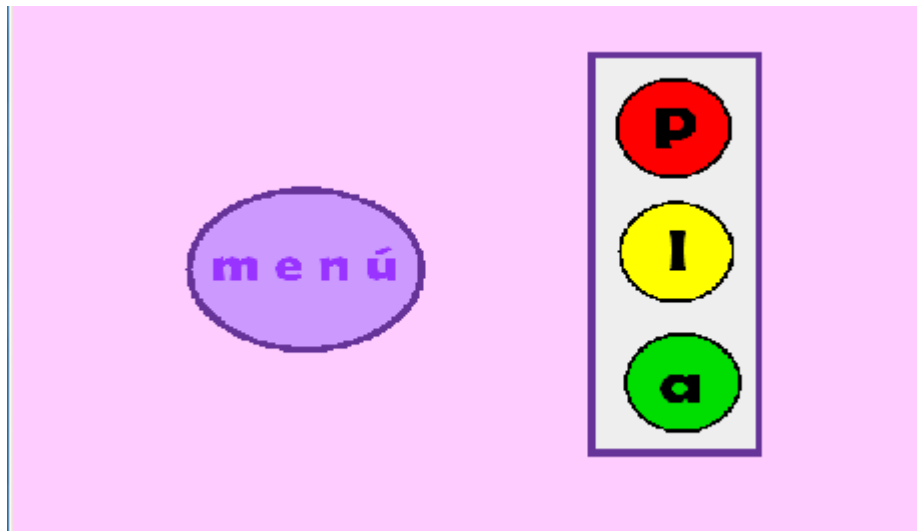
¡HOLA!

Aurora

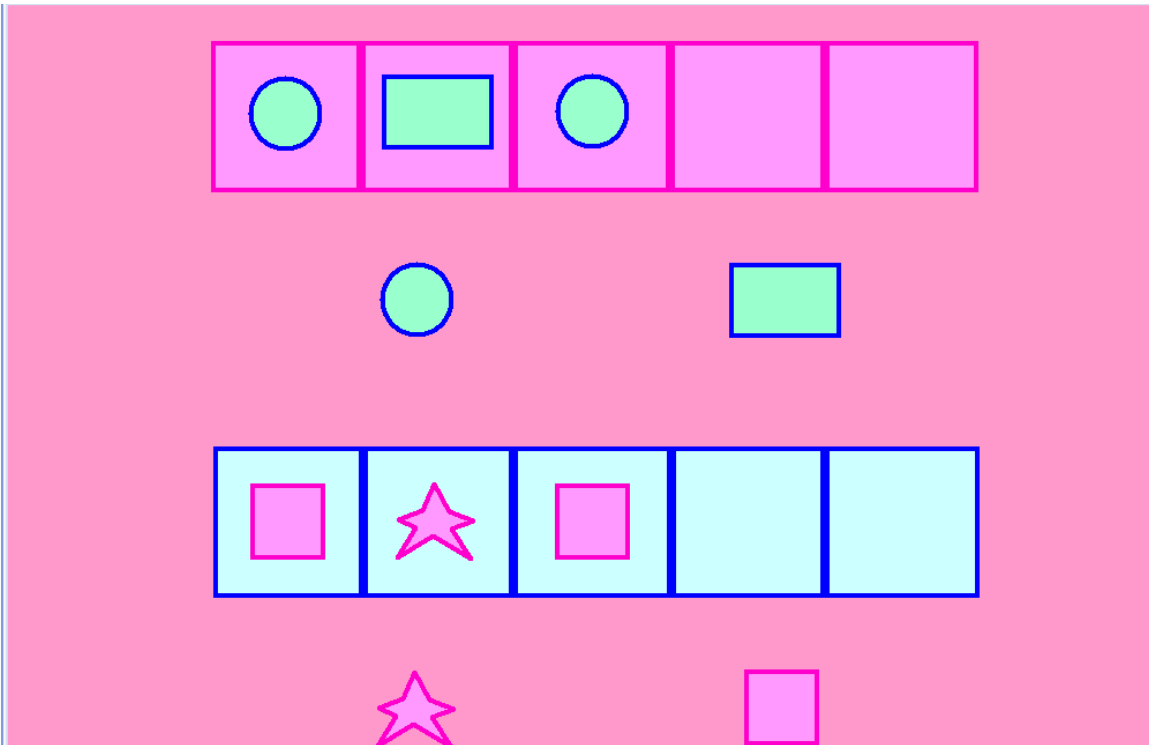
Después de escribir su nombre en la rutina del avión se sugiere al niño que en la mitad de una hoja escriba su nombre y lo exponga a todos sus compañeros y el maestro pedirá resuelvan las siguientes preguntas: ¿con cuál letra empieza? ¿Cómo es la primera letra de...? ¿Quién tiene un nombre que empiece igual? ¿cómo se sabe que aquí dice..?. El objetivo es que se reflexione sobre la estabilidad de la representación escrita a partir del análisis de su nombre.

En los primeros días del ciclo escolar el maestro tiene que entregar un gafete a cada niño con su nombre y analizarlos diariamente por ejemplo: letras iniciales, letras finales, número de veces que aparece el nombre, semejanzas y diferencias, etc. Con la ayuda de su gafete el niño tendrá que registrarse diariamente en la lista que el maestro hará con papel bond y pegará en la pared a la vista de todos los niños.

En la siguiente rutina que es el “menú” se encontrarán las letras (p) de principiante, (i) de intermedio y (a) de avanzado que al dar clic en cada una de ellas se guiará a diversas actividades según el avance en cuanto conocimientos de lectura y escritura del alumno. En esta actividad debe intervenir el maestro para dirigir el proceso y mostrar el camino correcto ya que si el niño que no tiene conocimiento alguno en cuanto a las letras no podrá resolver las actividades de intermedio y avanzado.



El círculo rojo donde se encuentra la letra “p” es para los niños que aún no saben leer ni escribir, el maestro explica a todos los niños para que decidan si los más avanzados se aventuran a resolver las siguientes rutinas. Enseguida pide que den clic con el botón izquierdo del ratón y así poder iniciar las primeras rutinas.



Aquí el profesor pedirá a los niños observen la imagen y preguntará que es lo que se presenta y que falta para que se complete la serie, entonces pide a los niños que con el botón izquierdo del ratón arrastren la figura que se encuentra abajo de cada ejercicio y la lleven al recuadro que crean es su lugar. Si el niño llegara a equivocarse la imagen de la figura se regresa a su lugar inicial y solamente se quedará si logra acertar correctamente. Si termina la primera parte, de la misma manera podrá resolver la segunda parte de la rutina que tiene las mismas características pero esta vez con cuadros y estrellas.

La actividad se termina cuando el niño coloca en el lugar correcto todas las imágenes e inmediatamente se pasa a la siguiente rutina sobre series.



En la rutina anterior el niño tiene que completar el campo semántico de frutas y de los objetos que producen luz. El maestro inicia una conversación sobre el gusto o disgusto por las frutas y pide a los niños que observen las que se encuentran en los recuadros verdes y rosas y cuestiona acerca de las que puede completar el campo semántico, para ello pide a los alumnos que den clic con el botón izquierdo del ratón a la figura que ellos creen completará cada serie.

Si el niño da clic a la figura que no completa la serie, esta sólo cambia de color y no de lugar, solamente la que es correcta desaparecerá y se colocará en el lugar adecuado para completar la serie.

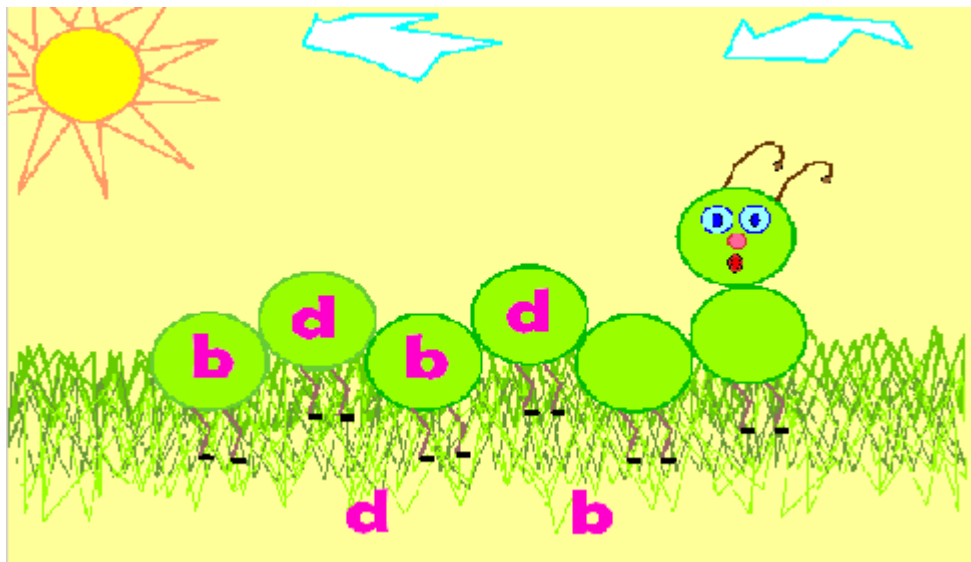
El darle confianza a él alumno para que de a conocer su experiencia y su punto de vista permite que poco a poco se vaya expresando con claridad coherencia y sencillez.

Para resolver las rutinas de serie se recomienda que el maestro trabaje actividades previas en el aula de clase. Con papel cartoncillo se elaborarán figuras diversas (geométricas; letras; posiciones de objetos; etc.), pero que tengan o logren una secuencia, estas se pegarán a la pared

y se dará oportunidad a los niños de completar la serie, se pedirá observen las imágenes y participen oralmente diciendo que figura es la que sigue a cada ejercicio.

Previo a la rutina que sigue el profesor presentará una lámina con flechitas en varias direcciones: arriba, abajo, derecha, e izquierda y el alumno con sus manos imitará la dirección de cada una de las flechas que el maestro le señale.

La rutina siguiente se llama “gusanito” y en ella se trabaja la ubicación espacial (izquierda – derecha). Para ello el maestro con anterioridad tiene que trabajar diariamente el tema con diversas actividades.



Primera actividad, se pide a los niños que se levanten de su lugar y que realicen los movimientos que el maestro pida en ese momento: dar un paso adelante, un paso atrás, un paso a la izquierda y uno a la derecha. Deberán colocarse delante de su silla, atrás de su silla, arriba y abajo. Posteriormente se colocarán y acomodarán diversos objetos bajo y sobre

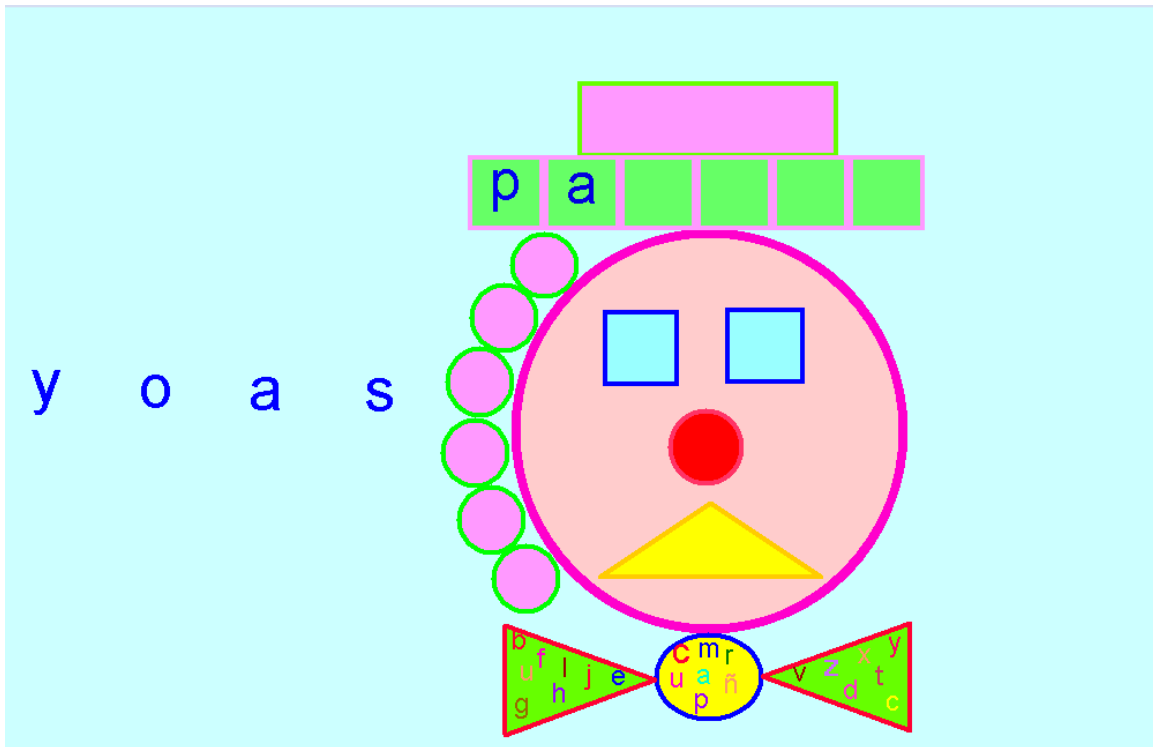
una mesa como: el borrador, una mochila, una caja, una libreta, un bote, una regla, un lápiz, etc., y se preguntará a los niños su ubicación; ¿dónde esta el bote?; ¿la mochila esta arriba o abajo?; ¿dónde esta el borrador adentro o afuera?, etc.

En la rutina del gusanito el niño tiene que observar las características del animalito y escuchar las indicaciones que se dan en la rutina y completar la secuencia de su pancita con las letras que aparecen abajo, en este caso la **d** y **b**. El maestro para aclarar o reafirmar explica a los niños que deberán arrastrar cada una de las letras dando clic al botón izquierdo del ratón sobre la letra deseada y llevarla al lugar que él crea es el adecuado para completar la serie. La finalidad de este ejercicio es para reafirmar la ubicación derecha e izquierda.

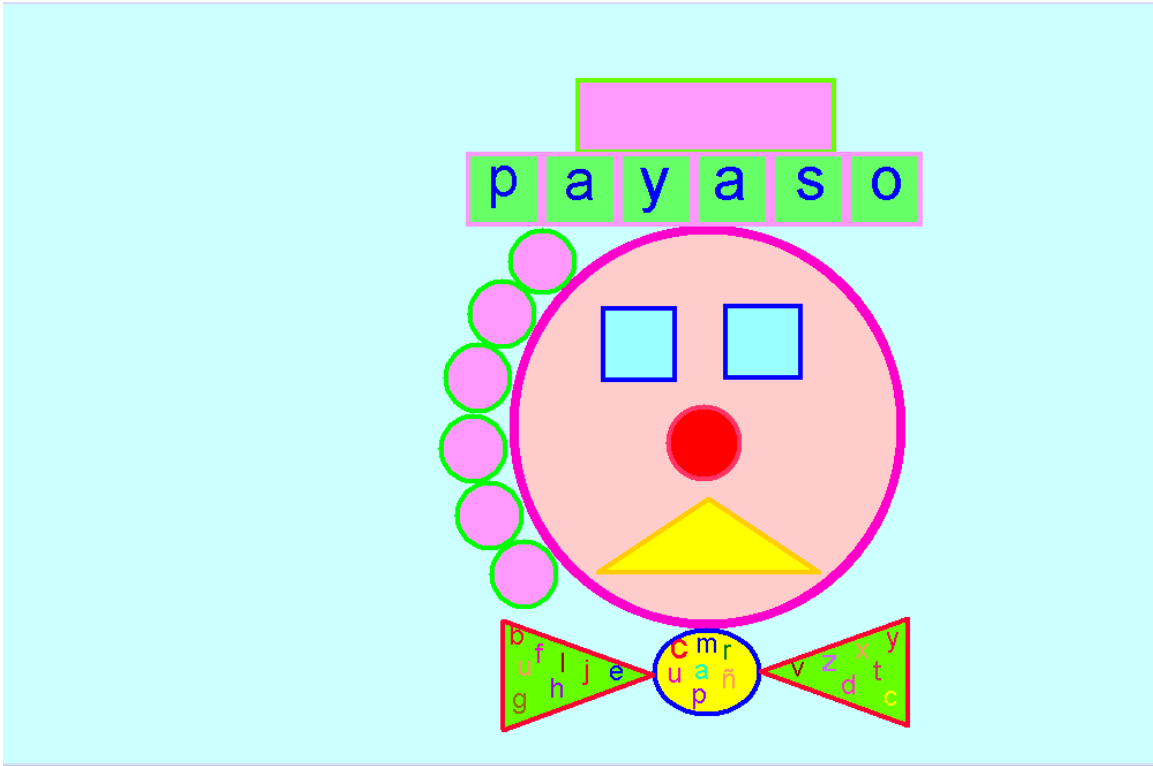
En caso de la lecto-escritura es indispensable conocer la dirección convencional, ya que si ella se desconoce es imposible leer.

La siguiente rutina se llama “payaso” en esta actividad el alumno empieza con la lectura y escritura de palabras. La imagen que se presentan es significativas para los niños, ya que esta forma parte de su vida cotidiana. El profesor pide que observen la imagen y que expresen de manera oral todo lo que sepan de ella, también se pide que observen los colores y las letras que se presentan realizando el sonido.

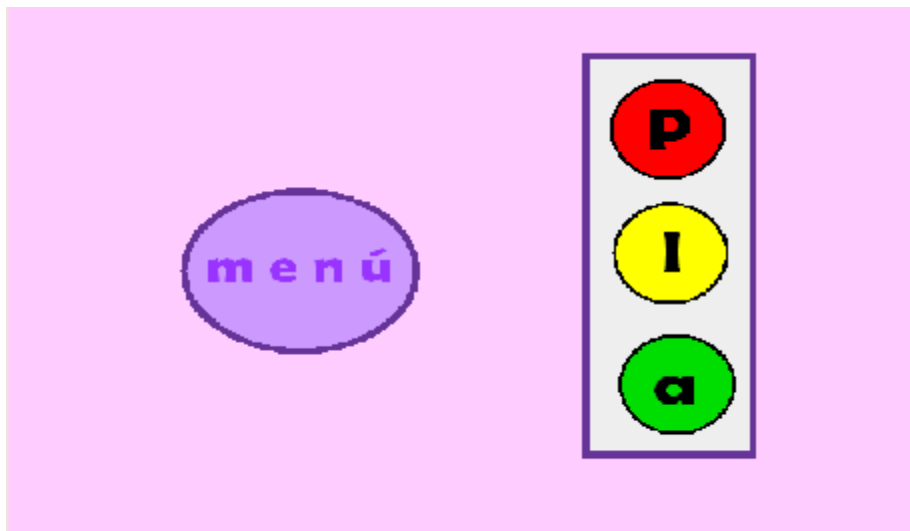
Una vez realizando esta actividad se aclara que con el botón izquierdo del ratón se de clic en las letras que están fuera y se arrastren a los cuadros que están en el sombrero del payaso, en caso de que la letra no sea la acertada regresará a su lugar inicial, en caso contrario si completa la palabra se quedará en el recuadro. Así el alumno empezará con lectura de palabras y relación de imagen texto.



La finalidad de que el alumno ubique el fonema de la grafía es que al observar o formar palabras pueda iniciar la lectura y a la par la escritura principalmente de palabras, oraciones pequeñas hasta llegar a textos breves.



Cuando el alumno haya logrado resolver con éxito las rutinas de principiante el maestro le dará oportunidad para que avance a las rutinas que ofrece el intermedio. Para ello nuevamente aparece la pantalla del menú y el alumno sólo dará clic con el botón izquierdo del ratón en la letra **i** (intermedio).



La primera rutina de intermedio es la relacionada a imagen-texto, el maestro explica una vez más las instrucciones que consisten en: dar clic sobre cualquiera de los recuadros rojos, si aparece primero la palabra el alumno tendrá que buscar de la misma forma la imagen. Son cuatro palabras y cuatro imágenes. El tema es acerca de los lugares donde el niño suele jugar, la casa, la calle, el parque, etc.

El maestro inicia una conversación sobre que hace en sus ratos libres, y pregunta ¿sí le gusta jugar? ¿cuáles son sus juegos favoritos? y ¿Dónde juega?.



El objetivo de plantear esta rutina a los niños es que descubran la relación imagen texto y a la vez desarrollen estrategias de lectura. Cuando terminan de resolver la rutina tienen el botón de salida, el maestro explica a los niños que para salir deberán dar clic con el botón del centro inmediatamente se pasará a la rutina siguiente.

Posterior a esta actividad se organiza al grupo en equipos y se les entregan recortes de campos semánticos, y palabras de los mismos, ellos tendrán que acordar la manera de buscar a cada dibujo el nombre o palabra correcta. Para terminar la actividad los equipos exponen sus palabras con las imágenes. Poco a poco se le pide al alumno realice un sobre donde guardará sus imágenes con sus palabras.

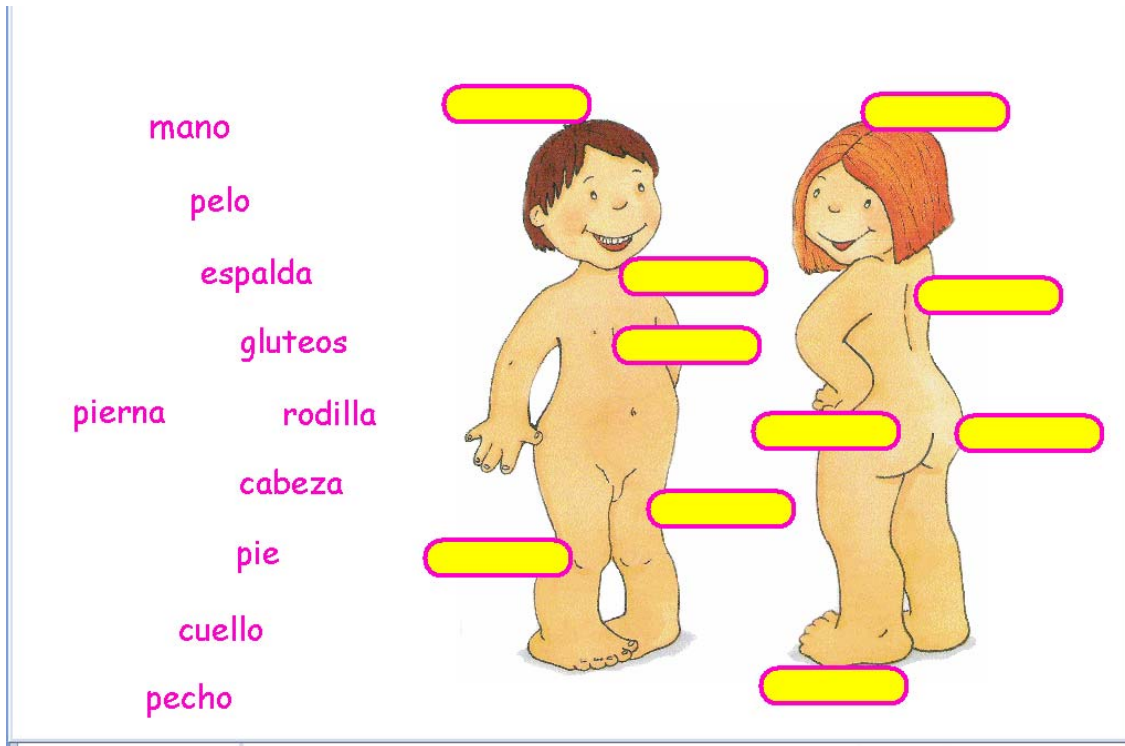
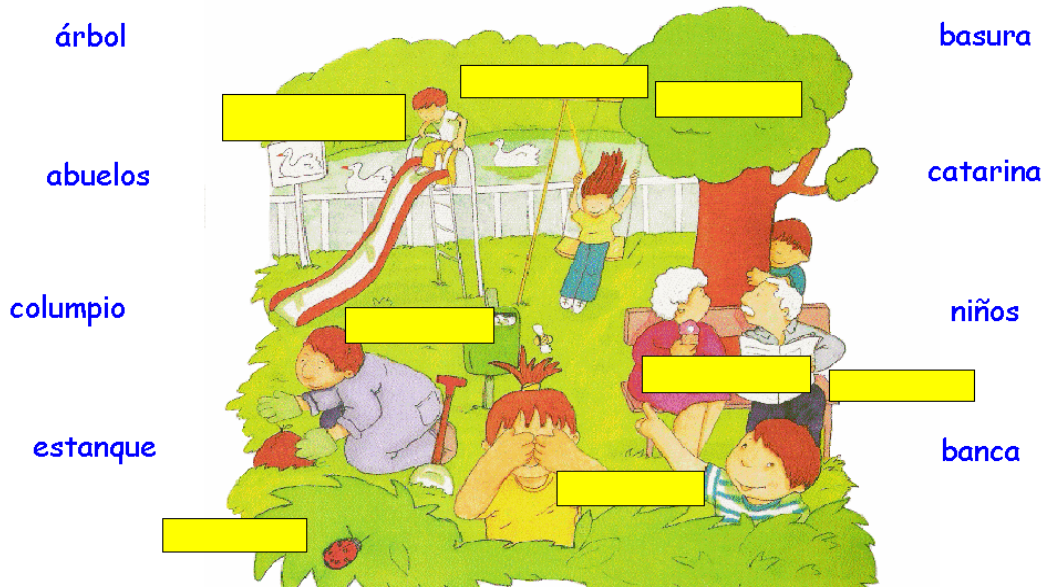
Cuando se termina de resolver el ejercicio de imagen texto se pasa a la siguiente rutina, el tema es el parque donde el niño suele pasar un rato para divertirse.

Antes de resolver la rutina el maestro lleva al salón de clases rompecabezas que muestren lugares donde el niño suele divertirse, organiza al grupo en equipos y les explica que tendrán que ordenar los rompecabezas y expresar oralmente sus observaciones. Los lugares pueden ser: el cine, el parque, la escuela, la casa, etc.

La rutina consiste en que el niño observe la imagen y se le pregunta sobre lo que observan. Se leen las palabras y se explica que con el botón izquierdo del ratón deberán arrastrar la palabra a la imagen, si el niño suele equivocarse la palabra no se queda, regresará a su lugar inicial, si acierta la palabra quedará en el recuadro amarillo cerca de la imagen.

Se pide entonces que escriban las palabras que aparecieron y que desconocían y que las guarden en su sobre de palabras, así como formarlas con las letras móviles y buscar más que termine o que inicien con esas letras

acompañame al parque

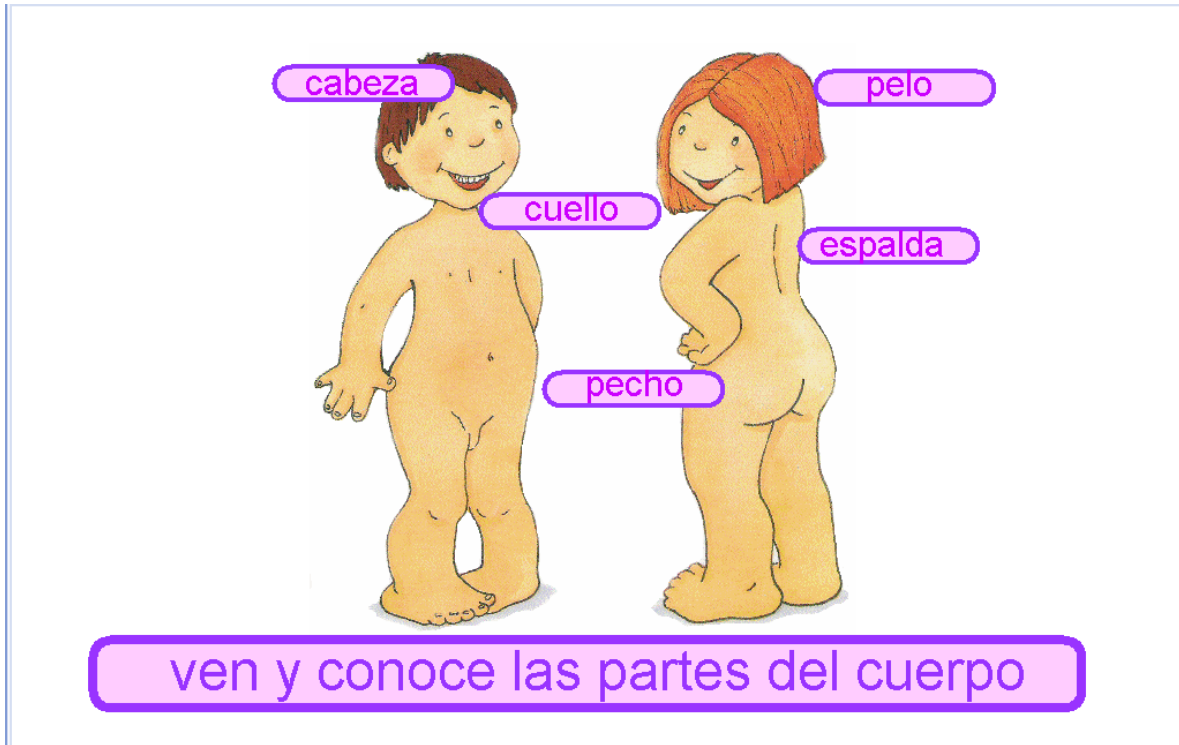


La rutina siguiente trata de un tema muy importante e interesante sobre el cuerpo humano de las niñas y de los niños. Este tema se trabaja en ciencias naturales lo que viene siendo conocimiento del medio y para introducir al niño a la actividad se sugieren las siguientes actividades previas:

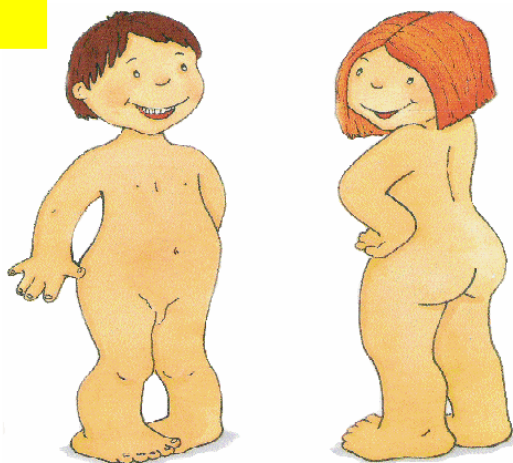
En un inicio se pide al niño se vea en un espejo para que se observe su cuerpo en forma general y su cara en lo particular, posteriormente debe compartir de manera oral su opinión ante su persona, que le gusta y que le desagrada de su cuerpo. Después el maestro coloca un dibujo del cuerpo a la vista de todos los niños y reparte al azar nombres de las partes del cuerpo: cabeza, manos, pie, brazo, tronco, extremidades y pide que las ubiquen en el lugar correcto.

Para resolver la rutina se pide al niño lea las palabras de las partes del cuerpo y haga un ensayo de donde él crea corresponde cada una, se pide que con el botón izquierdo del ratón arrastre la palabra a su lugar correcto, si se equivoca la palabra se regresa, si acierta la palabra se queda y poco a poco se va completando la imagen con cada una de sus palabras. Aquí el niño empieza ya a leer más palabras.

Para reforzar el aprendizaje se pide al alumno realizar un dibujo de su cuerpo y exprese de manera escrita sus gustos y disgustos.



Cuando se termina de escuchar las partes del cuerpo se inicia con otra rutina del cuerpo pero en esta el niño tiene que escribir la palabra y dar clic para que pueda cambiar de lugar. El profesor explica que en el recuadro amarillo tiene que escribir ahora el nombre de cada parte del cuerpo. No importa cuanto tiempo se tarde el niño en hacerlo ya que tiene que ir buscando las letras en el teclado lo importante es que lo pueda lograr. Si el alumno presenta dificultad en escribir la palabra el maestro lo guiara mencionando el sonido de cada palabra.



escribe el nombre a cada parte del cuerpo

¿qué termina igual qué?

resbaladilla



Una vez que el maestro ha trabajado diversas palabras puede variar un poco en cuanto a ¿cómo inician o terminan?. Antes de resolver la siguiente rutina el profesor pide al niño que con su alfabeto forme ciertas palabras y que busque

otras que empiezan o terminan con la misma letra. Esta actividad se puede ir haciendo en el pizarrón y a la vez los niños con su alfabeto móvil. Trabajar con inicio o finales de palabras tiene el objetivo de descubrir y consolidar el valor sonoro convencional de las letras.

Para resolver la rutina llamada “igual” el maestro pide a los niños observar los dibujos y se centren en la que se encuentra en medio, pide que den clic sobre cada uno de los dibujos que rodean a esta imagen, cuando el niño lo haga aparecerá imagen – texto de algunas palabras que terminan igual que..., pero hay otras que no terminan igual pero sin embargo permite reflexionar al niño sobre las terminaciones al presentarse otras imágenes. En esta rutina el niño puede responder si ha entendido estas terminaciones, la ventaja es que el niño puede resolver la actividad cuantas veces lo quiera.

lápiz

lombriz

maíz

barniz

¿terminan igual que resbaladilla?

no

si





La finalidad de trabajar con terminaciones de palabras es que el niño descubra que existe relación entre los sonidos del habla y la representación escrita.

Antes de trabajar con los artículos se inicia una plática sobre los animales, pregunte a los niños cuales conoce y escríbalos en el pizarrón los artículos que les correspondería

En esta rutina se presentan varias imágenes de animales. Explique a los niños que con el botón izquierdo del ratón deberán arrastrar la palabra que se encuentra en el círculo y colocarla dentro del cuadro, si lo hace correctamente aparece el nombre del animal y la imagen desaparece y vuelve aparecer para que lo siga intentando con las demás imágenes.

El trabajar con los artículos permite que el alumno logre determinar el singular y el plural de manera oral y escrita.

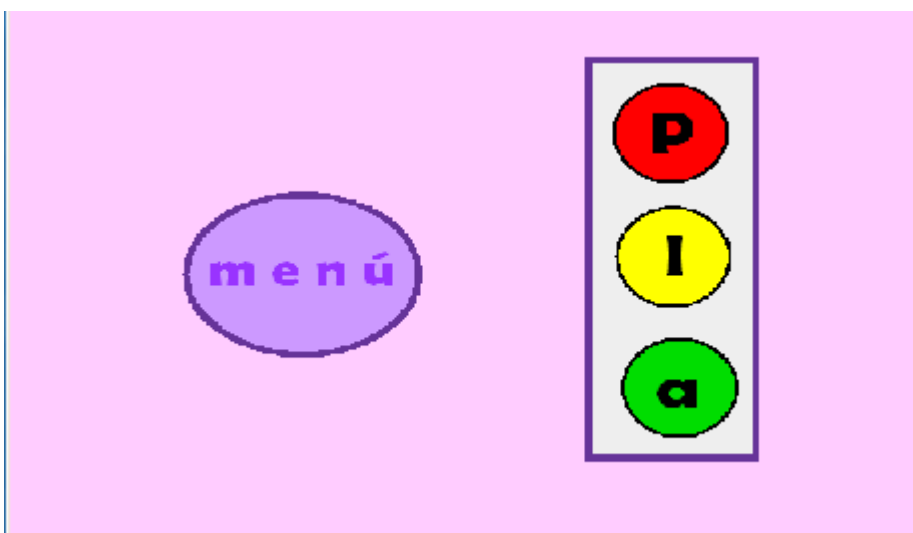
¿qué corresponde?

			
<input data-bbox="297 1461 467 1598" type="text"/>	<input data-bbox="578 1461 748 1598" type="text"/>	<input data-bbox="862 1461 1032 1598" type="text"/>	<input data-bbox="1138 1461 1325 1598" type="text"/>
<input data-bbox="334 1650 467 1776" type="text" value="la"/>	<input data-bbox="613 1650 747 1776" type="text" value="los"/>	<input data-bbox="894 1650 1027 1776" type="text" value="el"/>	<input data-bbox="1170 1650 1304 1776" type="text" value="las"/>

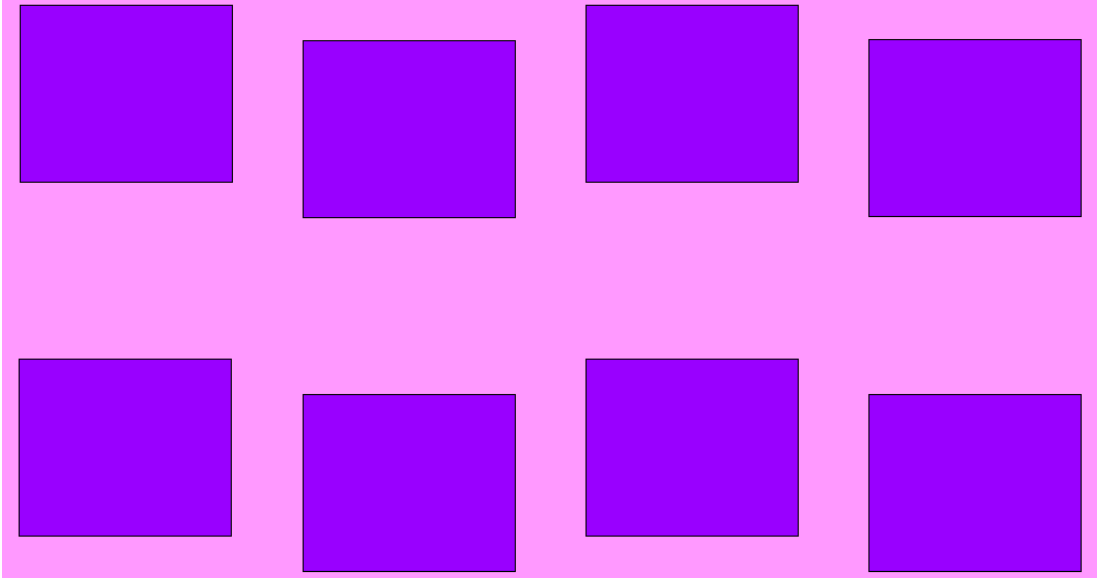
Posteriormente a la rutina se entrega una hoja impresa a los niños en la que se encuentran determinadas imágenes en ella los alumnos tendrán que completar cada palabra anteponiendo el artículo.

Cuando se termina de resolver la rutina de los artículos inmediatamente se pasa al menú.

Cuando el niño pase a la parte de avanzado deberá dar clic en la letra “a” para entrar a las rutinas que implica la resolución de ejercicios más avanzados.



busca y encuentra lo contrario.

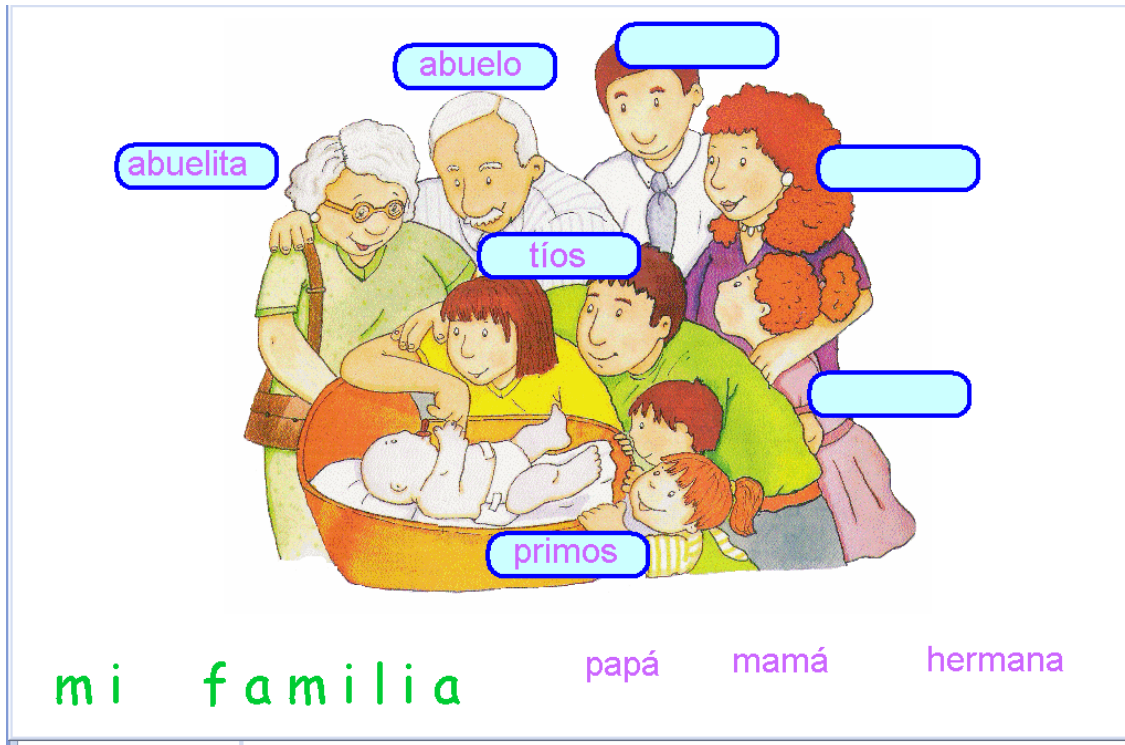


La primera actividad de avanzado es el memorama que tiene el objetivo de que el alumno lea palabras y relacione su significado con las imágenes que le corresponden.

Antes de resolver la rutina de memorama el maestro lleva dibujos en cartulina de palabras antónimas y las reparte a los niños, indica que deberán buscar entre sus compañeros su contrario a su dibujo, cuando lo hayan encontrado deben exponer sus imágenes y explicar por que eligieron el dibujo de sus compañeros.

El alumno como ya se encuentra en la etapa de avanzado puede leer por sí sólo y resolver la actividad. Explicar que en los recuadros azules hay palabras e imágenes y en ellos deberán encontrar antónimos. Debe dar clic sobre cualquier cuadro, entonces aparecerá la imagen o la palabra, si acierta los cuadros irán desapareciendo y el niño sabrá si acertó cuando todos los cuadros desaparezcan.

Para pasar a la siguiente rutina solamente el niño dará clic al botón de salida.



La familia es un tema que se trabaja desde el inicio del ciclo escolar en la asignatura de conocimiento del medio, el niño debe conocer los integrantes de la familia e identificar los integrantes de la suya. Para iniciar con el tema el niño expresará ante el grupo quienes integran su familia, posteriormente llevará al aula fotografías, recortes para ilustrarla.

Explicar al niño que después de observar la ilustración y leer las palabras deberá completar el nombre de los integrantes de la familia arrastrando la palabra con el botón izquierdo del ratón, cuando se termina la rutina inmediatamente se pasa a el cricígrama.

Presentar un crucigrama con casillas para palabras en forma vertical y horizontal, les explica que es un juego en el que se escriben algunas palabras, pero sólo debe ir una letra en cada cuadro. Las casillas se llenan cuando adivinan el nombre que corresponde a una definición. Para resolver el crucigrama el maestro tiene que leer o hacer clara una definición, cuando los alumnos llegan a una conclusión escriben la palabra siguiendo el orden vertical u horizontal, según sea el caso.



En el crucigrama que se presenta el alumno tiene que leer la instrucción e ir arrastrando las letras a cada uno de los cuadros para completar la palabra. El tema es los juegos que los niños practican en la casa, en la calle o en la escuela.

En la rutina siguiente el alumno inicia con la lectura de oraciones pequeñas. Estas oraciones están incompletas y el niño necesita arrastrar la palabra que se encuentra de lado derecho para completar las oraciones. Aquí el maestro sólo guiará las rutinas puesto que los niños ya saben leer y escribir.

Para seguir reafirmando la lectura el maestro pedirá a los niños que elaboren oraciones de tarea. En esta actividad se pide a los niños arrastren la palabra en la oración que esta incompleta y posteriormente tendrá que leerla. Si la palabra no es la que completa la oración esta regresa a su lugar inicial.

conoce a Luis

Mi nombre es  gato

Tengo  años helados

Mi mascota es un  Luis

Me gustan los  seis

Terminamos con las adivinanzas con la finalidad que los niños conozcan su estructura.

Antes de resolver las adivinanzas de la rutina el maestro deberá leer algunas ante los niños para que ellos encuentren la respuesta correcta y posteriormente ellos tratarán de resolver las siguientes:

En primer lugar se le pregunta al niño de manera escrita si le gustaría resolver algunas adivinanzas, si acepta en el recuadro correcto pasa a resolver algunas adivinanzas dando clic en la respuesta correcta, si es acertada su respuesta se presenta la imagen de la adivinanza.



ayudame a resolver algunas adivinanzas

¿aceptas?

si

no

Si el niño decide dar clic a la palabra **no** sale un personaje animándolo para que acepte.



inténtalo

blanco es todo mi
pelo y vivo siempre
entre el hielo.

el oso
panda

el lobo

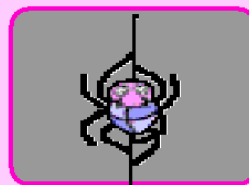
el oso
polar

En cada una de las respuestas se encuentra una imagen con la palabra correspondiente sea correcta o incorrecta.



En las adivinanzas se debe permitir que el alumno lea y determine la respuesta correcta dando clic en la imagen.

tejo y tejo sin
parar hasta mi
tela acabar



PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

CAPITULO III

Introducción

Con la propuesta pedagógica computacional en las manos y los conocimientos básicos de computación en los alumnos llega el momento de su aplicación. Por ello se presenta en esta última parte del documento el diseño estadístico que permitirá comprobar si con el uso de la propuesta pedagógica computacional “el juego del conocimiento” en el proceso de lecto-escritura rebasa al método convencional.

Objetivo de la investigación

averiguar si con la propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento” el maestro de grupo puede de mayor forma iniciar o reforzar la lectura y escritura en niños de primer grado, mejor que como venía sucediendo con el método convencional.

Objetivos específicos

A través de este protocolo de investigación se busca cumplir con:

- Averiguar si la propuesta pedagógica computacional en cada una de sus

rutinas es adecuada para generar el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de primer grado.

- Observar si con el uso de la propuesta pedagógica computacional los alumnos logran la escritura y lectura de palabras, oraciones y textos breves.
- Evaluar si con la propuesta pedagógica computacional se generan habilidades o estrategias que le permitan al niño resolver sus necesidades de lecto-escritura.
- Valorar si el alumno logra el proceso de lecto-escritura de una manera divertida y significativa que le permita comunicarse con los que le rodean.

A través de la experiencia personal nos hemos percatado que la enseñanza de la lecto-escritura no ha cambiado en varias décadas, por ello se dio el interés de realizar una propuesta pedagógica computacional que lleve al alumno al aprendizaje mediante actividades divertidas y significativas.

Pero como toda nueva propuesta nos podemos enfrentar a diversas situaciones problemáticas que pueden obstaculizar la puesta en pie de la propuesta pedagógica computacional.

- La resistencia de los profesores a dejar lo ya funcional para enfrentarse a lo desconocido.
- Indiferencia del alumno al trabajar en varias ocasiones las rutinas de la propuesta.
- La no aceptación de los padres de familia a que a través del uso de la propuesta no se logre el aprendizaje de la lectura y la escritura en determinado tiempo.

La finalidad de realizar la investigación de la propuesta con niños de primer grado es que se olviden del aprendizaje memorístico y lo tradicional, para introducirlo al aprendizaje significativo mediante rutinas novedosas.

Preguntas de investigación de la propuesta

- ¿Los alumnos de primer grado de primaria aprenderán a leer y a escribir palabras, oraciones y pequeños textos con el uso de la propuesta computacional “El juego el conocimiento” de mejor forma que con el método convencional?
- ¿Con la aplicación de la propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento” se romperán los esquemas tradicionales del aprendizaje memorístico y sin significado.?

Tipo de estudio

La investigación que se lleva a cabo es de tipo experimental que significa:

un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas-antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador bajo la estructura de preguntas significativas y llegar a su comprobación.

Hipótesis

Con la aplicación de la propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento” el alumno de primer grado logrará la lectura y escritura de palabras, oraciones y textos pequeños mejor que como sucedía con el método convencional

Variables

Al inicio del proceso de lecto-escritura el niño no diferencia dibujo de escritura; en sus producciones realiza trazos similares al dibujo cuando se le pide que escriba o que ponga algo con letras, es por ello que se debe saber:

- Su nivel de conceptualización cuando ingresa al primer grado y después de cada evaluación según lo considere el maestro.

- Valoración de cada uno de los avances de los niños en cuanto a actividades en el cuaderno y carpeta de evaluación.

VARIABLES DE RESPUESTA	INDICADORES						
	Representaciónes gráficas primitivas. (trazos similares al dibujo, importancia a las imágenes no al texto).	Escrituras unigráficas. El dibujo deja de ser utilizado y comienza a usar grafías.	Escrituras sin control de cantidad. Emplea la organización espacial y lineal en sus producciones	Escrituras fijas. Se hace presente la exigencia de controlar las grafías para representar una palabra u oración.	Escrituras diferenciadas. Diferentes significados mediante diferencias objetivas en la escritura	Cantidad mínima hace una correspondencia grafía-silaba	Representaciones de tipo alfabético. Descubre que existe cierta correspondencia entre fonos – letras.
porcentaje de avance en niveles conceptuales	5%	6%	7%	8%	9%	10%	10%

VARIABLES DE RESPUESTA	INDICADORES
------------------------	-------------

	10-15 segundos (1)	15-20 segundos (2)	20 -30 segundos (3)
Tiempo que emplea el alumno para resolver los ejercicios			

Diseño de Investigación

La investigación se desarrollará por medio de un análisis (ANOVA) la cual “es una prueba estadística para analizar si más de dos grupos difieren entre sí de manera significativa en sus medias....el análisis de varianza unidireccional se usa para tres, cuatro o más grupos”.

La finalidad de la investigación es que se observe si varía el nivel conceptual de la muestra en los grupos 1, 2 y 3

Se trabajará con tres grupos (muestra) los existentes en la escuela primaria donde se labora actualmente. Para organizar los tres grupos se hace una evaluación inicial en los primeros días del ciclo escolar (ver anexos), depende del avance de sus escritura se forman los grupos y en cada uno de ellos hay niños con diferente nivel conceptual.

El grupo 1 con este grupo se desarrollará la aplicación del método “onomatopéyico” que es el más usual para la enseñanza de la lecto-escritura y es al que se le nombra método convencional. Se describirá el proceso que sigue el trabajar con este método.

1- Los ejercicios preparatorios constituyen la etapa con la cual se inicia la aplicación del método; tales ejercicios deben ser libres consistiendo en la realización de movimientos del brazo, que debe incluir el hombro, el antebrazo, el puño y la mano. Los ejercicios pueden ir acompañados por rimas, cantos o versos, estos son repetidos por los alumnos hasta su memorización, se enriquece con ejercicios de lenguaje con rimas, adivinanzas y ejercicios de visualización o memoria visual.

2- Segunda etapa para la enseñanza de cada una de las letras: narración de un cuento, por el maestro y pronunciación por el maestro y los niños de la onomatopeya descubierta.

Repetición fonética y oral, de la onomatopeya por los alumnos individualmente y luego a coro. Identificación del sonido o letra onomatopeya, escritura por el maestro, en el pizarrón del sonido onomatopéyico., lectura de la nueva letra, escritura dirigida de la letra por los alumnos.

3- Cuando el niño ha adquirido el conocimiento de vocales y consonantes se utilizará el juego para que por medio de letras móviles se formen sílabas, palabras, frases y enunciados con el fin de reafirmar la lectura y la escritura. La letra no debe llamarse por su nombre sino por su sonido, este ejercicio debe practicarse durante el tiempo que sea necesario hasta que pueda leer y escribir con seguridad las sílabas. Al inicio de la lecto-escritura se dedican dos días a la semana para realizar ejercicios generales y variados en termino medio se enseñan dos consonantes.

En el grupo 2 se desarrollará la propuesta pedagógica computacional “El juego del conocimiento”. Se inicia tomando de base los conocimientos previos e intereses del alumno, basado en los juegos. Para lograr el objetivo se necesita desarrollar cada una de las rutinas como se indica en el manual de sugerencias. Los resultados se registrarán por semana con el dictado de palabras más significativas de las rutinas.

El grupo 3 se emplearán los procedimientos del grupo 1 y del grupo 2, se trabajará el aprendizaje memorístico de las consonantes y se irán complementando con las rutinas de la propuesta pedagógica computacional. Se registrarán los avances de los niños cada bimestre por medio del dictado de palabras significativas.

Análisis de varianza (ANOVA)

Registrar en la tabla los resultados del muestreo:

	Muestra obtenida Método convencional	Muestra obtenida Uso de la propuesta	Muestra obtenida Método convencional y uso de la propuesta
Totales de columna	$C_A =$ $\bar{x}_A =$	$C_B =$ $\bar{x}_B =$	$C_C =$ $\bar{x}_C =$

$$H_0 : \mu_A = \mu_B = \mu_C$$

Se formulará la hipótesis nula

$$H_0 =$$

Y se dice que: $H_0 : \mu_A = \mu_B = \mu_C$

Se calculará \bar{x} para el total de datos

Se hará la decisión sobre el rechazo o no rechazo de H_0 utilizando la distribución F y la estadística F. Recordar que el valor F calculado es la razón de dos varianzas, a partir de ellas se tomara la siguiente formula para continuar con el desarrollo estadístico

Suma de cuadrados

$$s^2 = \sum \frac{(x - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Terminando el proceso para cada grupo muestra se procederá a obtener **SC (total)** = Suma de cuadrados total, su formula es:

$$SC (total) = \sum (x^2) - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

En el siguiente paso obtendremos SC factor que representa el tipo de método que se utilizara en cada grupo muestra y se obtiene con la siguiente formula:

La suma de cuadrados **SC factor**

$$SC (factor) = \left(\frac{C_A^2}{k_A} + \frac{C_B^2}{k_B} + \frac{C_C^2}{k_C} \right) - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

Tendremos que C_i = Sumatoria de los datos agrupados en cada columna y K_i es el número de repeticiones en cada nivel del factor; y N_i el tamaño de muestra. ($n = \sum k_i$).

Ahora obtendremos la suma de cuadrados **SC (error)** que mide la variabilidad dentro de las filas se obtiene con la fórmula

$$SC(error) = \sum(x^2) - \left(\frac{C_A^2}{k_A} + \frac{C_B^2}{k_B} + \frac{C_C^2}{k_C} \right)$$

Para verificar que los cálculos se hayan echo adecuadamente, constatar si:

$$SC(total) = SC(factor) + SC(error)$$

Se utilizará la tabla **ANOVA** que se muestra a continuación para registrar las sumas de cuadrados y organizar los cálculos restantes.

Fuente de Variación	SC	gl	CM
Factor error			
Total			

Hablamos de los grados de libertad *gl* el cual se calculara para cada columna de datos y el total de ellos.

$$gl(factor) = c - 1$$

Entonces *gl* (factor) es igual al número de niveles (columnas) para los cuales se prueba el factor, menos uno:

Posteriormente se calcula *gl* (total)

$$gl(total) = c - 1$$

Que representa el número total de datos menos uno.

Y *gl* (error) es la suma de los grados de libertad los tres niveles probados (columnas en la tabla de datos) cada columna tiene $K_i - 1$ grados de libertad; en consecuencia,

$$gl(error) = (k_A - 1) + (K_B - 1) + (K_C - 1)$$

$$o\ bien\ gl(error) = n - c$$

Donde *c* representa dicho número de niveles (el numero de columnas en el cuadro de datos).

La suma de grados de libertad debe satisfacer lo siguiente:

$$gl(factor) + gl(error) = gl(total)$$

El cuadrado medio para el factor de prueba, CM (factor), y para el error, se obtendrá dividiendo el valor de la suma de cuadrado entre el número de grados de libertad correspondiente.

Es decir:.

$$CM (factor) = \frac{SC (factor)}{gl (factor)}$$

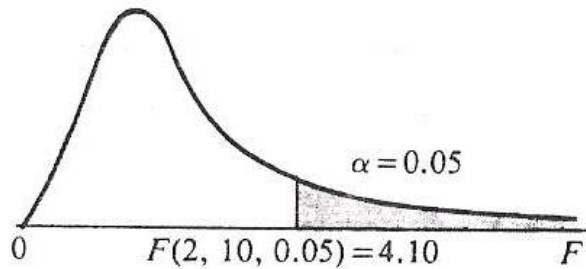
$$CM (error) = \frac{SC(error)}{gl(error)}$$

Finalmente se realizará el contraste de hipótesis utilizando los dos cuadrados medios como medidas de varianza. El valor calculado de la

estadística de prueba F, se obtiene al dividir el CM(factor) entre el CM(error):

$$F = \frac{CM(factor)}{CM(error)}$$

Si el CM (factor) es significativamente mayor que el CM(error), entonces se concluirá que no son iguales las medias de cada uno de los niveles que se contrastan, esto implica que el factor estudiado tiene un dato significativo sobre la variable de respuesta y para rechazar la hipótesis nula CM(factor) necesita ser significativamente mayor que CM(error)



Testigo

Grupo 1, grupo2 y grupo 3.

Unidad experimental

Alumnos de primer grado de educación primaria

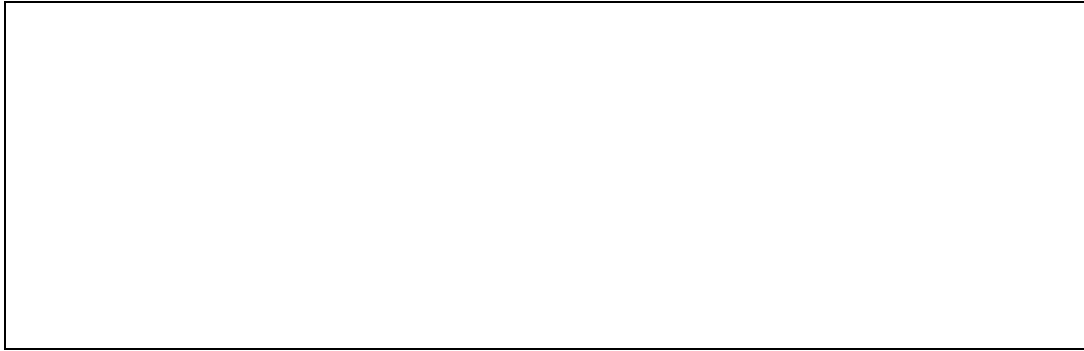
ANEXOS

Anexo 1
Prueba diagnóstica

Dictado de palabras: monosílaba
bisílaba
palabras compuestas

Dictado de una oración:

Dibujo.



Anexo 2

Nombre: _____

Nivel conceptual _____

Aspecto a evaluar	No consolidado	en proceso	consolidado
Se expresa adecuadamente			
Escribe por si sólo palabras y oraciones			
En la realización de sus trabajos muestra progreso.			
Participa, escucha a sus compañeros, respeta turnos.			

Objetivo: observar el avance del niño, antes de aplicar la propuesta y en el transcurso de ella.

Anexo 3

La desviación estándar: es el promedio de desviación con respecto a la media. Esta medida se expresa en las unidades originales de medición de distribución. Se interpreta en relación con la media. Cuanto mayor sea la dispersión de los datos alrededor de la media, mayor será la desviación estándar. Se simboliza con: s o la sigma minúscula (Φ) y su fórmula esencial es:

$$S = \frac{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2}}{N}$$

NIVEL DE SIGNIFICANCIA:

Valor de certeza, respecto de no equivocarse, que el investigador fija a priori. En términos de probabilidad se expresa (.05 -.01) se toma como un área bajo la distribución muestral, así el nivel de significancia representa áreas de riesgo o de confianza en la distribución muestral. Para la primera opción significa que tiene el 95% de probabilidad de no equivocarse y 5% en contra.

La media: es la medida más usada y se define para calcular el promedio aritmética de una distribución. Su símbolo es \bar{X} y resulta de sumar todas las variables entre el número de casos de la muestra..

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + X_4 + \dots}{N}$$

Su fórmula simplificada:

$$X = \frac{\sum N}{N}$$

BIBLIOGRAFÍA

BARBOSA HELDT, ANTONIO. 1971. *Como han aprendido a leer y a escribir los mexicanos*. México.

FLORES HERNÁNDEZ, ANA REBECA. "y otros" 2005 - 2006. *Estrategias para leer, hablar, escribir y escuchar en al escuela*. México.

GÓMEZ PALACIO, MARGARITA. "y otros" 1986. Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. México.

GÓMEZ PALACIO, MARGARITA. 1997 "y otros" *Los niños y sus primeros años en la escuela*. México.

GÓMEZ PALACIO MARGARITA. 1995 *La producción de textos en la escuela*. México.

P. DE BRASLAVSKY, BERTA. 1980. *La querrela de los métodos en la enseñanza de la lectura*. México.

POZO, J.I. 1985. *Teorías cognitivas del aprendizaje*. México.

Publicación trimestral elaborada por la Unidad Coordinadora del Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura en la Educación Básica. 1996. *Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo y la zona de desarrollo potencial*. México

SEP. 1998. Libro para el maestro, *Español Primer Grado*. 207. México.