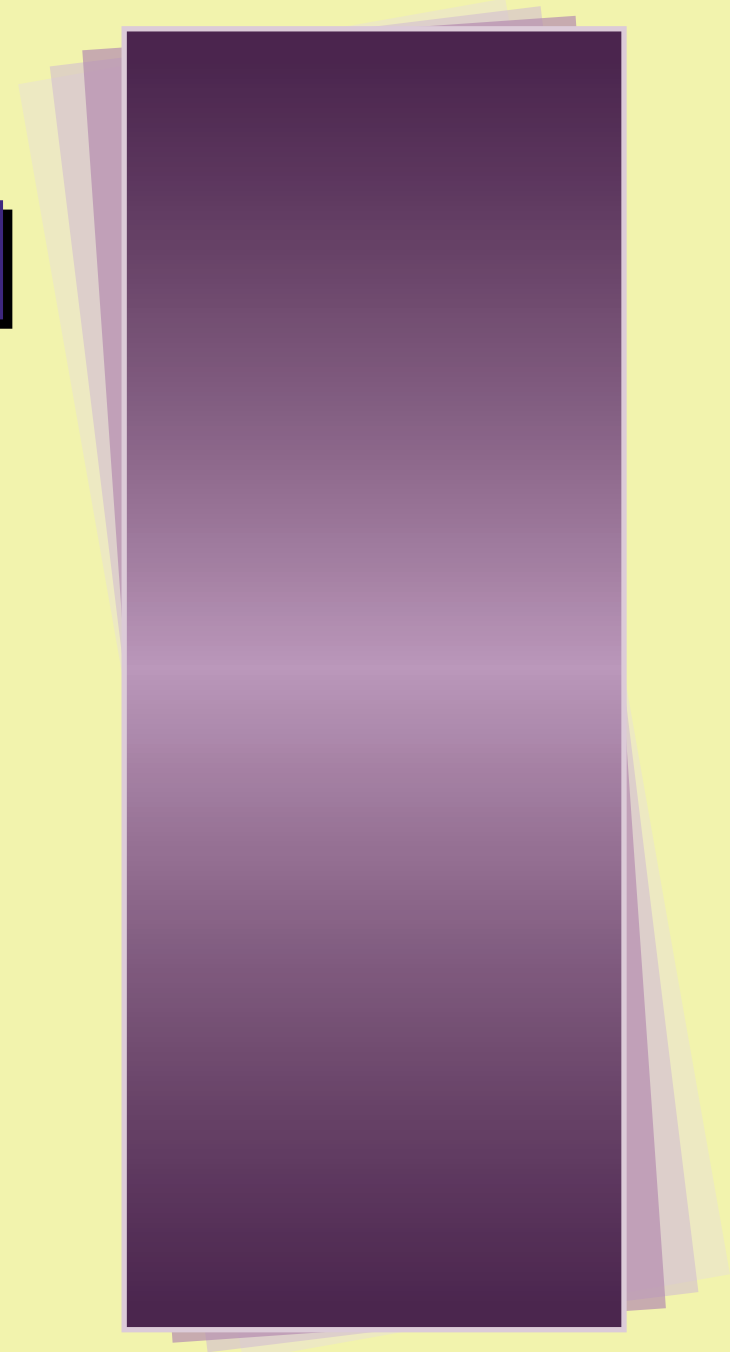


Guía Didáctica

abcdespañol[©]

EL JUEGO DE LA LECTOESCRITURA



Estimadas Animadoras
Estimados Animadores

Como Animadoras y Animadores de Aprendizaje, ya sea con adultos iletrados o con niños y niñas, estamos frente a dos situaciones especiales:

- 1o.El privilegio de compartir experiencias con personas de intereses cognoscitivos específicos.
- 2o.El reto de motivar y acompañar el logro de aprendizajes amables, significativos y vitales.

Y entre tales aprendizajes, la lectoescritura y la matemática básica, son fundamentales en dos direcciones:

- A) Por los cambios que producen en la formación integral las acciones de asimilación consciente (procesos cognoscitivos, actitudes socioafectivas y habilidades psicomotoras).
- B) Por su aplicación en la adquisición de aprendizajes sistemáticos. Estas dos áreas se reconocen como herramientas para aprender nuevos contenidos y para organizar lo aprendido. Por esta razón, también se les llama áreas instrumentales.

Pero no olvidemos que hay muchos aprendizajes vitales que traen los aprendices que el Juego saca a flote y los aprovecha para potenciarlos.

De aquí nuestra invitación a cambiar la tentación de "enseñar" por la acción permanente de procurar todas las condiciones posibles que conduzcan hacia el "aprendizaje significativo". Una gran herramienta para esta forma de aprender es el Juego Didáctico. Y el "abcdespañol" es EL JUEGO DE LA LECTO-ESCRITURA.

El método **abcdespañol** está dirigido a cuatro aspectos básicos:

1. **Desarrollo del pensamiento Lógico**, el cual ayuda a:

- a. Reconocer y seguir reglas y normas que exige el juego (o la acción colectiva).
- b. Desarrollar procesos de abstracción.
- c. Interpretar símbolos icónicos y arbitrarios.
- d. Desarrollar la memoria mediata.

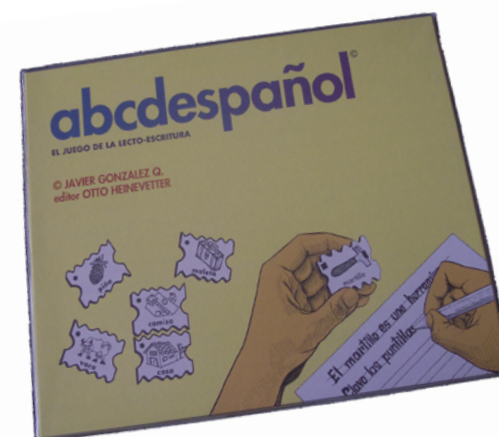
2. **Desarrollo de estrategias** para el procesamiento de la información, buscando:

- a. Apoyar el paso de lo sensorial hacia lo racional; de lo empírico a lo teórico y de lo concreto hacia lo abstracto.
- b. Desarrollar un proceso sistemático de aprendizaje, basado en la observación, generación de hipótesis, análisis de la información y búsqueda de conclusiones; reforzando la autoevaluación objetiva e inmediata.
- c. Organizar información de una manera lógica y consciente. Más allá de la memorización mecánica, se busca el aprendizaje real.

3. **El aprendizaje de la lectoescritura**, para:

- a. Interpretar y representar la realidad y las ideas por medio de símbolos y signos.
- b. Relacionar un contenido real (imagen) con un contenido abstracto (la palabra).
- c. Interpretar, relacionar y organizar sonidos (fonética), palabras (morfología), significado (semántica) y unidades de sentido (sintaxis).

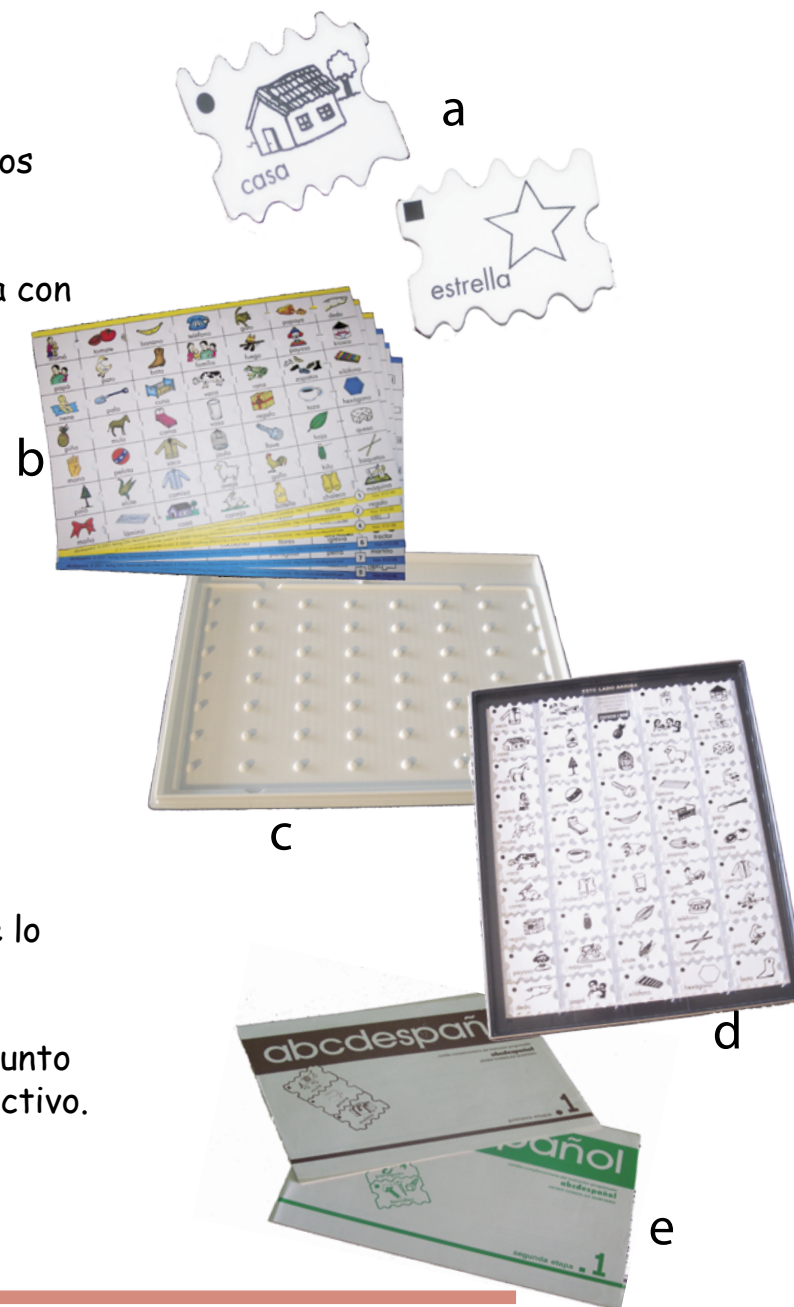
4. **Organización de procesos** para Aprender a Aprender dentro del Aprender a Hacer, con la consecuente formación del AUTODIDACTA.



Descripción del "abcdespañol"

El método "abcdespañol" para el aprendizaje de la lectoescritura, tiene los siguientes componentes:

- a) **49 fichas plásticas.** En cada una de sus caras está impresa una figura con su nombre correspondiente. Además, en el extremo superior izquierdo de la ficha, aparece un círculo ● o un cuadrado ■.
- b) **10 hojas-problema.** Las cinco primeras, numeradas en orden sucesivo ① ② ③ ④ ⑤, corresponden a la 1a Etapa del aprendizaje. Para la 2a Etapa se utilizan otras cinco, numeradas en la secuencia del aprendizaje ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩. Cada hoja problema marca un paso en el aprendizaje.
- c) **1 tablero-base,** para colocar cada una de las hojas-problema en el momento en que deben resolverse.
- d) **1 tablero-depósito,** para guardar o depositar las fichas cada vez que lo requiera un ejercicio y al finalizar cada sesión de trabajo.
- e) **2 cartillas complementarias,** una por Etapa de Aprendizaje. Son un punto de llegada, después de los descubrimientos realizados en el Juego colectivo.



Cómo organizar el Juego

1. Organizar grupos de 3 o 4 Participantes. (Apóyese en algún criterio básico).
2. Solicitar que en cada uno de los grupos se elija un responsable de recoger la caja del Juego al iniciar la sesión y devolverlo al final del trabajo, después de revisar que todo esté completo y ordenado. (Esta responsabilidad debe rotarse por sesiones, o por semanas, según la habilidad que se vaya adquiriendo).
3. Si el material es nuevo y las fichas están pegadas en la varillas plásticas, se procederá de la siguiente manera:
 - a) El Animador o la Animadora despega una ficha, a manera de ejemplo, indicando que es sencillo y no requiere mayor fuerza. Eso sí, mucho cuidado con las varillas que sobran, las cuales se colocarán en sitio aislado del trabajo.
 - b) Mientras un Participante despega las fichas, otros liján las asperezas de éstas y otro guarda la fichas en el tablero- depósito. (Siempre realizar un primer ejemplo para que todas y todos vean cómo hacer un buen trabajo).
4. Una vez colocadas las 49 fichas en el tablero-depósito, observar que siempre queda un espacio libre (el de la franja negra) el cual debe estar siempre en la parte superior). Aprovechar todas estas situaciones para aprendizajes sobre ubicación espacial, lateralidad y orden en el trabajo grupal e individual.
5. Invitar a cada Participante a que tome una ficha y la describa. ¿Qué observan en toda ficha?
6. Insistir en el reconocimiento del código ● de una cara, y del ■ en la otra cara de la ficha.
7. Observar y revisar que todas las fichas estén por la cara ● , para poder iniciar con la hoja-problema.

Cómo aprender Jugando

El "abcdespañol" está organizado en Etapas, Pasos y Movimientos.

2 Etapas de Aprendizaje, reconocidas por los códigos ● y ■. Como ya lo vimos en la Descripción, la distribución de las Etapas es la siguiente:

- 1a. Etapa: Fichas por la cara del ●, para resolver las hojas-problema ① ② ③ ④ ⑤ y aplicar en la Cartilla ●.
- 2a. Etapa: Fichas por la cara del ■, para resolver las hojas-problema ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ y aplicar en la Cartilla ■.

5 Pasos por Etapa, claramente numerados en secuencia lógica ① ② ③ ④ ⑤ y ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

3 Movimientos por Paso, en el siguiente orden:

MOVIMIENTO 1. Pasar la ficha correspondiente del tablero-depósito hacia la hoja-problema. Se trabaja por columnas (dirección vertical y partiendo de izquierda hacia derecha). Se observa la primera imagen y se graba, se memoriza. El Participante del primer turno busca esa misma imagen en las fichas del tablero-depósito; la selecciona, la toma, la describe y la coloca encima de la imagen impresa en la hoja-problema. Luego participa la persona del siguiente turno y procede a la observación, memorización, selección, toma de la ficha, descripción y colocación en el sitio correspondiente. En caso de error en la selección de la imagen o en la ubicación espacial, la ficha no encajará indicándole al "jugador" que debe revisar su respuesta, con todo el derecho de repetir su trabajo hasta lograr el acierto por cuenta propia. Si no logra el acierto puede pedir la colaboración de sus compañeros de equipo.

Luego participa la persona del siguiente turno, y así sucesivamente, hasta terminar la 1a. columna. Pasan a la 2a. columna, se procede en el mismo proceso, hasta resolver las 7 columnas de la hoja-problema.

Si hacemos un inventario de logros en este recorrido de PASO 1 de la 1a. Etapa, descubriremos que, además del reconocimiento, memorización de mediano alcance, descripción de imágenes y detalles de las mismas, hay un gran avance en el trabajo grupal: respeto de turnos; orden en el proceso; confianza en sí mismos; respeto por otras opiniones; lateralidad; ubicación espacial; memoria visual-motora; y muchas más habilidades y destrezas que los Maestros y Padres de Familia han reportado.

NOTA: Cada una de las 5 hojas-problema de la 1a. Etapa presentan situaciones de aprendizaje diferentes, en orden sistemático desde varios enfoques: lingüístico, epistemológico, didáctico y pragmático.

MOVIMIENTO 2. Devolver las fichas al tablero-depósito.

No se trata de una simple devolución física para guardar las fichas. Es necesario inducir una nueva forma de percibir toda la variedad que contiene la hoja-problema. Allí, las partes de ese todo, o sea las fichas, presentan diferencias y semejanzas. Por ejemplo, frente a la propuesta de pasar todas las fichas en donde se presentan animales, se desata enseguida la visualización de otros grupos o colecciones: las personas; los juguetes; las cosas que ruedan (y las que no ruedan); los alimentos; las herramientas; etc.

Con base es esta estrategia se continuará el traslado de todas las fichas. Ya completo el tablero-depósito se coloca la tapa al Juego y se pone a un lado.

NOTA: Como cada hoja-problema es diferente- y avanza en profundidad y secuencia- se aplicarán diversas estrategias para la devolución de las fichas: ya sea narrando historietas con base en las imágenes; seleccionando palabras que contengan determinadas letras (o que no las contengan); que tengan 2 vocales y 2 consonantes; 3 consonantes y 2 vocales. O que respondan a determinada conformación silábica; etc. La variedad de ejercicios que proporciona el MOVIMIENTO 2 es casi ilimitada. A diferencia del MOVIMIENTO 1 que está preseleccionado, aquí entra la imaginación, la elaboración de estrategias, en donde se combinan la creatividad individual y colectiva.

MOVIMIENTO 3. Trabajo individual en la cartilla complementaria.

Realmente es la aplicación de los descubrimientos, aciertos, equivocaciones, soluciones, preguntas y demostraciones que se vivieron durante el juego colectivo.

A esta cartilla se le llama "complementaria" porque es un punto de llegada, un complemento de los aprendizajes previos.

Para cada hoja-problema hay varias páginas de la cartilla que guardan relación con los contenidos y el proceso de aprendizaje.

En parte inferior de las páginas de la cartilla complementaria hay sugerencias para consolidar y enriquecer los aprendizajes.