

integrar objetos e ideas de manera creativa para activar su mente y descubrir nuevas potencialidades intelectuales.

"Nuestra tarea fundamental es introducir motivaciones en la vida cotidiana de las personas, para que se constituyan en estímulos al desarrollo de la sensibilidad, así como cultivar el pensamiento y el raciocinio, la capacidad de formular nuevos conceptos y desarrollar ideas abstractas".

"Necesitamos aprender a usar nuestros sentidos, nuestra capacidad de ordenar experiencias perceptivas y estimular la imaginación creativa"^{2 6}

El aula de clase debe convertirse en el espacio de reflexión permanente, entendiendo que el conocimiento y el futuro es una construcción de todos. Las expresiones del arte y el juego permiten liberar las tensiones cotidianas y el conflicto en la búsqueda de alternativas expresivas y en la comunicación de los resultados.

ROSEMBERG JARAMILLO

BIBLIOGRAFÍA

HEGEL FRIEDRICH. "Lecciones sobre la Filosofía de la Historia Universal".

LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA, UN JUEGO INTERACTIVO CON LA PALABRA

El juego es una de las actividades que expresan el deseo del hombre por ser libre, donde aparece y se manifiesta los intereses en él, y los movimientos inesperados se muestran con fuerza; el juego es una creación y recreación de la palabra, es una prolongación del existir humano, es una imaginación, es un intercambio con uno mismo y con el otro. El juego como lo manifiesta Vigostky: **"Es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico"**^{2 7}

Con éste, la literatura infantil, y la significación permanente de la palabra es que el maestro asume la enseñabilidad de la lengua materna en los primeros grados de la escolaridad.

La lectura y la escritura al igual que el habla y la escucha deben formar parte de las habilidades comunicativas que conforman la competencia lingüística y que se integra a una serie de procesos estructurados para la apropiación y desempeño de los niños y niñas cuando pretenden socializar su pensamiento.

La lectura y la escritura son ante todo, actos profundamente humanos de procesos inteligentes y creativos que comprometen las competencias intelectuales y lingüísticas para crear y transformar el mundo de la vida y de la palabra.

El mundo de la vida porque allí puede integrar el mundo social, el mundo personal y el mundo científico a partir de la reconstrucción de la palabra ayudado por la lectura del mismo mundo.

Pero si el maestro no asume esa relación, sencillamente la lectura y la escritura seguirán siendo la descodificación y codificación de la palabra, y ese niño y niña no le encontrarán ningún sentido a los textos que se elijan desde una opción libresca y rutinaria, propia de un programa universal, en donde todos los chicos son vistos bajo el mismo lente y en donde el hombre del hiper-texto no es contemplado como un ser autónomo, inacabado, con la capacidad para auto-percibirse, que tiene conciencia de su finitud y además trasciende, deja huella, pero sobre todo es capaz de adaptar el mundo a su propio ser.

Se requiere asumir la didáctica de la lectura y la escritura como un proyecto de aula que se acomode a los contextos de los participantes en donde, la lengua no solo sea objeto de conocimiento sino de comunicación y de significación, y además, sus cuatro planos constitutivos: el retórico o del discurso, el ideológico-actitudinal de la expresión y el fonomorfo-sintáctico conforme un modelo interactivo en donde los niños y niñas lean y escriban.

Visto así, la lectura es una actitud cognitiva compleja y el lector se convierte en un procesador de información que contienen los textos. El lector aporta sus esquemas de conocimiento para integrar los datos nuevos que el texto incluye y en este proceso, los esquemas del lector pueden sufrir modificaciones enriquecimientos continuos.

Y de esa transacción recíproca entre autor, texto y lector surge no solo la capacidad del contenido, sino los múltiples sentidos que generan la construcción creativa de los textos.

Lo anterior no es mas que la captación de significantes lingüísticos a los que se les atribuya significados y, mediante interacciones con el enunciado produce sentido, produce otros textos, recrea la lectura y en ese intercambio se produce también la escritura.

En términos de Daniel Cassany (1.989), la lectura se muestra como la única forma viable de aprendizaje de la escritura, porque pone en contacto al estudiante con los textos que contienen todos los conocimientos que

²⁶ READ, Herbert. "La Redención de Robot".

²⁷ VIGOSTSKY, Leo. Citado por JIMENEZ U. Carlos Alberto. La única como experiencia cultural. Santafé de Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio 1997. p. 15.

necesita, la gramática, los mecanismos de coherencia y cohesión, las reglas de coherencia textual, la superestructura de los textos, en fin se va apropiando de la macroestructura del texto.

Todo lo anterior no es más que una reflexión para repensar que camino se aborda para la construcción de la lengua, que estrategias metodológicas se asumen y cual es el papel del maestro como mediador de estos saberes en el aula de clase, en donde, hay que ofrecer a los niños y niñas:

- Situaciones de lecturas efectivas y muy divertidas.
- Permitir que interroguen el lenguaje escrito.
- Ayudar a que los estudiantes utilicen varias herramientas como ficheros, recetas, anuncios, cartas, diccionarios, juegos...
- Presentar acervos variados de lectura, literatura y documental.
- Resolver problemas para la vida, desde la vida y con la vida.

Finalmente hay que reconocer con Martí **"que la lectura se conoce el mundo pero con la escritura se asciende"**.

ALBA SOCORRO ALBARRACIN

ESPECIALIZACIONES:

Metodología de la matemática y del español

Docencia universitaria

Profesora de la U.C.C.

BIBLIOGRAFIA

VIGOSTSKY, Leo. Citado por JIMENEZ U., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1.997. p.15.

LA UTILIZACION DE LA IMAGEN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

En los últimos años nos hemos visto invadidos de toda una gama de imágenes producto del avance tecnológico, que desde todas las esferas motivan nuestros sentidos y entusiasman realmente a los niños y jóvenes; pero a pesar de ello, el maestro poco la utiliza como recurso pedagógico.

Es ya imposible ignorar las perspectivas pedagógicas de la avalancha de información que los medios masivos de comunicación ponen a disposición del estudiante.

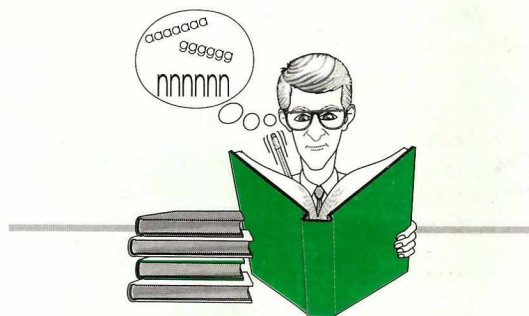
Se hace necesario educarlos en la **"cultura de la**

imagen"²⁸ para hacerlos más críticos y sobre todo para que reaccionen positivamente ante la atomización de los mensajes que reciben en forma directa e indirecta.

Los niños de hoy crecen entre anuncios comerciales y verdaderas guerras publicitarias. Coleccionan afiches, latas, botellas, empaques, vasos de tal marca, de álbum, en fin; la televisión, el cine, la prensa y el auge de las empresas publicitarias con su enorme influencia, se han tomado el mundo de los chicos y de los jóvenes.

Entonces, ¿por que desaprovechar todas esas imágenes que les pueden transmitir contenidos, que pueden dinamizar procesos cognitivos, la observación, la comparación, el análisis... que pueden estimular tanto la comunicación oral, escrita, gestual, pictográfica... y que crean ambientes educativos lúdicos bien favorables?

La tarea del maestro de hoy se ha convertido en todo un reto que exige aprovechar y poner en juego todos los recursos del contexto y hacer realidad la meta de ayudar a crear integralmente a sus estudiantes y crecer como un maestro apoyador.



Son imágenes todos los registros mentales con los cuales el hombre va conociendo el mundo. Estos registros se convierten en palabras, conceptos, secuencias narrativas, expresiones kinésicas, pictogramas, melodías...

Todo el producto de la imaginación son imágenes. También lo son todas las codificaciones de la ciencia. Los medios de comunicación transmiten sus mensajes a través de imágenes; ellos son quienes más explotan el impacto que el tipo de imagen produce en nuestra conducta.

La comunicación visual estudia todas aquellas imágenes, signos o códigos susceptibles de ser captados a través de estímulos visuales.

Con la experimentación lúdica, lo que se pretende es transformar toda esa fantasía que le ofrece la imagen con toda su amplia carga semiológica, en una estructura comunicativa distinta, género que podrá escoger libremente el estudiante.

28 RODRIGUEZ J.L. Semiología de los Audiovisuales. Barcelona Paidós