AGENCY FOR INTERNATIONAL DEVELOPMENT
WASHINGTON, D. C. 20523

BIBLIOGRAPHIC INPUT SHEET

FOR AID USE ONLY
BATCH 61

1. SUBJECT CLASSIFICATION
A. PRIMARY: TEMPORARY
B. SECONDARY:

2. TITLE AND SUBTITLE
Juegos de fluidez de letras

3. AUTHOR(S)
Gunter,J.F.

4. DOCUMENT DATE
1975

5. NUMBER OF PAGES
51p.

6. ARC NUMBER
ARC

7. REFERENCE ORGANIZATION NAME AND ADDRESS
Mass.

8. SUPPLEMENTARY NOTES (Sponsoring Organization, Publishers, Availability)
(In Ecuador Non-Formal Education Project. Tech.note no.9)
(In English and Spanish; English,54p.:PN-AAD-667)

9. ABSTRACT
(EDUCATION R&D)

10. CONTROL NUMBER
PN-AAD-668

11. PRICE OF DOCUMENT

12. DESCRIPTORS

13. PROJECT NUMBER

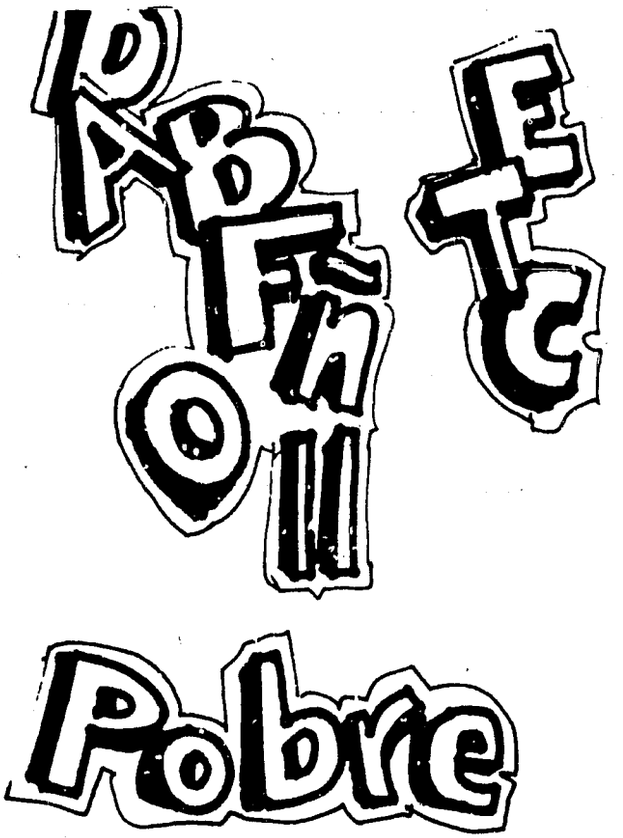
14. CONTRACT NUMBER
AID/la-699 GTS

15. TYPE OF DOCUMENT

AID 590-1 (4-74)

PN-AAD-668

El Proyecto de Educación Extra-Escolar en Ecuador es un proyecto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro de Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts, financiado bajo los auspicios de la Agencia de Desarrollo Internacional de los Estados Unidos.



NOTA TÉCNICA NO.

9

JUEGOS DE FLUIDEZ DE LETRAS

Nota Escrita por: Jock Gunter
Traducido por: Adriana Rothkegel
Carla Clason

RESUMEN: Los juegos de fluidez de letras son instrumentos simples y de bajo costo, diseñados para incitar a la práctica de las destrezas básicas, necesarias para la alfabetización. En esta nota técnica se discuten una variedad de técnicas de fluidez.

Esta serie de Notas Técnicas ha sido producida por el personal del Proyecto de Educación No-Formal del Ecuador. Cada Nota enfoca un punto o una técnica particular que ha sido desarrollada y probada en el Ecuador. Las Notas contienen la información disponible al momento de ser escritas y ciertos comentarios analíticos basados en los datos evaluativos disponibles. Sin embargo, las Notas no son, de ninguna manera, una evaluación del Proyecto. Su propósito es el de compartir ideas e información sobre nuevas técnicas que se van desarrollando. El personal del Proyecto desea recibir comentarios y sugerencias de los lectores que hayan obtenido experiencia, con técnicas similares, en otros países.

El Proyecto está financiado por USAID, y es un esfuerzo conjunto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro para Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts. Las ideas y los materiales derivados de las ideas, fueron creados conjuntamente por el personal de Massachusetts y el personal del Ecuador. Todos los materiales han sufrido cambios considerables en el campo, cuando su uso, en situaciones específicas, así lo requería. En las Notas se da crédito a los creadores de cada técnica; sin embargo, en algunos casos, las ideas han sido modificadas por una gran variedad de personas y es muy difícil asignar el crédito. En muchos casos, varios miembros del personal han dado su aporte substancial a la versión final de los materiales.

Después de tres años de esfuerzos, son innumerables las personas de Ecuador y de los Estados Unidos que han hecho contribuciones sustanciales a este proyecto. En vez de tratar de resaltar las contribuciones particulares de cada una de ellas, nos gustaría más bien anotar aquí que éste ha sido un genuino esfuerzo bi-nacional.

Estas Notas Técnicas son informes del trabajo en proceso y se emitirán periódicamente, a medida que se vayan escribiendo. Se exigirá un dólar por copia, para cubrir parcialmente los costos de reproducción y franqueo. Las solicitudes tanto para la versión en castellano como para la inlesa, pueden hacerse a:

Center for International Education
Ecuador Project, Hills House South
University of Massachusetts
Amherst, Massachusetts 01002

David R. Evans
Series Editor & Principal Investigator

JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL

INTRODUCCION

En varias notas técnicas de esta serie, se han tratado temas específicos sobre la producción de materiales y métodos para la educación no-formal, y algunas notas técnicas han tratado temas más generales sobre actividades educacionales. Por ejemplo, en la Nota técnica No. 6 se examina el juego de dados de letras, que ha sido el juego más utilizado y aceptado en el Proyecto del Ecuador. En esta nota se revisarán catorce juegos y ejercicios para la alfabetización que han sido diseñados por los miembros del Proyecto.

Entre los temas que serán tratados estan, por ejemplo: ¿Qué variedad de destrezas pueden ser desarrolladas con estos materiales? ¿Cuál es la dinámica interna de los juegos que han tenido éxito? ¿Cuál es el papel de los juegos para un programa de alfabetización en un ambiente no-formal? ¿Qué grado de profesionalismo debería ser utilizado en la investigación y desarrollo de materiales para un program de educación no-formal? ¿Cuál es el proceso de toma de decisiones sobre el desarrollo de materiales?

Antes de poder responder a estas preguntas, es necesario definir lo que son los juegos para la alfabetización. ¿Cuáles son las características que tienen en común? ¿Cómo han sido desarrollados y utilizados estos materiales en el contexto del proyecto de educación no-formal en el Ecuador?

Los materiales desarrollados ofrecen actividades estructuradas, a través de las cuales se presenta el lenguaje escrito en forma de problemas que el aprendiz puede resolver y practicar. En vez de tratar con todos los aspectos del lenguaje escrito al mismo tiempo, el aprendiz puede concentrar sus esfuerzos aprendiendo una destreza a la vez. Los miembros del Proyecto han desarrollado distintos juegos que tratan con casi todos los niveles de organización del lenguaje escrito.

Destrezas	Materiales
-para convertir un objeto visual o una palabra hablada a su equivalente en el lenguaje escrito.	-El Chulo -Concentración -lotería -juego de nombres -bingo de palabras
-para combinar varias letras y formar palabras. -para convertir palabras escritas en palabras habladas.	-dados de letras -rummy de letras -viaje de palabras -fichas de letras
-para combinar sílabas y crear palabras escritas. -para convertir sílabas en sonidos. -para convertir palabras escritas en palabras habladas.	-dados de sílabas -el juego Freire
-para juntar sílabas y crear frases. -para crear frases. -para convertir frases escritas en frases habladas.	-juego de rompecabezas -el juego de las frases
-para convertir una serie de figuras estampadas en papel en una historia escrita. -para converitr historias escritas en historias habladas y simbolizadas por medio de sellos o timbres de goma.	-el juego de sellos o timbres de goma

Estos materiales han sido diseñados tomando en cuenta principalmente al aprendiz. Son auto-estimulantes y exigen la participación de los aprendices. En lugar de enfocar las acciones del profesor, los materiales de alfabetización intentan enfocar los problemas que los aprendices enfrentan. Más aún, los materiales exigen la participación de grupos de personas para ser efectivos. Al ofrecer diversas recompensas por la iniciativa e interacción de los participantes, los materiales pretenden ser auto-estimulantes.[1]

La motivación destinada a estimular la práctica contínua de las destrezas que el juego quiere desarrollar, no se debe confundir con la motivación más

---

[1]Estas características provienen directamente de la filosofía educacional del Proyecto. Esto ha sido explicado en notas previas de esta serie.

amplia y prolongada de llegar a ser completamente alfabetizados. Puede ser que a un participante le guste manipular los dados de letras para descubrir nuevas palabras, mientras que no tenga ningún interés en llegar a ser alfabetizado para leer libros o escribir cartas. Para llegar a ser alfabetizado es necesario pasar por un largo proceso que require una fuerte y sostenida motivación. El desarrollo de este tipo de motivación depende de muchas variables que estan fuera del control de quien desarrolla los materiales. Influyen en el resultado de un programa de alfabetización, entre otros factores, la posibilidad de obtener materiales de lectura interesantes y relevantes, la recompensa en términos de empleo y posición social que puede significar el llegar a ser alfabetizado, la dedicación y eficacia de los entrenadores, el diseño del programa, la confianza de los aprendices en su habilidad de poder llegar a ser alfabetizados, etc. Los materiales para la alfabetización deben ser considerados en esta perspectiva más amplia.

LOS MATERIALES DE ALFABETIZACION DENTRO DEL CONTEXTO DEL PROYECTO DE EDUCACION NOFORMAL

El proyecto recibió en un comienzo una comisión muy amplia en el sentido de alentar el desarrollo y la entrega de materiales educativos relevantes, a una población rural no escolarizada del Ecuador. En este contexto hubieron varias restricciones que condujeron a que el proyecto, en sus comienzos, no utilizara una metodología experta y ortodoxa en el desarrollo de materiales.

Fue necesario que el proyecto confiara en la participación voluntaria de un grupo de estudiantes. El criterio principal para el diseño de los juegos y ejercicios debía estar centrado en su capacidad para atraer y mantener el interés y la motivación de los aprendices. A causa del número limitado del personal del Proyecto, se veía necesario crear métodos y materiales que pudieran ser aceptados por los programas de educación extra-escolar existentes. El proyecto se interesó en el proceso de alfabetización debido al valor que le asignan tanto el sector rural como las propias instituciones que han sido creadas para servirlo.

El método escogido por el proyecto para el desarrollo de materiales es contrario a los métodos usados por los expertos en alfabetización. Las preguntas esenciales fueron. ¿Qué tipo de materiales atraerían la atención de los aprendices? ¿Qué tipo de materiales serían adoptados e implementados por instituciones de educación extra-escolar en el medio rural? Mientras no se pudiera desarrollar ese tipo de materiales, esas preguntas quedarían sin respuestas.

Probablemente un experto de corte tradicional en materia de alfabetización hubiera evaluado la conducta de los aprendices para averiguar cuales serían las técnicas más eficaces para producir individuos alfabetizados. Luego tendría que enfrentar el problema de "venderles" a los participantes la técnica que segun él sería "la mejor para ellos." En el Proyecto, nos pareció que no era realmente posible saber lo que era mejor para los aprendices. Cuestionamos el valor de alfabetizar por alfabetizar y pusimos nuestro interés en metas educacionales más amplias que se podrían cumplir a través de la alfabetización.

En el desarrollo simultáneo de materiales para otras áreas se mantuvo este enfoque amplio. Por ejemplo: los juegos de fluidez numérica que enseñan matemáticas para el mercado, los juegos de simulación que estimulan la percepción del proceso socio-económico, y los materiales para la auto-expresión han sido parte importante de los objetivos del proyecto. La filosofía que sustenta el proyecto y que ha sido la base del proceso de alfabetización proviene de los métodos de auto-expresión desarrollados por Sylvia Ashton-Warner y Paulo Freire. Las objetivos principales de la alfabetización serían la auto-expresión, la confianza en sí mismos, y la concientización. Estos objetivos nos parecieron más prácticos que el objetivo de elevar las espectativas sobre la promoción en el empleo o el aumento de materiales de lectura para la información y entretenimiento. En el Ecuador, las oportunidades de empleo para los campesinos no aumentan con la alfabetización. Saber leer no puede considerarse una destreza útil para recibir más información

o para el entretenimiento, porque casi no existen materiales de lectura producidos para los campesinos o, siquiera ambientados en el medio rural.

Se reconoció que los metodos diseñados por Paulo Freire y Sylvia Ashton-Warner no eran suficientemente amplios para guíar los esfuerzos de los analfabetos. Paulo Freire le da importancia al aprendizaje y a la discusión de "palabras generadoras", palabras que sirven para comprender la realidad social, económica y política y para buscar estrategias destinadas a transformar esta realidad. A Paulo Freire le inquieta la relación entre el símbolo escrito, el proceso de concientización y la acción cultural para la liberación. Su preocupación no es la enseñanza de destrezas específicas que requieren la capacidad de saber leer y escribir.

El método diseñado por Sylvia Ashton-Warner tampoco trata adecuadamente la estructura del lenguaje escrito. Al principio se les pregunta a los aprendices cuáles son las palabras más importantes para ellos. Estas "palabras claves" se escriben en unas tarjetas y se devuelven a sus "dueños" para que las estudien. Los aprendices practican la escrituras de estas palabras y las enseñen a los que están interesados en aprender otras palabras. De esta manera se desarrolla el "vocabulario clave." El vocabulario es utilizado para crear frases e historias que se comparten con los demás estudiantes.[1]

Ambos métodos enfocan la palabra aunque uno de ellos se relaciona también con la frase y la historia. Sin embargo, ninguno de los dos trata adecuadamente los demás niveles de organización del lenguaje escrito- las letras, las sílabas y las frases que los aprendices deben conocer antes de poder usar esta destreza como medio de expresión o liberación.

¿Es posible que un aprendiz pueda escribir o leer una"palabra clave" sin saber previamente qué letras representan cuáles sonidos? La forma de la

---

[1] La principal diferencia que esistes entre los métodos de Freire y Ashton-Warner está en que el método Ashton-Warner considera la auto-expresión del individuo por medio del símbolo escrito. La meta principal del método de Freire es el aumento de la conciencia política y la acción cultural por una clase social.

la letra "a" no tiene nada que indique al lector el sonido que representa. Esto se tiene que aprender y practicar. En ocasiones será necesario practicar extensamente para poder discriminar entre ciertas letras, por ejemplo, la "d" y la "p". Puede incluso ser necesario aprender a formar palabras antes de poder leer "palabras generadoras" y, más aún, antes de poder crear frases de "palabras claves".

Freire no se interesa en los niveles más complejos del lenguaje escrito. Ashton-Warner supone que cuando el vocabulario clave ha sido dominado los aprendices comenzarán a expresarse al escribir frases e historias. Nosotros nos hemos preguntado si la habilidad de poder escribir no depende de la habilidad de combinar letras y formar sílabas, de combinar sílabas para crear palabras, de juntar palabras para crear frases y, finalmente, de llegar a juntar frases para crear párrafos.

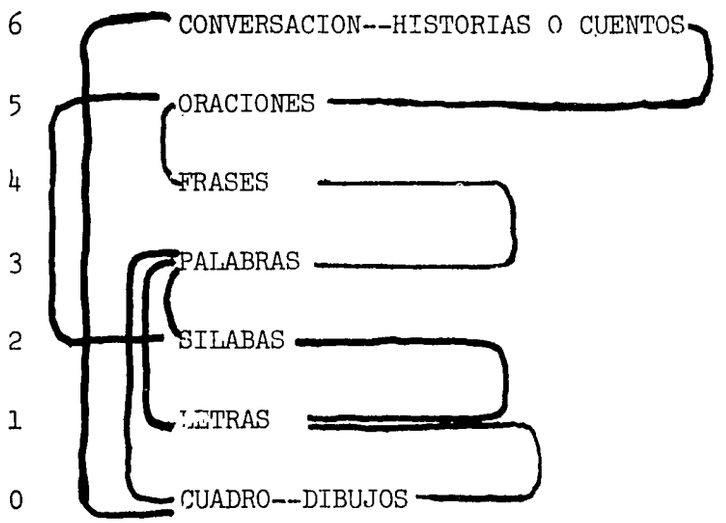
Mientras Freire y Ashton-Warner consideran la alfabetización como un instrumento de auto-expresión o acción cultural, el Proyecto de educación no-formal ha tratado de adaptar estos métodos mediante juegos y materiales que enseñan y refuerzan las destrezas básicas que son necesarias para la alfabetización. Los materiales que han sido desarrollados en el proyecto de educación no-formal presuponen que la capacidad y el conocimiento de las destrezas básicas del lenguaje escrito son necesarias antes de poder expresarse por medio de la escritura.

LOS MATERIALES DE FLUIDEZ Y LOS NIVELES DE ORGANIZACION DEL LENGUAJE ESCRITO

El siguiente esquema muestra los niveles de organización del lenguaje escrito. Las líneas que se encuentran a la izquierda unen distintos niveles de destrezas necesarios para el dominio de la lectura, que son reforzados por los materiales creados en torno al proyecto. Por ejemplo, los dados de letras se representan por la línea que une el nivel 1 (letras) con el nivel 3 (palabras). Las líneas de la derecha unen niveles que los materiales

producidos en el Proyecto no han tratado.

NIVEL DE ORGANIZACION DEL LENGUAJE ESCRITO



Las líneas del lado izquierdo muestran que los materiales producidos han prestado mayor atención a las palabras. La líneas a la derecha de la columna muestran que las destrezas de los niveles más altos y más bajos no han sido abarcadas por los materiales. Ninguno de los métodos expresivos (Freire, Ashton-Warner), ni los materiales de fluidez, han proporcionado lo necesario para practicar y aprender la asociación entre un sonido y el símbolo que le corresponde. Las diferencias entre las consonantes y las vocales, y las maneras en que estos símbolos se combinan para formas sílabas no han sido tratados por los materiales desarrollados. El descuido en el aprendizaje de estas destrezas básicas puede conducir al fracaso del participante cuando intente dominar otras destrezas como la de descifrar palabras escritas. Algunos de los materiales que se producen en el proyecto deberían contener ejercicios específicamente destinados a desarrollar estas destrezas.

Entre la variedad de destrezas que cubren los materiales producidos se advierte cierta concentración en algunos niveles del lenguaje escrito. Los varios métodos según los niveles que tratan se encuentran en la siguiente lista:

OBJETOS VISUALES A CUENTOS -- Hasta 6to NIVEL

el método de timbres o sellos de goma

SONIDOS U OBJETOS VISUALES SE CONVIERTEN EN PALABRAS - HASTA 3er NIVEL

la lotería
el juego de nombres
bingo de palabras
el chulo
concentración

LETRAS SE CONVIERTEN EN PALABRAS -- 1er NIVEL A 3er NIVEL

dados de letras
rummy de letras
el viaje de palabras
ficha de letras

SILABAS SE CONVIERTEN EN PALABRAS -- 2do NIVEL A 3er NIVEL

dados de sílabas
el juego de Freire

SILABAS SE CONVIERTEN EN ORACIONES -- 2do NIVEL A 5to NIVEL

juego de rompecabezas

FRASES SE CONVIERTEN EN ORACIONES -- 4to NIVEL A 5to NIVEL

juego de las oraciones

De esta lista se puede concluir que casi todos los materiales son parecidos. Por ejemplo, 12 de los 15 juegos para la alfabetización tienen que ver con la habilidad de convertir letras y sílabas en palabras o con la habilidad de traducir palabras y objetos visuales al lenguaje hablado. Once de los quince juegos tratan con más de un nivel de organización del lenguaje escrito.

En el diseño de estos materiales no se ha intentado incorporar ocultos

supuestos acerca de como debería funcionar un programa de alfabetización. Antes bien, han sido creados intuitivamente poniendo énfasis en los tipos de ejercicios y juegos que pudiesen resultar más atractivos. El supuesto básico que los guía es el de que si es posible crear materiales accesibles al tipo de público que se intenta servir y que los involucre emocionalmente en el contexto de un programa de educación no-formal, más tarde será posible evaluar y mejorar su eficiencia como instrumentos de aprendizaje.

Es necesario ahora reconocer y examinar los supuestos que si están implícitos en los materiales. ¿Es la palabra la unidad óptima del lenguaje escrito? ¿Adelantarían más rapidamente los aprendices utilizando una variedad de materiales distinados a guiarlos paso por paso, desde un nivel simple a otro de mayor dificultad? (¿dados de sílabas en vez de dados de letras?) En ocasiones se ha planteado la necesidad de responder a estas preguntas a traves de una investigación que permita determinar una secuencia de materiales de fluidez, para guiar al aprendiz desde el analfabetismo al alfabetismo completo. Las reacciones de los miembros del proyecto hacia estas ideas serán tratadas mas tarde.

LOS MATERIALES DE FLUIDEZ Y LA INICIATIVA DEL APRENDIZ

Los materiales de fluidez varían en cuanto al grado en que el aprendiz tiene que tomar decisiones y asumir un rol activo para tener éxito. En unos casos los participantes deben responder a un estímulo con una serie de decisiones y acciones. En otros juegos y ejercicios, hay solamente una respuesta correcta por cada estímulo del juego.

En unos casos extremos, la naturaleza de la respuesta esta determinada al azar y no por la acción conciente del aprendiz. En el juego "El Chulo", por ejemplo, la única decisión conciente del participante es la de escoger uno de los naipes que contienen los nombres de animales para ponerlo en el tablero. El líder del juego tira tres dados cuyas caras contienen las imágenes de

distintos animales. El jugador deberá descifrar el nombre del animal por el cual él ha apostado y compararlo con las imágenes de animales que van apareciendo para verificar si ha ganado. En este caso el papel del jugador es pasivo, no agresivo. El juego es simple.

Otro juego que no exige mucha participación activa de parte del jugador es la lotería. En este juego, hasta 6 participantes reciben tableros que contienen 12 fotografías o dibujos que representan palabras conocidas. El líder revuelve los naipes que contienen los nombres correspondientes a las 72 fotografías o dibujos que se encuentran en los tableros. El líder muestra los naipes y los participantes responden pronunciado la palabra e identificando los dibujos que tienen en sus propias tableros. El que encuentra el dibujo en su tablero pide el naipe y lo pone sobre el lugar apropiado en su tablero. La primera persona que llena su tablero gana el juego.

Este juego es aún menos agresivo que el chulo. El participante que no puede leer algún naipe que el líder muestra, puede escuchar a los demás miembros del grupo cuando lo repiten en voz alta. Así, le bastará comparar la palabra que escucha, con la reproducción que reconoce en los dibujos del tablero. Al recibir un naipe con una palabra, tiene la oportunidad y la motivación para aprender la forma escrita. Por otro lado, participante más avanzado puede descifrar la palabra por sí mismo cuando los facilitadores la muestran.

En el juego Concentración, aunque semejante a la lotería, el participante tiene más control. Este juego tradicional conocido con el nombre de Concentración ha sido alterado solamente al haber cambiado la naturaleza de los pares. Cada par consiste en una tarjeta que contiene la representación simbólica de una palabra conocida, y otra que contiene la forma escrita de la palabra. Las tarjetas son mezcladas y arregladas cara abajo en filas y columnas. El primer jugador le da vuelta a una tarjeta, despues le da vuelta a otra esperando haber escogido un par. Si escoge un par, guarda para sí las

dos tarjetas. Si no encuentra el par, las tarjetas se vuelven a colocar cara abajo. Los participantes tratan de acordarse del puesto de las tarjetas que han visto mientras los jugadores les dan vuelta. La habilidad de los jugadores para encontrar los pares estará determinada por su conocimiento de las palabras escritas, de su memoria y de la suerte. En este caso, no como en el juego de la loteria, la suerte depende de la iniciativa de cada participante (cual tarjeta escoje para darle vuelta) y no de las acciones del líder del grupo.

En el extremo de los juegos que no involucran al jugador y que no contienen agresividad está el juego de nombres. Los participantes señalan con un rótulo los objetos que se encuentran en el ambiente de su pueblo. Pueden ponerle un rótulo a "la tienda", a un "árbol", etc. Las personas que pasan por los rótulos pueden leerlos o no, como quieran. La respuesta al problema que representa el rótulo es obvio pues el aprendiz conoce los objetos que tienen rotulos, y conoce su nombre. Este aprendizaje incidental, no require mucho esfuerzo de parte de los participantes.

Al otro extremo, existen juegos que requieren una serie de respuestas por parte del aprendiz. El juego más popular entre este grupo es el que se conoce con el nombre de "dados de letras". El participante controla los estímulos del juego pues es él quien tira los dados. A continuación debe decir el nombre de las letras que han salido, debe descifrar sus sonidos, a la vez que trata de formar todas las palabras que pueda, utilizando su memoria. Sería necesario ir más allá del nivel de sofisticación de este trabajo y del método de alfabetización adoptado por el proyecto, para analizar la serie de operaciones mentales que requiere el reunir las letras para formar palabras. Para cada palabra que el participante trata de formar, debe buscar diferentes estrategias. A medida que el participante va descifrando letras y ordenándolos de diferentes maneras los sonidos pueden sugerirle palabras conocidas. Repitiendo la palabra, el participante puede llegar a reconocer los sonidos que faltan y puede buscar las letras que representan esos sonidos. Al tratar, a veces con

éxito y otras veces sin él de formar esas palabras puede llegar a familiarizarse con su propio inventario de letras y sonidos. Respondiendo a un éstimulo, simple, el aprendiz inicia una serie compleja de operaciones mentales.

El juego "rummy de letras" está compuesto por las 66 caras de los once dados de letras, que han sido transferidos a 66 naipes. Sin embargo, las actividades de los jugadores son distintas a las del juego de dados. Cada jugador recibe 5 naipes, evitando mostrárselos a los demás jugadores. El primer jugador toma un naipe de la baraja. Si puede formar una palabra, pone las naipes que la forman cara abajo frente a su puesto y elimina un naipe. Si no puede formar una palabra, solamente desecha un naipe. El siguiente jugador procede de igual forma. El juego lo gana el primer jugador que queda sin naipes en su mano, a condición de que todas sus palabras estén bien escritas.

La dinámica de este juego es muy distinta a la de los dados de letras. En vez de haber sólo un participante activo, mientras que los demás son espectadores, en el juego de rummy de letras todos juegan simultáneamente. En lugar de manejar los once dados a la vez, el juego rummy de letras requiere que cada participante maneje naipes solamente. La meta es menos ambiciosa también: formar una o más palabras a partir de un grupo de naipes cuya composición va cambiando paulatinamente. El juego es más lento, y cada jugador tiene tiempo para decidir cuáles letras debería guardar y cuáles debería desechar, mientras que los demás jugadores toman su turno. Como resultado el juego rummy de letras es menos amenazante que el juego de dados y resulta más adecuado para participantes que no tienen una imagen muy segura de sí mismos. Por otro lado, el juego de dados de letras envuelve una actividad de grupo durante la cual se puede ayudar a un participante que no se sienta seguro de lo que esta haciendo. En el juego "rummy de letras" cada jugador juega solo. Cuando el juego termina, cada participante muestra a los demás jugadores las palabras que ha formado, para verificar que estén bien escritas.

En un lugar intermedio entre los juegos que exigen una respuesta activa de los participantes y aquellos que permiten una actitud pasiva, se encuentran los materiales de sílabas. El juego de Freire es un juego de naipes que se parece al juego "rummy de letras" y "dados de sílabas." El Sr. Carlos Poveda, Director de Educación de Adultos en el Ministerio de Educación en el Ecuador, cree que la sílaba es más apropiada que la letra como unidad básica. Los dados que él ha diseñado contienen solamente sílabas y vocales solas.

El Sr. Poveda ha excluido las consonantes que aparecen solas porque, éstas sólo se pueden pronunciar cuando están acompañadas de una vocal. Aisladas constituyen abstracciones que no tienen sentido. En el juego de dados por ejemplo, un conjunto de puras consonantes sería impronunciable. Todas las secuencias de dados de sílabas se pueden pronunciar. Por estas razones, el Sr. Poveda cree que el juego de dados de sílabas reduce la confusión y el fracaso y dá oportunidad para que los participantes tengan éxito y se sientan reforzados positivamente.

Los materiales de sílabas permiten formar un mayor número de palabras. Mientras que el participante tiene que juntar cuatro dados de letras para formar la palabra "casa", con los dados de sílabas, solamente necesita dos. Para proveer más oportunidad de éxito, los dados de sílabas han sido pintados según una codificación de color, que denota la dificultad con que los distintos sílabas que contienen pueden ser combinadas para formar palabras. Los dos dados rojos, por ejemplo, están distribuídos en forma tal que cualquier tirada permite formar una palabra sencilla de uso común. Luego, hay cuatro dados de distinto color que permiten formar mayor número de palabras, todavía de uso común. El resto de los dados, de un color todavía distinto, permiten formar un gran número de palabras del idioma Español, al costo de introducir sílabas de mayor complejidad que, combinadas entre sí, no forman palabras. El jugador puede controlar la dificultad del juego, limitándose al principio al uso de los dados más sencillos y gradualmente jugando un juego más complicado al añadir más dados.

Como hemos dicho antes, el concepto básico de los juegos de fluidez está encaminado a permitir la práctica de determinadas destrezas básicas para el aprendizaje de la lectura y la escritura, mientras que las demás destrezas asociadas con la alfabetización se dejan para más tarde. Todos los materiales de fluidez pretenden evitar el confrontamiento simultáneo del educando con todos los aspectos del lenguaje escrito. Así, los problemas se han dividido en varias partes pequeñas.

Uno de los problemas que no ha sido tratado por ninguno de los materiales, es la escritura: la manipulación de un lápiz para convertir el lenguaje oral en lenguaje escrito. Con la excepción del juego "bingo de palabras", todos los ejercicios y juegos llevan a que el aprendiz forme palabras combinando símbolos previamente escritos.

Existe una razon práctica por la cual la destreza de la escritura no ha sido abordada por ninguno de los materiales. Muchos de los participantes en el proyecto de educación no-formal, nunca habían aprendido a escribir correctamente, mientras que otros han perdido la habilidad de usar un lápiz. El aprender a utilizar un lápiz es una destreza sicomotor difícil que tiene que ser aprendida aparte de las demás destrezas. A su vez, esto requiere una fuerte motivación que los participantes tal vez puedan adquirir al aprender a formar palabras usando los materiales de fluidez. Dado que la escritura no es esencial al proceso de descifrar el lenguage escrito, el Proyecto ha decido dejar que los participantes adquieran esta destreza a su propio ritmo.

El juego "bingo de palabras" (el único juego que no tiene nada que ver con la escritura) requiere que el participante copie la palabra que se encuentra directamente enfrente de él. Cada participante tiene un tablero que contiene palabras escritas y un lugar vacío al lado de cada palabra. El facilitador muestra una tarjeta que contiene una palabra escrita. Los participantes buscan en sus tableros esa palabra. El jugador que la encuentra

en su tablero tiene que copiar la palabra en el lugar correspondiente. El primer jugador que llena una serie completa de espacios gana el juego. Este juego requiere la participación activa de los aprendices ya que tienen que escribir las palabras en los tableros. Sin embargo sigue siendo un juego en el que para cada estímulo, existe sólo una respuesta correcta.

EL METODOD DE ALFABETIZACION QUE EMPLEA TIMBRES O SELLOS DE GOMA

Hemos visto que los materiales de fluidez tienen ciertas características: proveen oportunidades de manipular un gran número de símbolos visuales y escritos, en lugar de exigir a los participantes que los escriban. Se ocupan de diversos niveles de organización del lenguaje escrito mientras excluyen otros. El rol del participante queda determinado en un continuum cuyos extremos son el de tratar de producir una respuesta correcta por cada estímulo, o bien el de tomar una serie compleja de decisiones y acciones como respuesta a un estímulo determinado. Existe un método que toma en cuenta todas estas características.

El método de alfabetización que utiliza timbres de goma, fue introducido en el Proyecto por Dwight Allen, decano de la escuela de educación, quien había usado este método con campesinos analfabetos en las áreas rurales de la India. La meta que Dwight Allen quería alcanzar era la de ofrecer a los campesinos analfabetos una herramienta que les permitiera expresarse utilizando papel.

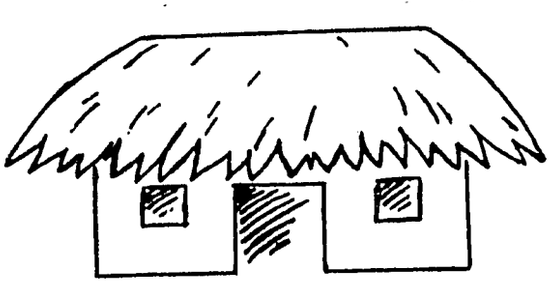
Para la alfabetización, un vocabulario construído a base de objetos visuales puede servir como unión entre el lenguaje escrito y el lenguaje oral. Una frase construida con imágenes puede ayudar a que el analfabeto capte el significado de algunos símbolos estampados en un pedazo de papel. Este tipo de ejercicio puede preparar psicológicamente al analfabeto para el aprendizaje de las destrezas requeridas por el lenguaje escrito. Cuando nosotros vemos una película en un idioma que no nos es del todo desconocido, podemos utilizar los subtítulos en nuestro propio idioma y así aprender algo

más de aquella lengua. Igualmente, los analfabetos o semi-analfabetos pueden usar los objetos visuales a modo de traducción del lenguaje escrito y aprender de esta manera.

La clave de este sistema está en que el dibujo, producido al estampar el timbre de goma sobre el papel, debe ser claro e inequívoco. Un timbre representando una casa tiene que parecer una casa a los participantes, y debe provocar la respuesta "casa" cada vez que los participantes ven esa imágen. Para reunir esta cualidad, los timbres tienen que tener valor localmente. Si así no fuese, las imágenes deberían ser revisadas y cambiadas hasta lograr que sean efectivas.

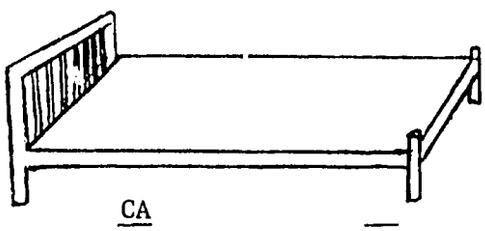
La producción de los timbres localmente es una posibilidad que podría facilitar la adecuación de las imágenes a las culturas locales y que permitiría su revisión cuando fuese necesario. La producción de los sellos o timbres de goma depende de la posibilidad de usar el tipo de máquina que produce las planchas que se utilizan para imprimir periódicos, más la inversión de alrededor de U.S. $400 en una prensa. Es muy posible que una campaña nacional de alfabetización pudiera financiar la producción de timbres de goma en las capitales de las provincias. Una vez que ha sido posible organizar un vocabulario simbólico de palabras comunes, bien puede ser combinado con timbres de letras y sílabas, para cubrir así toda la serie de materiales para la alfabetización.

Por ejemplo, el nivel más básico del lenguaje escrito puede ser presentado a un grupo de analfabetos de habla española del siguiente modo: El facilitador podría comenzar por estampar la imagen de una casa en una hoja de papel, preguntando al grupo que es lo que ven. Cuando responden "casa", el facilitador puede estampar la sílaba "ca" directamente bajo el lado izquierdo de la imagen.



CA

A continuación puede presentar la imagen de una cama y de nuevo preguntar lo que ven. Cuando responden "cama", vuelve a estampar la sílaba "ca" bajo la imagen de la cama.



Después puede preguntar a los participantes si encuentran algo similar en las dos palabras. (Si desea involucrar a los participantes en una forma más activa, puede presentar simplemente las dos imágenes. Sólo después que los participantes hayan descubierto la similaridad de los sonidos, podría estampar la sílaba "ca" bajo el lado izquierdo de ambas imagenes.)

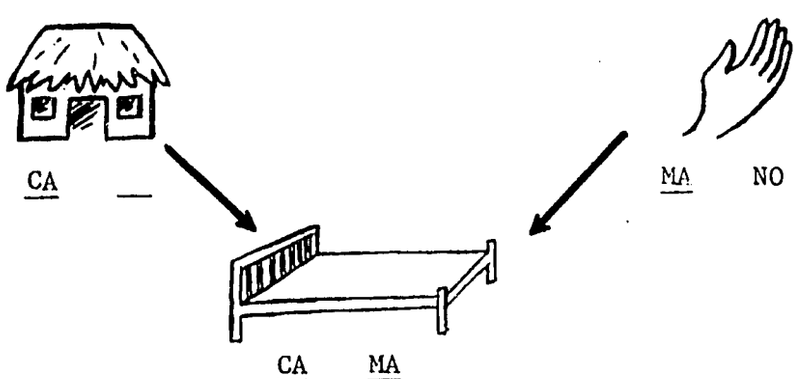
Cualquiera de las dos estrategias que se haya utilizado para introducir la sílaba "ca", las láminas resultantes pueden exhibirse en la pared para que los participantes puedan referirse a los dibujos después. La exhibición de imagenes puede servir como un resumen para los aprendices que comienzan el proceso que de esta manera pueden aprender que las imagenes y los símbolos escritos correspondientes representan la misma palabra hablada.

En un sentido esctricto, estos materiales de equivalentes visuales y escritos no son materiales de fluidez. Son más bien materiales que se utilizan para enseñar. Sin embargo, cuando la sílaba "ca" se ha enseñado y reforzado suficientemente, los participantes pueden manipular los timbres y crear sus propias combinaciones. Una vez que los participantes comienzan a buscar timbres que puedan usar con la sílaba "c", se puede decir que estos han pasado a constituir uno de los materiales de fluidez. Al llegar a este punto, los participantes están manipulando los símbolos para consolidar, reforzar, y practicar lo que han aprendido.

La serie entera de materiales de fluidez puede ser reproducida con timbres de goma representando imágenes, letras y sílabas. Utilizando almohadillas con tintas de distintos colores, los timbres pueden ser codificados según colores para mejorar y hacer más complejos los juegos de fluidez. En efecto, el director del proyecto ha informado que en la última sesión de entrenamiento ofreció a los facilitadores la oportunidad de producir timbres de goma, en vez de presentarles solamente los materiales que ya se han producido. Los facilitadores tuvieron la oportunidad de participar en la creación de materiales que ellos podrían usar en sus propias comunidades.

Este ejercicio permitió a los facilitadores el trabajar con símbolos básicos y llegaron a interesarse personalmente en el éxito de los materiales. Puede ser que esta experiencia les ayude a comprender que los juegos no son creaciones intocables de expertos extranjeros, sino más bien una combinación flexible y arbitraria de unidades que tienen un significado determinado.

Así como los timbres pueden ser utilizados para enseñar, reforzar y prácticar ciertas sílabas, también pueden utilizarse para hacer combinaciones para formar palabras, combinaciones de palabras para formar frases, hasta llegar a los niveles más complejos de organización del lenguaje escrito. Por ejemplo:



Sin embargo, hay ciertas limitaciones en el uso de los timbres de goma. Puede ser difícil expresar verbos, preposiciones, adjetivos, adverbios, etc. en forma de imagenes. En todo caso, la meta principal del método no está en poner en lenguaje simbólico complejas figuras literarias, sino en proveer al estudiante de una sencilla herramienta para comenzar el proceso de aprendizaje del lenguaje escrito. Así como es posible crear imágenes que sugieren cierto significado para los analfabetos, también es posible comunicar el concepto clave de que el lenguaje escrito tiene significado.

Mientras que el método de alfabetización que utiliza timbres de goma intenta intregar los elementos más básicos del lenguaje, también comunica a los aprendices que el objetivo de la escritura es el de poder expresarse con los símbolos del lenguaje escrito. Por esta razón, puede constituir una herramienta interesante para Freire y Ashton-Warner quienes también utilizan la alfabetización como medio de expresión. Los timbres pueden representar "palabras claves" o "temas generadores" y pueden ser utilizados por quienes prefieren los métodos que tratan con la forma expresiva del lenguaje. A la vez que se presenta la imagen "casa" para introducir la sílaba "ca", puede puede ofrecerse la oportunidad de discutir acerca del significado de la casa en la vida del al familia. Quien prefiera utilizar el método de Freire puede comenzar un diálogo acerca de qué grupos sociales viven en qué tipos de casas. Quien prefiera el método de Ashton-Warner puede preguntarle a los participantes por qué sus hogares son importantes para ellos, o bien, cuáles son sus sentimientos cuando se habla de "casa". Con un poco más de desarrollo este método podría servir para la introducción de elementos básicos del lenguaje escrito, así como para de los grupos involucrados en un programa de alfabetización.

Para mejorar los resultados del método que utiliza los timbres de goma, sería necesario aplicar alguna forma de evaluación formativa. El vocabulario de imagenes debe ser evaluado no solamente en cuanto a claridad,(es decir, al poder de las imagenes de provocar constantemente la misma respuesta), sino también por su fuerza expresiva. Los ejercicios que presentan y refuerzan las destrezas necesarias para cada nivel de organización del lenguaje escrito, deben

de ser evaluados comparándolos entre sí. Diferentes combinaciones de materiales de fluidez y de expresión podrían ser comparados con éstos. El resultado podría ser el determinar una serie de ejercicios y técnicas comprobadamente efectivas, para uso de los facilitadores.

EVALUACION DE LOS MATERIALES DE FLUIDEZ

Ha habido cierta tensión interna y externa en el Proyecto para evaluar los resultados de los materiales de fluidez, y para utilizar los resultados de la evaluación en la preparación de series de materiales comprobadamente eficaces. AID ha razonado que este proceso serviría para que los resultados del Proyecto puedan ser de mayor utilidad a las instituciones ecuatorianas, y se considere la posibilidad de su exportación a otras partes del mundo. Varios miembros del Proyecto creen que aunque los materiales pueden ser evaluados en cuanto a la atracción que despiertan por parte de los aprendices, los resultados educacionales que su uso produce no se sabrán hasta que se lleven a cabo evaluaciones más rigurosas.

Aquellos miembros del Proyecto sin antecedentes académicos en educación, los que provienen del medio rural del Ecuador, creen que su tarea es el desarrollo de las comunidades, y objetan la destinación de recursos del Proyecto a esfuerzos de pura investigación académica. Los miembros que vienen de las universidades, que se ven a sí mismos como profesionales con responsabilidad en el desarrollo de la educación, han mostrado interés en el proceso de investigación académica.

¿Cuál es la combinacion más eficaz entre los métodos de expresión y los métodos que ofrecen práctica en las destrezas básicas para un programa de educación no-formal? ¿Cuánta práctica en las destrezas necesarias para cada nivel de organización del lenguaje escrito necesitan los participantes? ¿Es mejor que los materiales se ocupen de un solo nivel a la vez, o deberían tratar con varios niveles simultáneamente? ¿Cuánta iniciativa es dable esperar de parte de los aprendices?

¿Qué tipo de participante aprende mejor por medio de materiales que exigen una sola respuesta correcta por cada estímulo, y quiénes aprenden mejor por medio de la participación activa? ¿Varían las predilecciones de los participantes por uno u otro método de aprendizaje a medida que varía el grado de conocimiento de la destreza que cada uno está practicando? ¿Se podría comprobar que existe alguna diferencia entre la eficacia de los materiales en los que el azar determina los resultados y los materiales en los que predominan las decisiones de los participantes? ¿Serán distintos los resultados que se obtengan con materiales que emplean estímulos orales? Finalmente, ¿cuál sería el costo de una evaluación que pudiese dar respuesta a estas preguntas?

El Proyecto de educación no formal ha resistido, hasta ahora, la tentación de llevar a cabo una evaluación rigurosa y tradicional de los materiales. Se ha arguído que el desarrollo de materiales para la educación no fromal es una ídea relativamente nueva, no susceptible todavía de ser evaluada correctamente. En esta etapa la preocupación fundamental ha sido la de crear materiales que resultaran accesibles a los grupos rurales no escolarizados y que les fueran atractivos y los motivaran para aprender. En cuanto ha sido posible, las decisiones acerca del contenido de los materiales, se ha dejado en las manos de la población que servimos. El Proyecto no se ha preocupado en calcular la eficacia de los materiales en el proceso de aprendizaje.

La filosofía del proyecto ha indicado que los propios participantes deberían señalar que contenidos han encontrado más relevantes y que materiales les han sido más útiles. Nosotros estimaríamos suficiente una evaluación muy rudimentaria de los materiales. Si un juego se ha usado muchas veces y está desgastado, y si la gente dice que les gusta y lo usan frecuentemente consideramos que el juego ha tenido éxito. Cuando hemos comparado estos resultados con los de una investigación experimental, hemos encontrado que la inversión de tiempo y energía, junto con la desordenada intrusión en la vida de las comunidades, ha producido resultados de escaso valor.[1]

---

[1] Ver la Evaluación del Proyecto Informe N° 1.

Una evaluación rigurosa puede medir solamente progresos cognoscitivos concretos. Los miembros del proyecto estuvieron de acuerdo en, que las consequencias de tipo afectivo y la motivación consiguiente de las comunidades, resultados dificilmente cuantificables, eran mucho más importantes. Un juego que logra reunir comunidades aisladas y alienadas, puede que no produzca ningún resultado cognoscitivio, y no obstante puede cambiar significativamente las vidas de los campesinos y de las comunidades.

Un ejemplo de la reacción de una comunidad hacia los métodos de alfabetización puede servir para mostrar el peligro que corre una evaluación de los beneficios cognoscitivios: varios grupos de participantes parecían perder el interés en la alfabetización y en el aprendizaje después de haber aprendido varias palabras básicas y luego de saber como firmar sus nombres. Una evaluación profesional sobre el programa de alfabetización hubiera interpretado los resultados bajos como un fracaso. Los materiales hubieran sido revisados y tal vez se habría propuesto alguna forma de recompensa para los participantes que continuaran con el programa de alfabetización.

El Proyecto reaccionó al principio ofreciendo otros materiales de distinto contenido (intentando satisfacer diferentes motivaciones) y luego tratando de descubrir la razón por la cual los participantes habían perdido interés. Concluimos que algunos campesinos ecuatorianos tienen distintas metas con respecto al proceso de alfabetización, de aquellas que han formulado los entrenadores. El saber firmar y el conocer unas cuantas palabras básicas parecía ser terriblemente importante para quienes siempre habían considerado la habilidad de poder leer y escribir algo así como una destreza mágica, inventada por gente de las ciudades e imposible de ser adquirida por los campesinos en razón de su inteligencia inferior. Despues de haber visto destruído el mito de la alfabetización, el aprender a leer y escribir resultó menos atractivo para los campesinos. Una vez que un campesino <u>sabe</u> que puede aprender a leer, puede ser que no sienta más la necesidad de aprender a leer. Por otra parte, no existen materiales de lectura orientados hacia los campesinos. Saber leer no aumenta la posibilidad de conseguir trabajo y en la cultura campesina no existe una tradición de escribir cartas o libros. Si en el Proyecto se hubiera seguido una metodología de evaluación formal basada en

metas cognoscitivias concretas es posible que esta nueva perspectiva nunca hubiese sido descubierta.

Los facilitadores y coordinadores de terreno han opuesto una firme resistencia a la idea de llevar a cabo una evaluación formal en medio de las comunidades. Su interés es el desarrollo comunitario. Ellos no se ven a sí mismos como profesionales de la educación y su compromiso está dirigido hacia los grupos campesinos y no hacia el refinamiento y la exportación de material didáctico. Ellos sienten que cualquier intento por parte de profesionales de clase media, que pretenda utilizar las reacciones de la comunidad hacia los materiales, con el objeto de profundizar sus conocimientos acerca del proceso educativo sería una forma de explotación.

Además, algunos miembros del Proyecto piensan que una evaluación para crear materiales más eficaces y atractivos, puede atentar en contra de la filosofía del Proyecto que sostiene que han de ser los propios participantes quienes acepten, modifiquen o rechacen los materiales y los métodos desarrollados. Una evaluación formal es muy costosa en términos de tiempo y dinero y seguramente provocaría un cambio significativo en las prioridades del Proyecto. Más recursos consumidos en la evaluación, significa menos energía destinada a la creación y distribución de materiales (para algunos miembros, esto suena como que la cola tuviese que mover al perro).

Los únicos materiales que pueden ser evaluados son los que producen resultados cognoscitivos medibles. La auto-confianza, el amor propio y la concientización son dificilmente medibles. Una evaluación tendería a producir un mayor énfasis en aquellos han sido evaluados y que se han comprobado efectivos. Esto, razonan algunos miembros del Proyecto, dañaría las metas del Proyecto.

El argumento final es que una evaluacion nos llevaría a estructurar un curriculum o una serie predeterminada de materiales de alfabetización, comprobados de antemano. Este tipo de materiales, tal vez podría facilitar el proceso de aprendizaje, pero es posible que también atente en contra de los objetivos señalados antes: el amor propio la eficacia y la concientización. Los participantes pueden llegar a ver sus logros como el resultado de los materiales creados por los expertos y no como un producto de su iniciativa. Dependerían de expertos extranjeros, y nunca llegarían a tener fé en su propia capacidad de mejorar sus vidas. Es opinión de los miembros del Proyecto que el mensaje más importante de la educación no-formal está en que los cambios educacionales y sociales deben surgir de las raíces, y no venir desde arriba, de las organizaciones burocráticas y centralizadas.

Los argumentos que se han presentado, contra una revisión y una evaluación rigurosa, de corte tradicional los materiales de fluidez para la alfabetización, son una realidad para los miembros del Proyecto de educación no-formal en el Ecuador. El deseo de someter el Proyecto a una evaluación formal proviene de los miembros norteamericanos del proyecto: La AID, y los educadores profesionales de la Universidad de Massachusetts. En el Proyecto se han llevado a cabo discusiones abiertas y sinceras sobre el papel de los norteamericanos en el desarrollo de la educación en el Ecuador. Nosotros creemos que las decisiones de mayor importancia deberían ser tomadas por los miembros Ecuatorianos del Proyecto. Sin embargo, será necesario encontrar alguna fómula que pueda satisfacer tanto las legítimas aspiraciones de USAID al querer informaciones acerca de si el dinero que ellos han dado está produciendo métodos educacionales más efectivos, como aquellas de los profesionales de la Universidad de Massachusetts de llegar a profundizar sus conocimientos acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje en un programa de educación no-formal, además de respetar el principio esencial de que han de ser los Ecuatorianos quienes tomen las decisiones en un programa que pretende influir en el desarrollo de la educación en el Ecuador.

APÊNDICE

Nombre: El Chulo

Desarrollado por: Edgar Jácome, Mauro Jácome

Objetivos: Ofrece práctica en:

1. convertir representaciones de animales en sus nombres escritos

2. convertir los nombres escritos de animales en sus nombres hablados y en las representaciones de los animales

3. darle un aspecto educacional a un juego tradicional ecuatoriano

Materiales: Las caras de tres dados contienen fotografías de animales comunes. Los tableros contienen cuadros, cada uno con el nombre escrito de un animal y el número de puntos que corresponde a cada uno de ellos. Un grupo de naipes que contiene solamente el nombre de cada animal.

No. de participantes: dos o tres jugadores y un facilitador

Procedimento: Los naipes se revuelven y se reparten a los participantes. Cada participante escoje tres naipes y los coloca en el tablero en el lugar que corresponde. Estos representan sus apuestas sobre el animal que va a aparecer cuando los dados se tiren. Puesto que a ciertos animales se les ha asignado arbitrariamente más valor que a otros, los participantes tenderán apostar más por unos animales que por otros. El sapo rey pepino es el que tiene más valor. Cuando un participante apuesta sobre el sapo y gana, automáticamente gana el juego. Los participantes deben llevar la cuenta de su puntaje que representa el número de sus apuestas correctas.

Nombre: Concentración

Desarrollo por: Pat Guild, y otros

Objetivos: Ayudar a memorizar diferentes tipos de información y hacer asociaciones necesarias para el desarrollo de la alfabetización.

Materiales: El juego contiene hasta 15 pares de naipes. Un par puede consistir en letras idénticas, sílabas, palabras, fotografías o pares que se complementan: una imagen y el equivalente en forma escrita, o bien, la primera y la última sílaba de una palabra de dos sílabas, etc.

No. de participantes: de dos a diez

Procedimiento: Los naipes se colocan cara abajo sobre una mesa, en filas. El primer participante le da vuleta a un naipe y después a otro, intentando encontrar un par. Si las cartas que ha descubierto no forman pareja, las muestra a los demás jugadores y vuelve a colocarlas en su lugar. Todos los participantes tratan de recordar cuales eran los naipes que han visto y dónde quedan. El segundo jugador le da vuelta a un naipe y después a otro. Cada vez que algún jugador encuentra un par se queda con los dos naipes y los guarda frente a sí. En este caso tiene derecho a otro turno. El juego continúa hasta que todos los naipes han sido emparejados. El ganador es el jugador que tiene más pares de naipes.

Nombre: Loteria

Desarrollado por: Eugenia Cáceres

Objetivos: Este juego intenta desarrollar las siguientes destrezas básicas para el aprendizaje de la escritura y la lectura.

1. asociaciones audio-visuales: objeto-palabra hablada-palabra escrita
2. reconocimiento de letras
3. reconocimiento de palabras
4. familiarizarse con palabras escritas
5. aprendizaje de los símbolos escritos
6. adquisición de un vocabulario básico

Descripción: Los jugadores emparejan naipes que contienen palabras con las imágenes correspondientes en sus tableros

Materiales: Seis tableros dividos en doce cuadros (4 X 3). Cada cuadro contienen la imagen de un objeto: un animal, una planta, etc. 72 naipes pequeños, cada uno conteniendo el nombre de uno de los objetos representado en los tableros. La primera letra de cada palabra está escrita en distinto color para poner énfasis en las distintas letras del alfabeto. Se ha intentado que cada letra del alfabeto aparezca al menos una vez al comienzo de alguna palabra.

No. de participantes: de dos a seis jugadores y un facilitador que sepa leer.

Procedimiento: Cada jugador recibe un tablero. Las tarjetas pequeñas con las palabras escritas se colocan en una bolsa, y el facilitador comienza a sacarlas una por una. Lee la palabra (puede limitarse a mostrarlas, animando a los jugadores a que traten de leer cada palabra). Le da la tarjeta al jugador que tiene en su tablero el dibujo que corresponde a la palabra. Por ejemplo, la palabra "burro" se la da al jugador que tiene la imagen del "burro" en su tablero. El jugador pone la tarjeta encima de la imagen del "burro". El primer jugador que llena todos los cuadros de su tablero gana.

Opciones: ¿Que tipo de respuesta se le pide al participante?

1. Con participantes menos avanzados, el facilitador puede leer la tarjeta que escogió, poniendo énfasis en la primera letra. Los jugadores pueden repetir la palabra y después buscarla en sus tableros, pronunciando las palabras que están representadas en los tableros, buscando la imagen de la palabra escrita en la tarjeta que escogió el facilitador. El jugador que identifica la imagen correcta recibe la tarjeta.

2. Con jugadores más avanzados, el facilitador puede requerir que los participantes escriban la palabra en la pizarra, o que escriban una frase utilizando la palabra para recibir la tarjeta que contiene la palabra escrita.

Comentario: Este juego no es como los demás materiales de fluidez, es un juego audio-visual. A la mayoria de los aprendices, una imagen debe sugerirles la palabra correcta que la representa. Su tarea será la de traducir esta palabra a su forma escrita.

Esto es algo distinto al juego de dados de letras, en el cual el aprendiz tiene que imaginarse y recrear la imagen mental de una palabra por medio de las letras y luego expresarla con letras. El resultado es que éste juego permite una concentración más pura en el proceso de lectura considerado como un "código".

Nombre: El juego de nombres

Desarrollado por: Carla Clason

Objetivos: Incorporar el lenguaje escrito en la vida cotidiana del pueblo.

Materiales: Lo que se necesite para escribir (cartón, creyones, etc.)

Procedimiento: En los pueblos donde la gente esta involucrada en un programa de alfabetización, se podría llevar a cabo una campaña para nombrar los lugares y objetos en el pueblo. Por ejemplo, se podrían escribir letreros para los lugares en el pueblo o sus alrededores. Los lugares ya tienen nombres, lo que falta es un letrero. Un cerro puede conocerse como "El Cerrito del Carmen"; alguien podría hacer un letrero y escribir el nombre. Lo mismo puede suceder con los nombres de los caminos y las distancias de un lugar a otro. "Camino a Panajachel, 5 kilometros," con los nombres de los ríos y puentes: "Río Magdalena, Puente Irun". Se puede poner un letrero en frente de la tienda: "Tienda Santa Rita". Dentro de la tienda se podría buscar un lugar especial donde se encontraría una lista de lo que se puede comprar y los precios. Se puede hacer un pizarrón con sólo pintar una pared con pintura negra. Si no se puede encontrar tiza, muchas veces se puede encontrar pedazos de cal en los caminos. (En muchas partes se pintan las marcas de los kilómetros con cal, y quedan pedazos de cal en el camino). La gente puede escribir lo que quiera en una pared!

En los pueblos durante los días de fiesta o los días de mercado la gente se junta para vender sus mercaderías. Una persona podría ir de canasto en canasto poniendo letreros: "arroz", "frijoles" (porotos), "maíz", "café", etc. La gente podría comenzar a preguntar por el significado de los letreros. Algunos querrán hacer sus propios letreros. (En un pueblo en Guatemala, las telas que se estaban vendiendo contenían letras del alfabeto, pues las mujeres de ese pueblo las habían aprendido y las incorporaron en sus tejidos). En muchas regiones rurales, es difícil conseguir papel, en ese caso los letreros pueden fabricarse de madera u otros objetos. Se puede construir un pizarrón de madera y poniéndolo en el centro de la plaza del mercado, un facilitador podría usarlo para escribir una lista de precios, productos, o mensajes. Tal vez esto atraería la atención de un grupo de personas y la oportunidad estaría dada para una lección de alfabetización.

Un pizarrón para anuncios o mensajes podría ser colocado a la entrada de la iglesia del pueblo.

Nombre: Fichas de letras

Desarrollado por: Carla Clason

Objetivos: Ofrecer práctica en:

1. reconocer y combinar letras.
2. formar palabras con letras.
3. convertir los sonidos en series de letras para formar sílabas.

Materiales: 66 fichas de dos centímetros por lado con las mismas letras que se utilizaron para producir el juego de dados de letras. Algunas fichas adicionales en blanco, sirven como "comodines" y pueden representar cualquier letra que escoja el jugador. Cada ficha tiene un número escrito en una esquina, que representa el puntaje de cada letra.

No. de participantes: de dos a cuatro

Procedimiento: Cada participante escoge siete fichas. Para decidir quien empieza, cada jugador le da vuelta a una ficha. Parte el que descubre la letra mas cercana al comienzo del alfabeto, y el juego continúa por la izquierda.

El primer jugador forma una palabra, lo más larga posible, a partir de sus siete fichas y la pone al centro de la mesa. En seguida toma del montón la misma cantidad de fichas que ha utilizado, para volver a tener siete.

El segundo jugador tiene que formar otra palabra utilizando alguna de las letras de la palabra anterior. Puede alargar la palabra o formar otra en sentido vertical. No se puede añadir una palabra nueva a otra, a menos que el jugador tenga un comodín y lo ponga entre las dos palabras. Ejemplo:

D
O
CASA ▭ COMO
A
S
O

Un jugador puede añadir más letras a una palabra formando así una nueva palabra más larga. Tambien puede cambiar letras dentro de una palabra para formar otra, siempre que no se estropeen palabras formadas con anterioridad

Puntaje: Si forma una nueva palabra, ya sea reemplazando letras, de una palabra anterior o añadiendo nuevas letras para hacer un palabra más larga, recibe el puntaje de la palabra completa. Si un jugador logra formar una palabra de cinco letras o más, gana 10 puntos adicionales. Cada jugador debe llevar la cuenta de los puntos que aparecen en las fichas que ha utilizado.

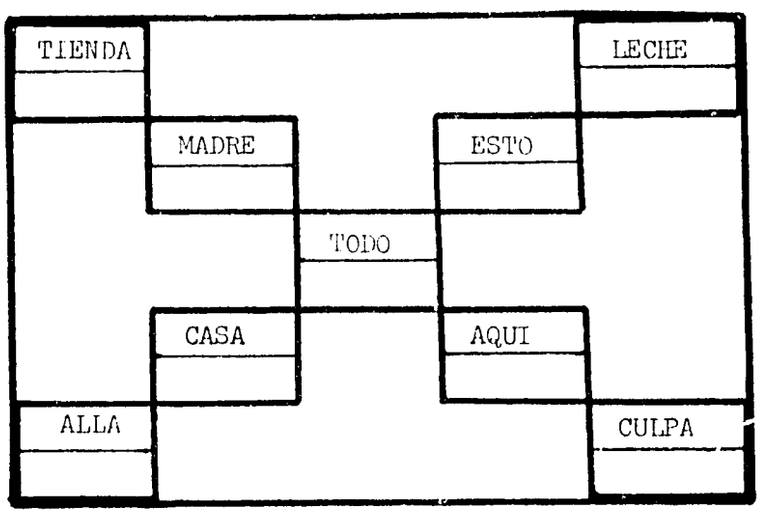
El juego se puede construir utilizando distintos colores. Por ejemplo, se puede usar un color para las vocales y otro para las consonantes. El puntaje de las letras en el juego que se ha descrito, ha sido distribuído al azar. Sin embargo se puede diseñar el juego para que ciertas letras tengan más valor que otras. Por ejemplo se les puede dar más valor a las letras que se están recién aprendiendo, a las letras que aparecen con menos frecuencia, etc.

Nombre: Bingo de Palabras

Desarrollado por: Patricio Barriga y James Hoxeng

Objetivos: Práctica en las áreas de reconocimiento y lectura de palabras
Práctica en la escritura de palabras

Materiales: En cada tablero de juego se presentan nueve palabras de uso común, de forma que queden en dos líneas diagonales. Debajo de cada palabra queda un espacio en blanco.



El facilitador del grupo tendrá las mismas palabras escritas en un grupo de naipes o barajas.

Número de participantes: Un facilitador y de uno a diez jugadores.

Procedimiento: El facilitador escoge una baraja y la muestra a los jugadores para que éstos la lean. Los jugadores tratarán de identificar la palabra en sus tableros de juego. Al encontrarla, colocarán una marca en el espacio en blanco o copiaran la palabra dependiendo del nivel de habilidad en el cual estén. El primer jugador que complete una línea diagonal, gana el juego.

Nombre: Dados de letras

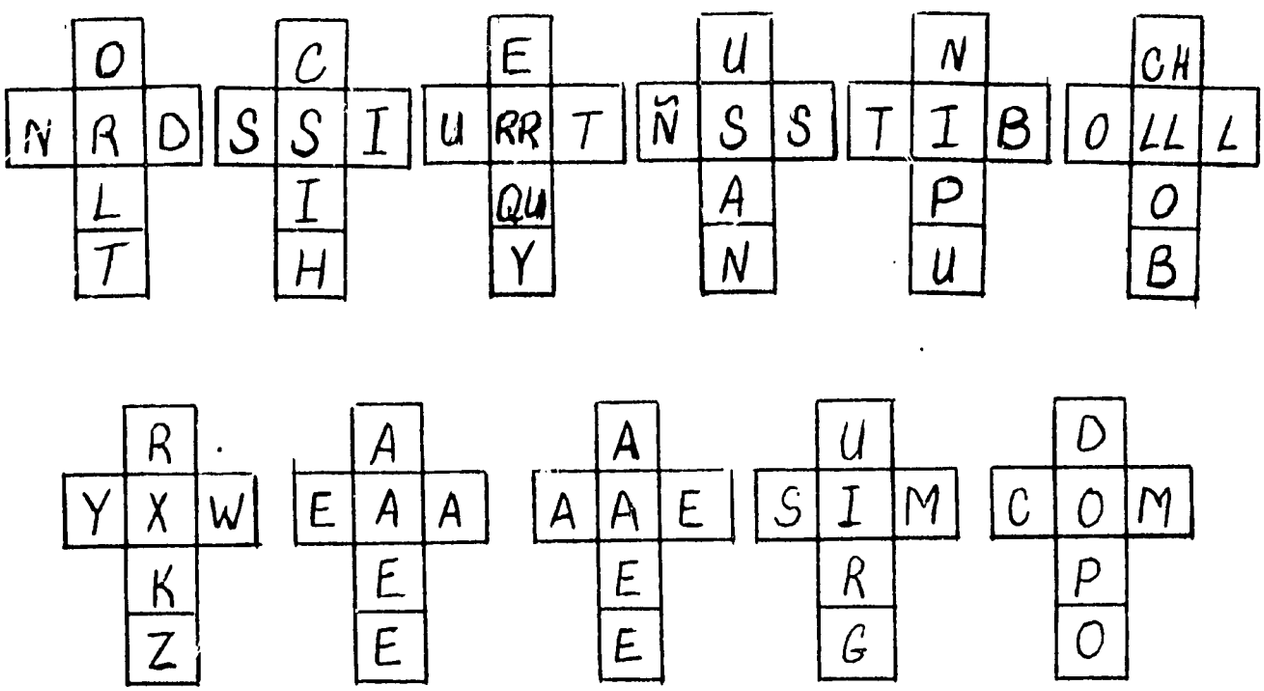
Desarrollado pro: Amparo Borjas y James Hoxeng

Objetivos: Ofrecer práctica en:
1) el reconocimiento de letras y combinaciones de letras

2) construcción de palabras

3) Identificación de secuencias de letras que forman ciertos sonidos.

Materiales: Once dados de madera, de cinco centímetros por cada lado. Cada cara tendrá una letra, de acuerdo con la siguiente frecuencia de distribución de las letras en el español usado en el Ecuador:



Número de participantes: de uno a veinte

Procedimiento: 1. Encontrando una palabra:
Luego de lanzar los dados, los jugadores buscan palabras basadas en las letras que se ven. El primer jugador que crea tener una palabra la dice y trata de formarla con los dados. Los demás jugadores tienen que verificar que la palabra está correcta. De ser así, el juego continúa en la misma forma hasta que se termina el tiempo estipulado. El jugador que haya podido formar la palabra más larga, gana el juego.

2. Construyendo una palabra:
El primer jugador escoge un dado y lo coloca frente al grupo, con una letra cara arriba. El jugador a su derecha hace lo mismo y coloca la nueva letra al lado de la anterior. El objeto del juego es ser el primer jugador en construir una palabra. Cuando la palabra está completa, el siguiente jugador trata de añadirle otra letra para formar una palabra más larga. En cualquier momento, los demás jugadores pueden pedirle al jugador de turno que pruebe que la letra que añade puede formar una palabra.

En una versión diferente, el jugador que complete la palabra acumula puntos en contra. Esta versión es más difícil que la anterior y ambas son, a su vez, más difíciles que la versión de "encontrar la palabra", ya que requieren un conocimiento más preciso de las palabras y su ortografía.

3. Listas de palabras:
En esta versión, los dados se tiran una sola vez y los jugadores tienen un cierto período de tiempo para formar la mayor cantidad posible de palabras. Los jugadores pueden participar individualmente o en equipos. En todo caso, los participantes alternan en jugar formando las palabras o en verificar la ortografía de las palabras sugeridas. Esta versión es una de las más populares en Ecuador.

Nombre: Rummy de letras

Diseñado por: Pat Guild

Objetivos: Oportunidad de práctica en:
1) el reconocimiento de letras y combinaciones de letras
2) construcción de palabras
3) Identificación de secuencias de letras que forman ciertos sonidos

Materiales: Las 66 cartas del rummy de letras tienen la misma distribución de letras que el juego de dados. Los jugadores practican lectura, ortografía, y formación de palabras.

Número de jugadores: de dos a diez jugadores

Procedimiento: 1) Encontrar las palabras:
Se colocan diez barajas abiertas en la mesa. Cada jugador tiene un turno en el cual trata de formar palabras con las letras de las barajas. Cada letra usada correctamente vale diez puntos. A medida que las palabras se completan, se escriben, de manera que las letras se puedan usar de nuevo para formar otras palabras.

2) Formación de palabras:
Cada jugar recibe diez cartas. El primer jugador coloca una carta abierta frente al grupo. El siguiente jugador añade una letra. La última persona en colocar una letra que complete una palabra, recibe un punto por cada letra en la palabra. Cada vez que el jugador no puede añadir una letra, puede pasar. En caso de que un jugador no crea que puede formar una palabra con las letras en el tablero, puede retar al jugador anterior a que complete la palabra. De no poder éste hacerlo así, el retador recibe un punto por cada letra en la mesa. Si el jugador retado puede completar la palabra, recibe los puntos.

3) Rummy de letras:
Cada jugador recibe cinco barajas. Las otras cartas se colocan boca abajo en la mesa. El jugador a la izquierda del que reparte toma una carta del paquete y examina sus propias cartas para ver si puede formar una palabra. Si puede hacerlo, coloca las cartas boca abajo y desecha una una carta. Si no puede formar una palabra, simplemente bota una carta. El juego continúa hasta que algún jugador no tenga más cartas en mano. Si las palabra que ha formado estan correctas, es el ganador. Variaciones de juego pueden incluir el escoger las barajas del grupo descartado en lugar de las del grupo original. La puntuación se podría computar a base del número de letras en cada palabra y las letras menos comunes podrían recibir más puntos.

Nombre: Viaje de letras

Diseñado por: John Hatch

Objetivos: Ofrecer práctica en:
1) El reconocimiento y combinación de letras
2) El reconocer diferencias entre consonantes y vocales
3) combinar letras para formar palabras
4) identificación de secuencias de letras que forman ciertos sonidos

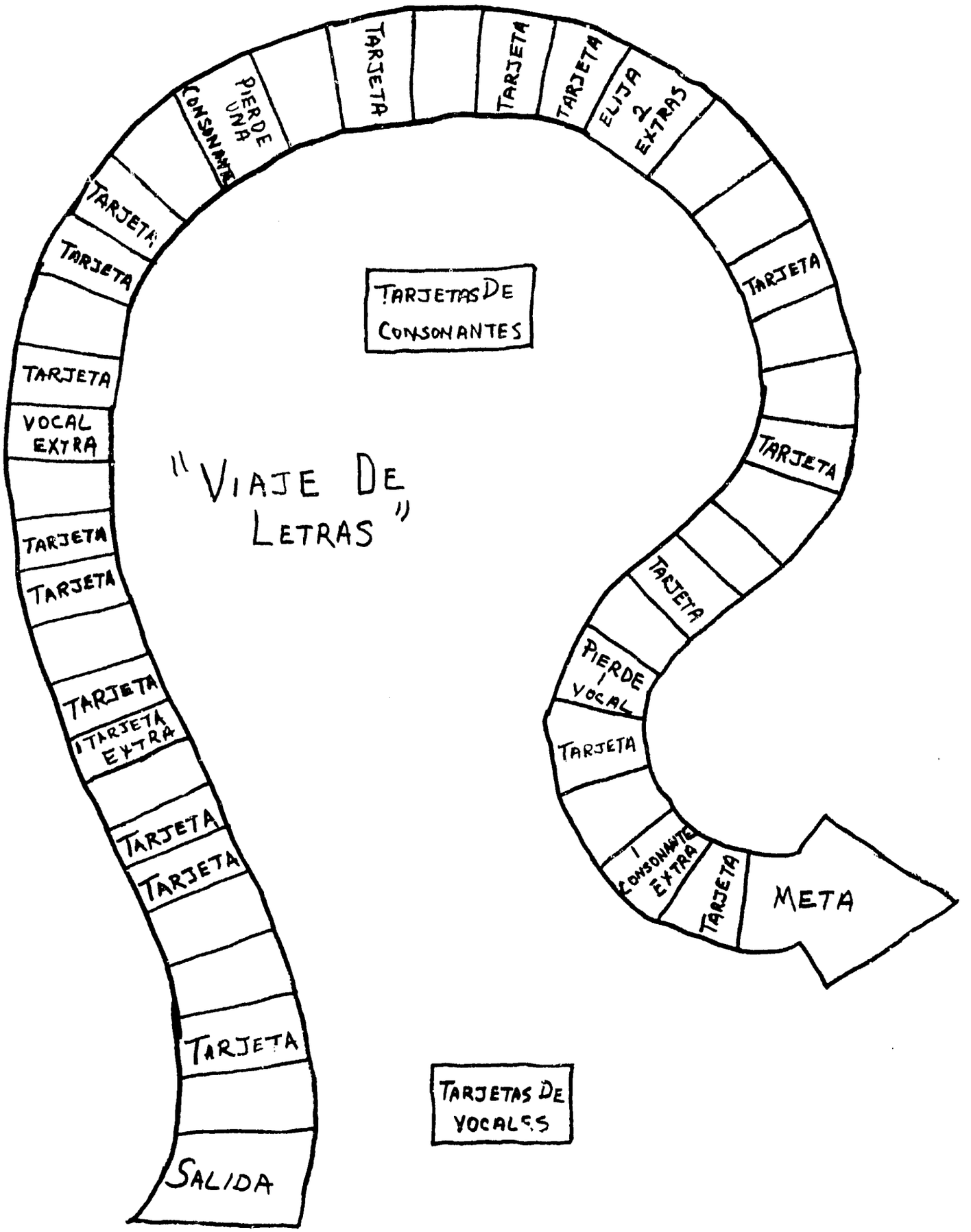
Descripción: Juego de alfabetización que combina el juego de tablero y el uso estratégico de destrezas con palabras.

Materiales: Tablero, un dado, marcadores para los jugadores, naipes o tarjetas de consonantes y de vocales.

Procedimiento: El jugador que saque el número más bajo comienza el juego. Cada jugador recibe cinco tarjetas de vocales. El primer jugador tira el dado y camina de acuerdo con el número que revele el dado y así sucesivamente. La tarjeta de consonante se obtiene al caer en un espacio marcado "tarjeta". Al llegar al "fin", cada jugador tiene (3) tres minutos para componer palabras con las letras que tiene. Entonces cada jugador tiene 1½ minutos para formar palabras diferentes con las tarjetas de cada opositor. El proceso se repite cada vez que un jugador llega al "fin".

Puntuación: Cada letra en una palabra vale un punto. Si un jugador forma una palabra antes de llegar al "fin", obtiene 3 veces el número de letras en la palabra, pero no puede usar las letras de nuevo. Palabras ortográficamente incorrectas pierden un punto por cada letra. Si se escoge una palabra clave al comenzar el juego, el jugador que la complete antes de llegar al "fin" recibe cuatro veces el número de letras y dos veces el número de letras si la completa después de llegar al "fin".

Duración: de 20 minutos a una hora dependiendo del número de jugadores.


"VIAJE DE LETRAS"
TARJETAS DE CONSONANTES
TARJETAS DE VOCALES
SALIDA
META
TARJETA
PIERDE UNA CONSONANTE
ELIJA 2 EXTRAS
VOCAL EXTRA
TARJETA EXTRA
PIERDE 1 VOCAL
1 CONSONANTE EXTRA

Nombre: El Juego Freire

Diseñado por: John Hatch

Objetivos: Ofrecer práctica en:
1) el reconocimiento y combinación de sílabas
2) Uso de sílabas en la formación de palabras
3) Identificación de sonidos en secuencias de sílabas.

Descripción: Este juego está basado en el sistema de Freire, de ahí el nombre. Se escoge una palabra (i.e. favela) y se divide en sílabas con la vocal de cada sílaba cambiada para incluir las demás vocales

Fa	Ve	La
Fe	Vi	Le
Fi	Vo	Li
Fo	Vu	L·
Fu	Va	Lu

Materiales: Cada sílaba se escribe en una tarjeta. El número necesario de tarjetas para cada palabra constituye el paquete de juego. Para la palabra FAVELA, el paquete consta de quince cartas. Una nueva palabra se añade por cada jugador y se divide al igual que la anterior. De esta forma, se tiene un paquete por cada jugador.

Número de participantes: de uno a diez o más

Procedimiento: Cada paquete se mezcla y se coloca boca arriba. Los jugadores toman, por turnos, cartas de cada paquete hasta que queden distribuídas equitativamente entre todos. Entonces, en un cierto período de tiempo, los jugadores componen la mayor cantidad posible de palabras con las sílabas de sus tarjetas.

Puntuación: No es absolutamente necesario. De usarse, se podría basar en el número de palabras, la longitud de las palabras o el número de tarjetas de sílabas usadas en la formación de las palabras.

Opciones: 1) Al terminar de escoger cartas cada jugador, podría formar una palabra o ampliar las palabras de los otros jugadores.
2) Los jugadores podrían combinar sus palabras entre ellos para formar frases u oraciones.

Comentarios: Este juego se encuentra todavía en la etapa de planeamiento. No se ha completado, probado o jugado.
Se agradecerían comentarios.

Nombre: Rompecabezas

Diseñado por: Carla Clason

Objetivos: Demostrar al principiante, en una forma discretamente persuasiva:
1) cómo las sílabas se combinan para formar palabras y
2) cómo las palabras se combinan en oraciones

Materiales: El juego requiere un rompecabezas de 28 piezas. Cada pieza tiene una sílaba y parte de un diseño pictórico.

Número de participantes: Ilimitado

Procedimiento: El rompecabezas se coloca en piezas sobre una superficie plana y se mezcla. Los jugadores tratan de arreglarlo ayudados por tres tipos de claves: las diferentes figuras de los pedazos; las sílabas, y las partes del diseño que aparecen en cada pieza. Al completar el rompecabezas los jugadores pueden leer el mensaje escrito que coincide con el diseño pictórico.

Nombre: El juego de las oraciones

Diseñado por: Jock Gunter

Objetivos: Desarrollo de fluidez en la formación de oraciones simples para establecer un conocimiento intuitivo de la gramática y la sintáxis. O sea, cómo diferentes tipos de palabras cumplen diferentes funciones dentro de la oración.

Descripción: Al combinar tarjetas que contienen palabras y frases, los jugadores pueden componer oraciones. Estas pueden ser más complejas a medida que se le añadan más palabras.

Materiales: El juego consiste de una serie de tarjetas con palabras y frases obtenidas del vocabulario de los estudiantes. Las cartas deben caer en las categorías de sujetos, verbos y complementos. El juego envuelve el crear diferentes combinaciones con las tarjetas y a la misma vez la lectura de las oraciones según se van organizando.

Número de participantes: Uno o más jugadores que estén familiarizados con las letras y sílabas y un facilitador con conocimientos en el área de sintáxis.

Descripción: La versión más simple del juego incluye las tarjetas estructuradas de tal forma que cualquier secuencia de tarjetas de sujeto, verbo y complementos esté correcta. Los tres tipos de tarjetas son de colores diferentes, de manera que los principiantes puedan practicar con la seguridad de que una tarjeta roja seguida de una azul y una amarilla forman una oración gramaticalmente correcta.

Al comienzo del juego, las tarjetas están en blanco. El facilitador solicita palabras y oraciones del grupo, las cuales escribe en las tarjetas apropiadas. Se reparte un número de cartas, por categorías, a los jugadores. El primer jugador comienza con una tarjeta de sujeto; el siguiente añade un verbo y el próximo los complementos. Los jugadores discuten y leen la oración que han construído y así sucesivamente.

Opciones: 1) Una versión del juego podría ser el jugarlo "solitario". Al ser una sola persona responsable por la construcción de las oraciones, el resultado sería su creación propia.

El estímulo positivo esta asegurado. ¿Se podrían aburrir los jugadores? Hay que tener en cuenta que esta versión del juego está diseñada para jugadores a un nivel elemental, que apenas comienzan a explorar las posibilidades expresivas del lenguaje

escrito. Cada oración es parcialmente creación propia. La comprensión y reflexión sobre el significado de ciertas oraciones puede conservar su interés por largos períodos de tiempo.

2) El uso del humor es otra manera de mantener el interés de los jugadores. Las tarjetas pueden ser estructuradas de tal forma que produzcan oraciones graciosas:

La reina	se subió	encima del autobus
El perro	se bebió	su chicha

Cuando el sujeto crea una imagen que conflige con el verbo o los complementos, el resultado puede ser humorístico. Tal humor, naturalmente, debe tener su origen en las comunidades para ser efectivo. Una forma de obtenerlo sería dejar en blanco algunas tarjetas para que los jugadores las llenaran. Los nombres de personas locales como sujetos o complementos podrían dar origen a situaciones humorísticas.

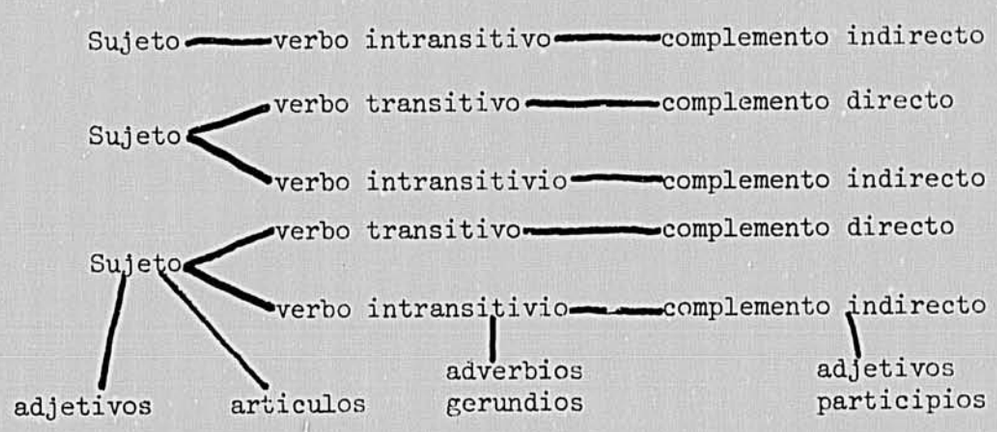
3) Otros contenidos podrían incluirse en las tarjetas para ayudar a mantener el interés en el juego. En el área de la realidad política, la mitad de las tarjetas podrían contener palabras relacionadas con el estilo de vida de los ricos y la otra mitad, con el de los pobres. Una mitad podría relacionarse con zonas urbanas y la otra con las zonas rurales. Algunas de las oraciones resultantes parecerán reflejar la realidad: (El comerciante cruzó rapidamente el pueblo en su automobil). Otras oraciones serían irreales (El hijo del ricacho murió de desnutrición). En ambos casos la reflexión y discusión de la realidad política podría ser un resultado del juego.

De manera semejante podría tratarse, el área de nutrición. Las oraciones resultantes podrian evaluarse, al final del juego, en base de su valor como buen o mal hábito de nutrición. (El niño se comió seis papas).

4) Para los estudiantes a un nivel más avanzado, el juego podría hacerse más difícil. El remover los colores de las tarjetas forzaría al estudiante a decidir el lugar apropiado para cierta tarjeta dentro de la estructura de la oración. No tendría la ayuda de los colores como guía. De tal forma, tendría mayor responsabilidad en la formación de la oración, basada en su progresiva comprensión de la sintaxis.

5) Para añadir dificultad al juego, la estructura gramatical de las oraciones podría ser expandida, relajada o abandonada. Algunos verbos podrían ser transitivos; otros, intransitivos; algunos, activos, otros, pasivos. Cada uno de estos verbos exige un tipo diferente de complemento. A mayor número de categorías, mayor número de jugadores. Uno de estos podría tener todos los adverbios y podría agregarlos cuando lo creyese necesario. De esta forma sería posible enseñar gramática y sintaxis sin mencionar los nombres técnicos.

Comentario: El propósito es introducir un juego a nivel intermedio para estudiantes con destreza en la formación de palabras, pero poco dispuestos a escribir cuentos en el estilo Ashton-Warner. Con las tarjetas en colores, el jugador no corre ningun riesgo ya que los mismos garantizan oraciones correctas. Al avanzar en dificultad (removiendo los colores y añadiendo otras variaciones estructurales) el estudiante va asumiendo mayor control sobre las oraciones que produce, siendo estas menos producto de la casualidad y más producto de su propia expresión. De esta forma, el estudiante puede avanzar hacia la expresión propia:



¿Ayudan la gramática y la sintaxi en el desarrollo de la expresión? ¿Pueden ser enseñadas de manera no formal, sin el uso de la terminología anteriormente mencionada? El probar el juego podría proveer respuestas a estas preguntas.

Nombre: El Método del Timbre o Sello de Goma

Diseñado por: Jock Gunter y Dwight Allen

Objetivos: Tratar de construir un método flexible que pueda:

1) ofrecer instrucción práctica en varios niveles
   a) asociación de sonidos con letras
   b) formación de sílabas
   c) formación de palabras
   d) formación de frases y oraciones

2) estimular la expresión individual a través del uso de timbres de goma

Descripción: Vocabulario de dibujos y palabras en timbres o sellos de goma.

Materiales:

1) timbres con dibujos -- representaciones visuales de palabras claves. En lo posible, las palabras deben ser generadas a nivel de comunidad, usando el método Ashton-Warner. Los dibujos deben ser probados con los estudiantes para asegurar que evocan la palabra que se quiere.

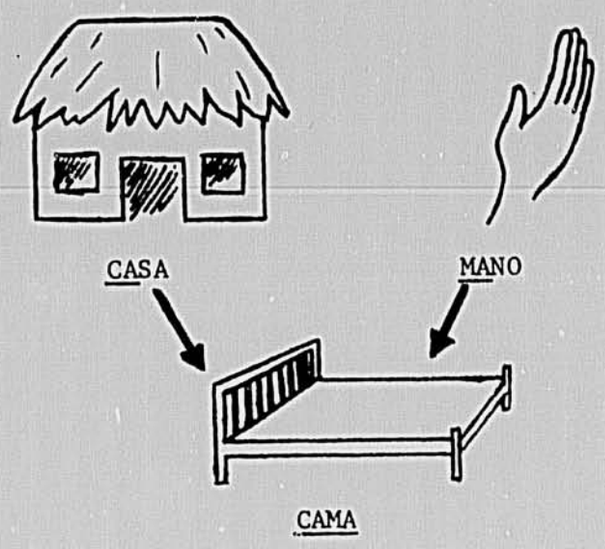
2) timbres de todas las letras y algunos de sílabas más conocidas.

No. de participantes: de uno a veinte y un facilitador con habilidad de leer.

Procedimiento: Asociación de sonidos y letras-- El facilitador escoge varios sellos de dibujos que representen palabras comenzando con la misma letra o sílaba (cama, cabo, [illegible]), las estampas en un papel o tarjeta y pregunta al grupo que tienen en común. Los estudiantes recitan las palabras y perciben la similaridad en sonidos. El facilitador entonces escoge el timbre con la sílaba "ca" y la estampa bajo los dibujos. Esto se puede usar como una exhibición de manera que los estudiantes puedan repasar dicha asociación. Un vocabulario básico de sílabas y letras podría enseñarse de esta forma.

Repaso de asociación de sonidos y letras-- Una vez que el grupo haya aprendido un cierto número de letras y sílabas, los estudiantes pueden dividirse en parejas y trabajar con los timbres de letras y dibujos ya conocidos. Un estudiante estampa un dibujo y el otro estampa la letra o sílaba apropiada.

Enseñanza de palabras escritas-- El facilitador provee dos timbres de dibujos cuyas primeras sílabas sean conocidas por los estudiantes. El facilitador trata de inducir a los estudiantes a transferir esas sílabas a una nueva palabra.



Repaso de palabras escritas-- Los estudiantes podrían dividirese en parejas o equipos, cada uno con un grupo de timbres de dibujos y letras ya estudiados. Uno de los estudiantes estampa un dibujo y el otro podría responder construyendo la palabra con las letras.

Enseñanza de oraciones escritas-- Se combinan varios timbres de dibujos. Las palabras que correspondan se estampan debajo de los dibujos, de forma que tengan sentido. Al demostrar cómo diferentes oraciones en dibujos se pueden traducir en diferentes tipos de oraciones, el facilitador puede ayudar a los estudiantes a diferenciar entre distintos tipos de oraciones comunes.

Repaso de oraciones escritas-- Un estudiante diseña un rompecabezas de dibujos y su compañero trata de expresarlo en palabras, usando los timbres de goma.

Comentario: Una vez que los estudiantes completan la secuencia de ejercicios explicada previamente, es posible que puedan visualizar cuentos, fotonovelas y guiones de radio. Sería interesante ver si los símbolos visuales, el vocabulario hablado y los símbolos de letras podrían interactuar de tal forma que provocasen un estímulo en el estudiante hacia la expresión propia. El trabajar en lso medios de comunicación (visual, oral y escrita), dos de ellos conocidos, podría acelerar la adquisición de fluidez y seguridad en el tercer medio, el lenguaje escrito.

En todos los niveles, los estudiantes deben ser estimulados a mostrar lo que están creando. Por ello, las exhibiciones de asociaciones de letras y sílabas con dibujos, palabras y oraciones formadas con dibujos y palabras son de gran valor. Los estudiantes repasarían lo aprendido y los estudiantes

potenciales podrían ser interesados en el aprendizaje mediante estas exhibiciones.

Si la noción de exhibir los ejercicios se hiciera popular, se podría estimular la creación y exhibición de proyectos personales. Refranes, periódicos comunitarios y leyendas locales podrían ser interpretados por estudiantes avanzados en dibujos y palabras simultáneamente. En cierto grado, cada proyecto serían un rompecabezas y una oportunidad de aprendizaje para estudiantes en todos los niveles, de la misma manera que subtítulos de una película extranjera ayudan a la comprensión de un idioma vagamente familiar.

¿Cómo exhibir los materiales? El uso de papel de período, sujeto con cinta engomada en la pared provee una solución. El usar los timbres directamente en las paredes, siempre y cuando se pinten regularmente, podría ser otra forma de exhibir. Carla Clason ha sugerido el uso de materiales nativos para dados lavables, los cuales podrían usarse en las almohadillas entintadas.

NOTAS TÉCNICAS DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN NO-FORMAL DE ECUADOR

Títulos Disponibles

1. El Proyecto de Educación Extra Escolar en Ecuador (1972)	Discusión de los conceptos básicos, la filosofía y los métodos de enseñanza de un proyecto de educación no-formal en áreas rurales.
2. Conscientización y Juegos de Simulación (1972)	Comentario acerca de la filosofía educativa de Paulo Freire y discusión de los juegos de simulación como medios conscientizadores.
3. Hacienda (1972)	Descripción de un juego de mesa simulando la realidad económica y social de la sierra ecuatoriana. (Es conocido como "El Juego de la Vida".)
4. Rumy de Mercado (1972)	Descripción de un juego de naipes, "Mercado", que provee destrezas en habilidades matemáticas de fácil aplicación en el mercado.
5. Método Ashton-Warner de Alfabetización (1972)	Descripción de una versión modificada del enfoque de Sylvia Ashton-Warner al entrenamiento de alfabetización, usado en pueblos ecuatorianos.
6. Dados de Letras (1973)	Descripción de un juego de fluidez verbal que usa juegos simples de participación para involucrar analfabetos, en un enfoque no amenazante hacia la alfabetizacion.
7. Bingo (1973)	Descripción de un juego de fluidez verbal o numérica, parecido al bingo.
8. Juegos de Fluidez Numérica (1974)	Descripción de una variedad de juegos simples que proveen práctica en operaciones básicas de aritmética.
9. Juegos de Fluidez Verbal (1975)	Descripción de una variedad de juegos simples que proveen destrezas prácticas en áreas de alfabetización.
10. Tabacundo (1975)	Descripción y análisis del impacto producido por una grabadora, como feedback y técnica de programación, en un programa de radio escuela rural ecuatoriano.
11. Modelo de Facilitador (1975)	Descripción del concepto de facilitador como promotor de desarrollo de la comunidad en el área rural ecuatoriano.
12. Teatro y Títeres (1975)	Descripción del uso del teatro, títeres y música, dentro del contexto de una Feria Educativa, como instrumentos de alfabetización y conscientización en una comunidad rural.
13. Fotonovela (1975)	Descripción del desarrollo y uso de la fotonovela como un instrumento de alfabetización y conscientización en la comunidad.

Las notas técnicas se hallan disponibles al costo de U$ 1.00 cada un. Favor de enviar un cheque bancário o giro postal con su pedido. Dirección: Proyecto de Ecuador, Universidad de Massachusetts, Hills House South, Of. 266, Amherst, Massachusetts 01002.