



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: El juego: una estrategia para favorecer el
aprendizaje del español en un segundo grado de primaria

AUTOR: Lucia Magdalena Almendarez Zavala

FECHA: 7/15/2021

PALABRAS CLAVE: Juego, Tipos de juego, Estrategia,
Aprendizaje, Español.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL

BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

GENERACIÓN

2017



2021

**“EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE
DEL ESPAÑOL EN UN SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA”**

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

PRESENTA:

LUCIA MAGDALENA ALMENDAREZ ZAVALA

ASESORA:

OLIVIA NAVARRO TORRES

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2021



Benemérita y Centenaria
Escuela Normal del Estado
de San Luis Potosí

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito LUCIA MAGDALENA ALMENDAREZ ZAVALA autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la utilización de la obra Titulada:

**"EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL EN UN
SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA"**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Título en Licenciatura en Educación Primaria

en la generación 2017-2021 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 10 días del mes de JULIO de 2021.

ATENTAMENTE.

LUCIA MAGDALENA ALMENDAREZ ZAVALA

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

BECENE-DSA-DT-PO-01-07

OFICIO NÚM: **REVISIÓN 9**

DIRECCIÓN: Administrativa

ASUNTO: Dictamen Aprobatorio.

San Luis Potosí, S. L. P., 10 de Julio del 2021.

Los que suscriben tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **ALMENDAREZ ZAVALA LUCIA MAGDALENA**
de la Generación: **2017-2021**

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de () Ensayo Pedagógico, () Tesis de investigación, (✓) Informe de prácticas profesionales, () Portafolio Temático, () Tesina.
Titulado:

“EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL EN UN SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA”

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado (a) en Educación **PRIMARIA**.

ATENTAMENTE

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS


MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO


DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL


MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ


MTRA. OLIVIA NAVARRO TORRES

ÍNDICE

I INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación Relevancia del Tema.....	3
1.2 Interés personal y responsabilidad asumida como profesional	4
1.3 Contextualización teórica del problema	5
1.4 Objetivos	6
1.4.1 Objetivo General	6
1.4.2 Objetivos Específicos	6
1.5 Competencias desarrolladas y favorecidas.....	6
1.5.1 Competencias Genéricas	6
1.5.2 Competencias Profesionales	7

II PLAN DE ACCIÓN

2.1 Contexto Externo	7
2.1.1 Ubicación geográfica	7
2.1.2 Datos de identificación de la escuela	7
2.1.3 Características del entorno escolar	8
2.2 Contexto Interno.....	8
2.2.1. Personal de la institución	10
2.2.2 En el interior del aula	10
2.2.3 Los niños del grupo	11
2.2.4 Contexto virtual	13
2.3 Intención.....	15
2.4 Diagnóstico	15
2.4.1 Diagnóstico áulico.....	15
2.5 Planteamiento del problema	17
2.6 Marco Normativo- Legal.	19

2.6.1 Artículo Tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.....	19
2.6.2 Ley General de Educación	19
2.6.3 Plan Nacional de Desarrollo 2013 – 2018	20
2.6.4 Acuerdo 592	20
2.6.5 La Nueva Escuela Mexicana.....	21
2.6.6 Plan y Programas de estudio para la Educación Básica	23
2.7 Revisión teórica que argumenta el plan de acción.....	25
2.7.1 El Juego	25
2.7.2 Clasificación de los tipos de juegos	30
2.7.3 Teorías del juego	33
2.7.4 La estrategia de aprendizaje	34
2.8 Propósitos del plan de acción.....	35
2.9 Metodología	36
2.10 Acción didáctica: organización de la propuesta	37
2.10.1 Acciones y actividades aplicadas	37
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	40
3.1. Identificación de enfoques curriculares.....	40
3.2 Análisis de aplicación del plan de acción.....	40
3.2.1. Secuencia 1. ¡Creamos historias!.....	41
3.2.2 Secuencia 2. El cuento.....	51
3.2.3 Secuencia 3. ¡Juguemos con palabras!.....	67
3.2.4 Secuencia 4. ¡Evaluamos jugando!.....	77
3.3 Evaluación del plan de acción.....	82
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	88
REFERENCIAS.....	92
ANEXOS	95

ANEXO 1. Diagnóstico, Lengua materna. Español	95
ANEXO 2. Memorama: expresiones para escribir cuentos	96
ANEXO 3. Clase del 26 de febrero de 2021	97
ANEXO 4. Formato tabla: expresiones para escribir cuentos	98
ANEXO 5. Ejemplo del libro y sus partes	98
ANEXO 6. Historia: "Los Zapatos del Ogro"	100
ANEXO 7. Historia: "EL CHANGUITO TRAVIESO"	102
ANEXO 8. Historia: "La Fiesta Encantada"	105
ANEXO 9. Presentación Power Point: Diversidad lingüística y cultural	108
ANEXO 10. Memorama: conociendo el origen de las palabras	110
ANEXO 11. Clase del 10 de marzo de 2021	111
ANEXO 12. Tablero de juego: evaluamos jugando	112
ANEXO 13. Clase del 17 de marzo de 2021	112
ANEXO 14. Cronogramas de actividades enviados a los padres de familia correspondientes a las secuencias	113

I INTRODUCCIÓN

El juego es una forma de trabajo que al niño le gusta. Desde la edad preescolar se aprende a base del juego, sin embargo, al entrar en un nivel mayor se deja de lado, sin considerar que este juega un papel muy importante en el aprendizaje de los alumnos, pues al ser empleado dentro del aula ayuda a que se motiven por participar en las distintas actividades y con ello a retener de una manera más fácil la información con la que se trabaja.

Es por ello que, en este documento, hablo acerca del uso del juego como estrategia en un segundo grado de primaria, particularmente en la asignatura Lengua materna. Español. La razón por la que se eligió enfocarlo a esta asignatura es, porque es una asignatura transversal en la educación, en la que podemos encontrar relación con las demás asignaturas. Así como también fueron considerados los resultados de la evaluación diagnóstica aplicada al inicio del ciclo escolar, en donde se muestran bajos resultados en esta asignatura y las características e intereses del grupo para que de esta manera pudiera obtener buenos resultados.

Este documento se encuentra dividido en 4 capítulos, en el primero de ellos se habla sobre el por qué el uso del juego en el grupo, así como los objetivos que rigen esta investigación y las competencias que he desarrollado.

El segundo capítulo, trata lo referente a la normativa legal, en donde encontramos algunos documentos que rigen la educación, tal es el caso, por ejemplo, del Artículo Tercero de la Constitución Política, la Ley General de Educación y del Plan y programa de estudios bajo el cual se trabajó. De igual manera, dentro de este capítulo se encuentra toda la información que diversos autores dicen sobre el tema, lo cual ayudó a tener una mejor comprensión del mismo. Así como la metodología empleada, que corresponde a una investigación- acción, bajo un enfoque cualitativo.

Dentro de este capítulo también se incluye el contexto interno y externo correspondiente a la escuela y el grupo en el que se trabaja. De igual manera, se

incluyó un apartado de contexto virtual, en donde menciono la manera de trabajo que se tiene en el grupo atendiendo a esta modalidad de trabajo, en la que se emplean las clases en línea y cómo es que se llevan a cabo. Y al final de este capítulo, podemos encontrar la organización y el diseño de cada una de las secuencias de actividades que fueron aplicadas, así como el juego que fue aplicado para ellas y el producto de dichas actividades.

El tercer capítulo, corresponde al análisis y evaluación del plan de acción, por lo que en él se incluye el análisis de cada una de las actividades aplicadas, especificando el cómo fue aplicada y presentando algunos ejemplos de ello, así como la evaluación de las mismas y se comienza a dar una idea de los logros que se tuvieron. En el cuarto capítulo, se presentan las conclusiones de la investigación, en donde se muestra en términos generales, cuáles fueron los logros y dificultades que se tuvieron a lo largo de este proceso.

En la parte final del documento se encuentran dos apartados, uno con las referencias que utilicé para realizar este documento, y en el segundo se encuentran los anexos, en los que incluí los materiales que se utilizaron para las clases, evidencias tanto de los productos de los alumnos como de algunas de las clases en línea que tuve y al final los cronogramas de las actividades que envié a los padres de familia, en donde señalo la actividad que se debía realizar.

Considero que existe relevancia en este trabajo, pues no solo se trabaja con el juego en un segundo grado de primaria en el que ya no se suele usar mucho, sino que, tampoco existen muchas investigaciones referentes a ello, por lo regular éstas se centran solamente en Educación Física y Preescolar. Sin embargo, es algo que se menciona en el Plan y programas de estudio de la educación básica (2017), en donde se habla sobre la importancia de éste en la Educación Primaria, y nos dice que, hay ocasiones en las que no se toma en cuenta que los alumnos de primaria aún son niños para quienes el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes.

1.1 Justificación Relevancia del Tema

La asignatura de Lengua materna. Español, resulta ser de suma importancia en Educación Básica, en el caso de Educación Primaria es considerada como una de las materias más importantes. Esta asignatura como nos menciona el Programa de estudios de segundo grado busca particularmente que los alumnos desarrollen su capacidad para expresarse oralmente y por escrito mediante las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos. (SEP, 2017)

En relación a la importancia con la que esta asignatura cuenta, surge el interés por buscar una manera de que los aprendizajes se den de una manera distinta a la tradicionalmente usada y que resulte llamativa para los alumnos, por lo que la intervención realizada está relacionada al uso del juego como estrategia para favorecer el aprendizaje en la asignatura de Lengua materna. Español en los alumnos de segundo grado de Educación Primaria.

Existen dos razones por las que esta intervención se centra en esta asignatura: la primera, debido a que en las prácticas que se realizaron de manera presencial con el grupo, se pudo apreciar que es una de las asignaturas en las cuales los alumnos presentan mayor dificultad para comprender los temas a comparación de las demás asignaturas; la segunda, es en relación a los resultados obtenidos del diagnóstico aplicado por la maestra titular al inicio del ciclo escolar 2020- 2021, en los cuales se puede notar que es una de las asignaturas en la que los alumnos obtuvieron los resultados más bajos en promedio general a diferencia de las demás asignaturas evaluadas en este diagnóstico.

El motivo por el cual se elige usar el juego como estrategia es porque, de acuerdo a las características de los alumnos en cuanto a su manera de trabajar, éste resulta ser un gran aliado para favorecer el aprendizaje en esta asignatura, pues al aprender jugando hace que el alumno preste más atención al tema y lo motive a participar en clase.

Chacón (2008) define el juego, como una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa. Sin embargo, existen ocasiones en las que

al ser el juego la base de aprendizaje en preescolar, se piensa que éste solamente puede ser utilizado en él, por lo que se deja de lado que los niños por naturaleza juegan. Meneses y Monge (2001) “El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma... el juego es una función necesaria y vital” (p.113)

Es aquí donde se deja de lado el emplear el juego solamente en preescolar y usarlo también en primaria, viendo al juego como una estrategia que puede ser utilizado incluso en cualquier nivel educativo. Brower (1988) (citado en Meneses y Monge, 2001) “el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo” (p.114)

1.2 Interés personal y responsabilidad asumida como profesional

La razón por la cual se eligió basar este Informe de Prácticas Profesionales en el uso del juego como estrategia, es debido a que con las experiencias que he tenido a lo largo de las prácticas en el grupo con el cual se está trabajando, en el cual los niños muestran interés en el hecho de aprender jugando y de salir de la cotidianidad con la que se desarrollan las clases.

De lo mencionado anteriormente, surgió el interés de trabajar especialmente en la asignatura de Lengua materna. Español, debido a que es una asignatura en la que se puede apreciar que a los alumnos se les dificulta más la comprensión de los temas que se trabajan en dicha asignatura y para lo que el juego resulta un gran aliado para el aprendizaje de los niños.

Como docente en formación tengo una gran responsabilidad no solo al ayudar a mejorar el aprendizaje de los alumnos en la asignatura de Lengua materna. Español, sino también tengo responsabilidad de diseñar y aplicar secuencias que ayuden a lograr el objetivo presentado.

De igual manera para lograr todo ello, la responsabilidad y compromiso más importante es investigar sobre el tema para diseñar y aplicar las secuencias de la mejor manera posible.

1.3 Contextualización teórica del problema

La situación problemática de esta investigación, surge de la manera en que se enseña la asignatura de Lengua materna. Español, así como de los aprendizajes que los alumnos son capaces de adquirir durante el ciclo escolar. Con ello, se busca mejorar los resultados que los alumnos obtienen en la asignatura, y para ello se debe emplear una estrategia funcional acorde al grupo.

El Plan y programa de estudios 2017, nos hace mención que, “Es entonces prioridad de la escuela crear los espacios y proporcionar las condiciones necesarias para que los estudiantes se apropien de las prácticas del lenguaje socialmente relevantes...” (p.159). Si bien es cierto, los maestros tienen que ser innovadores en sus clases y buscar la manera más efectiva de que los alumnos aprendan, por ello deben emplear estrategias que mejor se adapten a las necesidades y características de su grupo.

Para lograr un cambio a la problemática observada en el grupo y lograr cumplir con el objetivo, se va a emplear el juego como estrategia, pues de esta manera no solamente se puede lograr que los alumnos estén más atentos a la clase, sino que, con ello, puedan retener mejor la información que se les da y con ello se puede ver favorecido su aprendizaje en la asignatura. Tal como se menciona en el Plan y programa de estudios “el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes” (SEP, 2017)

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Usar el juego como estrategia en la asignatura de Lengua materna. Español para favorecer el aprendizaje en los alumnos de segundo grado de Educación Primaria durante el ciclo escolar 2020- 2021.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Investigar y elegir los tipos de juego que favorezcan el aprendizaje en la asignatura de Lengua materna. Español.
- Diseñar actividades priorizando a el juego como estrategia para favorecer el aprendizaje de la asignatura Lengua materna. Español.
- Valorar y demostrar que el juego se puede implementar como una estrategia para favorecer el aprendizaje de la asignatura Lengua materna. Español.

1.5 Competencias desarrolladas y favorecidas

1.5.1 Competencias Genéricas

A lo largo de mi formación dentro de la Escuela Normal, he adquirido una serie de competencias que me ha ayudado a crecer no solamente en el ámbito profesional sino también en el ámbito personal, dichas competencias son las siguientes:

- Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.
- Aprende de manera permanente.
- Actúa con sentido ético.
- Emplea las tecnologías de la información y la comunicación.

1.5.2 Competencias Profesionales

A lo largo de mi formación he adquirido competencias que me van a ayudar a desempeñarme como un buen docente al ejercer la profesión en Educación Primaria, las cuales son las siguientes:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.
- Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.
- Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje.
- Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.

II PLAN DE ACCIÓN

2.1 Contexto Externo

2.1.1 Ubicación geográfica

La Escuela Primaria “Benito Juárez”, se ubica en la calle Oaxaca #985, Colonia Popular, C.P. 78000, San Luis Potosí, San Luis Potosí, con las siguientes coordenadas geográficas 22°09'40.3"N 100°57'35.4"W.

2.1.2 Datos de identificación de la escuela

La Escuela Primaria “Benito Juárez”, con CCT. 24DPR3135P, dicha institución pertenece a la zona escolar 044, sector 01 de SEGE, contando con un horario de clase de 8:00 a.m. a 1:00 p.m.

2.1.3 Características del entorno escolar

Cerca de la institución se encuentra una iglesia, el Centro Deportivo Ferrocarrilero y otras escuelas de educación básica (preescolar, primaria y secundaria). En los alrededores de la colonia se percibe un ambiente tranquilo, el único movimiento en aglomeraciones es el de los estudiantes que transitan por las calles.

A los alrededores podemos encontrar diversos comercios como tiendas de autoservicio, ferreterías, fruterías, papelerías, tiendas comerciales, fondas de comida, purificadoras de agua, bancos, gimnasios, entre otros; cada martes se pone un mercado sobre ruedas a unos metros de la escuela, por lo que hay más presencia de personas cerca de la escuela.

Considerando los registros de inscripción proporcionados por la maestra titular, me puedo dar cuenta de que, la mayoría de los padres de familia trabajan: en un puesto administrativo, ejercen una profesión o trabajan en otros negocios y la minoría de la población son amas de casa. Lo cual se ve reflejado en el uso de transportes escolares para los alumnos, aunque la mayoría de los padres trabaja, es común que algunos de ellos estén presentes en la entrada y salida de la escuela, de igual manera mostrando interés en el aprendizaje de sus hijos, esto último se refleja al momento de la salida, en el que suelen acercarse a las maestras para preguntar sobre su comportamiento o alguna tarea del día.

2.2 Contexto Interno

La infraestructura de la escuela comprende 15 aulas, de las cuales tres corresponden a primer grado, dos a segundo grado, tres a tercer grado, dos a cuarto grado, dos a quinto grado y tres a sexto grado. Todas estas aulas cuentan con el mobiliario y equipo suficiente y necesario para atender las necesidades de los alumnos, incluso muchas de ellas cuentan con equipo tecnológico como proyector, impresora e internet. Las aulas son espaciosas, hay ventanas que permiten que estas se encuentren iluminadas, en algunas de ellas se cuenta además con un

ventilador. Los mesabancos son suficientes para los alumnos, hay estantes para guardar material didáctico y material de higiene.

Cuenta con una dirección y un espacio administrativo, en este último se encuentran dos secretarías que están al pendiente de los asuntos de la escuela, así como también cuenta con un aula de cómputo, a cargo de un maestro encargado de ella, cuenta con 27 equipos de cómputo, audífonos para cada equipo y algunos equipos de bocinas, además de que todos los equipos cuentan con acceso a Internet. Del mismo modo, en el aula se encuentra un proyector y un espacio de trabajo equipado para el docente encargado.

Cabe mencionar que dicha aula de cómputo en el ciclo escolar 2020- 2021 no se encuentra en funcionamiento, pues es utilizada como espacio para un salón de clase. La institución cuenta con una biblioteca escolar, sus instalaciones se encuentran en buen estado, contando con mesas, sillas y estantería.

El plantel educativo se cuenta con un patio y una cancha, el primero se ubicado al frente, está techado y es considerado el patio principal en el que se realizan los actos cívicos. La segunda, se encuentra en la parte trasera contando con más espacio, esta cancha es utilizada para las clases de educación física y como estacionamiento debido a su amplitud, en esta área hay pasto y algunos árboles, sin embargo, no todo este espacio se está en buenas condiciones. Otra de las cosas que hay dentro de la institución son las oficinas del jefe de sector en la parte trasera de esta.

Se tiene un espacio establecido para la cooperativa, atendido por madres de familia, en este espacio hay con una cocineta, un microondas y algunas mesas para colocar los productos y alimentos.

La escuela tiene dos baños, uno para niñas y uno para niños, ambos en buen estado y con los servicios básicos: agua de la red pública, drenaje, energía eléctrica y cisterna. Cada salón cuenta con el material de higiene necesario como lo es: jabón, gel antibacterial, sanitas, papel higiénico y productos de limpieza. Existen 3 bodegas, una especialmente para los profesores de educación física con material

al alcance de todos los niños y maestros titulares, en caso de que lleguen a necesitar de ello y otras 2 donde se guardan los materiales de intendencia.

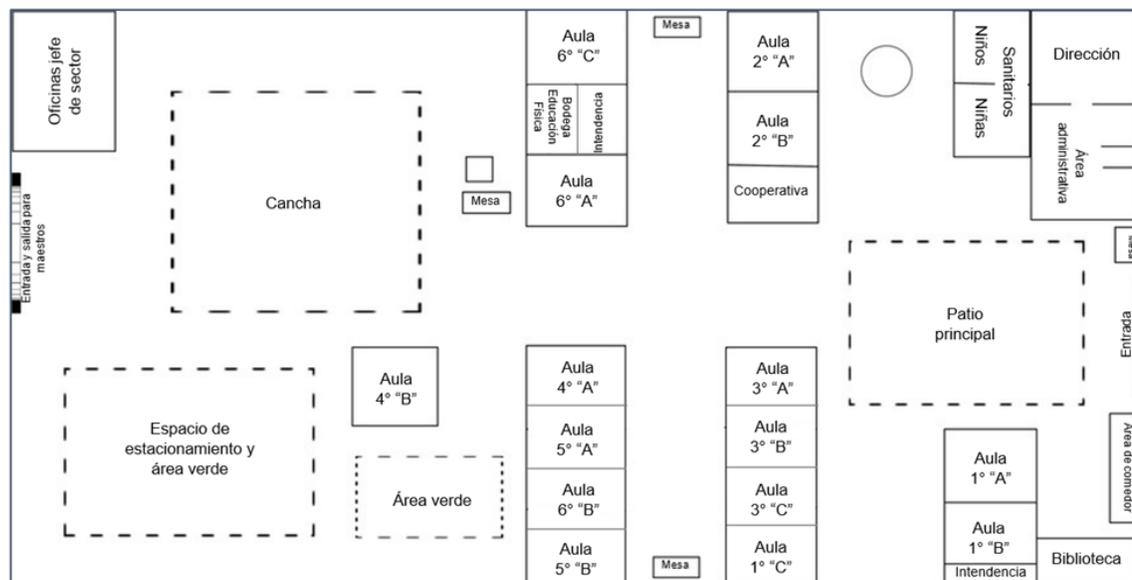


Ilustración 1. Croquis de la Escuela Primaria "Benito Juárez", ciclo escolar 2020- 2021

Fuente: elaboración propia.

2.2.1. Personal de la institución

De acuerdo a los datos proporcionados por el Sistema de Información y Gestión Educativa, la Escuela Primaria Benito Juárez, hasta el ciclo escolar 2019- 2020 se conforma por 388 alumnos, de los cuales 184 son niñas y 204 niños, divididos en grupos de 1º a 6º. El personal escolar está conformado por 21 personas, en las que se incluye, director, 15 maestras de grupo (todas mujeres), 2 maestros de educación física, maestro de computación, personal administrativo y 2 personas de intendencia.

2.2.2 En el interior del aula

El aula es espaciosa, tiene ventanas amplias que permiten la entrada de luz y aire, se cuenta con un ventilador que es usado en temporadas de calor. Hay un mesabanco para cada uno de los alumnos, los cuales son de madera y de un

tamaño adecuado para ellos. Así como el siguiente mobiliario para uso de la maestra titular: un escritorio, sillas, mesa adicional para uso libre que decida darle y una impresora.

Las paredes de ésta, son de un color claro, lo que permite que tenga una mejor iluminación. Y en ellas hay material didáctico pegado, el cual sirve de apoyo para el aprendizaje de los alumnos como, por ejemplo: números, abecedario, silabas, entre otros.

Otra de las cosas que se pueden encontrar en el aula son: dos pizarrones, uno al frente y otro en la parte trasera; dos estantes, en los cuales en uno se guarda jabón, sanitas y otros artículos de higiene y en el otro se guardan materiales como hojas, papeles, entre otros; y muebles en donde se acomodan los libros de los alumnos, cajas con sus materiales, carpetas de trabajos, algunos juegos que suelen utilizarse a la hora de recreo, botellas de agua que llevan los alumnos y botellas de pinol.

2.2.3 Los niños del grupo

El grupo con el cual se va a trabajar es el segundo grado grupo “B”, está conformado por 33 alumnos, de los cuales 18 son niños y 15 niñas, con edades de entre los 6 y 7 años.

Durante las prácticas realizadas de manera presencial en el ciclo escolar 2019-2020, pude observar que es un grupo participativo y responsable en las actividades que se soliciten no solo dentro del aula sino también fuera de ella. Los alumnos durante las clases comparten sus conocimientos previos con sus compañeros y expresan sus dudas cuando estas existen. Cuando se trabaja un tema nuevo, se busca explicar de manera sencilla y presentar ejemplos de la vida cotidiana con las que ellos puedan relacionar este conocimiento nuevo, lo cual ha reflejado que de esta manera les resulta sencillo recordarlo.

En el grupo se trata de emplear actividades que se realicen en colaborativo, por lo que los alumnos se encuentran familiarizados con esta forma de trabajo, en cuanto a los resultados de esta manera de trabajo han sido favorables, pues se logra percibir que los alumnos establecen roles entre ellos y comparten sus ideas sobre el trabajo a realizar. Existe una característica en cuanto a la manera en que trabajan dentro del aula, dicha característica es que les gusta mucho realizar los trabajos sentados en el piso, esto suele presentarse con mayor frecuencia cuando son trabajos en equipo.

Dentro del grupo podemos encontrar que existen diferentes tipos de relaciones que resultan indispensables para que exista un buen ambiente de trabajo, por ejemplo, la relación docente- alumno y alumno- alumno. Por lo que se puede decir que, respecto a la relación docente- alumno, es buena y se ve reflejada en la confianza y respeto que tienen los alumnos hacia la maestra; en cuanto a la relación alumno- alumno, en su mayoría es buena, a pesar de que puedan existir diferencias entre ellos, al momento de trabajar en el aula se dejan de lado esas diferencias y se hace lo que se solicite.

Para conocer los estilos de aprendizaje de los alumnos, la maestra titular aplicó un test (Ilustración 2) en el mes de febrero del ciclo escolar 2019- 2020, el cual arrojó los siguientes datos:

Visuales: 10 alumnos.

Auditivos: 9 alumnos.

Kinestésicos: 14 alumnos

Con lo cual podemos identificar que el estilo de aprendizaje que predomina en el grupo es el kinestésico, lo que nos indica que aprenden al estar en movimiento o activos para mantener la concentración por más tiempo.

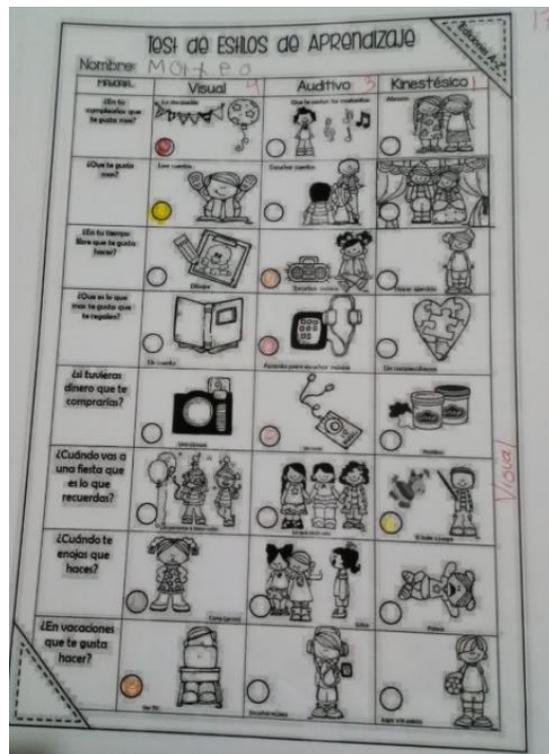


Ilustración 2. Test de estilos de aprendizaje aplicado

2.2.4 Contexto virtual

En México en el año 2020, comenzó una pandemia provocada por un nuevo virus conocido como SARS-CoV-2, como medida de prevención de contagios, el gobierno suspendió actividades en las que existiera contacto con muchas personas, lo que provocó muchos cambios en la sociedad, uno de estos cambios se dio en la educación, al momento en que se decidió cerrar las escuelas y cambiar la modalidad de trabajo presencial a una modalidad de trabajo virtual.

Para comenzar con una modalidad de trabajo virtual, era necesario conocer cuántos alumnos contaban con los recursos necesarios para poder impartir clases en línea y cuáles son. Por lo que fue realizada una encuesta por la maestra titular y de acuerdo a los resultados de dicha encuesta, podemos saber que de los 33 alumnos del grupo: 30 cuentan con internet en casa y 29 cuentan con computadora. Al conocer estos datos, se buscó la manera de organizar como serían las clases. Al

momento en que se comenzaron las prácticas en esta modalidad de trabajo, fueron asignados días a la semana para trabajar en línea con los niños a través de Google Meet.

En las clases en línea, lo que se hace es realizar la explicación de los temas con los que se trabaja durante la semana, para que, a partir de ahí los alumnos puedan realizar las actividades que les son solicitadas. Así como también, se realiza una pequeña actividad en cada clase, que ayude a la comprensión del tema abordado.

La dinámica que se maneja en clase es, comenzar rescatando los conocimientos previos que tienen los alumnos o si es continuación de un tema, se retoma lo que se ha visto tanto en las clases anteriores como en las tareas solicitadas, para de esta manera tener una idea de si los alumnos están comprendiendo el tema y en que hay que trabajar más. Después de esto, se realiza la explicación del tema con el que se esté trabajando y se resuelven dudas que existan por parte de los alumnos, al momento en que ya no hay dudas, se realiza la actividad que se tenga planeada para la clase.

La comunicación juega un papel importante en esta modalidad de trabajo, pues esta debe ser mayor a la que se tenía en la modalidad presencial. Para tener comunicación con los padres de familia y poder enviar las actividades, se cuenta con un grupo de Whats App, aplicación con la que cuentan todos los padres de familia y se utiliza como el único medio para mandar y recibir actividades.

En esta modalidad de trabajo a distancia, los padres juegan un papel importante para el aprendizaje de los alumnos, pues son los que pasan más tiempo con los niños y los que los apoyan más en las actividades solicitadas. Sin embargo, algunos de ellos a pesar de la situación que se vive deben seguir con su trabajo.

Por ello, es importante conocer cuántos de ellos tienen disponibilidad de estar en casa apoyando a los niños, por lo que, mediante un registro proporcionado por la maestra titular, se sabe que de los padres de familia: 22 trabajan o se encuentran en casa, 6 trabajan por la tarde, 1 trabaja por la mañana, 1 trabaja todo el día, 1 no

trabaja y 2 no están en casa; en el caso de los padres que no están en casa, cabe mencionar que se encuentran a cargo de otra persona.

2.3 Intención

La tarea del maestro requiere de cambios e innovaciones dentro de su labor, pues vivimos en una sociedad cambiante, en la que los alumnos de hoy ya no aprenden de la misma manera que lo hacían los alumnos de hace 10 años, por ello es importante que el maestro busque y aplique estrategias que más allá de ir apegadas a lo que la sociedad pide, estén apegadas en su totalidad a las características de su grupo, ya que, es importante que estas estrategias sean diseñadas acorde al grupo, de otra manera no resultarían funcionales.

Durante las prácticas que se tuvieron de manera presencial con el grupo con el que se trabaja, se pudo apreciar un factor común en los alumnos, y es que muestran mayor interés cuando se realiza algún juego dentro de las clases, pues de esta manera logran salir por un momento de la cotidianidad con la que llegan a trabajar en el aula.

Pues se apreciaba que con el simple hecho de que se les permitiera trabajar sentados en el piso, hacía que mostraran mayor interés en lo que se trabajaba y al realizar alguna actividad a la que no se está acostumbrado captaba de inmediato la atención, lo que lograba que alumnos poco participativos se mostraran más activos en las actividades. Es por ello, que en esta investigación se usa el juego como estrategia de aprendizaje, para con ello tratar de lograr que se mejore el aprendizaje de los alumnos en la asignatura de Lengua materna. Español.

2.4 Diagnóstico

2.4.1 Diagnóstico áulico.

El diagnóstico de los alumnos de segundo grado grupo B, de la Escuela Primaria “Benito Juárez” fue aplicado por la maestra titular en las primeras semanas del ciclo

escolar 2020- 2021, evaluando las asignaturas de Lengua materna. Español, Matemáticas, Conocimiento del medio y Formación Cívica.

El diagnóstico aplicado era breve (véase anexo 1), se conformaba de 10 preguntas para cada asignatura, en el caso de las preguntas correspondientes a la asignatura de Lengua materna. Español, de las 10 preguntas que conformaban la evaluación, 7 de ellas eran de opción múltiple con tres incisos cada una y las otras 3 preguntas eran abiertas, en las cuales el alumno debía de escribir lo que se pedía.

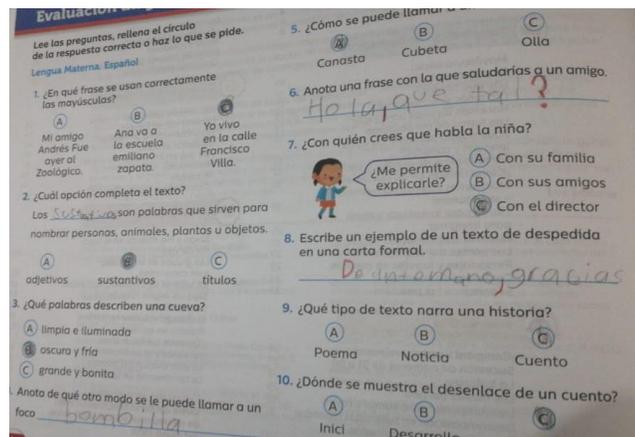
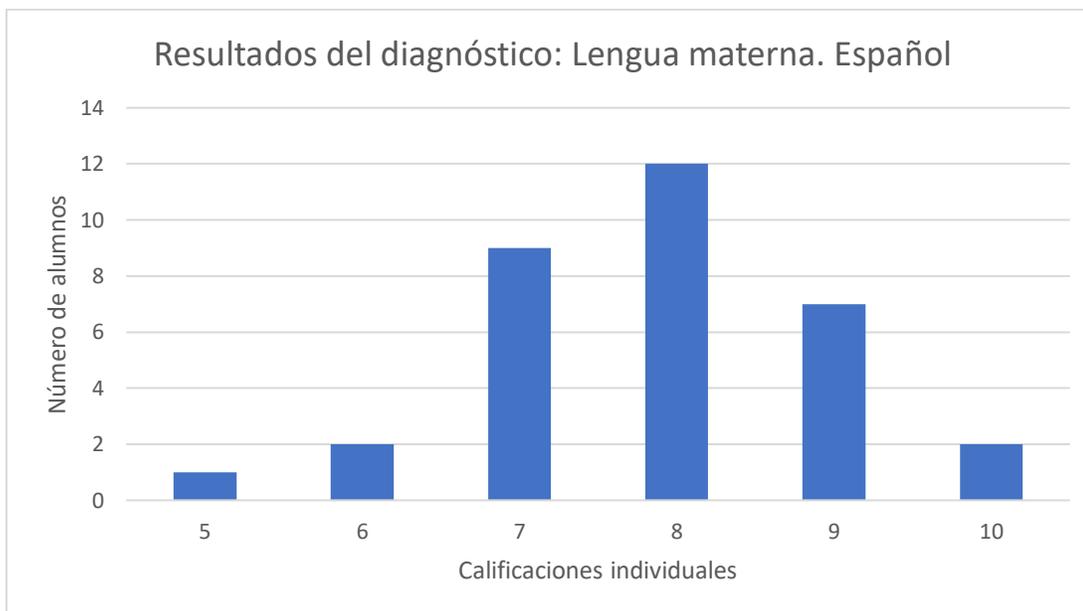


Ilustración 3. Diagnóstico, Lengua materna. Español (alumno)

Los resultados obtenidos de dicho diagnóstico reflejan que la asignatura de Lengua materna. Español, se encuentra como una de las materias con más bajo promedio, obteniendo un promedio de 7.8 de manera grupal. En la siguiente gráfica se muestran las calificaciones obtenidas por los alumnos de manera individual.



Como se puede observar en la gráfica, solamente 2 alumnos de 33 obtuvieron calificación de 10. Uno de los resultados que provoca preocupación es que hay 3 casos en los que el promedio se encuentra en 6 y 5. Lo cual refleja que se debe trabajar y poner más énfasis en los niños que se encuentran con esa calificación, para que al término del ciclo escolar se observen calificaciones aprobatorias.

2.5 Planteamiento del problema

La enseñanza de la asignatura Lengua Materna. Español, busca que se fomente el uso de las prácticas sociales del lenguaje y con ello trabajar en fortalecer su participación con el fin de que logren ampliar sus intereses y resolver las necesidades con las que cada alumno cuente. Es importante hacer mención que el lenguaje escrito no es el registro de lo oral, sino, como se nos menciona en el Plan y programa de estudios 2017 es, otra manera de ser del lenguaje, con sus características y organización particulares.

Esta asignatura, está completamente relacionada con el lenguaje oral y escrito, pues es la asignatura en la que más se trabaja y aprende de ello y en la que recae mayor importancia en la educación al ser una asignatura transversal al currículo, ya que, en ella el lenguaje oral y escrito es el principal tema de estudio.

Por tal motivo, es importante mencionar cómo este lenguaje es adquirido, pues a lo largo del tiempo, se ha tenido la creencia de que los niños aprenden el lenguaje escrito hasta que ingresan a primaria, sin embargo, a partir de la investigación constructivista que se menciona en el Plan y programa de estudios 2027, niega esta creencia, pues en ella se dice que “los niños comprenden cuestiones fundamentales acerca de la escritura muchas veces antes de haber ingresado a la escuela... sin que nadie se las enseñe” (SEP, 2017).

Atendiendo a ello, se considera que comprenden desde antes por el hecho de que reconocen que la escritura son un conjunto de letras y que a su vez hace referencia al nombre de algún objeto o persona. Para adquirir este lenguaje se requiere de tiempo, tiempo en el que los alumnos puedan comparar las cosas que ya saben con lo que deben aprender en cuanto a lectura, escritura y participación oral.

Por ser esta una asignatura importante en educación, debe ser una asignatura en la que los aprendizajes adquiridos por los alumnos deben ser buenos y para lograr esto, el maestro debe buscar diversas estrategias que le ayuden a lograrlo, estas estrategias deben ser adecuadas al grupo, es decir que atiendan a las necesidades que tienen y que además se relacionen con las características y manera de trabajo que se tiene en el grupo, pues el que sean empleadas de manera adecuada va a resultar funcional a lo que se pretende lograr.

De esta manera, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo la aplicación del juego como estrategia favorece el aprendizaje en la asignatura Lengua materna. Español, en los alumnos de segundo grado B de la Escuela Primaria Benito Juárez durante el ciclo escolar 2020- 2021? La cual es el referente con el que se cuenta para realizar esta investigación e intervención.

2.6 Marco Normativo- Legal.

2.6.1 Artículo Tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

El artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, nos habla acerca de la educación. En dicho artículo se menciona que, toda persona tiene derecho recibir educación, la cual como se menciona en el párrafo segundo de este artículo:

Corresponde al Estado la rectoría de la educación, la impartida por éste, además de obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica.

Párrafo adicionado DOF 15-05-2019

2.6.2 Ley General de Educación

De la Ley General de Educación es importante rescatar los artículos que hablen sobre aspectos relacionados al tema de investigación que se está trabajando, en el Título Primero “Del derecho a la educación”, capítulo II “Del ejercicio del derecho a la educación” de esta Ley, artículo 5 nos menciona que:

Toda persona tiene derecho a la educación, el cual es un medio para adquirir, actualizar, completar y ampliar sus conocimientos, capacidades, habilidades y aptitudes que le permitan alcanzar su desarrollo personal y profesional; como consecuencia de ello, contribuir a su bienestar, a la transformación y el mejoramiento de la sociedad de la que forma parte. (p.2)

Existe relación con el tema de investigación debido a que, en el momento en el que el alumno se encuentra en el proceso de aprendizaje mediante el juego va adquiriendo y ampliando sus conocimientos sobre el tema con el que se trabaje.

2.6.3 Plan Nacional de Desarrollo 2013 – 2018

Dentro del Plan Nacional de Desarrollo, se marcan distintas metas nacionales, entre las cuales podemos identificar la meta III. México con Educación de calidad. Dicha meta como su nombre lo indica, pretende incrementar la calidad de la Educación en México, en la que a cada ciudadano se le brinden las herramientas necesarias para desarrollar sus capacidades y habilidades.

En esta meta se propone implementar políticas de Estado que garanticen el derecho a la educación de calidad para todos, por lo que se identifica necesario una articulación entre los niveles educativos, para que, de esta manera, puedan ser vinculados con el quehacer científico, el desarrollo tecnológico y el sector productivo. En esta meta, existe una relación con el Sistema Educativo, el cual debe ser perfeccionado para hacer frente a las necesidades que el país demanda.

Como se sabe, la sociedad va cambiando continuamente y por consecuencia se van teniendo necesidades distintas a las que se tenían tiempo atrás. De esta manera, se hace referencia al enfoque que se tiene en esta meta, el cual es cerrar la brecha entre lo que se enseña en las escuelas y las habilidades que el mundo de hoy demanda, con el fin de desarrollar un aprendizaje a lo largo de la vida.

2.6.4 Acuerdo 592

Fue creado para concluir el proceso de la Reforma Integral de la Educación Básica, para lo cual se considera necesario, contar con un currículo integrado, coherente, pertinente, nacional en su concepción y flexible en su desarrollo; orientado a superar los desafíos del sistema educativo nacional; abierto a la innovación y a la actualización continua (DOF, 2011). Por ello en este acuerdo, se establece la articulación de la Educación Básica.

El acuerdo 592 establece dos artículos que responden a las finalidades que se tienen en Educación, los cuales se presentan a continuación:

- Artículo primero: la Articulación de la Educación Básica determina un trayecto formativo, dicho trayecto se organiza en el Plan y programas

de estudio de forma congruente a los fines que tiene la educación en el Sistema Educativo Nacional.

- Artículo segundo: la Articulación de la Educación Básica es fundamental para cumplir el perfil de egreso. Este trayecto, al igual que en artículo anterior, se establece en el Plan y programas de estudio. Dicho Plan y programas de estudio, en este artículo, son obligatorios y busca el desarrollo de competencias para la vida.

2.6.5 La Nueva Escuela Mexicana

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) es la institución responsable del derecho a la educación en el trayecto de los 0 a los 23 años, teniendo como centro la formación integral. Su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. (SEP, 2019)

Los principios en los que se fundamenta la NEM (SEP, 2019) son ocho y se presentan a continuación:

A. Fomento de la identidad con México.

Fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en su Constitución Política.

B. Responsabilidad ciudadana.

Promueve la formación ciudadana y a través de ella, la responsabilidad que implica el ejercicio de libertades y la adquisición de derechos personales y comunes, por lo que los estudiantes respetan los valores cívicos esenciales. Se desarrolla la conciencia social que les permite actuar con respeto a los derechos humanos, y comprender que su participación es importante y tiene repercusiones en su grupo y comunidad. Sienten empatía por quienes están en situación de vulnerabilidad y promueven una cultura de paz, actuando con respeto a los derechos humanos.

C. La honestidad es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, que permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para permitir una sana relación entre los ciudadanos.

D. Participación en la transformación de la sociedad.

Se habla de la transformación de la sociedad, considerando la superación de uno mismo como base para lograrlo. Depende de educar personas críticas, participativas y activas que procuren procesos de transformación. Con la transformación se busca el bienestar de todos y se combata la desigualdad, y para ello, utilizan los saberes, habilidades y herramientas obtenidos en su educación.

E. Respeto de la dignidad humana.

Contribuye al desarrollo integral, para que se ejerza plena y responsablemente sus capacidades. Se compromete con el cumplimiento de la igualdad, teniendo el mismo trato y oportunidades para el goce de los derechos humanos.

F. Promoción de la interculturalidad.

Fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo. Impulsando en los estudiantes a ampliar sus perspectivas.

G. Promoción de la cultura de la paz.

Favorece en los estudiantes el dialogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución de conflictos de una manera no violenta. Se reconoce y valora la diversidad cultural existente en el país, y favorece el ejercicio de los derechos culturales de todos los individuos y pueblos. Promoviendo así el respeto y valoración de la diversidad cultural del país.

H. Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente.

Promueve una conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno. Incorpora el cuidado y amor por sí mismos, por las demás personas y

seres vivos, para que los estudiantes sean conscientes de su actuar a favor del medio ambiente.

2.6.6 Plan y Programas de estudio para la Educación Básica

En este Plan y Programas de Estudio se manejan Campos de formación académica, los cuales son: Lenguaje y comunicación, Pensamiento matemático y Exploración y comprensión del mundo natural y social. Dentro del Campo de formación académica de Lenguaje y comunicación, se pueden encontrar cinco asignaturas que resultan importantes para que los alumnos desarrollen los conocimientos que les permitan hacer frente a los retos que implica la sociedad en continuo cambio. Dichas asignaturas son:

- Lengua materna. Español.
- Lengua materna. Lengua indígena.
- Segunda lengua. Lengua indígena.
- Segunda lengua. Español.
- Lengua extranjera. Inglés.

La asignatura que compete en esta investigación es Lengua materna. Español. Dentro de la cual se propone poner al alcance de los alumnos algunos modelos de lengua escrita, como lo son la: literaria, periodística, académica, entre otras. En esta asignatura se habla sobre el cómo se adquiere el lenguaje, por lo cual se menciona que este se adquiere por medio de la interacción social, ya que se realizan intercambios orales y actos de lectura y escritura. Es por ello que los contenidos que aquí se manejan buscan que el alumno haga uso de la lengua, así como tener una interacción con los demás.

En la asignatura de español, se trabaja mediante prácticas sociales de lenguaje, las cuales se definen como:

Pautas o modos de interacción que enmarcan la producción e interpretación de los textos orales y escritos; comprenden los diferentes modos de leer, interpretar,

estudiar y compartir los textos, de aproximarse a su escritura y de participar en los intercambios orales y analizarlos. (pp.172-173)

Estas prácticas sociales de lenguaje han ido cambiando, para que puedan llevarse al aula. En estos cambios surgen de un proceso de análisis en el que se ordenan de acuerdo a las actividades que cada una de ellas requiere, para que de esta manera se pueda completar su logro.

Esta asignatura busca principalmente que los alumnos “desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos” (p.165)

Para que esta asignatura logre lo que se pretende en los alumnos, el Plan y programas de estudios 2017, nos hace mención que:

Es entonces prioridad de la escuela crear los espacios y proporcionar las condiciones necesarias para que los estudiantes se apropien de las prácticas del lenguaje socialmente relevantes, para que desarrollen la capacidad de interactuar y expresarse de manera eficaz en las diferentes situaciones de comunicación de las sociedades... (p.159)

La escuela primaria es más compleja que el jardín de niños, principalmente en los primeros grados, debido al cambio de la manera de trabajo que hacen de preescolar a primaria. Muchas veces en las escuelas se deja de lado el hecho de que los alumnos aún son niños a los que les gusta jugar como en preescolar, sin tomar en cuenta que “el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes” (SEP, 2017)

La importancia del juego radica en que este les permite desarrollar distintos aprendizajes. Estos aprendizajes se pueden clasificar de la siguiente manera, en torno a lo que cada uno desarrolle:

- Comunicación: aprende a comunicarse, comprender y escuchar.
- Convivencia social: aprende a realizar trabajo colaborativo y a tener una regulación de sus emociones.
- Naturaleza: aprende a explorar, cuidar y conservar el medio natural.
- Desarrollo motriz: este se da cuando el juego implica una acción motriz, la cual permite que se desarrollen distintas destrezas, como lo son la coordinación, rapidez y precisión.

Otra de las cosas a las que ayuda el juego en el aula, es que le permite al alumno usar su creatividad en las situaciones en las que este se encuentre. Por ello, “el juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar...” (SEP, 2017)

2.7 Revisión teórica que argumenta el plan de acción.

2.7.1 El Juego

El juego, en esta investigación juega un papel importante, pues es la principal estrategia que se utiliza en las actividades propuestas. Por lo que es importante conocer el concepto de lo que es desde diferentes perspectivas. Si bien es cierto el juego la mayoría de veces suele emplearse en Educación Física, sin embargo, en esta investigación el juego se usa durante el desarrollo de las clases de la asignatura Lengua Materna. Español, para trabajar con diversos temas de dicha asignatura.

Para hacer la distinción del juego empleado en la asignatura Lengua Materna. Español y del que suele utilizarse en Educación Física, primero se menciona como se abarca desde el enfoque de la Educación Física, el cual está relacionado a la motricidad. A pesar de que se abarca de una manera distinta a la que se va a trabajar, se pueden rescatar algunos aspectos de ello que se pueden desarrollar desde el trabajo realizado como lo son las competencias.

Una de las competencias que nos menciona el Programa de Estudios 2011 en la Educación Física y que se puede favorecer desde la asignatura con la que trabajo es: Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices, aunque, cabe mencionar que esta competencia solamente se favorece en lo que respecta a la expresión, ya que en ella se “enfatisa la expresión como forma de comunicación... en el ser humano, el propósito central es que el alumno establezca relaciones comunicativas... por medio de la expresión, en sus formas de manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal” (p. 163)

En el enfoque de la Educación Física, se menciona una idea la cual podemos relacionar con el cómo se abarca el juego en esta investigación, y es que en este nos menciona que “el docente debe ser un profesional reflexivo, capaz de atender las necesidades y motivaciones de los alumnos...” (SEP, 2011) (p. 154), es algo que se puede relacionar con esta investigación ya que, atendiendo a las necesidades de los alumnos y sus características de trabajar, surgió la necesidad de abarcar el juego en la asignatura Lengua materna. Español, de una manera más didáctica, en la que este les permita a los alumnos aprender un tema jugando durante las clases.

Es por ello que de esta manera se comienza a hacer una relación entre el cómo se maneja el juego en Educación Física y cómo es que se abarca en esta investigación, por lo que, retomando a Andrés y García, s/f (citado en Chacón, 2008) nos dicen que la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” coinciden. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. Con esta idea hago referencia a lo que se trabajó con los alumnos, principalmente en el inventar para avanzar y mejorar en sus aprendizajes, pues hay actividades en las que el alumno inventa historias y a partir de ello le permite avanzar al emplear incluso conocimientos adquiridos anteriormente.

El juego se ha convertido en una herramienta útil en la educación para facilitar el aprendizaje, debido al interés que genera en los alumnos al aprender algo nuevo jugando. Cabe recalcar, que el juego no solamente se trabaja en preescolar, sino también, resulta factible su uso en primaria, en las distintas asignaturas que en ella se trabajan. Principalmente, al trabajar un tema nuevo en el que hay que aprender nuevas cosas, puede resultar más fácil recordarlas. Las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2018) (p. 10).

Los juegos tal y como se mencionó, facilitan el aprendizaje, pero también, son una herramienta que le permite al profesor motivar y mantener la atención dentro de sus clases, de acuerdo a García (2013) (citado en Montero, 2017) “el uso de estos recursos permite captar la atención de los/as alumnos/as y alumnas generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, que con estos se desarrollan” (p. 77) Además de que su uso en el aula, hace que a los alumnos les resulte más fácil recordar y comprender los temas vistos en clase, pues el participar en las actividades propuestas retienen más fácil la información que se les proporciona.

Resulta ser llamativo para los alumnos, porque en ocasiones, con el uso de ellos se logra salir de la cotidianidad de las clases a las que están acostumbrados, por ello al ser empleado capta de inmediato la atención de la mayoría de los alumnos y se muestra un mayor interés por el tema que se esté trabajando. Atendiendo a la idea planteada anteriormente sobre que, se abarca el juego de una manera didáctica, se retoma a Torres (2002), en donde menciona que, la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento. De esta manera, el emplear el juego va a permitir que los alumnos construyan su propio aprendizaje a partir de las actividades que se llevan a cabo.

El juego, además de que logra captar la atención del alumno al ser actividades de cierta forma no muy comunes en ellos, hay dos aspectos importantes que se

pueden desarrollar con él, los cuales son el interés y la motivación: interés en lo que van a aprender y como es que lo van a aprender; y motivación para hacer y participar en las actividades durante la clase.

Por otra parte, es importante hacer mención de cómo el juego ayuda a que los alumnos adquieran conocimientos, es decir, como el juego logra esto, por lo que, en Montero (2017) se cita un estudio publicado por O'Connor y Seymour (1992) en el que se dice que “la memoria almacena un 90% de aquello que hace, un 10% de lo que lee, un 20% de lo oído y un 30% de lo visto”. Al analizar los juegos, dentro de una actividad se pueden combinar el hacer, leer, oír y ver, por lo que, se beneficia en todos los sentidos a cada una y cada uno de los implicados en el proceso educativo. (p. 85)

Es importante mencionar que el emplear el juego en el aula, no es solamente con el fin de pasar el rato, sino que se emplea con el fin de lograr un aprendizaje en los alumnos de una manera distinta, por lo que, Torres (2002) en su artículo, plantea algunas sugerencias antes de realizar los juegos, las cuales pueden ser resumidas de la siguiente manera:

- No jugar por pasar el tiempo
- Ajustar el contenido al juego
- Relacionar el contenido a los objetivos del juego
- Adaptar el juego a las necesidades de los alumnos
- El juego debe fomentar valores y conocimientos
- Cambiar la actividad cuando sea necesario
- Usar material atractivo, funcional y durable
- Establecer reglas y ajustarlas a los alumnos
- Dar oportunidad a los alumnos de dirigir el juego
- Evaluar de manera justa
- Practicar antes de realizar el juego
- Preparar todo antes de realizar el juego

Dichas sugerencias deben ser consideradas para lograr cumplir con el objetivo por el que se emplea el juego, el cual es lograr que los alumnos tengan un aprendizaje sobre el tema con el que se esté trabajando.

Cabe mencionar que, de las sugerencias mencionadas anteriormente, hubo algunas que no trabajé en las intervenciones realizadas, y que presento a continuación:

- Dar oportunidad a los alumnos de dirigir el juego
- Evaluar de manera justa

La primera que menciono no la consideré, debido a que busqué la manera de que con el tiempo que contaba para mis clases, me permitiera realizar todo lo que tenía planeado realizar. Y la segunda de ellas, considero no la trabajé debido a que algunas de las actividades que apliqué no la evaluaba como tal, si no evaluaba más el producto que se hacía a partir de la estrategia empleada. Por otro lado, hay una sugerencia que no se empleó como se menciona, sin embargo, se buscó la manera de adecuarlo, esta sugerencia es:

- Cambiar la actividad cuando sea necesario

Se adecuó porque no cambié la actividad, si no, la dinámica con la que la estaba realizando, por ejemplo, en actividades que no se tenían planeadas participaciones de los alumnos durante la actividad, cuando pude notar que era necesario que se hicieran se comenzó con ello, logrando de esta manera que la actividad fuera comprendida por los alumnos.

En esta investigación, se considera como concepto principal de juego lo que nos menciona García (2013) en donde nos hace referencia a que el juego además de que permite motivar y captar la atención de los alumnos en sus clases, hace que los alumnos participen en las actividades. Además de este concepto, se considera también lo que nos dice el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2018, en donde menciona que una de las oportunidades del juego es que ayuda a que los niños dominen conceptos académicos y a que tengan motivación por

aprender, además de que se entiende al juego como una herramienta que facilita el aprendizaje.

Este último se considera también como principal en esta investigación, ya que, se encuentra relación a lo referente al aprendizaje de los alumnos, pues aquí ya se habla sobre el dominio de conceptos por parte de los alumnos, lo cual sabemos es algo en lo que se trabaja dentro de la escuela y que complementa al otro concepto mencionado.

2.7.2 Clasificación de los tipos de juegos

Existen múltiples tipos de juegos que pueden ser clasificados de distinta manera. En este caso, se va a trabajar bajo la clasificación que hace Quiroz, Rosa (2012) en la que propone que los juegos pueden ser clasificados en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

Dentro de cada una de las clasificaciones antes mencionadas, se incluyen a su vez una serie de juegos.

1. El espacio en el que se realiza el juego:

Juegos de interior: son actividades que no requieren mucho espacio para realizarse, por ejemplo: los juegos manipulativos, los de imitación, los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria.

Juegos de exterior: son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas, por ejemplo: correr, perseguirse, esconderse, entre otras.

2. El papel que desempeña el adulto:

Juego libre: se da cuando hay un medio adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente.

Juego dirigido: en ellos los educadores tienen el papel de enseñar y dirigir el juego.

Juego presenciado: es cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad.

3. El número de participantes:

Juego individual: es el que realiza el niño sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía de los otros.

Juego paralelo: es el que realiza el niño de manera individual, pero en compañía de otros niños, es decir, no hay interacción entre ellos, simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Juego de pareja: es el que realiza el niño cuando juega con otro en pareja.

Juego de grupo: en ellos se pueden diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

4. La actividad que realiza el niño:

Juegos sensoriales: Son juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Juego manipulativo: En ellos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Juegos de imitación: En ellos, los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente.

Juego simbólico: Es el juego de ficción, fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos.

Juegos verbales: Favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua.

Juegos de razonamiento lógico: Favorecen el conocimiento lógico-matemático. Por ejemplo: los de asociación de características contrarias.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas y exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales.

Juegos de relaciones temporales: Son materiales con secuencias temporales para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores.

Juegos de fantasía: Permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo, pueden ser trabajados a través de la expresión oral creando historias.

5. El momento en que se encuentra el grupo:

Facilitan el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver conflictos; pueden ser juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

Los juegos, funcionan de una manera distinta al aplicarse en cada una de las asignaturas con las cuales se trabaja, por lo que, como es el caso, se debe analizar cada uno de los antes mencionados para que los juegos que sean empleados, ayuden a cumplir con los objetivos que se tengan tanto en el tema como en la asignatura.

En este caso se trabaja con la clasificación de acuerdo a la actividad que realiza el niño. Dentro de esta clasificación, podemos encontrar una serie de juegos, de los cuales han sido elegidos algunos que son los que se pueden llevar a cabo en la

asignatura de Lengua materna. Español, y los cuales son considerados más útiles de acuerdo a los temas abordados durante las clases.

Los juegos con los que se va a trabajar para la construcción de este documento son: verbales, de memoria y de fantasía. Se eligieron estos juegos, ya que, son los juegos que resultan más útiles para la asignatura, en el caso de los juegos verbales y de fantasía, comparten una característica y es que ayudan al niño a trabajar en la expresión oral y escrita, aspecto que está completamente relacionado con el aprendizaje del español.

2.7.3 Teorías del juego

Existen diversas teorías acerca del juego, en donde las perspectivas de los autores de ellas suelen variar y esto debido a que son teorías que van cambiando con el paso del tiempo. Para esta investigación se utiliza una teoría que se encuentre relacionado a lo que se pretende realizar, para ello, se consideró como iba a ser abarcado el juego para así poder elegir la teoría que mejor se relacione. La teoría del juego que se considera para esta investigación, es la Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura), que se encuentra en, Meneses y Monge (2001), dentro de esta teoría se mencionan varias ideas de autores distintos, entre las cuales podemos rescatar dos.

La primera idea que se rescata de esta teoría es que, Gross veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego (Kraus, 1990). (Meneses y Monge, 2001) (p.119). Esta idea fue elegida, ya que se relaciona con la investigación en cómo se va a incluir el juego en el aprendizaje del alumno.

La segunda idea, se eligió haciendo referencia a una idea que presentaba anteriormente, sobre que se deja de lado el hecho de que el alumno aún es niño y le gusta jugar.

La actividad lúdica traducida en la actividad del juego presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo (Vargas, 1995). (Meneses y Monge, 2001) (p.119)

2.7.4 La estrategia de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son un término muy común en educación, sin embargo, muchas veces suele confundirse debido a la manera en la que son entendidas desde diferentes puntos de vista, por lo que es importante recuperar algunas definiciones para entender el sentido en el que aquí son aplicadas.

Según Schmeck (1988); Schunk (1991) (citado en Valle, 1999) “las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje...” (p. 431)

Es importante que las estrategias de aprendizaje que se emplean en el aula sean adecuadas a las características del grupo en el cual van a ser aplicadas y a su vez tengan un propósito establecido, ya que, deben ayudar a facilitar la adquisición del conocimiento de cada una de las asignaturas en las que se emplean y así lograr que se consiga cumplir con los propósitos que se tengan.

Nisbet y Shucksmith (1987) (citado en Valle, 1999) las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información. (p. 430)

Al hablar de estrategias de aprendizaje no se hace referencia solamente a una actividad, sino como se mencionó anteriormente, hace referencia a varias actividades que le ayudan al alumno a retener la información que se presente en las clases de una manera más fácil. Para que estas sean útiles deben ser planeadas

de manera adecuada atendiendo a las necesidades de los alumnos y a lo que se está trabajando.

Por otra parte, Monereo (2000) citado en Meza (2013) las define como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (p. 24).

Como se puede notar en las definiciones presentadas, existe algo en común y es el hecho de que las estrategias de aprendizaje buscan cumplir objetivos o metas en el aprendizaje. Por ello, al emplear el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, se busca favorecer el aprendizaje de los alumnos, en este caso, en la asignatura de Lengua materna. Español.

En esta investigación el concepto de estrategia de aprendizaje que se va a emplear es el de Nisbet y Shucksmith (1987), pues dentro de esta, las actividades elegidas para implementar buscan facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información, en los alumnos.

2.8 Propósitos del plan de acción.

El plan de acción elaborado para esta intervención cuenta con un objetivo general y algunos propósitos, los cuales nos muestran lo que se quiere lograr con la aplicación de las actividades.

Objetivo general

Aplicar el juego para favorecer el aprendizaje de la asignatura Lengua materna. Español.

Propósitos

- Que los alumnos trabajen los temas de la asignatura Lengua materna. Español, a través del juego.
- Que los alumnos favorezcan su aprendizaje a través del juego.

2.9 Metodología

Este Informe de Prácticas Profesionales, cuenta con un enfoque cualitativo y es una investigación- acción la cual según Elliott (1993) (citado por Bisquerra, 2009) la define como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (p.370). Se eligió realizar una investigación- acción, debido a que ésta se relaciona con la reflexión de las situaciones vividas por el maestro, lo que hace que sea la manera más adecuada para emplear en el Informe de Prácticas Profesionales. Uno de los objetivos con los que ésta cuenta es que permite ampliar la comprensión de los problemas prácticos.

Para tener un concepto más amplio sobre lo que es la investigación- acción, se rescata la idea de Kemmis (1988) (citado por Bisquerra, 2009) que nos dice que la investigación acción es una forma de indagación autorreflexiva, la cual es realizada por los participantes que se involucran en las situaciones educativas, es decir, profesores, estudiantes o directores. Esto buscando mejorar sus propias prácticas, así como la comprensión de las mismas y mejorar las situaciones e instituciones en las cuales se llevan a cabo estas prácticas.

Para poder realizar el análisis de las prácticas, se empleó el ciclo reflexivo de Smyth, en el cual podemos encontrar 4 fases que, en términos generales, responde a lo siguiente:

1. **Describir:** ¿Qué es lo que hago?
2. **Explicar:** ¿Por qué y para qué se hacen las cosas?
3. **Confrontar:** ¿Cómo se relaciona con lo que dice la teoría?
4. **Reconstruir:** ¿Qué se podría cambiar?

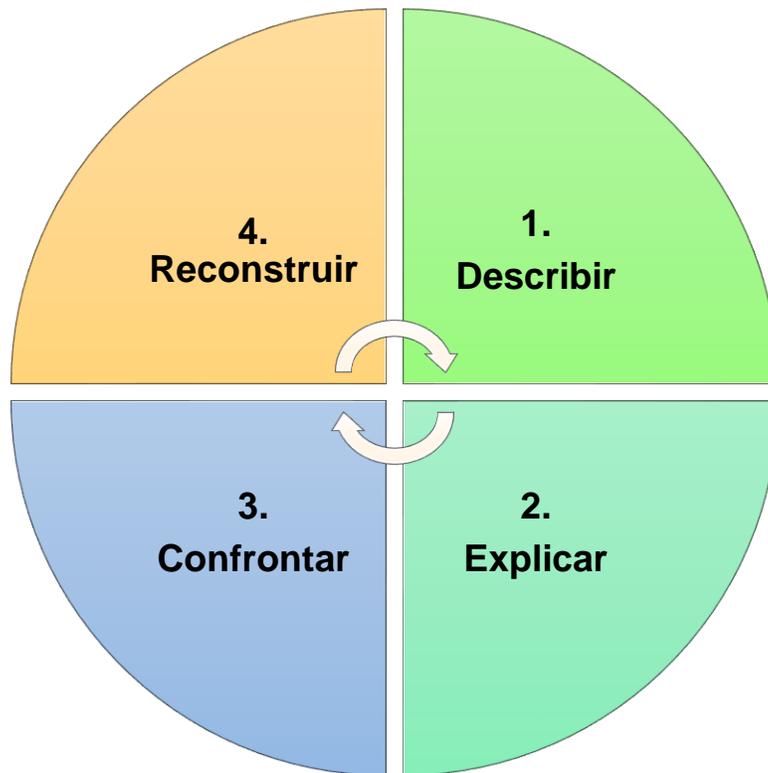


Figura 1. Ciclo reflexivo de Smyth. Elaboración propia.

2.10 Acción didáctica: organización de la propuesta

2.10.1 Acciones y actividades aplicadas

En este apartado se encuentran las actividades del plan de acción con las que se van a trabajar, así como también se mencionan los juegos que van a ser aplicados para cada una de ellas. Para elegir el juego que iba a ser aplicado en cada una de las sesiones, era considerado el tema asignado por la maestra titular del grupo y una vez que se contaba con él, se observaba la manera en que era abordado en el libro, esto para diseñar algunas actividades considerando lo que en él se incluye e incluso realizar algunas de ellas en él.

Las actividades a trabajar son las siguientes:

Secuencia 1. ¡Creamos historias!				
Sesiones	Propósito de la sesión	Estrategias	Recursos	Productos
Sesión 1 Temporalidad de aplicación: 22 de febrero de 2021	Que los alumnos puedan crear personajes imaginarios para crear una historia.	Juego de fantasía.	Hoja. Colores.	Creación de personajes con el contorno de sus manos.
Sesión 2 Temporalidad de aplicación: 23 de febrero de 2021	Que los alumnos puedan crear historias mediante la expresión oral haciendo uso de su imaginación.	Juego de fantasía.	Dispositivo para grabar.	Construcción de una historia/cuento a partir de su imaginación. Audio/ video

Secuencia 2. El cuento				
Sesiones	Propósito de la sesión	Estrategias	Recursos	Productos
Sesión 1 Temporalidad de aplicación: 26 de febrero de 2021	Que los alumnos identifiquen las expresiones que se usan en el cuento, de acuerdo al orden en que son utilizadas.	Juego de memoria.	Memorama: expresiones para escribir cuentos. Cuaderno. Lápiz.	Tabla sobre expresiones para escribir cuentos trabajada durante la sesión.
Sesión 2 Temporalidad de aplicación: 26 de febrero de 2021	Que los alumnos puedan crear historias escritas haciendo uso de su imaginación.	Juego de fantasía.	Hoja. Lápiz.	Construcción de cuento a partir de su imaginación (borrador)
2- 5 de marzo de 2021			Hojas. Lápiz. Colores.	Construcción del cuento en limpio, con dibujos o imágenes representativas.

Secuencia 3. ¡Juguemos con palabras!				
Sesiones	Propósito de la sesión	Estrategias	Recursos	Productos
Sesión 1 Temporalidad de aplicación: 3 de marzo de 2021	Que los alumnos desarrollen fluidez en la expresión oral, mediante el uso de trabalenguas.	Juego verbal.	Libro de texto. Lápiz.	Trabalenguas escrito y audio del alumno diciéndolo.
Sesión 2 Temporalidad de aplicación: 10 de marzo de 2021	Que los alumnos reconozcan el origen de las palabras que suelen utilizarse en su entorno.	Juego de memoria.	Presentación Power Point. Memorama: conociendo el origen de las palabras. Libro de texto.	Actividad de relacionar palabras con su origen.

Secuencia 4. ¡Evaluamos jugando!				
Sesiones	Propósito de la sesión	Estrategias	Recursos	Productos
Sesión 1 Temporalidad de aplicación: 17 de marzo de 2021	Que los alumnos reconozcan que favorecieron su aprendizaje en la asignatura Lengua materna. Español, a través del uso del juego.	Juego.	Tablero de juego "Evaluamos jugando". Dado.	Comentarios de los alumnos acerca de lo trabajado en la sesión.

III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Identificación de enfoques curriculares.

El Programa de estudios 2017, habla sobre el enfoque pedagógico, en lo que corresponde a la asignatura de Lengua materna. Español, nos menciona que:

El enfoque de la enseñanza de la asignatura Lengua Materna. Español se sustenta en las aportaciones de la psicolingüística y la psicología constructivista sobre los procesos de adquisición del lenguaje tanto oral como escrito. Asimismo, toma de las ciencias antropológicas las nociones de práctica cultural y prácticas de lectura para proponer como elemento central del currículo las prácticas sociales del lenguaje. (p.167)

3.2 Análisis de aplicación del plan de acción

A continuación, se presentan los análisis correspondientes a cada una de las actividades aplicadas con el grupo. Dichas actividades, adecuadas tanto a la modalidad de trabajo que se lleva con los niños como a los contenidos que la maestra me asignaba, para de ahí partir a la estrategia que se iba a implementar, buscando en algunas de ellas emplear el uso del libro de texto para realizar algunas actividades.

Atendiendo a la modalidad de trabajo, algunas de las actividades que se van a mencionar fueron enviadas solamente como actividad para realizar en casa y otras que sí fueron aplicadas en clases en línea. En las actividades que fueron aplicadas a través de clases en línea, se incluyen diálogos que se generaron en dichas clases, para lo que se va a emplear la siguiente nomenclatura:

- Mf: para referirse a maestra en formación.
- Aos: para los alumnos.
- A1: para un alumno.
- A2: para otro alumno, y así sucesivamente con la numeración.

De igual manera, en cada una de las sesiones se mencionan resultados atendiendo al propósito y al final de cada secuencia se encuentra el instrumento con el que fueron evaluadas las actividades realizadas por los alumnos, así como una explicación de lo considerado en el instrumento y en términos generales los resultados obtenidos integrando todas las actividades de la secuencia. Cabe mencionar que se agrega esta evaluación de las actividades al final de las secuencias debido a que las actividades realizadas en cada una de ellas están relacionadas, y de esta manera me permitió conocer mejor los alcances que se obtuvieron.

3.2.1. Secuencia 1. ¡Creamos historias!

3.2.1.1 Sesión 1

Fecha: 22 de febrero de 2021

Número de evidencias recibidas: 23/ 33

Modalidad de trabajo: actividad en casa, enviada por Whats App.

El propósito de esta sesión es que los alumnos puedan elaborar personajes imaginarios para crear una historia.

En cuanto a la aplicación de esta actividad, fue enviada solamente como tarea a los alumnos, debido a que al ser una actividad en la cual debían usar su imaginación para crear los personajes, implicaba dedicar mayor tiempo, por lo que considerando el tiempo con el que se cuenta para la clase, elegí enviarla de esta manera, para que los alumnos tuvieran el tiempo necesario para pensar bien en el personaje que iban a crear y cómo lo iban a plasmar en la hoja.

Para llevarla a cabo, fue enviado un video en el cual se presentaban los materiales a utilizar y se mostraba paso a paso la manera en la que se crearían los personajes, los cuales se presentan a continuación:

1. Colocar una hoja en la forma que mejor convenga (vertical u horizontal).
2. Colocar una de las palmas de las manos sobre la hoja.
3. Marcar en contorno de la palma de la mano colocada.
4. Colocar la palma de la mano faltante sobre la hoja.
5. Marcar en contorno de la palma de la mano colocada.
6. Pensar en que se pueden transformar para crear los personajes de su historia (animales, personas, árboles, etc.)
7. Crear los personajes, colorearlos y recortarlos, según sea de su agrado
8. Una vez creados los personajes, inventar el título de su historia.

Se solicitó que se enviara foto de los personajes terminados como evidencia de la actividad. Dentro de estas, podemos encontrar que, de las 23 evidencias recibidas:

- 17 alumnos realizaron sus dibujos de animales, entre los cuales hay: dinosaurios, pavos reales, flamenco, flamingo (de esta manera es conocido por la alumna), gallinas, peces, elefantes, leones, ovejas, patos, medusa, jirafa y palomas.
- 3 alumnos realizaron sus dibujos de personas, entre los cuales hay: niñas, superhéroes y niños.
- 3 alumnos realizaron sus dibujos de una persona y un animal, entre los cuales hay: conejo y niña; princesa, príncipe y unicornio; señor y araña.

Se puede observar que existen casos en que algunos alumnos, además de crear sus dos personajes, agregaron más y algunos dibujos extras que ambientaban el lugar en el cual tenían pensado desarrollar su historia y no solamente se quedó como el ejemplo presentado en el video. Por ejemplo, una alumna creó un personaje extra para su cuento que trataba de una princesa, un príncipe y un unicornio.

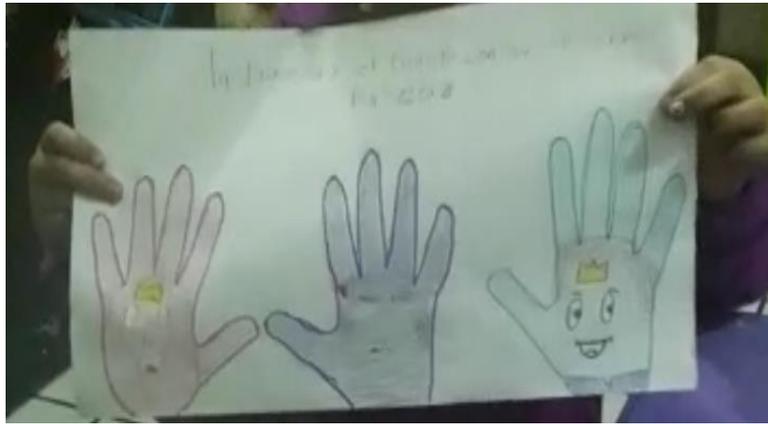


Ilustración 4. Ejemplo de creación de 3 personajes

Otra de las cosas que se observó en las evidencias es que existió un caso en que el personaje fue creado marcando de distinta manera su mano (en puño con su pulgar arriba) para dar forma al personaje cómo se quería (flamingo). Esto llama la atención, ya que, en el ejemplo enviado solamente se mencionaba realizar el dibujo con las palmas extendidas, sin embargo, la alumna buscó la manera de crear su personaje lo más apegado a la idea que tenía, además de que agregó dibujos extras como una mariposa, un árbol, un sol y nubes.



Ilustración 5. Flamingo creado con una posición de la mano distinta

Una de las evidencias que fueron enviadas y que resulta interesante es en el caso en el que un niño imaginó su cuento de super héroes, y para crearlos utilizó cada uno de sus dedos, es decir, cada dedo era un super héroe distinto.



Ilustración 6. Personajes creados con cada dedo

Así como existieron casos como los mencionados anteriormente en donde crearon más personajes, también hay unos en donde con sus dos manos crearon un solo personaje (pavo real), y para ello, sus manos fueron acomodadas de manera en que se creara el personaje como se quería.



Ilustración 7. Ejemplos de personajes juntando ambas manos

Con esta actividad, puedo comprobar que se logró el propósito de la sesión, pues en las evidencias recibidas se observó que los personajes creados por los alumnos, fueron imaginados a partir de las referencias que tienen sobre cómo es el animal y considerando la idea que se tenía para la creación de su historia para que estos estuvieran lo más apegados a ella.

3.2.1.2 Sesión 2

Fecha: 23 de febrero de 2021

Número de evidencias recibidas: 23/ 33

Modalidad de trabajo: actividad en casa. enviada por Whats App.

El propósito de la sesión es que los alumnos puedan crear historias mediante la expresión oral haciendo uso de su imaginación.

Previo a esta actividad desarrollada, se solicitó a los alumnos la creación de los personajes que se emplearían en su historia, así como el título de la misma. Cosa en la cual se encontró completa relación entre sí.

El juego de fantasía como nos menciona Quiroz, Rosa (2012), le permite al niño sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio y pueden ser trabajados a través de la expresión oral creando historias imaginarias.

Para esta actividad fue solicitado el envío de un video en el cual se contara la historia utilizando sus personajes, una característica con la que se debía cumplir en esta actividad es que la historia debía ser contada justo en el momento de grabar el video, pues se trata de que la historia sea producto de la imaginación del alumno.

Con las evidencias recibidas, se puede observar que al ser un video algunos de los alumnos se mostraban nerviosos tanto por el video, por la persona que los grababa o por alguna otra persona que se encontrara en el lugar donde se grababa, lo cual se puede apreciar al momento en que los alumnos voltean a ver a alguien más, o se quedan mirando fijamente a quien los graba haciendo un silencio. En algunos de estos casos son alumnos que incluso estando en clases presenciales existían situaciones en los que se ponían tímidos, sin embargo, en esta actividad fue más notoria esta situación.

Por otro lado, a diferencia de lo mencionado anteriormente, existieron casos en que algunos alumnos se desarrollaron muy bien al contar la historia e incluso hacían una pequeña presentación en la que mencionan su nombre y título de la historia, así como también se hacen cambios de voz cuando es necesario.

Además de que, hay casos en los que al momento en que la historia era contada se realizaba también un movimiento de los personajes con los que se representaba

lo que iba sucediendo en dicha historia y en un caso en específico en el cual también se ambientó el lugar donde contó su historia al colocar pedazos de papel que representaba el pasto.

A continuación, se presenta la historia contada por una alumna, la cual cumplió con lo mencionado anteriormente y se desarrolló muy bien al momento de ir contando su historia:

Los amigos disparejos

Había una vez un flamenco rosado guapo y un dinosaurio, entonces fueron al parque, entonces dijo el dinosaurio - ¿Quieres ser mi amigo?, entonces rápidamente el flamenco dijo - ¡Sí!, - ¿Quieres visitar mi casa?, y dijo sí rápidamente el flamenco. - Sígueme, - Ok.

- Esta es mi casa, quieres jugar minecraft, y dijo sí el flamenco rápidamente. Se pusieron a jugar, entonces dijo el flamenco - ¿Quieres jugar minecraft en mi casa?, entonces rápidamente el dinosaurio dijo - ¡Sí!, - Ven. Y entonces se pusieron a jugar minecraft, luego fueron al parque a jugar, a jugar, a jugar. Un día dijo el flamenco - Oye amigo dinosaurio, mañana tengo que ir a la tienda, - ¡Uy que casualidad! yo también mañana tengo que ir a la tienda, nos vemos mañana, - Sí, buenas noches, - Buenas noches.

Se durmieron. Entonces se despertaron, entonces mientras no se fijaban se cayó el dinosaurio, pero gracias a las alas no se cayó. Se iba cayendo el flamenco y se levantó rápido el dinosaurio y lo salvó de la caída. Entonces, se fueron a comprar cosas, entonces luego se regresaron. - Oye amigo, quieres jugar no sé qué a las trais, - Sí, - ¡Trais! jajajajaja. Entonces, - Oye amigo, ya estoy muy cansado, vamos a la cama, - Sí.

Colorín colorado, ¡este cuento se ha acabado!



Ilustración 8. Captura de video, historia: Los amigos disparejos

Por otro lado, a diferencia del anterior, en el siguiente caso se muestra nerviosismo del alumno al momento de contar la historia, el cual se nota al momento en que mueve mucho las manos y con ello la hoja con sus personajes, también se observa que hay pausas y ve a otra persona que se encuentra en el lugar, como se mencionaba anteriormente, una característica de este video y por el que se comprende el nerviosismo, es que el alumno suele ser tímido en clases presenciales.

La historia creada por el alumno es muy breve e incluso puedo considerar que fue debido al nerviosismo que presentaba, pues se deja la historia inconclusa, la historia se presenta a continuación:

Siempre amigos NO importa el TAMAÑO

Fue una vez un elefante a tomar agua y de repente vio una medusa, y le dijo la medusa – Me puedes regresar a mi hogar y el elefante dijo: - Sí, si quieres ser mi amigo.



Ilustración 9. Captura de video, historia: Siempre amigos NO importa el TAMAÑO

Considerando la extensión de la historia presentada anteriormente, cabe mencionar que existieron varios casos de alumnos que sus historias eran breves, sin embargo, como se mencionaba, se retoma solo la anterior debido a la forma en que esta fue contada.

La fantasía..., constituye el grado superior de la imaginación capaz de dar forma sensible a las ideas y de alterar la realidad, de hacer que los animales hablen, las alfombras vuelen y las cosas aparezcan y desaparezcan como por arte de magia. (Montoya, 2001)

La actividad cumplió con lo que se esperaba en la sesión, pues los alumnos dieron vida en su mayoría a animales que en la realidad no hablan, pero ellos crearon diálogos para cada uno de sus personajes, para lo cual usaron su imaginación. Aunque algunas historias eran más largas que las otras, todas las historias fueron imaginadas y contadas en el momento indicado por los alumnos.

A continuación, se presenta la rúbrica con la que fueron evaluadas las actividades de esta secuencia, la cual considera los propósitos de ambas actividades realizadas con el fin de valorar los alcances que se tuvieron. Además, fue considerado un aspecto de autoría, que hace referencia a que las actividades fueran realizadas en su totalidad por el alumno.

Aquí se evaluó principalmente que los personajes y la historia contada fueran imaginarias y que cumplieran con las características solicitadas, además se consideró un aspecto de relación, el cual hace referencia a que existiera una relación entre los personajes creados y la historia contada.

Con los resultados obtenidos en las actividades, me puedo dar cuenta que se lograron cumplir en su mayoría los propósitos de cada una de las sesiones, pues el único aspecto que no se logró cumplir en su totalidad fue el del video, pues existió un caso en el que por cómo se mostraba el alumno se percibía que leía algunas partes de la historia, aunque fuera de ello, los aspectos restantes de la rúbrica se cumplieron de manera satisfactoria.

Rúbrica para evaluar actividades de la Secuencia 1. ¡Creamos historias!

	Excelente (2)	Regular (1)	Mal (0)
Personajes	Los personajes son imaginarios y elaborados como se solicitó.	Los personajes son imaginarios, pero no están elaborados como se solicitó.	Los personajes no son imaginarios y no están elaborados como se solicitó.
Autoría	La actividad está realizada en su totalidad por el alumno.	La mayoría de la actividad está realizada por el alumno.	La actividad no está realizada por el alumno.
Historia	La historia creada es imaginaria.	La historia creada es imaginaria, pero incluye partes de otra historia.	La historia no es imaginaria.
Relación	Existe completa relación entre la historia contada y todos los personajes elaborados.	Existe relación de la historia solo con uno de los personajes elaborados.	La historia no se relaciona con los personajes elaborados.

Video	En el video se muestran los personajes y la historia se cuenta justo en el momento en que se graba.	En el video se muestran los personajes, pero se percibe que la historia se lee.	En el video solo se cuenta la historia y se percibe que es leída.
--------------	---	---	---

3.2.2 Secuencia 2. El cuento

3.2.2.1 Sesión 1

Fecha: 26 de febrero de 2021

Tiempo: 50 minutos

Número de alumnos presentes: 20/ 33

Modalidad de trabajo: clase en línea, por Google Meet.

El propósito de esta sesión es que los alumnos identifiquen las expresiones que se usan en el cuento, de acuerdo al orden en que son utilizadas.

Se llaman memorama porque son juegos de memoria y son usados para incrementar el aprendizaje de las personas. Lo que ayuda a quien los juega a desarrollar su memoria a corto y largo plazo, por lo que el memorama trata principalmente de favorecer la capacidad de recordar.

Para comenzar la sesión se hizo una recuperación de conocimientos previos de los alumnos sobre el cuento: partes y características. Se decidió comenzar de esta manera, debido a que la actividad que se trabajó era sobre expresiones utilizadas en el cuento, por lo que los alumnos debían tener en cuenta lo visto en clases anteriores referente al cuento, para cuando llegara el momento de conocer las expresiones, supieran relacionarlas con ello. Por lo que se comenzó cuestionando sobre lo que se había visto la clase anterior.

Mf: Alguien me puede decir, ¿Qué vimos la clase pasada?

A1: Las partes del cuento.

Mf: Muy bien, vimos las partes del cuento y ¿Cuántas partes hay?

A2: Tres.

Mf: ¿Quién recuerda como se llaman esas tres partes?

A1: Inicio, desarrollo y final.

A3: Principio, desarrollo y final.

A4: Maestra, es inicio, desarrollo y final.

Mf: Sí, y el cuento ¿es breve o largo?

A5: Breve.

A4: Breve.

Mf: Breve, muy bien.

Al realizar esta serie de preguntas, me pude dar cuenta que los alumnos recordaban las partes del cuento y una característica principal. Al observar que los alumnos sabían identificar muy bien cuales eran las partes del cuento, se comenzó a introducir a lo que se iba a abordar en la clase, haciendo referencia a que hay expresiones que se utilizan en el cuento y cada una de ellas corresponde a una de las partes del cuento. Para que fueran identificando esas expresiones antes de comenzar la actividad, se recurrió a las expresiones que ellos, por su experiencia saben que se usan en los cuentos.

Mf: Dentro del cuento usamos varias expresiones o pequeñas frases para ir contando la historia, por ejemplo, alguien recuerda ¿con qué frase inicia un cuento?

A6: Había una vez.

A7: Había una vez.

Mf: Y ¿Cómo termina?

Aos: Fin.

A1: Felices para siempre.

A6: Y colorín colorado.

Mf: Muy bien, estas se utilizan al final para terminar el cuento. Y dentro de la historia que vamos contando, también se utilizan frases, por ejemplo: porque; esta se utiliza por ejemplo, en la historia de caperucita roja dicen, la encontró el lobo porque iba sola.

Entonces hay frases que se utilizan: al inicio como ya dijeron, había una vez o érase una vez; al final, fin y colorín colorado; y en el desarrollo de la historia hay otras frases que nos sirven para ir contando todo lo que pasa.

Como se puede observar, se recurrió a un cuento que todos los niños conocen, el cuento de caperucita roja, fue utilizado este cuento para ejemplificar las expresiones que se utilizan para ir contando lo que ocurre, para que fuera más fácil de entenderlo, ya que las expresiones utilizadas en esta parte del cuento no es muy común encontrarlas de la misma manera en diferentes cuentos, a diferencia de las expresiones que se utilizan al inicio o al final, que son expresiones que es más común encontrarlas en más cuentos.

Posterior a que se realizó la recuperación de conocimientos sobre algunas expresiones que se utilizan en los cuentos y que ellos conocen, se explicó la actividad que se iba a realizar, la cual consistía en un memorama de expresiones (véase anexo 2) para escribir cuentos, dicho memorama se conformaba por 24 tarjetas, de las cuales 12 contenían expresiones que se utilizan para iniciar la historia, para ir contando lo que ocurre y para terminar (4 expresiones de cada una)

y las otras 12 indicaban el momento en que se utilizan las expresiones (para iniciar la historia, para ir contando lo que ocurre y para terminar)

Se mencionó, que una parte del memorama la tendría yo y la otra parte ellos, para que de esta manera se pudieran formar los pares de tarjetas correctos. Tanto ellos como yo, tenemos tarjetas tanto de expresiones como de las que indican en que momento eran utilizadas las expresiones.

Para una explicación más detallada de esta actividad, se presentaron algunas de las situaciones que podían surgir durante la actividad, por ejemplo, se mencionaba una de las tarjetas que podrían salir y se les preguntaba cuál consideraban que era la que debían encontrar. Fueron presentadas dos situaciones como la mencionada anteriormente, esto con el fin de que los alumnos comprendieran la actividad y se pudiera realizar de una manera adecuada.

Mf: En el memorama, ustedes tienen una parte y yo tengo la otra. Para jugar, yo voy a sacar una tarjeta, por ejemplo, la que dice “para iniciar la historia” y ustedes van a ir volteando sus tarjetas para buscar una frase que concuerde y así armar el par y las van a ir separando.

Por ejemplo, si yo sacó “para terminar”, ¿Qué frase podrían sacar ustedes?

Aos: Fin.

A7: Y fueron felices para siempre.

Mf: Y si saco “cuando despertó”, ¿creen que se utilice en el desarrollo, inicio o en el final?

Aos: Desarrollo.

Mf: Desarrollo, muy bien.

Después de que se realizara la explicación más detallada de la actividad se comenzó a realizarla, cabe mencionar que antes de comenzar se había dado la

indicación de que solamente se iban a comentar los resultados de la actividad al final, sin embargo, esta indicación durante el desarrollo de la actividad se eliminó, debido a que se observó cierta dificultad en los alumnos para encontrar la tarjeta correcta que formaba el par, pues el hecho de ambos tener tarjetas que indicaban el momento en que se utilizan las expresiones les causaba confusión y existieron casos en los que pensaban que debían encontrar la tarjeta que dijera lo mismo que la tarjeta que yo les mostraba.

Fue por ello que se eliminó la indicación que se había dado al inicio y se adecuó de tal manera que yo les mostraba una tarjeta, y se iba comentando cuál tarjeta era la que debían encontrar, en caso de que la que debían encontrar correspondiera a alguna expresión, se mencionaba cuáles eran las que podían encontrar, al hacer esta adecuación, se pudo observar que la actividad se fue desarrollando de una manera más fluida, pues al comentar entre todos lo que debían encontrar los niños ya no presentaban las mismas confusiones que al principio.

Cabe mencionar que las respuestas sobre lo que debían encontrar, no se daban directamente, sino, cuando un alumno encontraba la tarjeta que consideraba era la correcta, comentaba cuál era y entre todos comentábamos si era correcta, en caso de que no fuera correcta, no se les decía directamente que estaba mal, sino, se lanzaba una pregunta al aire para que ellos mismos recordaran y se corrigiera entre todos, por ejemplo, si el error era con una expresión se les hacían preguntas ¿en qué parte del cuento creen que podemos encontrar esta expresión, en el inicio, desarrollo o final?, ¿esta expresión si se utiliza en esta parte, o la podemos usar en esta otra?, se optó por hacer este tipo de preguntas cuando se presentaban errores, con el fin de que ellos mismos pudieran analizar la situación y llegar a lo correcto.

Cuando se terminó de jugar memorama, se comenzó con la elaboración del producto de la clase, el cual consistía en realizar una tabla en donde se pudieran organizar las expresiones que se vieron en el memorama de acuerdo al momento en que estas se utilizan (véase formato en anexo 4).

Para la elaboración de la tabla, se explicó utilizando un ejemplo para que los alumnos observaran como debía estar la tabla. La tabla se organizó en tres columnas, en las que se indicó poner en cada columna los momentos en los que se usan las expresiones: para iniciar la historia, para ir contando lo que ocurre y para terminar, también se les dio la opción de colocar inicio, desarrollo y final en cada columna, de tal manera que eligieran la forma en la que mejor lo entendían.

La tabla se fue realizando en conjunto, una vez que se tenía el diseño de la tabla, se fueron comentando las cuatro expresiones vistas en el memorama que correspondieran a la primera columna (para iniciar la historia/ inicio) y se iban anotando. De igual manera se completaron las dos columnas restantes (para ir contando lo que ocurre y para terminar/ desarrollo y final).

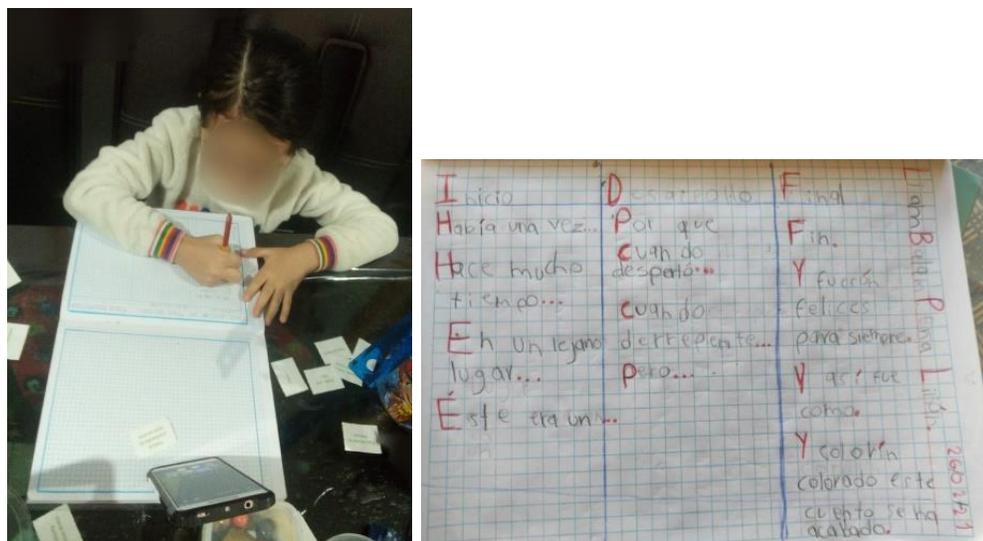


Ilustración 10. Elaboración del producto y producto terminado

Considerando el tiempo que restaba de la clase, no permitió que la tabla se hiciera al ritmo de trabajo de todos los alumnos presentes, por lo que se optó por ir mencionando entre todos, las expresiones de cada columna y dar un pequeño tiempo para que comenzaran a escribir la siguiente expresión. Sin embargo, para que los alumnos tuvieran la tabla completa con todas las expresiones que debían ser, considerando que no todos alcanzaban a escribirlas, fue enviada la tabla como debía quedar a los padres de familia, por medio de un grupo de Whats App, para

que, con esta imagen los alumnos tuvieran la oportunidad de completar las expresiones e incluso corregir algún error.

En la actividad realizada y con los productos que se elaboraron, considero se cumplió con el propósito de la actividad, pues cuando se realizó el producto de la clase, la gran mayoría de los alumnos pudo identificar y diferenciar cada una de las expresiones que se utilizan en el cuento, ya fuera al inicio, durante la historia o al final.

3.2.2.2 Sesión 2

Fecha: 26 de febrero de 2021, 2- 5 de marzo de 2021

Número de evidencias recibidas: 23/ 33

Modalidad de trabajo: actividad en casa, enviada por Whats App.

El propósito de la sesión es que los alumnos puedan crear historias escritas haciendo uso de su imaginación.

La fantasía es tan importante para construir una mesa como para escribir un cuento, pues ambos requieren ser planificados por anticipado, para obtener el mismo resultado que se concibió por medio de la imaginación; un aspecto que es indispensable... en todas las actividades en las que interviene la capacidad creativa. (Montoya, 2001)

Por lo cual, en esta sesión se incluyen 2 actividades, las cuales a pesar de que fueron aplicadas en días distintos, ambas tenían el mismo propósito y formaban parte del producto de la sesión. Atendiendo al propósito de crear historias escritas imaginarias, la primera actividad consistía en crear un cuento a manera de borrador y la segunda actividad era elaborar un pequeño libro de su cuento con imágenes. Se trabajó de esta manera con las 2 actividades, pues en la primera se planificaría

cómo querían que fuera la historia y con la segunda ya se obtendría el resultado de la historia que imaginaron considerando ambas actividades.

En cuanto a la primera actividad del borrador del cuento, debía realizarse incluyendo las partes del cuento (inicio, desarrollo y final), mismas que fueron explicadas con anterioridad durante una sesión en una clase en línea. De igual manera se solicitó incluir algunas de las expresiones que se habían visto en la sesión anterior, tanto para comenzar el cuento, para ir contando lo que ocurre y para terminar. Este borrador debía hacerse en la página 125 del libro de texto de la asignatura Lengua materna. Español, página en la cual se encuentra un apartado “Etapa 2. Escribimos nuestro cuento” en el que como actividad pide escribir la primera versión del cuento, en caso de que el cuento fuera extenso y faltara espacio en el libro, éste debía hacerse o completarse en su libreta.

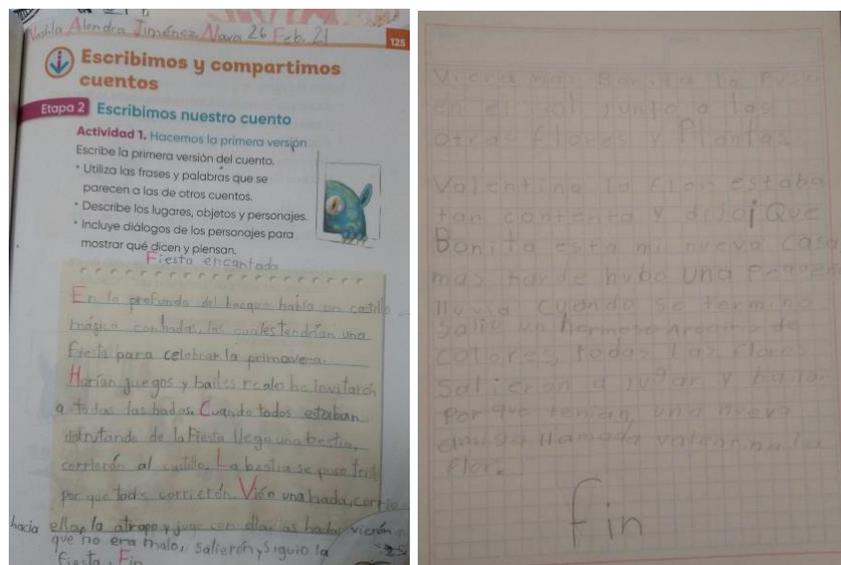


Ilustración 11. Borrador de la historia

El borrador del cuento ya debía tener el título de su historia. Y debía ser enviado para realizar las correcciones necesarias, con el fin de que al momento de que se realizara la siguiente actividad, la historia no contara con faltas de ortografía.

Con las evidencias recibidas me pude dar cuenta de que los cuentos sí fueron inventados por ellos, y el título que habían inventado estaba relacionado a su

historia. Una de las cosas que me permitió darme cuenta que sí habían sido inventados por ellos, fue la manera en que escribieron la historia, pues se empleaban palabras que ellos comúnmente utilizan, y en especial un caso en el que la historia que había escrito hacía referencia a su familia.

En cuanto a las correcciones que se hicieron a las historias fueron los acentos en las palabras. En algunos casos se indicó que se agregara un final a la historia y en otros ampliar un poco la historia, pues era muy corta y no se contaba muy bien lo que iba pasando en ella. Existieron algunos casos en los que se inventaron dos cuentos por alumno, mismos que fueron respetados y corregidos.

Entre las temáticas que se abordaron en los cuentos podemos identificar que trababan de:

- Escuela (alumnos y maestra o solo alumnos)
- Animales como: hipopótamo, león, chango, perros, conejos
- Niños
- Familia
- Castillo mágico
- Flor
- Princesas
- Navidad
- Granja
- Ogro

En cuanto a las correcciones que se hicieron, debían ser consideradas para la elaboración de la siguiente actividad, aunque no se solicitó enviarlas nuevamente, hubo cuatro casos en los que en el momento en que fue enviada la revisión y con ello las correcciones, las realizaron y volvieron a enviar.

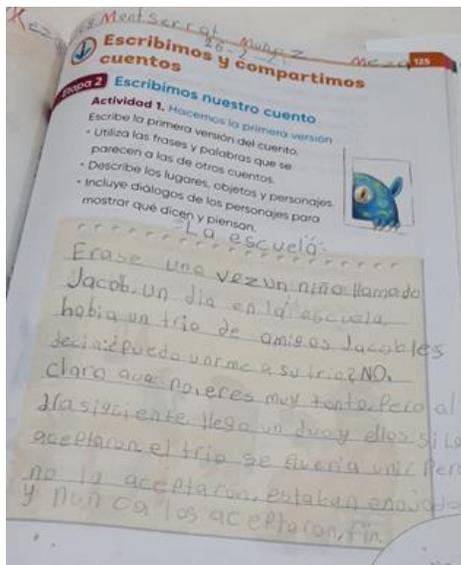


Ilustración 12. Historia con correcciones realizadas

Como se mencionó anteriormente, esta sesión está conformada por dos actividades, las cuales se encuentran completamente relacionadas, además de ser necesaria la elaboración de la primera actividad para poder realizar la segunda satisfactoriamente.

La segunda actividad de esta sesión corresponde a la elaboración de un pequeño libro de su cuento con imágenes. Dicho libro debía incluir las partes del libro que se mencionan en el libro de texto y que ya habían sido explicadas con anterioridad en una clase en línea y les fue enviado un ejemplo de cada una de ellas (véase anexo 5), para que tuvieran un ejemplo de qué datos debía incluir cada hoja, atendiendo a las partes del libro.

Las partes del libro trabajadas se mencionan a continuación, así como los datos que debían incluirse en cada una:

- Portada: título, autor e imagen representativa del cuento.
- Contraportada: título e imagen representativa del cuento.
- Lomo
- Índice: título del cuento o cuentos y página.
- Página legal: autor; datos extras: nombre de la escuela, grado, grupo y fecha.

De estas 5 partes del libro, la única que no se incluiría en la actividad era el lomo, debido a que, como su libro iba a ser elaborado con hojas, no tendría el grosor suficiente para agregar los datos que requiere esa parte. Esto fue indicado a los alumnos al momento de explicar las partes del libro. Una de las cosas que se indicó a los alumnos fue que podían agregar dibujos o imágenes en su cuento, además de las que se agregarían en la portada y contraportada, y estas debían estar relacionadas con lo que se estaba contando en la historia.

Con las evidencias recibidas, me pude dar cuenta que todos los libros que realizaron incluían cada una de las partes del libro solicitado y con los datos que se habían solicitado. En referencia al uso de imágenes o dibujos dentro de su cuento, se pudo encontrar que: 6 de ellos agregaron imágenes impresas en su historia, las cuales estaban relacionadas a la historia; en un caso no se agregaron imágenes en el cuento y los 16 restantes incluyeron dibujos hechos por ellos en sus cuentos.

A continuación, se presentan algunas de las historias que fueron inventadas por los niños:

Los Zapatos del Ogro

Había una vez en un pueblito muy lejano un ogro llamado "Fryp" él era tan malo y enojón que casi no comía y no salía porque no podía caminar. Porque le dolían mucho sus enormes pies.

Por eso él comía todo lo que podía todo aquello que pasaba cerca de su casa, aunque no quisiera.

En el pueblo había un niño que se llamaba Liam, él era un niño inventor.

Un día él paseaba a su cachorrita cerca de la casa del ogro, él los olió y salió para comérselos, pero Liam le dijo: - ¿Qué haces? No nos comas tenemos muy mal sabor. El ogro le contestó: - Discúlpame no tengo de otra tengo mucha hambre y no puedo caminar.

Liam le vio los pies y le dijo: -Si no me comes yo te daré algo que te va a ayudar. Entonces Liam le inventó unos enormes zapatos que le servirían para poder ir a trabajar y así tener dinero para comprar comida.

Sus pies ya no le dolieron más y dejó de molestar al pueblito en donde Liam vivía. ¡Colorín colorado este cuento se ha acabado! FIN.



Ilustración 13. Contraportada de historia: Los Zapatos del Ogro

Esta historia fue elegida por tres razones, una de ellas es que, en la historia se incluían diálogos de los personajes, los dibujos que aparecen en la historia están completamente relacionados con la parte que se va contando y pude observar que fueron realizadas las correcciones que se le habían hecho anteriormente. Además de que me resulta ser una historia muy original al incluirse el mismo alumno como un personaje de la historia (véase completo en anexo 6).

EL CHANGUITO TRAVIESO

En un lejano lugar, vivía un changuito llamado tambor, un día juntó diez bananas en el camino. Pero era tan travieso y maldoso que decidió cortar más plátanos de

una palmera con más changuitos, ya pasando el rato, se retiró y fue a ver a sus amigos.

Cuando llegó con ellos, les dijo que tenía muchos plátanos que había cortado, la jirafa y hipopótamo y los demás se pusieron felices, ver que changuito les daría plátanos.

Pero no fue así, changuito les comentó que no les daría ya que a él le había costado conseguirlos: los animales se retiraron del lugar muy enojados, changuito no entendía porque la molestia.

Se la pasó todo el día comprendiendo hasta que analizo el porqué. Corrió a donde estaban todos, llevando una canasta con variedad de frutas pidiéndoles disculpas por ser tan maldoso y travieso al no compartir, todos comieron y se divirtieron y jugaron felices.



Ilustración 14. Portada de la historia: EL CHANGUITO TRAVIESO

Esta historia fue elegida por ser una historia diferente a la que había sido enviada en la actividad anterior, sin embargo, cumplía con las características que se habían solicitado y las imágenes utilizadas eran relacionadas a lo que se iba contando en

la historia, a diferencia de la historia anterior, en ésta fueron empleadas imágenes impresas que fueron coloreadas por el alumno (véase completo en anexo 7).

La Fiesta Encantada

En lo profundo del bosque había un castillo mágico con hadas, las cuales tendrían una fiesta para celebrar la primavera.

Harían juegos y bailes reales he invitaron a todas las hadas. Cuando todos estaban disfrutando de la fiesta llegó una bestia, todos corrieron al castillo.

La bestia se puso triste porque todos se asustaron y corrieron alejándose de él. La bestia vio a un hada y corrió hacia ella para jugar con ella. Las hadas vieron que la bestia no era mala y salieron a jugar con ella.

Y la fiesta siguió. Fin.

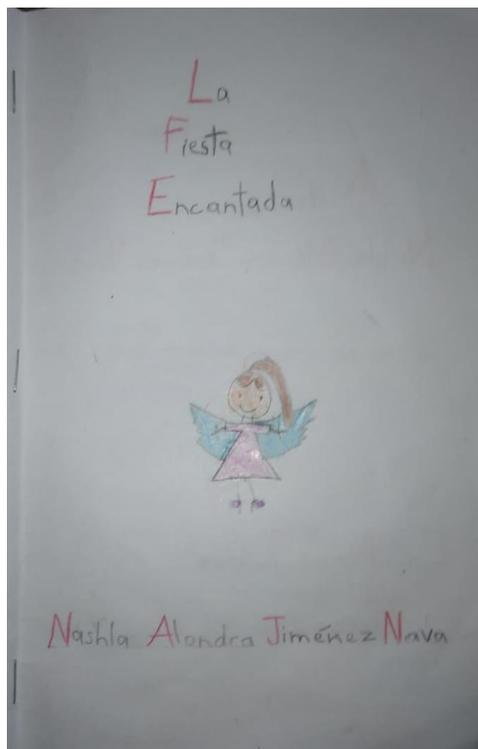


Ilustración 15. Portada de la historia: La Fiesta Encantada

Esta historia se eligió por ser una historia en la que se realizaron las correcciones enviadas, además de que fue una de las dos historias que se habían enviado en la

primera actividad (véase completo en anexo 8). Algunas de las características que se pudieron observar en estos ejemplos presentados es que se incluyeron todas las cosas que se habían visto antes y que se relacionaban con el cuento, por ejemplo, cuentan con las tres partes del cuento dentro de su historia, fueron utilizadas expresiones para escribir cuentos que fueron vistas en el memorama y por último, las partes del libro que se vieron fueron presentadas acorde a las indicaciones dadas y cumpliendo con las especificaciones de cada una de las partes.

Con el análisis realizado de las evidencias recibidas me pude dar cuenta de que cumplían con lo necesario para poder afirmar que se había atendido al propósito presentado al inicio de la sesión, lo considero así, ya que las historias fueron producto de la imaginación de los alumnos, esto se notaba, como se mencionó anteriormente, por la forma en como estaban escritas y de lo que trataba cada una. Atendiendo al propósito de que fueran escritas, consideré la ortografía en la primera actividad entregada, y en cuanto a las correcciones que se hicieron fueron pocas y en su mayoría relacionadas solo a ortografía.

En lo que respecta a la evaluación de las actividades de esta secuencia, una de las cosas que se evaluó fue el trabajo de la clase en línea en la cual se trabajaron las expresiones del cuento, para evaluar esta sesión, se consideró el producto realizado en la clase, pues atendiendo al propósito de la sesión los alumnos debían identificar las expresiones y el orden en que son utilizadas, y el producto me permitió conocer si los alumnos habían logrado clasificar las expresiones en la columna correspondiente de la tabla realizada hasta donde había llegado la elaboración durante la clase, pues como se mencionó anteriormente fue enviada la tabla terminada para que se pudiera completar.

En este instrumento se consideró también el borrador de la historia creada por los alumnos y posteriormente la presentación final del trabajo, se consideró de esta manera para poder conocer si los alumnos en su borrador habían integrado algunas de las expresiones trabajadas en la sesión anterior, así como las partes del cuento

vistas en una clase y en la presentación final, considerar si se habían realizado las correcciones solicitadas y el producto cumpliera con las características solicitadas.

Al igual que en la sesión anterior, fue considerado dentro de la evaluación que las actividades fueran realizadas por los alumnos, lo cual se cumplió. Con todo esto y considerando los resultados obtenidos, puedo mencionar que se obtuvieron buenos resultados con las actividades anteriores, así como el cumplimiento de los propósitos planteados al inicio de las sesiones. Lo considero de esta manera debido a que los aspectos valorados, se cumplieron en su gran mayoría de manera satisfactoria. El instrumento utilizado es el siguiente:

Rúbrica para evaluar actividades de la Secuencia 2. El cuento

	Excelente (2)	Regular (1)	Mal (0)
Trabajo en clase en línea	Las expresiones del cuento son organizadas de manera correcta en la tabla.	Solo algunas de las expresiones del cuento están organizadas de manera correcta en la tabla.	Las expresiones del cuento no están organizadas de manera correcta en la tabla.
Historia	La historia creada es imaginaria.	La historia creada es imaginaria, pero incluye partes de otra historia.	La historia creada no es imaginaria.
Borrador	Fue entregado el borrador de la historia completa y en ella se incluyen algunas expresiones del cuento vistas en clase.	Fue entregado el borrador de la historia incompleta y en ella se incluyen algunas expresiones del cuento vistas en clase.	Fue entregado el borrador de la historia incompleta y no incluye expresiones del cuento vistas en clase.

Presentación final	El trabajo incluye todas las partes solicitadas, en orden y como fue indicado.	El trabajo incluye la mayoría de las partes solicitadas, en orden.	El trabajo no incluye todas las partes solicitadas.
Autoría	La actividad está realizada en su totalidad por el alumno.	La mayoría de la actividad está realizada por el alumno.	La actividad no está realizada por el alumno.

3.2.3 Secuencia 3. ¡Juguemos con palabras!

3.2.3.1. Sesión 1

Fecha: 3 de marzo de 2021

Número de evidencias recibidas: 22/ 33

Modalidad de trabajo: actividad en casa, enviada por Whats App.

El propósito de esta sesión es que los alumnos desarrollen fluidez en la expresión oral, mediante el uso de trabalenguas.

Para el desarrollo de esta actividad fue necesario ser enviada como actividad para realizar en casa, pues es una actividad que no tiene mucha dificultad, además de que, al ser una actividad recurrente en el libro de texto, era más factible enviar como actividad por el hecho de no estar muy relacionada con el contenido con el cual se estaba trabajando en las clases en línea, sin embargo, se prestaba para ser incluida dentro de las estrategias empleadas, pues el trabalenguas se encuentra dentro de los juegos verbales por el hecho de relacionarse con el lenguaje.

El trabalenguas es un juego verbal, que ayuda a quien los dice a tener una mejor desenvoltura en el lenguaje y en su dicción. Además de que les ayudan a mejorar la pronunciación y la fluidez verbal. Los trabalenguas tienen cierto nivel de

complejidad, por ejemplo, los trabalenguas difíciles ayudan a que los niños puedan perder el miedo de hablar y leer en público.

Esta actividad se realizó en la página 130 del libro de texto de Lengua materna. Español, en la cual se solicitaba leer un trabalenguas que se muestra como ejemplo y ellos buscar otro y anotarlo en un espacio que ahí se encuentra. Se decidió trabajarlo en el libro de texto, porque como se mencionó anteriormente, las actividades fueron diseñadas de acuerdo a los contenidos que eran dados y buscando la manera de que algunas de ellas se realizaran en el libro de texto.

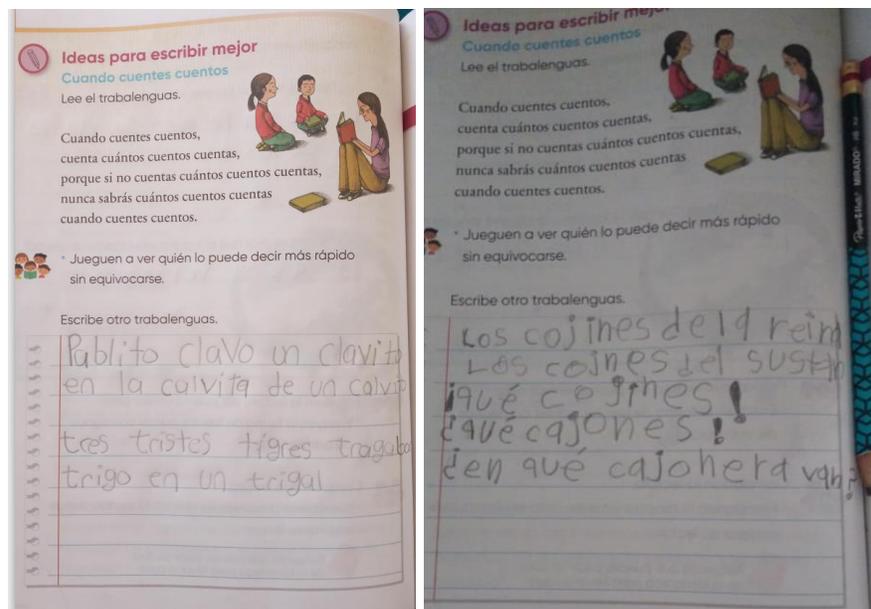


Ilustración 16. Trabalenguas escritos

Para atender al propósito de la sesión sobre la fluidez, fue necesario solicitar que se enviara un audio o video de los alumnos diciendo el trabalenguas para poder percibir su expresión oral. En su mayoría fue enviado audio de los alumnos diciendo el trabalenguas, solamente hubo tres casos en los que se envió video, de estos tres videos, en dos de ellos se observa que al momento de decir el trabalenguas se lee y solo uno de ellos sí lo dice sin ver el texto.

A continuación, se presentan algunos de los trabalenguas que fueron escritos y enviados con audio:

Los cojines de la reina

Los cojines del sustan

¡que cojines!

¡que cajones!

¿en que cajonera van?

Si la bruja desbruja al brujo

Y el brujo a la bruja desbruja,

Ni el brujo queda desbrujado,

Ni el brujo desbruja a la bruja.

Tres tristes tigres

tragaban trigo en un trigal

en tres tristes platos

tragaban trigo

tres tristes tigres

En cuanto a los audios recibidos, se pudo apreciar que, así como hubo alumnos que se escuchaba que lo decían completamente sin leer, hubo algunos otros que en los audios se escuchaba cómo lo leían sólo si se les olvidaba lo que seguía, esto se notaba al momento en que se hacían pausas largas. A diferencia de los que lo hacían sin leer, se notaba que lo decían de una manera más fluida y no se hacían pausas. Por lo anterior, en cuanto al propósito de la sesión no se logró cumplir por

completo, sin embargo, considero se puede mejorar con la práctica que los alumnos tengan al hablar y comunicarse con alguien más.

3.2.3.2 Sesión 2

Fecha: 10 de marzo de 2021

Tiempo: 45 minutos

Número de alumnos presentes: 20/ 33

Modalidad de trabajo: clase en línea, por Google Meet.

El propósito de la sesión es que los alumnos reconozcan el origen de las palabras que suelen utilizarse en su entorno.

En esta actividad se trabajaría el origen de algunas palabras, para conocer un poco sobre los diferentes idiomas y lenguas que se hablan, se abarcó lo que es la diversidad lingüística y cultural. Se decidió abarcar el tema de esta manera para así poder atender a la práctica social del lenguaje con la que se trabajaba, la cual es el reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.

Se utilizó una presentación Power Point titulada “Diversidad lingüística y cultural” (véase anexo 9), que se dividía en tres partes. En la primera de ellas, se explicó lo que era la diversidad lingüística y lengua o lenguaje, así como algunos ejemplos de idiomas que se hablan en distintos países y algunas lenguas habladas en nuestro estado, por ejemplo, en idiomas: Español, Inglés, Francés, Chino y Árabe; y en lenguas: Náhuatl, Otomí, Mixteco, Huasteco y Pame.

La segunda parte correspondía a la diversidad cultural, en la que se explicó a qué se refería cultura, diversidad cultural y algunos ejemplos en dónde se encuentra presente la diversidad cultural, por ejemplo, en la religión, cultura y música. Para lo cual se mencionaron algunas tradiciones que se tienen en la huasteca y que

nosotros no hacemos, como los festejos del día de muertos, así como las distintas religiones que podemos encontrar y la música que se escucha en diferentes lugares. Todo ello con el fin de que los alumnos pudieran comprender a lo que se refería la diversidad cultural.

Y la última parte de esta presentación consistía en presentar algunos ejemplos del origen de algunas de las palabras que solemos utilizar. Dichas palabras fueron elegidas del libro de texto Lengua materna. Español, en la página 146 y se presentan a continuación:

- Francés: jamón/ bombón
- Náhuatl: mecate/ papalote
- Alemán: vals/ kínder
- Quechua: cancha/ puma
- Inglés: futbol/ internet
- Árabe: algodón/ almohada

Posterior a la explicación de la presentación, se resolvieron dudas que existieran por parte de los alumnos, en este tiempo solo se realizó un comentario en el que se decía que ya se podían encontrar personas que hablaran un idioma diferente en nuestro estado, por ejemplo, los Chinos. Dado a que no existieron dudas sobre el tema, se continuó a la siguiente actividad.

La actividad consistía en jugar con un memorama (véase anexo 10), que tiene 12 tarjetas en total, de las cuales los alumnos tenían 6 y en ellas se encuentran las palabras que se mostraron como ejemplo en la presentación, mientras que las otras 6 tarjetas las tenía yo, y en ellas se encuentra el origen de las palabras vistas anteriormente. Para comenzar la actividad, se explicó cómo funcionaría el juego y se planteó un ejemplo.

Mf: Ustedes tienen en sus tarjetas las palabras que vimos en la presentación y yo tengo en las mías el origen de las palabras. Entonces yo voy a sacar una y

ustedes deben encontrar la tarjeta con las palabras que correspondan, por ejemplo, si saco náhuatl, ¿Cuáles palabras deben de encontrar ustedes?

A1: Mecate y papalote.

Mf: Muy bien, deben de encontrar esas palabras. Entonces revolvemos nuestras tarjetas y comenzamos.

Durante la actividad, se iban comentando las palabras que encontraban los alumnos en sus tarjetas con el fin de saber cuál era la correcta, y después de que varios alumnos decían la que habían sacado, se les mencionaba la que debían encontrar. Y hasta que todos encontraran la tarjeta correcta se continuaba.

Al término del juego, se continuó a realizar la actividad de la página 146 del libro de texto Lengua materna. Español, en la cual, debían relacionarse las palabras con su origen, estas palabras eran las que se trabajaron con el memorama, se realizó esta actividad con el fin de que con esta actividad los niños pudieran realizarla con lo que se trabajó en el memorama, y de esta manera poder observar qué tanto conocimiento se adquirió de la actividad. Les fue presentado en la pantalla la página del libro en la que se encontraba la actividad, así como también fue leída la instrucción. Y se comenzó a realizarla de manera grupal, comenzando en el orden en que aparecían las palabras en el libro, las cuales se solicitaba fueran leídas a algunos alumnos.

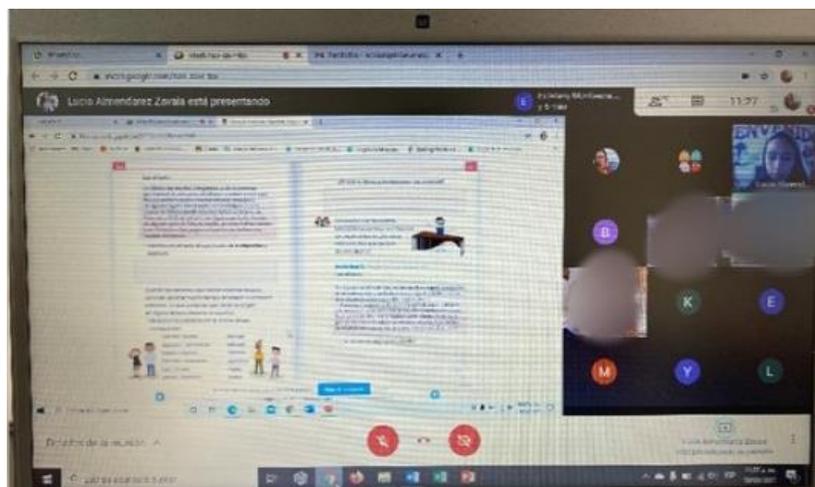


Ilustración 17. Clase en línea

Mf: A2, ¿puedes leer las dos primeras palabras que vienen?

A2: Cancha y puma, maestra.

Mf: Muy bien, ¿quién recuerda de qué origen eran?

A3: árabe

Mf: ¿Seguros?

A4: quechua, maestra.

Mf: Muy bien, ahora con su lápiz van a dibujar una línea que una cancha y puma a quechua.

Ahora, A5 ¿Cuáles son las siguientes palabras?

A5: Algodón y almohada.

Mf: Muy bien y de qué origen eran, ¿recuerdas?

A5: árabe.

A6: árabe.

A2: árabe.

Mf: Muy bien, ahora unimos algodón y almohada con árabe. A6, ¿Cuáles son las palabras que siguen?

A6: Futbol, internet. Inglés.

Mf: inglés, muy bien A6. Ahora unimos a donde dice inglés. A7, ¿Cuáles palabras siguen?

A7: Mecate, papalote.

Mf: ¿recuerdan de qué origen eran?

A3: náhuatl.

A2: náhuatl.

A7: náhuatl.

Mf: náhuatl, muy bien. Ahora las unimos a donde dice náhuatl. A8, ¿Cuáles palabras siguen?

A8: vals y kínder.

A3: alemán.

A8: Van con alemán.

A2: alemán.

Mf: alemán, muy bien. Entonces las unimos a donde dice alemán. Y la última, jamón y bombón, ¿de qué origen es?

A5: francés.

Aos: francés.

Mf: Muy bien, ahora la unimos.

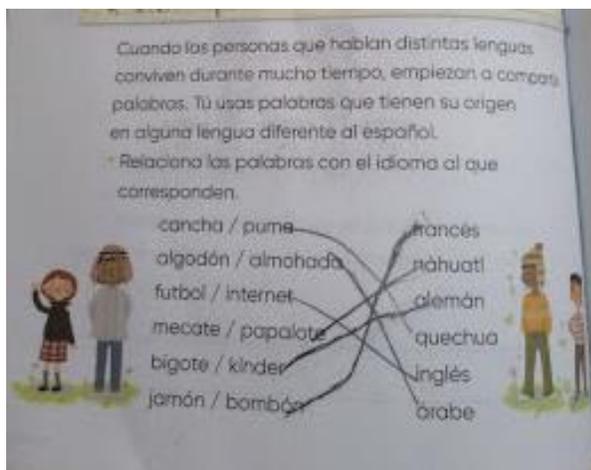


Ilustración 18. Actividad de relacionar palabras

Con la actividad, me pude dar cuenta de que a los alumnos no se les complicó tanto el recordar el origen de las palabras, pues solo existió un caso en el que no fue la respuesta correcta. Y los alumnos que participaban respondiendo se mostraban seguros al momento de decirlo. Cuando se terminó la actividad, se hizo la pregunta de la página 147 del libro de texto Lengua materna. Español, esta pregunta haciendo referencia a cómo le habían hecho para poder relacionar las palabras.

Mf: ¿en qué te fijaste para relacionar las palabras?

A6: Yo me acordé.

A1: Con el memorama.

A9: Con el memorama.

Mf: Muy bien, entonces aquí van a poner cómo le hicieron para relacionarlas.

El realizar esta pregunta, me iba permitir conocer si el juego de memorama había ayudado en el aprendizaje de los alumnos. Al momento de que algunos alumnos dieron su respuesta de que habían recordado con el memorama, me permitió saber que el jugar memorama había logrado que los alumnos pudieran aprender y

recordar más rápido lo que se había trabajado en la sesión, atendiendo de esta manera al propósito que se tenía en la sesión.

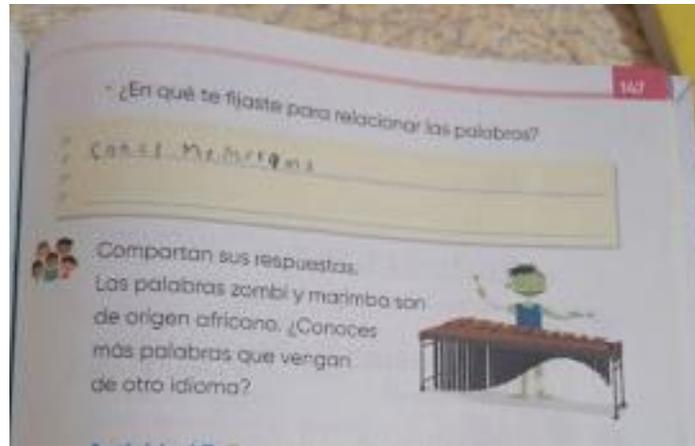


Ilustración 19. Pregunta de final de la sesión

Para la evaluación de estas actividades fueron considerados cuatro aspectos relacionados con los propósitos de las sesiones trabajadas. En cuanto a la primera sesión, en donde se trabaja el trabalenguas, se consideró que el texto escrito correspondiera a un trabalenguas y que estuviera completo, pues existieron casos en los que el trabalenguas no estaba completo.

Al igual que en las secuencias anteriores fue considerado también que el trabajo fuera realizado por el alumno y un último aspecto considerado referente a esta actividad, es en referencia al audio enviado del trabalenguas, en el cual se consideró que se dijera sin leer, pues de esta manera favorecería al desarrollo de la fluidez, sin embargo, existieron casos en los que decían el trabalenguas sin leer y otros en los que se leían algunas partes. Por lo que, como mencioné anteriormente no se cumplió por completo con el propósito que se tenía, pero es algo que puede seguirse trabajando.

El último aspecto evaluado corresponde a la clase en línea, en el cual se consideró el producto realizado durante la clase en línea, dentro de este fue considerado que correspondiera a lo que se había realizado durante la clase, pues al ser una actividad realizada durante ella, debía estar como se había realizado. Con los resultados obtenidos en la sesión 2 de esta secuencia, puedo mencionar

que son buenos, pues fue una actividad que logró cumplir totalmente con el propósito planteado. El instrumento utilizado se muestra a continuación:

Rúbrica para evaluar actividades de la Secuencia 3. ¡Juguemos con palabras!

	Excelente (2.5)	Regular (1.5)	Mal (0)
Trabalenguas	El texto escrito corresponde a un trabalenguas y está completo.	El texto escrito corresponde a un trabalenguas, está incompleto.	El texto escrito no corresponde a un trabalenguas.
Autoría	El texto está escrito en su totalidad por el alumno.	La mayoría del texto está escrito por el alumno.	El texto no está escrito por el alumno.
Audio	Envió audio del trabalenguas y lo dice sin leer.	Envió audio del trabalenguas y solo lo lee en algunas partes.	Envió audio del trabalenguas, pero lo lee en su totalidad.
Trabajo de clase en línea	La actividad corresponde a lo realizado durante la clase.	La actividad corresponde en su mayoría a lo realizado durante la clase.	La actividad no corresponde a lo realizado durante la clase.

3.2.4 Secuencia 4. ¡Evaluamos jugando!

3.2.4.1 Sesión 1

Fecha: 17 de marzo de 2021

Tiempo: 75 minutos (15 minutos cada equipo)

Número de alumnos presentes: 21/ 33

Modalidad de trabajo: clase en línea, por Google Meet.

El propósito de la sesión es que los alumnos reconozcan que favorecieron su aprendizaje en la asignatura Lengua materna. Español, a través del uso del juego.

Esta última actividad, fue con el fin de que se pudieran evaluar los temas que se abordaron dentro de las secuencias anteriores. Se decidió hacerla a través de un juego para atender a nuestro objetivo y tema del presente documento, el cual en términos generales se habla sobre el juego como estrategia para favorecer el aprendizaje de la asignatura Lengua materna. Español. El juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico... (Cordero, 1985- 1986). (Montañés J., Parra M., Sánchez T., et al, s.f.) (pág. 243)

Para esta actividad, se dividió al grupo en 5 equipos, asignando 15 minutos para cada uno de ellos, con el fin de respetar el horario de la clase. Los equipos se formaron considerando la cantidad de alumnos que entraban a las clases en línea y acomodados por orden de lista. Se decidió dividirlo de esta manera debido a que el juego permitiría que al ser menos alumnos se pudiera avanzar más, además de que iba a permitir conocer mejor qué tanto comprendieron o aprendieron los alumnos durante las clases de estas secuencias.

La actividad consistía en un juego parecido a la oca (véase anexo 12), contando con 17 casillas, y en cada número se debía contestar lo que se pedía para poder avanzar, los alumnos lanzaban un dado que se les había solicitado previamente a la actividad y participaban por turnos, los cuales eran asignados de acuerdo al orden en que aparecieran en la pantalla de la reunión.

Al inicio de cada una de las sesiones con los equipos, se realizaba la explicación de la actividad, de las instrucciones que debían seguir, las cosas que les podía tocar responder y cómo terminaría el juego. En este caso, el juego terminaría cuando uno o dos alumnos lograran llegar a la meta o en caso contrario, cuando el tiempo terminara, en este último caso, el ganador sería quien llegara más lejos.

Mf: Van a ir lanzando por turnos, para saber el orden va a ser como me aparezcan a mí. En el juego, cuando lancen su dado, en el número que les caiga tienen que contestar lo que se les pide, se les va a preguntar cosas que hemos visto en las clases, por ejemplo: expresiones para empezar el cuento, para ir contando lo que ocurre en el cuento o para terminar el cuento, también les puede preguntar palabras en el origen de los que vimos en la clase pasada y también les puede tocar que digan un trabalenguas como el que escribieron en su libro.

El juego va a terminar cuando uno o dos de ustedes ganen, es decir, cuando lleguen a la meta o cuando se nos termine el tiempo.

Cuando lancen su dado, y en el número que les caiga tienen que contestar lo que se les pide.

Con el primer equipo con el que se trabajó, fue uno con los que se logró avanzar más en la actividad, pues dos alumnos lograron llegar a la meta, a diferencia de los demás equipos en los que algunos factores afectaron que se lograra terminar como se debía, pues debido a que entraron más alumnos de los previstos o algunos tardaban más tiempo en recordar, hacía que no se lograran realizar más turnos por alumno y se limitaba a máximo 2, por lo que en estos casos el juego terminó cuando el tiempo de la sesión había finalizado y como se mencionó anteriormente, el ganador fue quien logró llegar más lejos.

En el primer equipo con el que se trabajó se presentó una situación en la que a un alumno le tocaba decir una palabra de origen náhuatl; las cuales se habían trabajado en sesiones anteriores con un memorama; el alumno contestó con una palabra correcta, sin embargo, era una palabra con la que no se había trabajado, por lo que se le preguntó cómo sabía que esa palabra también era de origen náhuatl y respondió que se la había dicho su hermano.

A1: ¡12! Di una palabra de origen náhuatl. Aguacate.

Mf: Muy bien. Esta es una palabra que no vimos en la clase, pero es de origen náhuatl, ¿Cómo supiste que era náhuatl A1?

A1: Mi hermano me lo dijo

Mf: Muy bien, entonces ahora ya conocemos otra palabra náhuatl, aparte de las que vimos en la clase.

Durante cada una de las sesiones con los equipos, existían casos en los que se escuchaba a algunos padres de familia ayudarles a los alumnos, algunos solo los ayudaban a leer lo que les tocaba responder y a otros les ayudaban a buscar la respuesta, especialmente cuando se trataba de decir un trabalenguas, pues a los alumnos que les llegó a tocar esto, lo leían de su libro y solo eran muy pocos los que lo decían sin leer y sin esperar tiempo.

En el último equipo con el que se trabajó solo ingresaron 2 alumnos de los que se tenían previstos, en este caso se trabajó de cierta manera, más rápido que con los demás equipos, pues no se presentaron tantas dudas en cuanto a las respuestas, sí se tomaban su tiempo para responder, pero al final lo que se respondía era en su gran mayoría correcto.



Ilustración 20. Clase en línea, equipo 5

Una de las cosas que se tomó la decisión de hacer durante el desarrollo de la actividad cuando a alguien se le complicaba la respuesta o no lo recordaba, era que en ese momento se les daba la respuesta correcta, con la finalidad de que los alumnos no se quedaran sólo con la idea de que no lo sabían, sino que lo pudieran aprender o recordar en ese momento, además de que servía como ayuda si alguno de los demás alumnos también tenía la misma duda.

En la actividad, se observaba a los alumnos atentos al juego, quizá porque era una actividad que no se imaginaban que se iba a realizar y, por otro lado, por estar atentos a las respuestas de sus compañeros y a esperar su turno. Otra de las cosas que se apreció durante la sesión fue que cuando los niños estaban completamente seguros de que la respuesta que iban a dar era la correcta, se notaba en su voz, pues en algunos casos se hablaba más fuerte y cuando dudaban si era o no la respuesta correcta, lo decían normal o se quedaban en silencio hasta que decidían decirlo.

Al término de cada una de las sesiones, después de nombrar a los que habían ganado en el juego, se hacía mención de la finalidad que había tenido la actividad y de lo que me iba a permitir a mí reconocer en cuanto a su aprendizaje.

Mf: El juego era para yo darme cuenta que tanto recordaban de las cosas que vimos durante las clases en línea y para ver con que facilidad las recordaban.

Se habla de que la evaluación debe ser planificada, pues como se mencionaba anteriormente, la evaluación debe estar acorde a las actividades que se aplican a los alumnos, es por ello que ésta debe de irse planeando desde el momento en que las actividades son diseñadas, con el fin de que la evaluación se encuentre completamente relacionada con los temas que se trabajan y de acuerdo a la forma en que se trabaja cada una de las actividades.

Dentro de la evaluación se pueden encontrar tres funciones SEP (2018), las cuales son:

1. Diagnóstica: permite a todos los interesados conocer en qué grado se domina determinado aprendizaje antes de iniciar el trabajo con él.

2. Formativa: orienta, a partir de los avances y las dificultades de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, las decisiones sobre la estrategia de enseñanza y los ajustes necesarios en esta con el fin de alcanzar las metas de aprendizaje.

3. Sumativa: suele aplicarse en procesos terminados, considerando múltiples factores, para asignar un valor numérico.

De estas tres funciones mencionadas anteriormente, se va a considerar la formativa, pues es en la que más se encuentra relación con lo que se busca, además de que en esta no se asigna un valor numérico, aspecto que debe ser considerado en una investigación con enfoque cualitativo, tal es el caso de este Informe de Prácticas.

La evaluación tiene un objetivo, por lo que la SEP (2018), menciona que, “Su objetivo es identificar los logros y las dificultades que afrontan los alumnos y, con base en esa información, mejorar su desempeño. Es un proceso que permite a docentes y estudiantes hacer conciencia de los avances en el aprendizaje...” (p. 9)

La evaluación no solamente permite conocer lo que se aprende, sino también, una vez que se termina de realizar el proceso de evaluación, los resultados ayudan

a evaluar de cierta manera las intervenciones realizadas para identificar algunos errores y sean modificados para mejorar la práctica.

La información recabada en las evaluaciones y las realimentaciones les brinda un reflejo de la relevancia y pertinencia de sus intervenciones didácticas y les permite generar un criterio para hacer las modificaciones que atiendan las dificultades y obstáculos del aprendizaje, así como potenciar las fortalezas de los alumnos, lo cual mejora la calidad de su práctica pedagógica. (SEP, 2017) (p. 123)

Es por ello, que es importante que una vez que se evalúen de manera general las actividades aplicadas, se atiendan las dificultades encontradas y puedan ser modificadas, no solo para mejorar la práctica, sino también para fortalecer el aprendizaje de los alumnos.

En lo que respecta a la evaluación del plan de acción. Como se mencionó anteriormente en el análisis correspondiente a la actividad, la manera de evaluar las actividades aplicadas en las secuencias fue mediante un juego, esto con el fin de estar apegado al tema general y a los objetivos de este Informe de prácticas, de los cuales el objetivo general es:

Usar el juego como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Lengua materna. Español en los alumnos de segundo grado de Educación Primaria durante el ciclo escolar 2020- 2021.

Desprendiéndose los siguientes objetivos específicos:

- Determinar los tipos de juego que mejor funcionen en la asignatura de Lengua materna. Español.
- Implementar el juego como estrategia para favorecer el aprendizaje de la asignatura Lengua materna. Español.
- Valorar y demostrar que el juego se puede implementar como una estrategia para favorecer el aprendizaje de la asignatura Lengua materna. Español.

Rescatando las ideas antes planteadas en relación a que la evaluación debe estar relacionada con las actividades que se aplican, fue otra de las razones por las que fue evaluado mediante un juego, pues al estar aplicando algunos juegos en las secuencias, lo más apropiado era realizar de la misma manera la evaluación.

Fue aplicado un instrumento para valorar la actividad, dicho instrumento corresponde a una lista de cotejo con la que se evaluó de manera grupal, de igual manera fueron agregadas algunas observaciones propias en cada uno de los indicadores. A pesar de que esta actividad fue aplicada en equipos, se decidió aplicar la lista de cotejo de manera grupal, ya que, el resultado que se esperaba encontrar, al igual que el objetivo se requieren de forma grupal al ser aplicadas las actividades a todo el grupo.

El instrumento utilizado fue el siguiente:



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE
SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Lista de cotejo para evaluación grupal de la actividad: ¡Evaluamos jugando!

Escuela Primaria “Benito Juárez”

Grado y grupo: 2ºB

Fecha: 17 de marzo de 2021

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
Ingresan en el horario correspondiente y con el material necesario.	X		En todos los equipos se respetó el horario que se había establecido y tenían su dado.
Respetan su turno y las indicaciones de la actividad.	X		Todos respetaron las indicaciones dadas para llevar a cabo la actividad.
Responden de manera correcta las expresiones que se usan en el cuento para iniciar la historia.	X		En las ocasiones que se pedía responder a esto, se realizaba de manera correcta por parte de los alumnos a los que les tocaba.
Responden de manera correcta las expresiones que se usan en el cuento para ir contando lo que ocurre.	X		Se respondió de manera correcta por los alumnos a los que les tocó en los distintos equipos. En algunos casos, se pensó la respuesta, pero cuando se dio fue la correcta.
Responden de manera correcta las expresiones que se usan en el cuento para terminar la historia.	X		Las veces que tocó dar respuesta a esto, fue de manera correcta. Se aprecia que los alumnos responden de una manera rápida, a diferencia de otros aspectos.
Responden de manera correcta las palabras en origen quechua, alemán, francés, inglés, árabe y náhuatl, según corresponda.		X	Fue una de las cosas en las que más complicación por recordar hubo, a pesar de que en la clase que se abordaron todos contestaban bien, en esta actividad a los alumnos que les tocaba dar respuesta a esto se les dificultó más, algunos no lo recordaron y en un caso se respondió bien, pero con palabras que no se habían visto en clase y con ayuda.

Dicen de manera correcta un trabalenguas.	X	Fueron pocas las ocasiones en las que les tocaba decirlo, pero a los que les llevo a tocar lo decían de manera correcta. A algunos les tomaba tiempo recordar uno, pero se les mencionaba en qué momento lo habían hecho "el que escribieron en su libro" y podían recordarlo mas rápido.
Responden a lo que se les indica en su turno.	X	No todos respondieron lo que les correspondía, pues hubo casos en los que los alumnos decían que no lo recordaban o daban respuestas incorrectas. Sin embargo, en estas situaciones les daba la respuesta correcta para que lo pudieran recordar o si existía alguien más que tampoco lo recordara.
Muestran seguridad en sus respuestas.	X	No en todos los alumnos se mostraba seguridad al dar su respuesta, esto lo pude notar en el volumen de voz que tenían, pues cuando los alumnos estaban seguros de la respuesta que iban a dar lo decían con un volumen fuerte y no pensaban tanto tiempo la respuesta, mientras que algunos otros su voz era más baja e incluso pensaban mas tiempo la respuesta o hacían un silencio dudando si lo que decían era lo correcto.
Conocen la finalidad de la actividad.	X	Todos los alumnos que entraron en cada uno de los equipos conocieron la finalidad de la actividad realizada, pues era mencionada al termino de cada una de las sesiones.

Con los resultados obtenidos de este instrumento, me pude dar cuenta que las actividades que fueron aplicadas ayudaron a los alumnos a aprender y comprender mejor los temas que se vieron, además de que les permitía relacionar lo que habían realizado con lo que se les pedía de una manera más rápida. Como se puede observar en el instrumento, son pocas las cosas que no se lograron cumplir y una de ellas a pesar de no cumplirse en la evaluación, cuando se trabajó con ello se obtuvieron buenos resultados.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este apartado, presento los logros que obtuve a lo largo del proceso de elaboración de este documento, las dificultades que encontré en él y los alcances que se tuvieron. Estos, presentes tanto en los alumnos, como en mí. Comenzaré a hablar de los logros que pude adquirir.

Uno de los logros personales que tuve y considero es el más importante es que pude adaptarme a trabajar en una modalidad a distancia, ya que, bajo esta modalidad se llevó a cabo todo el proceso de este documento y con ello, todas las aplicaciones de secuencias que se diseñaron. Dentro de este logro, puedo incluir el hecho de que las actividades fueron adaptadas de manera correcta, no solo para los alumnos y sus características de trabajo y necesidades, sino también, adaptadas a la forma en que estas fueron aplicadas, pues no se tuvo la oportunidad de poder aplicar todas las actividades mediante clases en línea.

En cuanto a los logros que pude notar en los alumnos, es el hecho de que, mediante las actividades, lograban comprender lo que se pretendía a través de las estrategias utilizadas y esto les sirvió para que se pudieran recordar con facilidad cuando se les cuestionaba sobre ello, esto era comprobado al momento de iniciar algunas de las clases en línea, ya que se solía preguntar sobre los temas que ya se habían trabajado antes y de esta manera ir relacionándolos con los temas siguientes.

Podemos ver reflejado que se logró una comprensión de los temas y se favoreció su aprendizaje al momento de que se observaron las calificaciones de manera grupal en la asignatura y algunos de los resultados del examen de trimestre aplicado, en el que se les preguntó sobre cosas que se habían trabajado en las clases. En cuanto a las calificaciones de manera grupal, en el diagnóstico que había sido aplicado al inicio del ciclo escolar se había obtenido un promedio de 7.8, a diferencia de la última evaluación correspondiente al segundo trimestre, en la cual el promedio logro aumentarse obteniendo un 9.3 en la asignatura.

Los alumnos tuvieron también una participación más activa en las clases cuando eran aplicadas las actividades, e incluso cuando se preguntaba si les había gustado la manera en la que se realizaban las actividades, llegaban a comentar que sí.

En cuanto a las dificultades personales, encuentro en especial en la aplicación de las actividades, pues el trabajar a distancia no me permitió ver en algunos casos el cómo los alumnos llevaban a cabo las actividades, esto principalmente en las que fueron enviadas para realizar en casa, pues en esos casos solamente se contaba con los productos terminados, lo cual también complicó de cierta manera un poco el análisis de las mismas, al solamente poder analizar los productos y no conocer más allá sobre cómo se realizaron o dudas que surgieron en su elaboración.

A diferencia de las actividades que fueron aplicadas en clases en línea, pues en ellas se podía monitorear a los alumnos al momento de trabajar y con ello identificar las dudas que se iban presentando y solucionarlas en el momento e incluso se podía establecer un intercambio de ideas entre ellos que les permitía poder ampliar su conocimiento con lo que se iba diciendo.

Así como existieron logros, también considero esta investigación tuvo alcances, el principal alcance que considero pude lograr con ella, fue el llevar el juego a las clases como estrategia en uno de los grados en los que no es muy común que se emplee, por el hecho de que el juego es considerado la base de aprendizaje solamente en preescolar.

Otra de las cosas que pude encontrar y que puede ser considerado también un logro es el buen resultado que se obtuvo de las aplicaciones de actividades, estos resultados los pude ver reflejados al final de la aplicación de las diferentes secuencias diseñadas y en las calificaciones, como se mencionó anteriormente.

Pude observar los resultados de la aplicación en dos momentos a lo largo de la aplicación: el primero fue al momento en que las estrategias fueron aplicadas, pues complementaban sus ideas con las de sus compañeros, podían relacionar lo que se les explicaba con cosas de su entorno con las que están en contacto u observado antes; y el segundo, al momento en que se realizó la actividad de evaluación, pues

en esto, los alumnos demostraron que realmente recordaban lo que se había trabajado anteriormente, además de que si se les mencionaba en qué momento se había realizado, podían relacionar lo que habían realizado con lo que se les pedía de una manera más rápida.

Profesionalmente, considero tuve crecimiento. Al considerar las competencias profesionales que se presentaban anteriormente, puedo encontrar que de las que había incluido, resaltan más dos de ellas, dichas competencias son:

- Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.
- Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Estas competencias fueron las más desarrolladas y las que me ayudaron a crecer, pues atendiendo a la primera, se consideró lo que nos dice el plan y programas de estudio, para desarrollar las actividades a lo que en ellos se solicita. Y la segunda competencia se vio más desarrollada, pues se desarrollaba continuamente al tener clases en línea, pues las TIC son las principales herramientas para que puedan llevarse a cabo.

Así como pude crecer profesionalmente, también tuve un gran aprendizaje, principalmente por el aprender a trabajar en una modalidad con la que no estaba familiarizada, pues son ello busque maneras de trabajar y de adaptar las actividades a la modalidad de trabajo, otra de las cosas que aprendí fue el planear las actividades que serían aplicadas, pues en esta modalidad no podía como tal manejar un inicio, desarrollo y cierre como comúnmente se hace de manera presencial, por lo que buscaba la manera en que en cada una de las actividades quedara claro la explicación y lo que se pretendía, pues es la parte que más trabajé.

Como futura profesional, espero seguir empleando en mis clases el juego como estrategia, en el momento en que lo consideré pertinente, pues con esta experiencia me di cuenta que es funcional su uso en cualquier nivel educativo. Además, espero poder seguir ayudando a los alumnos a mejorar en su aprendizaje y siempre

atendiendo sus necesidades y considerando la forma de trabajo que mejor les favorezca.

Lo realizado en esta investigación, puede ayudar a alguien más, pues el juego abre muchas líneas de investigación, en este caso se enfocó en una sola asignatura de un grado en específico, pero para alguien más le puede ayudar a implementarlo en una asignatura distinta e incluso en un nivel educativo que no sea Primaria y buscando lograr cosas distintas a las que en mi caso se trabajaron.

REFERENCIAS

- Árbol ABC.com (s.f.). Trabalenguas difíciles. En Árbol ABC.com. Consultado el 6 de marzo de 2021. Disponible en: <https://arbolabc.com/trabalenguas-para-ninos/dificiles>
- Acuerdo Número 592, por el que se establece la Articulación de la Educación Básica. (19 de agosto de 2011). Diario Oficial de la Federación. México. Disponible en: http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5205518&fecha=19/08/2011
- Bisquerra Alzina, R. (2009). Metodología de la investigación educativa. La muralla. Madrid.
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Revista Nueva Aula Abierta, Núm. 16, Año 5. Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos [const.]. Art.3. 5 de febrero de 1917 (México). Disponible en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1_080520.pdf
- DGESuM. (s.f.). Perfil de egreso de la educación normal. México. Disponible en https://www.dgesum.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepree/plan_de_estudios/perfil_de_egreso
- Juegosfun.net (2017). ¿Qué es un memorama? En Juegosfun.net. Consultado el 6 de marzo de 2021. Disponible en: <http://juegosfun.net/que-es-un-memorama/>
- Ley General de Educación. (30 de septiembre de 2019). Diario Oficial de la Federación. México: Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. Disponible en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE_300919.pdf

- Meneses Montero, Maureen y Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. [fecha de Consulta 20 de febrero de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 193-213. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>
- Minerva Torres, Carmen (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. [fecha de Consulta 17 de septiembre de 2020]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- Montañés J., Parra M., Sánchez T., et al. (s.f.). El juego en el medio escolar. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 235- 260. [fecha de consulta 6 de marzo de 2021]. ISSN 0214-4842, N°. 15, 2000. Disponible en: [Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20\(1\).pdf](Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20(1).pdf)
- Montero B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista de Investigación*, 075- 092. ISSN 2174-0410, Vol. VII, N°. 1. Disponible en: <Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>
- Montoya, V. (2001). El poder de la fantasía y la literatura infantil. *Sincronía*, Año 6, Núm. 21. Recuperado de: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm>
- Mundo primaria (s.f.). Trabalenguas cortos. En *Mundo primaria*. Consultado el 6 de marzo de 2021. Disponible en: <https://www.mundoprimaria.com/trabalenguas/trabalenguas-cortos>
- SEP. (2017). APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL. Plan y programas de estudio para la educación básica. México. D.F.

- SEP. (2017). APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Educación Primaria 2°. México. D.F.
- SEP. (2018). EVALUAR PARA APRENDER. La evaluación formativa y su vínculo con la enseñanza y el aprendizaje. Ciudad de México.
- SEP. (2018). EVALUAR Y PLANEAR. La importancia de la planeación en la evaluación con enfoque formativo. Ciudad de México.
- SEP. (2019). La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas. México. CDMX.
- SEP. (2011). Programas de estudio 2011, Guía para el maestro, Educación Básica Primaria, segundo grado. México, D.F.
- Sistema de Información y Gestión Educativa. Consulta de escuelas. Disponible en: <https://www.siged.sep.gob.mx/SIGED/escuelas.html>
- Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018. (20 de mayo de 2013). Diario Oficial de la Federación. México. Disponible en: http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5299465&fecha=20/05/2013
- Quiroz, Rosa. (19 de noviembre de 2012). Clasificación de los juegos. Obtenido de: <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/clasificacion-delos-juegos/>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. New York, NY. 10017. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valle Arias, Antonio y Barca Lozano, Alfonso y González Cabanach, Ramón y Núñez Pérez, José Carlos (1999). Las estrategias de aprendizaje revision teorica y conceptual. Revista Latinoamericana de Psicología, 31 (3), 425-461. [Fecha de Consulta 22 de Junio de 2020]. ISSN: 0120-0534. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531302>

ANEXOS

ANEXO 1. Diagnóstico, Lengua materna. Español

Evaluación diagnóstica

Lee las preguntas, rellena el círculo de la respuesta correcta o haz lo que se pide.

Lengua Materna. Español

1. ¿En qué frase se usan correctamente las mayúsculas?

(A) Mi amigo Andrés fue ayer al Zoológico. (B) Ana va a la escuela emiliano zapata. (C) Yo vivo en la calle Francisco Villa.

2. ¿Cuál opción completa el texto?

Los _____ son palabras que sirven para nombrar personas, animales, plantas u objetos.

(A) adjetivos (B) sustantivos (C) títulos

3. ¿Qué palabras describen una cueva?

(A) limpia e iluminada (B) oscura y fría (C) grande y bonita

4. Anota de qué otro modo se le puede llamar a un foco Respuesta modelo (R. M.) Bombillo

5. ¿Cómo se puede llamar a un cesto?

(A) Canasta (B) Cubeta

6. Anota una frase con la que saludas.
R. M. Hola, ¿cómo estás?

7. ¿Con quién crees que habla la niña?

 ¿Me permite explicarle? (A) (B) (C)

8. Escribe un ejemplo de un texto en una carta formal. R. M. Hasta pronto. Me dio mucho gusto.

9. ¿Qué tipo de texto narra una historia?

(A) Poema (B) Noticia

10. ¿Dónde se muestra el desarrollo de un personaje?

(A) Iníci (B) Desarrollo

#4

ANEXO 2. Memorama: expresiones para escribir cuentos

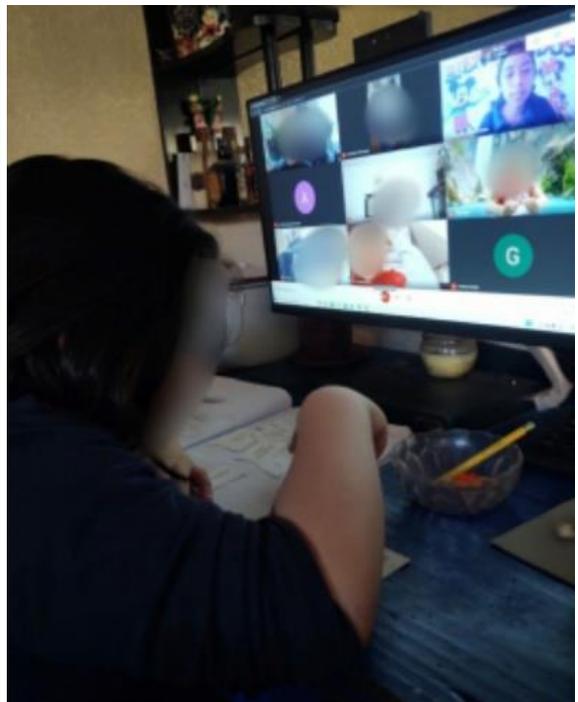
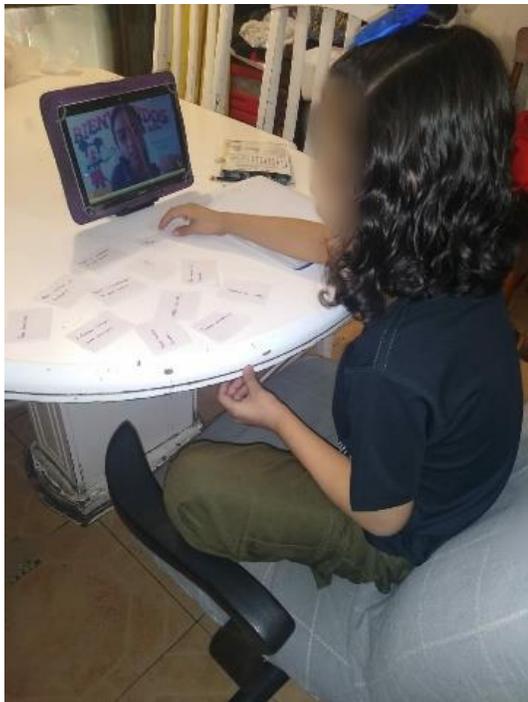
MEMORAMA: EXPRESIONES PARA ESCRIBIR CUENTOS

Para iniciar la historia	Había una vez...	Para ir contando lo que ocurre	Cuando de repente...
Para terminar	Y fueron felices para siempre.	En un lejano lugar...	Para iniciar la historia
Porque...	Para ir contando lo que ocurre	Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.	Para terminar
Para iniciar la historia	Hace mucho tiempo...	Para ir contando lo que ocurre	Pero...
Para terminar	Fin.	Éste era un...	Para iniciar la historia
Cuando despertó...	Para ir contando lo que ocurre	Y así fue como...	Para terminar

MEMORAMA: EXPRESIONES PARA ESCRIBIR CUENTOS. ALUMNOS

Y fueron felices para siempre.	Había una vez...	Para iniciar la historia	Cuando de repente...
Para ir contando lo que ocurre	Para terminar	Pero...	Hace mucho tiempo...
Fin.	Para iniciar la historia	Para ir contando lo que ocurre	Para terminar

ANEXO 3. Clase del 26 de febrero de 2021

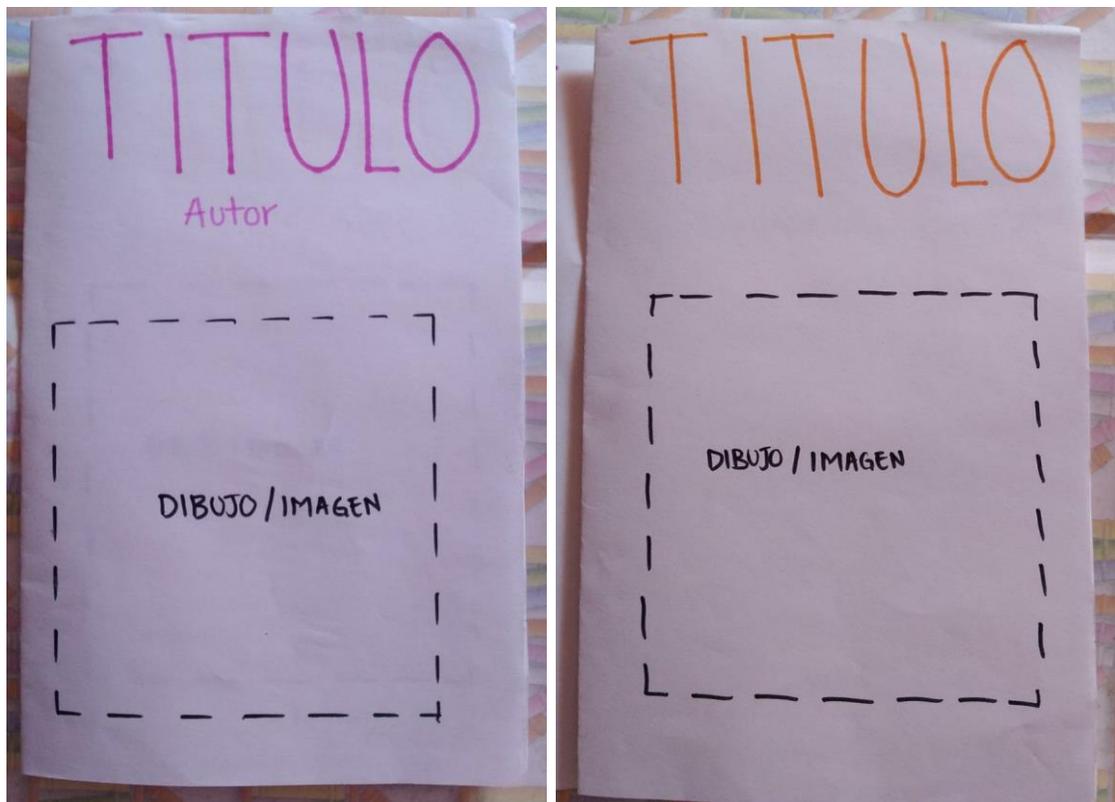


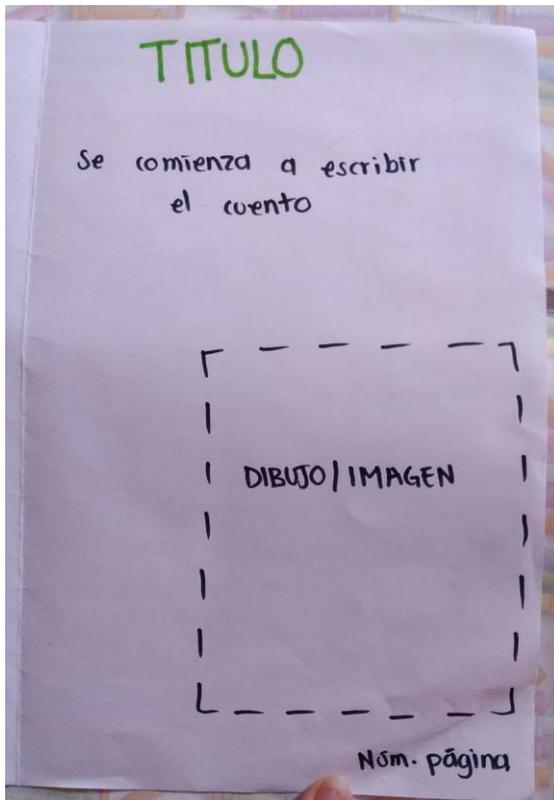
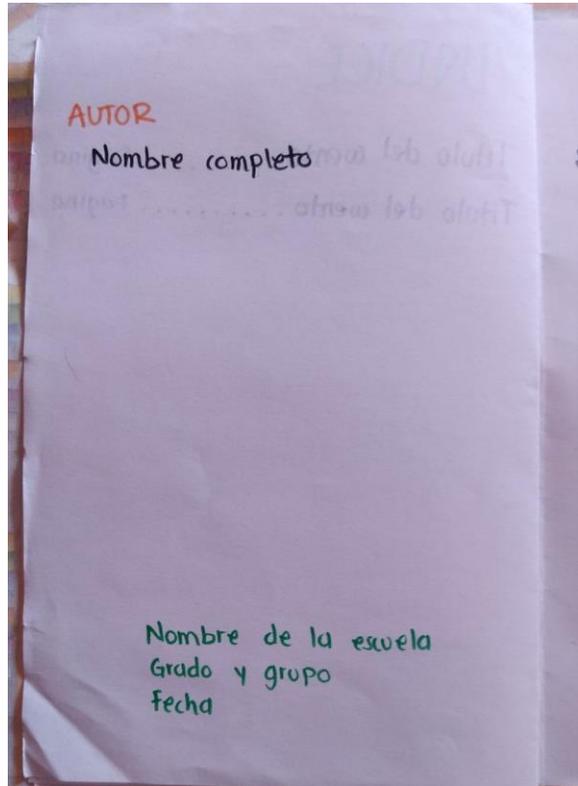
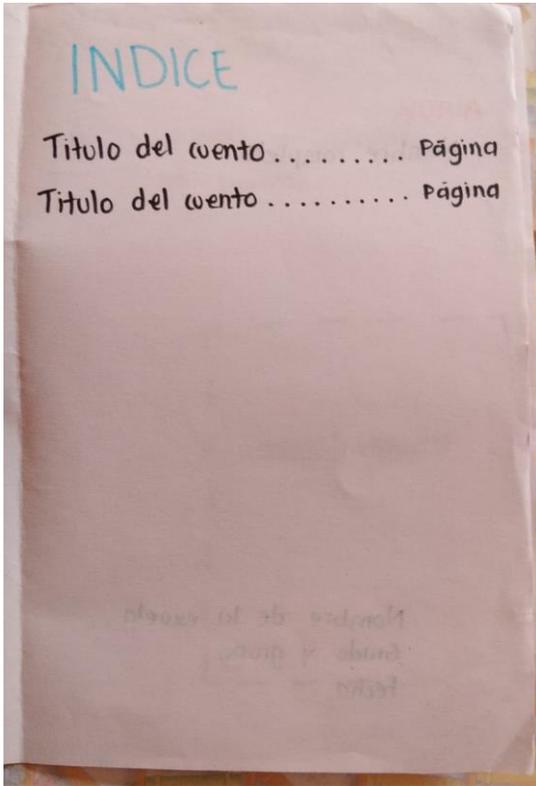
ANEXO 4. Formato tabla: expresiones para escribir cuentos

EXPRESIONES PARA ESCRIBIR CUENTOS

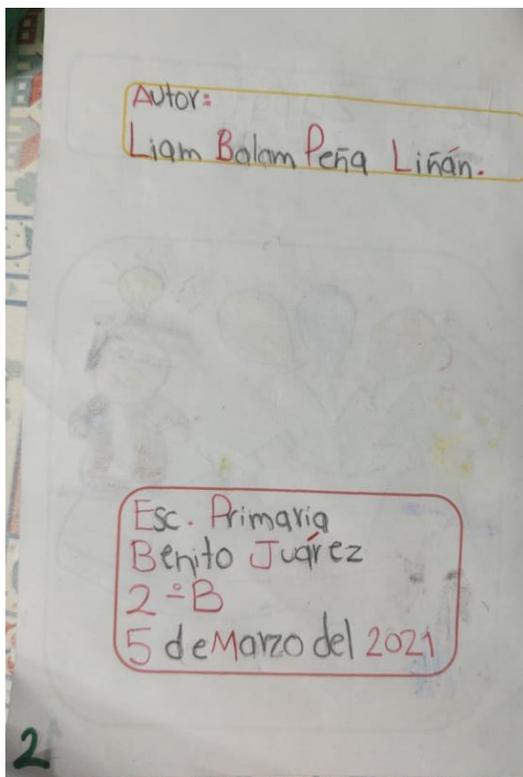
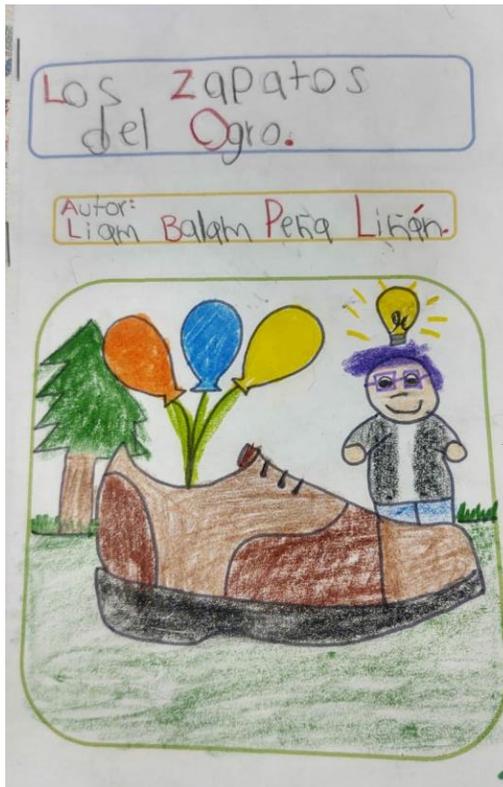
Para iniciar la historia	Para ir contando lo que ocurre	Para terminar
Había una vez...	Cuando de repente...	Y fueron felices para siempre.
En un lejano lugar...	Porque...	Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.
Hace mucho tiempo...	Pero...	Fin.
Éste era un...	Cuando despertó...	Y así fue como...

ANEXO 5. Ejemplo del libro y sus partes





ANEXO 6. Historia: "Los Zapatos del Ogro."



ÍNDICE

Título del cuento	1
Página Legal	2
Índice	3
Cuento	4-9
Fin	9

The table is enclosed in a purple border. Below the table, there are several empty horizontal lines. The number '3' is written in the bottom right corner.

Los Zapatos del Ogro.

Habia una vez en un pueblito muy lejano un ogro llamado Frip el era tan malo y enojón que casi no comia y no salia porque no podia caminar.



por que le dolian mucho sus enormes pies.
Por eso el comia todo lo que podia todo aquello que pasaba cerca de su casa, aunque no quisiera.

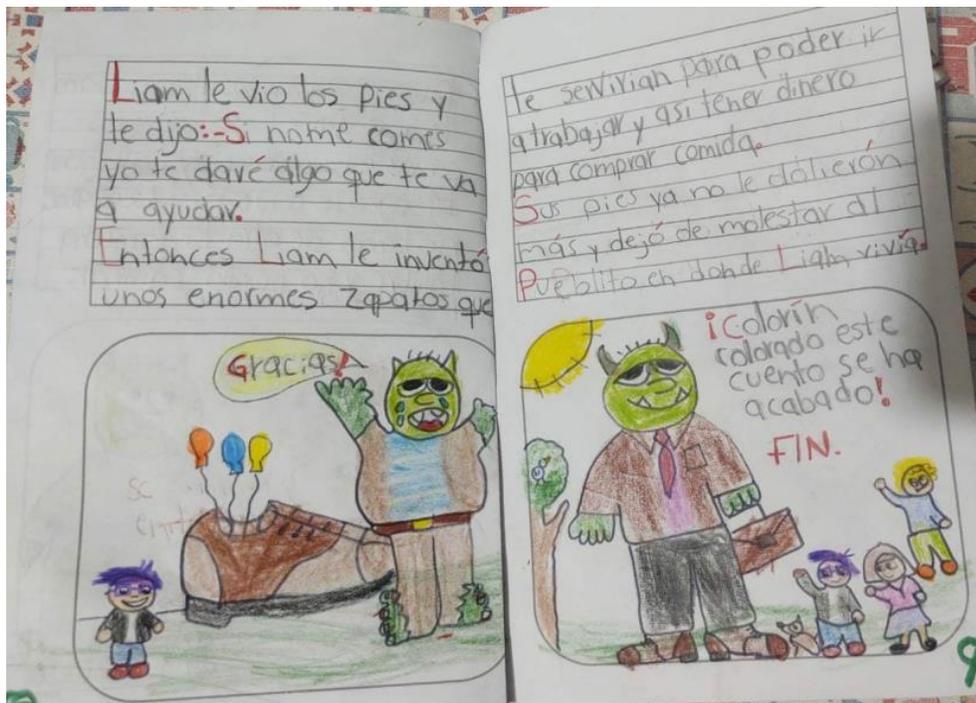


En el pueblo habia un niño que llamaba Liam el era un niño inventor.
Un dia el pasaba a su cachorrita cerca de la casa del ogro el los otros salio

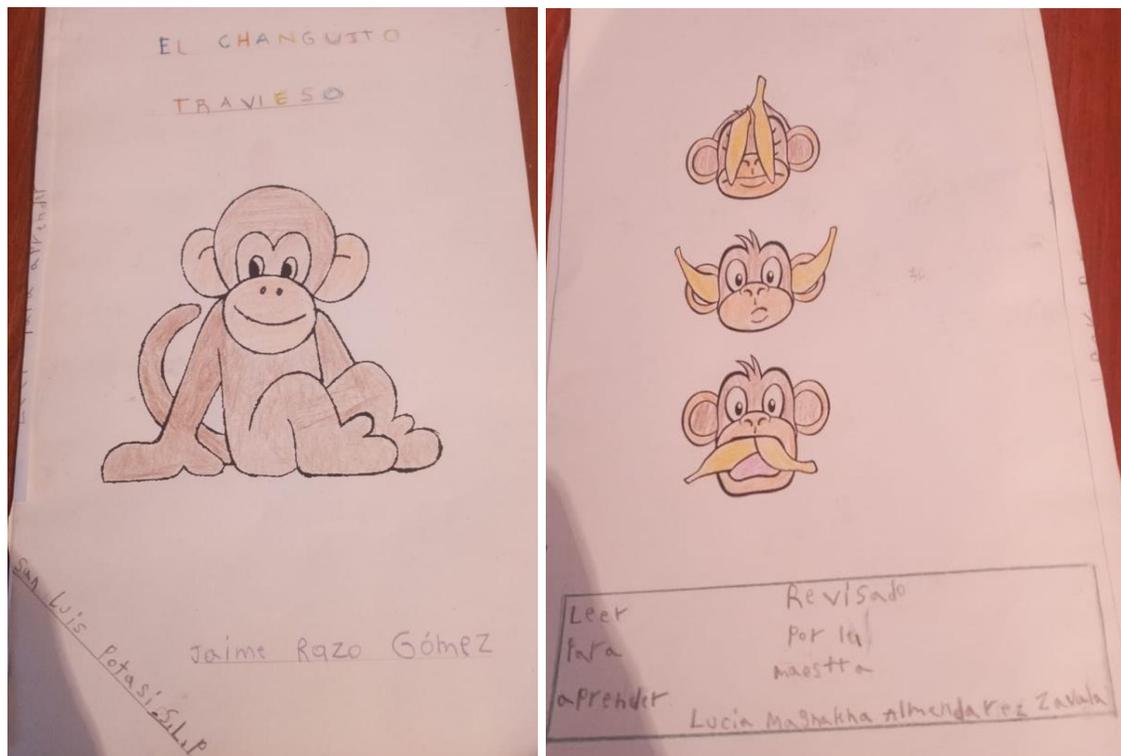


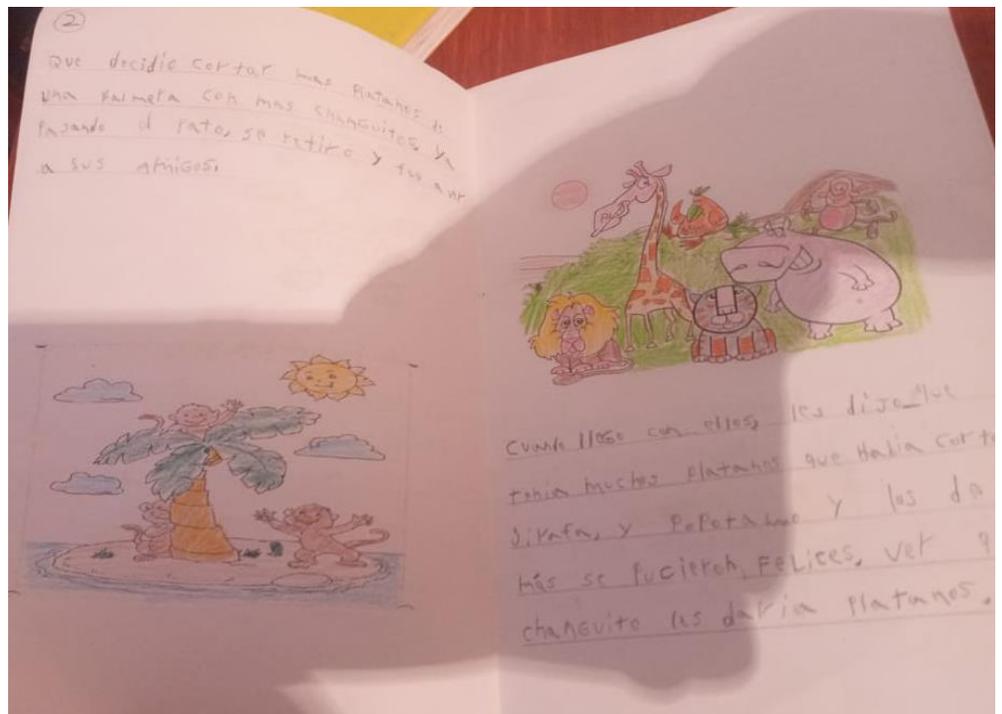
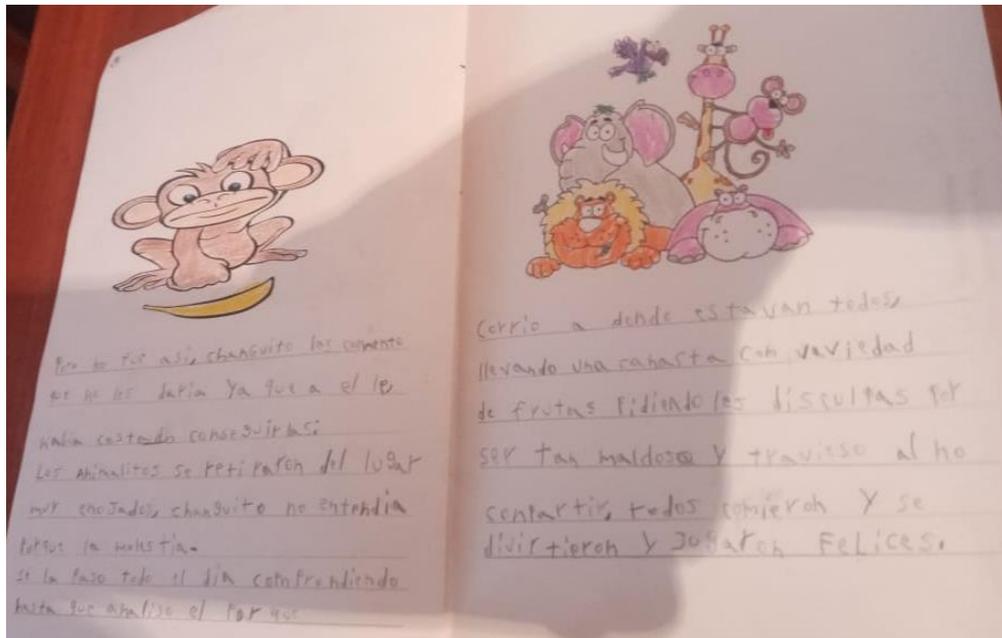
Para comerse los, pero Liam le dijo: ¿que haces? no nos comas tenemos muy mal sabor.
El ogro le contesto: -Disculpame no tengo de otra tengo mucha hambre y no puedo caminar.

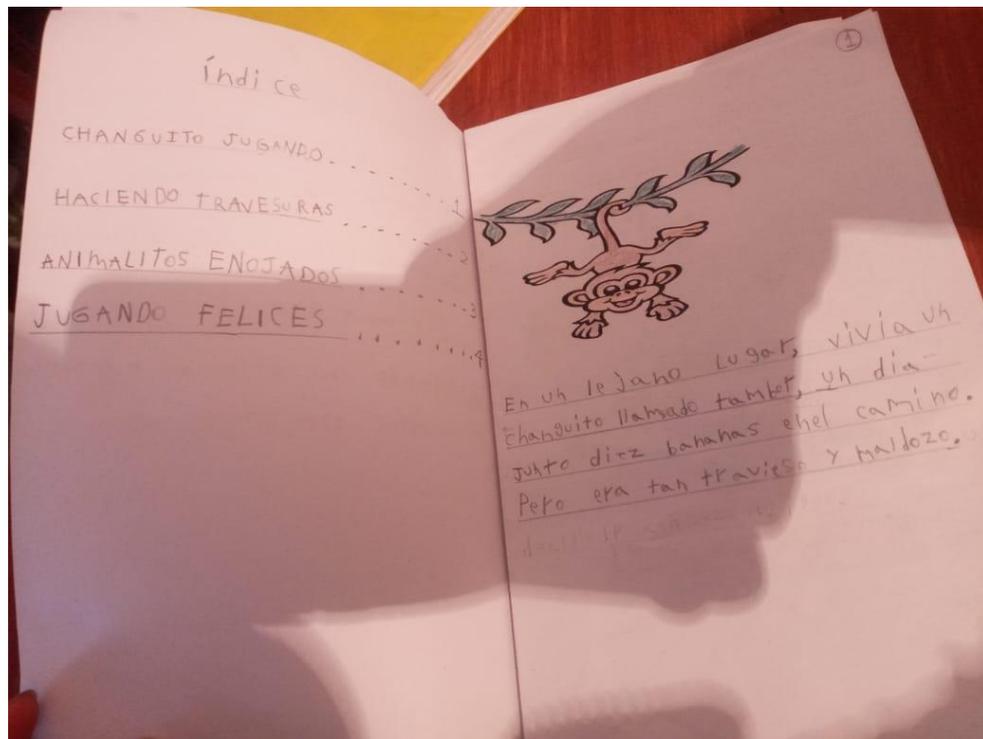




ANEXO 7. Historia: "EL CHANGUITO TRAVIESO"





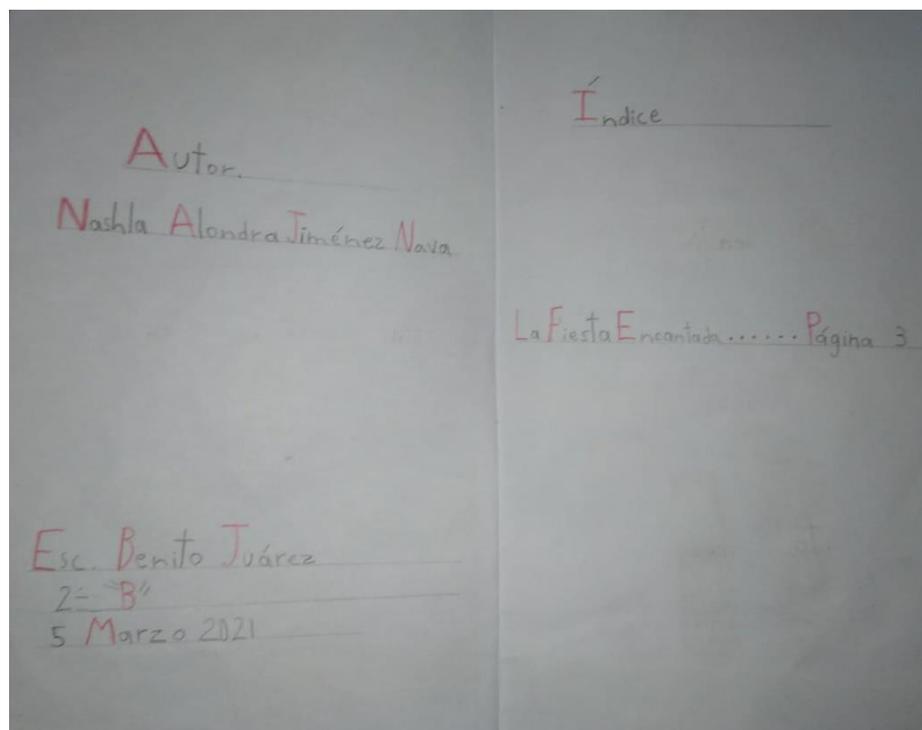
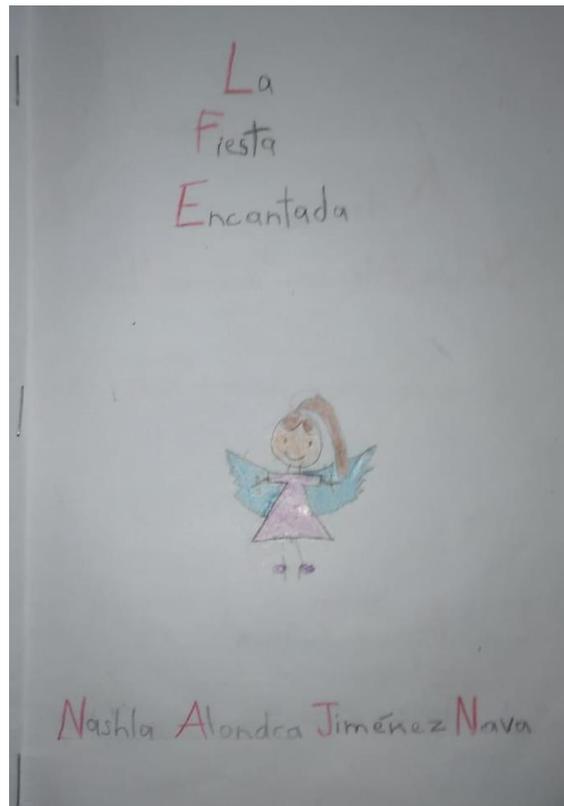


Presentación

Este cuento fue elaborado para compartirlo, con los compañeros, Papas y maestras.

Esperando las opiniones y propuestas de mejorar este hermoso cuento.

ANEXO 8. Historia: "La Fiesta Encantada"



La Fiesta Encantada

En lo profundo del bosque había un castillo mágico con hadas, las cuales tenían una fiesta para celebrar la primavera.

Habrían juegos y bailes reales y le invitaron a todas las hadas.



Cuando todos estaban disfrutando de la fiesta llegó una bestia, todos corrieron al castillo.

La bestia se puso triste por que todos se asustaron y corrieron alejandose de el.



Y la Fiesta siguió.

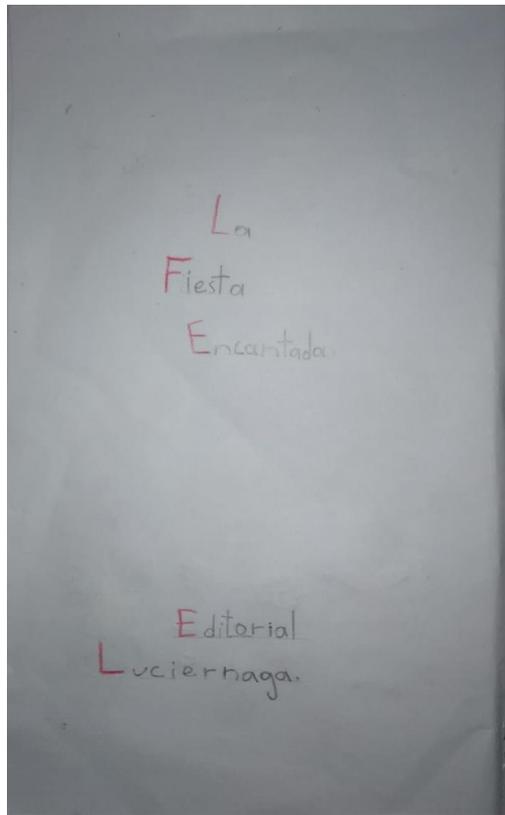


La betia vió a una hada
y corrió hacia ella para
jugar con ella.



Las hadas vierón que la
bestia no era mala y salieron
a jugar con ella.





ANEXO 9. Presentación Power Point: Diversidad lingüística y cultural



Diversidad lingüística

Variedad de lenguas habladas dentro de un determinado espacio (país, estado)

PAIS

Español
Inglés
Francés
Chino
Árabe

ESTADO

Náhuatl
Otomí
Mixteco
Huasteco
Pame



Diversidad cultural

Variedad de culturas de los grupos y sociedades.

Religión
Comida
Música

CULTURA
Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a una comunidad.



Ejemplos del origen de algunas palabras

Francés → jamón/ bombón

Náhuatl → mecate/ papalote

Alemán → vals/ kínder

Quechua → cancha/ puma

Inglés → futbol/ internet

Árabe → algodón/ almohada

ANEXO 10. Memorama: conociendo el origen de las palabras

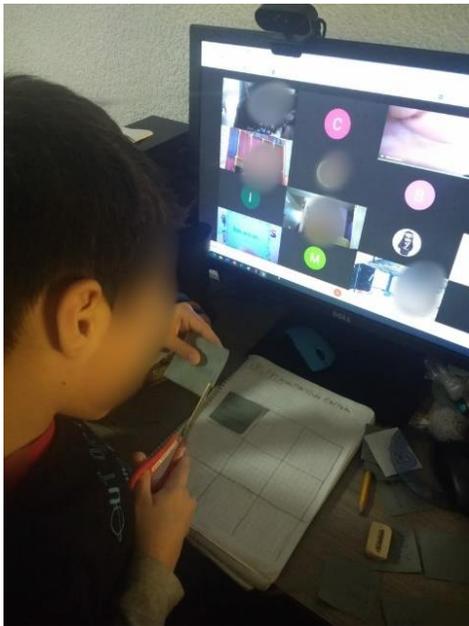
MEMORAMA: “Conociendo el origen de las palabras”

Francés	Jamón/ bombón	Quechua	Cancha/ puma
Náhuatl	Mecate/ papalote	Inglés	Futbol/ internet
Alemán	Vals/ kínder	Árabe	Algodón/ almohada

MEMORAMA: "Conociendo el origen de las palabras". ALUMNOS

Cancha/ puma	Algodón/ almohada	Futbol/ internet
Mecate/ papalote	Vals/ kínder	Jamón/ bombón

ANEXO 11. Clase del 10 de marzo de 2021



ANEXO 12. Tablero de juego: evaluamos jugando

SALIDA

“Evaluamos jugando”

	Menciona una expresión para ir contando lo que ocurre en el cuento 1	Di una palabra de origen quechua 2	Menciona una expresión para comenzar un cuento 3	Di una palabra de origen alemán 4	Menciona una expresión para ir contando lo que ocurre en el cuento 5
	Di un trabalenguas 6				
    	Menciona una expresión para terminar un cuento 11	Di una palabra de origen árabe 10	Menciona una expresión para comenzar un cuento 9	Di una palabra de origen francés 8	Menciona una expresión para terminar un cuento 7
	Di una palabra de origen náhuatl 12				
	Menciona una expresión para comenzar un cuento 13	Di un trabalenguas 14	Menciona una expresión para ir contando lo que ocurre en el cuento 15	Di una palabra de origen inglés 16	Menciona una expresión para terminar un cuento 17

META



ANEXO 13. Clase del 17 de marzo de 2021



ANEXO 14. Cronogramas de actividades enviados a los padres de familia correspondientes a las secuencias



BENÉMERITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PRÁCTICA PROFESIONAL
DOCENTE EN FORMACIÓN: Lucía Magdalena Almendarez Zavala



ESCUELA PRIMARIA "BENITO JUÁREZ"
2º "B"

Semana del 22 al 26 de febrero de 2021

	Lunes 22 de febrero	Martes 23 de febrero	Miércoles 24 de febrero	Jueves 25 de febrero	Viernes 26 de febrero
Lengua materna. Español	Dibujar el contorno de las manos en una hoja. Una vez que se tengan, se deben crear 2 personajes y ponerle nombre a cada uno. Pensar en un título para crear un cuento y anotarlo en la parte superior de la hoja. Observar el video de ejemplo.	Con los personajes que creaste, cuenta la historia que pensaste al momento de realizarlos y envía video de ella. Nota: la historia no debe estar escrita, el alumno cuenta la historia usando la imaginación que tenga en ese momento.	Reunión virtual Explicar qué es el cuento y sus partes. Leer el cuento "La amenaza" del libro de lecturas y responder las preguntas de la página 123 del libro de texto. Tarea: Realizar actividad de la página 121 del libro de texto.		Reunión virtual Jugar con un memorama de expresiones para escribir cuentos (ANEXO 1) y al finalizar organizar en una tabla (ANEXO 2) las expresiones que se usen al inicio, para describir la historia y al final del cuento. Realizar actividad página 124 del libro de texto. Tarea: Realizar actividad de la página 125 del libro de texto. Se puede utilizar una hoja o la libreta si hace falta espacio para escribir su cuento. <i>NOTA: el cuento debe surgir de la imaginación del niño.</i>



BENÉMERITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PRÁCTICA PROFESIONAL
DOCENTE EN FORMACIÓN: Lucía Magdalena Almendarez Zavala



ESCUELA PRIMARIA "BENITO JUÁREZ"
2º "B"

Semana del 1 al 5 de marzo de 2021

	Lunes 1 de marzo	Martes 2 de marzo	Miércoles 3 de marzo	Jueves 4 de marzo	Viernes 5 de marzo
Lengua materna. Español	Realizar correcciones del cuento. Páginas 128 y 129 del libro de texto		Reunión virtual Con ayuda de un cuento, explicar cómo se organizan los libros de cuentos y describir brevemente sus partes para completar la tabla de la página 132 del libro de texto. Explicar cómo van a elaborar su cuento (hojas dobladas que den efecto de libro, dibujos, portada, autor, etc.) Tarea: Página 130 del libro de texto. Enviar audio o video diciendo el trabalenguas.		Cuento terminado con las características mencionadas en clase: portada, autor, dibujos, hojas dobladas, cuento con las correcciones hechas.



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PRACTICA PROFESIONAL
DOCENTE EN FORMACIÓN: Lucía Magdalena Almendarez Zavala



ESCUELA PRIMARIA "BENITO JUÁREZ"
2º "B"

Semana del 8 al 12 de marzo de 2021

	Lunes 8 de marzo	Martes 9 de marzo	Miércoles 10 de marzo	Jueves 11 de marzo	Viernes 12 de marzo
Lengua materna. Español <i>Práctica social del lenguaje: Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.</i>	Realizar la actividad 1 de las páginas 143-145 NOTAS: <i>* La lectura la puede realizar otra persona y el niño solo escuchar. * De la página 144, las preguntas de "platiquen" no es necesario escribir la respuesta en el libro, solamente se comentan con la persona que ayude al niño.</i>		Reunión virtual Explicar mediante una presentación Power Point lo que es la diversidad lingüística y cultural y presentar algunos ejemplos del origen de algunas palabras. Realizar actividades de las páginas 146 y 147 del libro de texto. Jugar con un memorama "Conociendo el origen de las palabras" (ANEXO 1) y al término relacionar las palabras con su origen en el libro de texto. Tarea: Realizar actividad 3 de la página 147 y 148 del libro de texto. NOTA: de la página 148 solamente las 2 preguntas.		Tarea para el fin de semana: Realizar una entrevista a alguna persona a quién podrías preguntarle sobre su lengua y costumbres. Utiliza el guion del ANEXO 2, y si consideras que debes agregar otras preguntas puedes hacerlo. Al término de la entrevista contesta las siguientes preguntas en tu libreta: ¿Qué cosas interesantes aprendiste de la entrevista? ¿Aprendiste nuevas palabras? ¿Cuáles?



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PRACTICA PROFESIONAL
DOCENTE EN FORMACIÓN: Lucía Magdalena Almendarez Zavala



ESCUELA PRIMARIA "BENITO JUÁREZ"
2º "B"

Semana del 15 al 19 de marzo de 2021

	Lunes 15 de marzo	Martes 16 de marzo	Miércoles 17 de marzo	Jueves 18 de marzo	Viernes 19 de marzo
Lengua materna. Español <i>Prácticas sociales del lenguaje: Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.</i>	Suspensión		Reunión virtual Juego "Evaluamos jugando" (ANEXO 1) de manera personal con cada alumno. Para ello se darán horarios a cada uno con un máximo de tiempo de 5 minutos. Tarea: Realizar lectura de la página 149 y realizar actividades de las páginas 150 y 151 del libro de texto. NOTA: de la página 150 la tabla no se realiza.		Vuelve a leer las respuestas de la entrevista que realizaste y escribe un texto en el que platiques cómo fue la entrevista y lo que aprendiste. Puedes utilizar el ejemplo de la página 154 del libro de texto.