

DOCUMENTO PARA EDUCADORES DE NIVEL INICIAL Y NIVEL PRIMARIO

La lectura y la escritura en los primeros años de la escolaridad.

Es sabido que una de las preocupaciones actuales de los diferentes estudiosos en la temática de la didáctica de la lectoescritura es cómo favorecer contextos en que los niños se construyan como lectores y escritores, es decir, verdaderos y eficaces usuarios de la lengua. Esta premisa es fundamental cuando los reportes de resultados de diversos operativos de evaluación, visibilizan porcentajes de niveles de desempeño que revelan la necesidad de una mejora en la calidad educativa.

Ahora bien, cómo hacer para revertir estos datos. Creemos que es fundamental fortalecer la enseñanza en los primeros años de la escolaridad, crear las condiciones didácticas que garanticen mejores resultados educativos.

Por lo tanto, generar cambios en la escuela no es sólo una necesidad sino una urgencia; esto implica repensar, reflexionar sobre el modo en que se enseña y los cambios sociales que inciden en ello.

Lo expuesto más arriba interpela a todo educador a desandar caminos, reinventar estrategias de enseñanza, revisar recursos didácticos, donde el juego es protagonista para garantizar aprendizajes significativos, “aprendices autónomos”, como así también la inclusión educativa.

Algunas de esas condiciones o variables didácticas en las intervenciones docentes, con el fin de facilitar los procesos de acercamiento a la lengua escrita son: los diversos tipos de agrupamientos, y los criterios implícitos para dicha organización; la organización de tiempos y espacios escolares; la selección de contenidos y objetivos que guían dicha selección en función de las competencias a fortalecer; los recursos didácticos lúdicos; el ambiente alfabetizador integrando la educación emocional (neuro aprendizaje)

Oportunidades de aprendizaje a partir del juego en las escuelas

Antes de comenzar a conocer las múltiples oportunidades didácticas brindadas en **escueladejuego.com.ar** y **giaco.com.ar**, revisaremos la **concepción y caracterización** de los “juego”

En el Documento Curricular de la Argentina “El juego en el Nivel Inicial – Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza”, que tiene como principal autora a Patricia Sarlé, se expresa que “(...) *El juego es un espacio de interacción a partir de la creación de una situación imaginaria en la cual los niños se involucran voluntariamente bajo la intención, el deseo o el propósito de “jugar a”. En el juego los niños se acogen a las reglas que permiten que el juego se sostenga. (...)*” (2010, Unicef, Bs. As., p: 22)

Por lo explicitado anteriormente, creemos que el juego es de gran importancia sobre todo en los primeros años de la Educación Inicial y Primaria. El niño es invitado a pasar a este nuevo campo de experiencias escolares de una manera placentera. El juego abre las puertas a la creatividad, no obstante, es preciso ceñirse a determinadas reglas. Los juegos con instrucciones o reglas convencionales permitirán a los niños y niñas ir aproximándose a la comprensión acerca del funcionamiento de espacios, objetos y sus usos y la flexibilidad de poder ir reinventado reglas posibilita rescatar los intereses e imaginación. Por eso, éste “juego para *aprender a leer y escribir*”, en sus 2 formatos: juego de mesa (**giaco.com.ar**) o videojuegos (**escueladejuegos.com.ar**) es un

valioso recurso didáctico, que habilita también a encuentros de articulación entre alumnos de Nivel Inicial y Primario para que el pasaje de niveles educativos no esté teñido del miedo a lo desconocido, y la misma sea transforme en una experiencia placentera. Cuando uno juega el error, equivocarse no es sinónimo de fracaso, sino es un desafío para buscar soluciones y avanzar. Además, en los alumnos ya alfabetizados que transitan el primer ciclo de la escolaridad primaria, el juego tiende a fortalecer habilidades de pensamiento. “*Jugar en grupo*” habilita la negociación y el conocimiento de los otros, como así también, el descubrimiento de las propias posibilidades y capacidades fortaleciendo así su autoestima.

El juego también puede potenciar la integración de las familias a la tarea educativa, para disminuir la brecha entre ambas y avanzar en la construcción de *comunidades de aprendizajes*, donde “todos aprenden” a través de la organización de Encuentros Escolares. En estas instancias, los alumnos puedan avanzar jugando en el aprendizaje de la lectoescritura, compartiendo con sus familias.

Por otra parte, y en lo que atañe específicamente a la tarea áulica, es preciso pensar en el juego como una estrategia válida que debe ser planificada con antelación, constituyéndose en un desafío para el educador porque tiene que integrar diversidad de competencias, de inteligencias múltiples, de procesos cognitivos e intereses singulares y visibilizar las emociones subyacentes en todo proceso de aprendizaje. Una planificación basada en “*aulas heterogéneas*”, que incluya la diversidad y contemple intervenciones docentes personalizadas, sin perder de vista lo “común”, orientará el proceso de apropiación autónoma de la lengua escrita de cada alumno y alumna.

En muchas instituciones educativas, la concepción del tiempo en la enseñanza y en los aprendizajes de los alumnos se considera cronológicamente; la concepción del tiempo en el juego se valora en “*tiempos lógicos*” (tiempo de comprensión, de resolución de dificultades, que conlleva procesos singulares del pensamiento).

El juego en su totalidad se presenta como una valiosa herramienta didáctica a ser utilizada en el ámbito escolar pero también fuera del mismo. Las variantes que ofrece permitirán su implementación ante

un grupo heterogéneo y diverso. Rebeca Anijovich, en la obra de su autoría titulada “Gestionar una escuela con aulas heterogéneas”, hace referencia a tres cuestiones a considerar en un aula heterogénea “(...) *el entorno educativo, particularmente, el uso de los espacios; la segunda, la organización del trabajo en el aula; y la tercera, las consignas de trabajo (...)*” (Anijovich, 2014, p: 43)

Sabemos que cada niño inicia el ciclo escolar con un recorrido previo que le es propio; es decir, con experiencias de aprendizaje y modos de apropiarse de ellas totalmente diversos. Si partimos de esta premisa, el juego toma un papel central en la enseñanza; ya que permite que el niño despliegue sus conocimientos previos en la resolución de cada una de las situaciones planteadas en el mismo. Durante las primeras aproximaciones al juego, el rol del adulto, docente, padre o tutor será fundamental en lo que respecta a la organización del grupo de niños, al recordatorio de reglas o pasos a seguir, según la opción seleccionada o inventada, a la observación constante del desempeño de los chicos en cada propuesta por el juego. Dicha observación y registros de “cómo aprenden” proporcionará al educador información diagnóstica del bagaje de conocimientos previos de los niños/alumnos. En posteriores instancias, brindará datos de logros, de cómo han llegado a las metas propuestas y, además, posibilitará un mayor nivel de autonomía y confianza en el desempeño de los estudiantes.




Breve reseña del origen de los juegos para aprender a leer y escribir

Antes de avanzar en especificar las oportunidades que ofrecen los juegos, es necesario comentar que es el resultado de una investigación - acción psicopedagógica grupal con niños y niñas que iban a ingresar a 1er grado del nivel primario, en la que se puso como centro el aprendizaje de la lectoescritura y los *procesos*

cognitivos subyacentes en la construcción del mismo. Fue fundamental ofrecer una ambientación escolar flexible, que estimule la creatividad, la interacción, el aprendizaje colaborativo, la construcción autónoma individual y grupal de propuesta lúdicas, donde la única intervención posible de las coordinadoras, era la de provocar el “conflicto cognitivo”, previa identificación del momento oportuno; es decir, la intervención externa que habilita la duda, preguntase para elaborar estrategias y avanzar para lograr la meta que se propusieron en forma individual o como grupo diverso.

El registro objetivo de la observación de lo que acontecía día a día, durante 2 meses, y su posterior análisis e interpretación que permitió visibilizar que los procesos cognitivos son inherentes a todos los que transitan este aprendizaje, independiente de su lugar de pertenencia social, sentaron las bases del juego, la organización en 3 niveles de aprendizajes, la interrelación entre los mismos y la apertura a integrar distintas edades (de 5 a 8 años), como así también, en los **juegos de mesas** la interrelación de las piezas entre los niveles, y las 25 opciones de juegos con los mismos elementos. La importancia de la inclusión fonética para favorecer la apropiación de la lectoescritura, y el avance social de recursos digitales, dio surgimiento a los **videojuegos** educativos, también organizados en 3 niveles de aprendizajes y con 6 propuestas lúdicas (2 por cada nivel)



El desafío de avanzar en niveles no es lineal, porque no sólo responde a los procesos lógicos del pensamiento, que es siempre subjetivo, sino a la posibilidad de interactuar con “otros diversos” para potenciar la empatía; es decir, a modo de ejemplificar, en el nivel 3 pueden jugar, simultáneamente, estudiantes que descubrieron la lógica de la construcción de palabras y los que recién se familiarizan con las letras; y cada uno al establecer asociaciones, explorar, descubrir, elaborar hipótesis y pensar estrategias de solución, podrán construir su propia trayectoria de alfabetización.

Posibilitar la articulación de los fundamentos teóricos de las “aulas heterogéneas” y los aprendizajes colaborativos, fue otro desafío de la propuesta lúdica, para acompañar también al educador a organizar los agrupamientos no sólo por intereses sino acorde a los niveles de aprendizajes su grupo.

Focalizando en los juegos educativos para aprender a leer y escribir

Con el objeto de especificar lo enunciado a continuación, se presentan los objetivos que guían cada uno de los tres niveles del Juego:

- En el **nivel 1**, los objetivos primordiales apuntan al reconocimiento de letras (vocales y consonantes); a la construcción de palabras cortas y largas, de la misma cantidad de letras; a la asociación fonema / grafema; al reconocimiento de los cuatro tipos de letras; al desarrollo de capacidades (asociación/comparación, elaboración y experimentación) en la construcción de palabras; a la interacción con otros. **Este nivel está conformado por 2 juegos y 9 opciones para jugar** (ver Guía de Juego Nivel 1 de juegos de mesa)



- El **nivel 2**, apunta específicamente a la construcción de palabras; a la asociación de imágenes con las palabras escritas; a la composición interna de las palabras; al reconocimiento del principio gramatical de los límites de la palabra y las sílabas que la componen. **Este nivel está conformado por 2**



juegos y 8 opciones para jugar (ver Guía de Juego Nivel 2 de juegos de mesa)

- **El nivel 3** por su parte, tiene como principales objetivos, además de algunos ya explicitados en los niveles anteriores, el descubrimiento del orden determinado de las letras en la composición de las palabras; la construcción de palabras asociando las letras según el sonido, escritura, cantidad y ubicación temporal; la hipotetización, invención y desarrollo de estrategias lógicas para ordenar las letras de una palabra; la asignación de un significado determinado a una palabra, según el orden de las letras que la componen; y la construcción de estrategias propias para obtener ventajas o salvar obstáculos, durante las jugadas. **Este nivel está conformado por 2 juegos y 8 opciones para jugar** (ver Guía de Juego Nivel 3 de juegos de mesa)



Intervenciones docentes en la organización de las aulas heterogéneas

A modo de ejemplo, a continuación, se sugieren algunas ideas para la organización del aula y el abordaje de los contenidos de la alfabetización inicial con el juego como protagonista.

En el Nivel Inicial (preescolar):

Las expectativas de aprendizajes se vinculan fundamentalmente al nivel de escritura correspondiente a la hipótesis pre-silábica. Se sugiere la conformación de pequeños grupos heterogéneos que respondan a los intereses de los chicos. Esto se refleja en las elecciones de las opciones que ofrece el juego. En niños de 5 años el error como desafío, consiste en la posibilidad de poner en juego los procesos cognitivos para avanzar hacia los niveles sucesivos de la propuesta lúdica. Lo importante en este nivel educativo es que el educador valore en sus alumnos el placer de acercarse a la identificación del vínculo existente entre la grafía y la fonética de las letras en una palabra significativa para los alumnos o que proviene de sus preferencias en lo que respecta a cuentos, poesías, música, etc. Se sugiere, en una primera instancia, ofrecer a los alumnos las opciones de los juegos del Nivel 1 e instancias de articulación con nivel primario incluir nivel 2 y 3, definiendo opciones acordes al nivel de aprendizaje.

En el Nivel Primario:

Primer grado: La clase se puede iniciar con la lectura en voz alta por parte del docente de un cuento clásico, como por ejemplo “Caperucita Roja”. Se realiza una lectura mediada, en la que el docente, antes de iniciar la lectura del texto, conversa sobre los conocimientos previos que tienen los chicos acerca de la historia.

Luego lee el texto en voz alta, mostrando imágenes, haciendo las pausas necesarias para aclarar términos o expresiones desconocidas por los niños, o deteniendo la lectura para hipotetizar acerca de la continuidad de la historia.

Al finalizar la lectura, se renarra o reconstruye la historia en forma oral, con el grupo total, reparando en algunas características de los personajes. El docente puede ir haciendo de secretario de los niños e ir escribiendo la lista de nombres de los personajes en el pizarrón. A continuación, eligen entre todos uno de los personajes para luego elegir actividades, que implican flexibilizar el tiempo y el espacio

escolar; como la propuesta de TATETI de aulas heterogéneas de *Rebeca Anijovich*.

Sólo a modo de ejemplo y para incorporar como recursos los **videojuegos y los juegos de mesa del Nivel 1**, se propone el siguiente TATETI, en relación al personaje elegido del cuento clásico:

Consigna:

*Cada alumno/a tiene que elegir, como en el juego del TATETI, una actividad individual y 1 actividad grupal (que incluyen propuestas con variados recursos y para promover aprendizajes colaborativos, visibilizar las inteligencias múltiples e intereses subjetivos y comunes al elegir una misma actividad grupal) y la propuesta del cuadrante **5** es lo común para todos.*

Opciones para elegir:



A continuación, las posibles actividades grupales e individuales en cada cuadrante del TATETI en las que en el cuadrante 1 – 2 -3 y 4 se encuentran las propuestas de videojuegos y juegos de mesas del Nivel 1.

<p>1 Actividad grupal</p> <p><i>Armaz el nombre del personaje elegido.</i> Recurso videojuegos Nivel 1: juego “Mariposa letrada”)</p> 	<p>2 Actividad grupal</p> <p><i>Armaz el nombre del personaje elegido</i></p> <p>Recurso videojuegos - Nivel 1: juego “Memolet”)</p> 	<p>3 Actividad grupal</p> <p><i>Armaz el nombre del personaje elegido</i></p> <p>Recurso juego de mesa - Nivel 1 “Mariposa letrada”</p> 
<p>4 Actividad individual</p> <p><i>Dibujaz en una hoja el personaje elegido cambiando la vestimenta</i></p>	<p>5</p> <p>Lectura y comentarios entre todos de un cuento clásico “Caperucita Roja”</p>	<p>6 Actividad grupal</p> <p><i>Armaz el nombre del personaje elegido</i></p> <p>Recurso: juego de mesa Nivel 1 “Memolet”</p> 
<p>7 Actividad Individual</p> <p><i>Construir un títere del personaje elegido, con distintos materiales</i></p>	<p>8 Actividad Individual</p> <p><i>Inventaz una canción breve del personaje elegido</i></p>	<p>9 Actividad individual</p> <p><i>Hacer una estatua del personaje elegido con plastilina de colores.</i></p>

En otra instancia, podrían elegir personajes diferentes para reunir las letras que componen su nombre en forma ordenada y completa y pueden utilizar como recurso didáctico los videojuegos y juegos de mesa del Nivel 3.

Para jugar, otras posibilidades de agrupamiento (en pareja o más integrantes) pueden ser las siguientes:

- A) Con la misma palabra o con palabras de la misma extensión, grupos heterogéneos formados por niños y niñas que se encuentren en diferentes niveles de escritura (hipótesis pre-silábica, silábica, silábico-alfabética o alfabética)
- B) Con palabras de diversa complejidad, grupos menos heterogéneos, es decir, del curso total formar grupos de niños y niñas que se encuentren en las dos primeras etapas y otros grupos de niños que se encuentren en las dos últimas. El primer grupo de niños tendrá que formar las *palabras más fáciles* (1).
- C) Con palabras de diversa complejidad, organizar agrupamientos de alumnos que se encuentran en niveles de escrituras similares (hipótesis pre-silábica, silábica, silábico-alfabética o alfabética)
- D) Otros.

En todas las opciones de juego que se ofrecen, es importante que sean los jugadores quienes elijan *la palabra o frase breves* siempre en un contexto literario (acordando las mismas cantidades de letras) a construir, por la connotación emocional que viabiliza hacer circular el deseo subjetivo de aprender.

(1). **Aclaración:** Llamamos *palabras más fáciles* a aquellas cuyas sílabas son simples, es decir, que se forman con una consonante más una vocal, por ejemplo: “Roja” (ro=c+v/ja=c+v). La palabra será más compleja, en cuanto las sílabas estén conformadas por grupos consonánticos, tal como: “Madre” (ma=c+v/dre=c+c+v); o posean sílabas cerradas, por ejemplo: “Pastel” (pas=c+v+c/tel=c+v+c)

Segundo grado: En un segundo grado, el docente podría proceder del mismo modo que fue explicitado con el grupo de primer grado, en lo que respecta al acercamiento del niño al texto literario.

Puede seleccionarse también un grupo de poemas o un libro de poemas de un mismo autor. Compartir en voz alta reiteradas veces los poemas seleccionados, utilizando la entonación

correspondiente, haciendo las pausas necesarias, deteniéndose en las palabras o frases poéticas que resuenan y agradan a los niños. Luego de conversar sobre temáticas comunes a los poemas, formas de decir las cosas a través del lenguaje figurativo o metafórico utilizado en los poemas, frases o palabras con las que se consigue la rima correspondiente, se podría solicitar a los niños que seleccionen una de esas frases y se propone a continuación, el **juego de mesa o videojuego** del “Memolet”. Cada grupo deberá reconstruir la frase seleccionada, por ejemplo: “El colibrí es un arcoíris que parpadea”, o “La música de los grillos alegra la oscuridad”, o “Yo jugué con la luna”, entre otras. Los criterios de agrupamiento serán los mismos que fueron utilizados para armar los grupos en primer grado.

Tercer grado: El/la educador/a podría proponer el *cuadernito viajero*, es decir, un cuaderno que va a la casa de los estudiantes y regresa con textos breves producidos en “familia”. Esos conformarían un interesante Banco de Datos; podría reunir textos breves pertenecientes al género lírico, como ser, adivinanzas, coplas, refranes, trabalenguas, entre otros.

A partir de las adivinanzas, por ejemplo, la propuesta posterior podría centrarse en el **juego de mesa o videojuegos del Nivel 3** “Carrera de letras”, en el que los niños/as transportan las letras sobre los autitos, en este caso, transportarían las letras para formar la palabra resultante de la definición que de alguna manera es propuesta en una adivinanza.





Algunas frases para reflexionar:

- *“Los juegos son la forma más elevada de la investigación” (Albert Einstein)*
- *“El juego de los niños consiste en “perder el tiempo”, en perderse en el tiempo, a encontrarse con el mundo a través de una relación excitante, llena de misterio, de riesgo y aventura. Y el motor de esta acción es el más potente que conocemos los seres humanos: el placer” (Francesco Tonucci)*
- *“Dejar jugar libremente y permitir que se encuentren con el riesgo en sus juegos (adecuado a sus edades), de esta manera conseguiremos una parte fundamental en la que se basa el juego que es la realización de un deseo” (Francesco Tonucci)*
- *“Los niños aprenden cuando les damos la posibilidad de jugar, una escuela inteligente es una escuela que se cuestiona y aprende, ¿inundamos las escuelas de propuestas lúdicas? es el gran desafío del siglo XXI” (E E)*

Emilce R Esquivel

(Esp. en psicopedagogía clínica – Prof. en Psicología, Filosofía y Ciencias de la Educación – Prof. de Educación Preescolar – Esp. en Creatividad y Resiliencia, entre otros)