

Índice

Introducción	9
1. Enseñar a leer y a escribir en la escuela infantil	25
Leer.....	25
Escribir.....	28
El docente y la creación de un ambiente alfabetizador.....	29
Alfabetización y juego.....	32
2. Herramientas para alfabetizar en 4D	37
Dimensión funcional: ¿Para qué sirve leer?.....	37
¿Para qué sirve escribir?.....	37
Los proyectos comunicativos.....	38
Proyectos comunicativos permanentes: Ejemplos.....	40
Proyectos comunicativos transitorios: Ejemplos.....	60
3. Herramientas para desarrollar la dimensión de la comprensión lectora	65
¿De qué trata este texto? ¿Cómo te diste cuenta?.....	65
Antes de leer.....	67
Durante la lectura.....	77
Después de leer.....	81
4. Herramientas para desarrollar la dimensión representacional	87
¿Qué hay en esas marcas para que el ojo incite a la boca a producir lenguaje?.....	87
El juego simbólico.....	89
El dibujo.....	101
El lenguaje oral.....	107
5. Herramientas para desarrollar la dimensión del aprendizaje del código	117
¿Qué sonidos tienen las palabras? ¿Cómo se escribe eso que suena?.....	117
La conciencia lingüística.....	118
6. Ejemplos de herramientas para alfabetizar en 4D	153
¿Cómo se integran las 4D en una secuencia de enseñanza?.....	153
¿Qué es una secuencia de enseñanza?.....	153
7. Ventajas, obstáculos y riesgos de alfabetizar en 4D	161
Ventajas.....	161
Desde la perspectiva del docente.....	161
Desde la perspectiva de los chicos.....	163
Obstáculos.....	163
Desde la perspectiva del docente.....	164
Desde la perspectiva de los chicos.....	165
Riesgos.....	165
La yuxtaposición.....	166
La mecanización.....	167
Bibliografía comentada	169