



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

TITULO: "La Mejora de la Ortografía en el Proceso de Escritura Mediante la Estrategia de Aprendizaje Basada en Juegos en un Grupo de 4^º"

AUTOR: Schechinah Shaddai Silva Hurtado

FECHA: 07/26/2023

PALABRAS CLAVE: Juego, Estrategia, Ortografía, Alumnos, Actividades

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

2019



2023

**“LA MEJORA DE LA ORTOGRAFÍA EN EL PROCESO DE ESCRITURA
MEDIANTE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE BASADA EN JUEGOS EN UN
GRUPO DE 4º”**

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

PRESENTA:

SCHECHINAH SHADDAI SILVA HURTADO

ASESORA:

AIDEE MONSSERRAT WALDO LÁRRAGA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2023.



San Luis Potosí, S.L.P.; a 26 de Junio del 2023

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. SILVA HURTADO SCHECHINAH SHADDAI
De la Generación: 2019 - 2023

conduyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales.

Titulado:

LA MEJORA DE LA ORTOGRAFÍA EN EL PROCESO DE ESCRITURA MEDIANTE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE BASADA EN JUEGOS EN UN GRUPO DE 4°

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 COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES
MEDINA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

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

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRA. LETICIA CAMACHO ZAVALA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. AIDEE MONSERRAT WALDO LARRAGA



**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 Schechinah Shaddai Silva Hurtado
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**“ LA MEJORA DE LA ORTOGRAFÍA EN EL PROCESO DE ESCRITURA
MEDIANTE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE BASADA EN JUEGOS EN UN
GRUPO DE 4° ”**

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

en la generación 2019-2023 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 2023.

ATENTAMENTE.

Schechinah Shaddai Silva Hurtado

Nombre y Firma
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

Nicolás Zapata No. 200
Zona Centro, C.P. 78000
Tel y Fax: 01444 812-11-55
e-mail: cicyt@beceneslp.edu.mx
www.beceneslp.edu.mx

Agradecimientos.

A Dios, por permitirme culminar de manera exitosa mis estudios profesionales y darme la oportunidad de llegar hasta este punto bendiciendo mi camino y acomodando las cosas de manera que me beneficia.

A mis papás José Mario Silva Dávila y Marina Hurtado García por brindarme el apoyo económico, emocional y moral para lograr mis objetivos. Gracias papás por confiar en mí, por darme las herramientas necesarias para terminar mis estudios, gracias por motivarme día con día, por mostrarme la luz en mi camino cuando todo parecía oscurecerse. Estoy tan agradecida con Dios por tenerlos a mi lado y ser mi inspiración de fortaleza para salir adelante y no dejar de ser constante. Gracias porque a pesar de las adversidades me brindaron los recursos económicos para cumplir con materiales y herramientas necesarias, gracias por levantarse cada mañana para luchar por mi futuro.

A mi hermana Miriam Lisset quien además de apoyarme con recursos económicos, me brindo su confianza, su apoyo, su amor, su compañía, quien no solo estuvo conmigo disfrutando de los buenos momentos, sino que también estuvo para alentarme y escucharme cuando era necesario. Gracias hermana por mostrarme el camino y por ser parte de mis inspiraciones profesionales. Además, estoy plenamente agradecida por darme la oportunidad de ser tía de la pequeña Sofía Renata, quien ha sido parte de mi proceso y quien ha representado la motivación necesaria en el proceso.

A mi hermana menor Edna Montserrat quien ha sido una parte fundamental en mi vida, quien ha llenado de alegrías mi trayectoria académica. Gracias por confiar en la persona que soy, por brindarme seguridad, por acompañarme en cada altibajo en mi formación docente, gracias por no dejarme cuando más te necesité, eres un ejemplo de perseverancia y constancia para mí.

A mis compañeros de vida, a mi segunda familia Valeria y Antonio Ríos quienes han estado conmigo en todo momento, por brindarme la calidez de su amistad y apoyarme en los momentos más difíciles en mi carrera. Gracias por las alegrías, por

los buenos momentos, por su compañía que ha alimentado mi corazón día con día. Son parte fundamental de mi crecimiento y sin su apoyo, no hubiera logrado con éxito el término de mis estudios.

A mis amigas de la Escuela Normal, Monse, Ruth y Yathzir, quienes se volvieron parte fundamental en mi trayecto como docente en formación, pues me brindaron su apoyo, confianza y amistad en todo momento. Gracias por formar parte de una de las etapas más importantes en mi vida.

A los maestros que fueron parte de mi formación docente, quienes dejaron marcada una huella en mí por el amor que tenían a su profesión, en especial a mi maestro y amigo José Manuel López Piña, quien me ha apoyado y alentado para seguir con mi preparación profesional y por ser el ejemplo de maestro que quiero llegar a ser. A mi maestra y asesora de informe de prácticas profesionales Aidee Monserrat Waldo Lárraga por guiarme y orientarme en la elaboración de mi investigación de documento recepcional, por su paciencia y esfuerzo, por su dedicación, gracias maestra pues sin su ayuda no hubiera sido posible terminar dicho proyecto.

¡Gracias a todos ustedes por permitirme dar un paso más!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO/ FOCALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	13
Contextualización del problema.....	13
Focalización del problema.....	14
Pregunta de investigación.....	15
Pregunta general.....	15
Preguntas guía.....	15
Objetivos.....	16
General.....	16
Específicos.....	16
Justificación.....	16
Competencias del perfil de egreso.....	18
Competencias genéricas.....	18
Competencias profesionales.....	18
CAPÍTULO II. PLAN DE ACCIÓN.....	19
Intención.....	19
Contexto externo de la escuela de práctica.....	19
Contexto interno de la escuela de práctica.....	22
Características de los alumnos.....	23

Físicas.....	24
Psicológicas.....	24
Cognitivas.....	25
Sección I. Diagnóstico.....	25
Importancia del diagnóstico.....	25
Plan diagnóstico.....	25
Conclusión general diagnóstica.....	34
Sección II. Revisión teórica.....	38
La ortografía en el proceso de escritura.....	38
Ortografía literal.....	39
Ortografía acentual o acentuación gráfica.....	39
Ortografía puntual.....	41
Definición de los signos de puntuación.....	42
Utilización del punto.....	43
Utilización del punto y coma.....	45
Importancia de la ortografía.....	45
Importancia de las estrategias de aprendizaje.....	46
Aprendizaje significativo.....	47
El juego como estrategia de aprendizaje.....	48
Propósitos del plan de acción.....	51

Sección III. Metodología.....	51
Diseño y organización del plan de acción.....	54
CAPÍTULO III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN.....	56
Análisis de la aplicación del plan de acción.....	57
Sesión 1: Los dardos de los signos.....	57
Sesión 2: El tendedero de palabras.....	69
Sesión 3: Parchís de la ortografía.....	83
Sesión 4: El bebe leches del vocabulario.....	99
Sesión 5: Evaluación final.....	116
CONCLUSIONES.....	121
REFERENCIAS.....	125
ANEXOS.....	131

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Mapa que muestra la ubicación de la Escuela Primaria Francisco I. Madero	20
Ilustración 2 Evidencia de la realización del basta ortográfico como primera estrategia de aprendizaje en la prueba diagnóstica.	30
Ilustración 3 Evidencia de la realización de un rompecabezas como la segunda estrategia en la prueba diagnóstica.	31
Ilustración 4. Evidencia de la realización del serpientes y escaleras como la tercera estrategia aplicada en la prueba diagnóstica.	32
Ilustración 5. Evidencia de la realización del texto libre como la cuarta estrategia aplicada en la prueba diagnóstica.	33
Ilustración 6 En la imagen se observa al alumno participando en los dardos de los signos.	62
Ilustración 7. En la imagen se muestra la ubicación de los signos en el texto escrito por parte de los alumnos.	62
Ilustración 8. En la imagen se muestra a los alumnos tendiendo las prendas con los desafíos ortográficos resueltos.	76
Ilustración 9. En la imagen se muestra a los alumnos resolviendo los desafíos ortográficos.	76
Ilustración 10. En la imagen se muestra a los alumnos llevando a cabo el juego “parchís ortográfico”.	90
Ilustración 11. En la imagen se muestra a los alumnos realizando los desafíos del juego “parchís ortográfico”.	90
Ilustración 12. En la imagen se muestra el texto escrito por uno de los alumnos finalistas en la prueba.	105
Ilustración 13. En la imagen se muestra el texto escrito por el segundo alumno finalista en la prueba.	106
Ilustración 14. En la imagen se muestra a los alumnos participando en el juego “El bebe leches del vocabulario”.	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de las sesiones didácticas propuestas en el plan de acción .54
Tabla 2. Rúbrica de evaluación de la prueba diagnóstica aplicada.138
Tabla 3 Planeación del juego de la actividad 1 “Dardos de los signos”.139
Tabla 4 Escala estimativa de la evaluación del juego “Dardos de los signos”.....141
Tabla 5 Planeación de la actividad 2 “Tendedero de palabras”142
Tabla 6 Lista de cotejo de la evaluación del juego “El tendedero de palabras”...144
Tabla 7 Planeación de la actividad 3 “Parchís de la ortografía”145
Tabla 8 Escala estimativa de la evaluación del juego “Parchís de la ortografía”..147
Tabla 9 Planeación de la actividad 4 “El bebe leches de la ortografía”148
Tabla 10 Escala estimativa de la evaluación del juego “El bebe leches ortográfico”.150
Tabla 11 Rúbrica de evaluación de la prueba final aplicada.....154

INTRODUCCIÓN

El presente informe de prácticas profesionales tiene como objetivo desarrollar el pensamiento reflexivo sobre la importancia de practicar una adecuada ortografía en la producción de textos escritos. La correcta ortografía es fundamental para una comunicación asertiva al expresar peticiones, ideas o sentimientos y con ello se permite que el receptor adquiera el mensaje de manera correcta.

La investigación fue realizada en un cuarto grado grupo B de la Escuela Primaria Francisco I. Madero ubicada en Av. Manuel J. Clouthier 135, col. Garita de Jalisco. El grupo contaba con un total de 26 alumnos, de los cuales únicamente 10 eran del sexo femenino y el resto del sexo masculino. Las edades de los alumnos oscilaban entre los 9 y 10 años de edad y mostraban cierto interés por actividades lúdicas y que implicaran algún movimiento físico.

La importancia de la ortografía radica principalmente en que los alumnos sean capaces de comunicar un mensaje escrito de manera adecuada con la intención de que no sea distorsionado al momento de llegar al receptor. Una adecuada ortografía refleja el modo en que se ordenan las ideas y sobre todo la capacidad que se tiene para comunicarlas.

Como parte de mi interés personal se pretende mejorar la ortografía en el proceso de escritura mediante la utilización de una estrategia de aprendizaje basada en juegos. El enfoque es que el docente reflexione sobre su práctica profesional y analice si la implementación de juegos como estrategia de trabajo es favorable.

En el primer capítulo, se describe la problemática, se establecen los objetivos y se plantean cuestionamientos que dan pie al objeto de estudio. Se analizan las competencias profesionales que se pretenden favorecer a través de la intervención. Además, se justifica la importancia de abordar esta problemática y se exponen los motivos personales que llevaron a realizar la investigación.

El segundo capítulo se divide en cuatro apartados importantes. En el primero, se expone la intención de la problemática y se brinda un panorama general del contexto escolar y áulico, incluyendo características psicológicas, físicas y cognitivas del objeto de estudio. En la segunda fase de este apartado, se presenta el diagnóstico aplicado a los alumnos de 4° grado, del cual se obtuvo la información necesaria para desarrollar el plan de acción. En la tercera fase, se aborda el marco teórico, mencionando los aportes de autores y expertos que respaldan este trabajo. La cuarta y última fase de este apartado describe el marco metodológico, detallando la ruta a seguir para el desarrollo y reflexión de las actividades propuestas.

El tercer capítulo se centra en el análisis y reflexión de las actividades implementadas, utilizando las cuatro fases del ciclo de Smyth. Se describen las secuencias de actividades, se explora la inspiración detrás de ellas, se confrontan los aportes teóricos con la intervención docente y se lleva a cabo la reconstrucción mediante la pregunta: ¿Qué podría hacer diferente? Se resaltan las áreas de oportunidad, fortalezas y competencias favorecidas con el objetivo de transformar la práctica.

En el cuarto y último capítulo, se presenta la conclusión del informe, detallando el alcance de los objetivos planteados, los resultados de las reflexiones realizadas y las competencias que se vieron favorecidas en la práctica. También se mencionan las áreas de oportunidad a trabajar para consolidar aquellas que aún no han sido completamente adquiridas.

Finalmente, se incluyen las fuentes y autores consultados, así como anexos que contienen instrumentos de evaluación, evidencia de las actividades realizadas, cuestionarios, entrevistas y planificaciones de las actividades abordadas.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO/ FOCALIZACIÓN DEL PROBLEMA

Contextualización del problema:

En la actualidad, que el alumno se sienta atraído o motivado por su aprendizaje contribuye al desarrollo de capacidades y habilidades personales y colectivas, a la superación de limitaciones y a la atención primordial de sus intereses. Durante la pandemia, la motivación de los estudiantes y profesores se vio afectada de muchas maneras. El aislamiento de las aulas, provocó un enorme rezago en el proceso de enseñanza- aprendizaje y en la interacción entre alumnos y docentes, generando cierta desmotivación por la adquisición de habilidades y conocimientos fundamentales para su vida diaria.

Uno de los motivantes más efectivos en el crecimiento y aprendizaje de los alumnos, es el juego, pues gracias a la experimentación e invención, el alumno logra sacar sus propias conclusiones respecto al mundo que los rodea. Periche (2019) en su investigación sobre la importancia del juego en la educación inicial, describe el juego como una actividad placentera para el logro de los conocimientos del alumnado y cómo es que, a través de este se da un mejor desarrollo integral del niño creciendo y aprendiendo de una manera más efectiva.

Gracias a los beneficios que produce el juego mediante actividades lúdicas, se desarrollan habilidades de comunicación oral y escrita que favorecen el enriquecimiento del vocabulario y ampliación de lenguaje, mediante el uso adecuado de reglas ortográficas generando en ellos la creatividad e imaginación en la producción y redacción de diversos textos académicos y de su interés.

Implementar el juego en el proceso de escritura provoca en el alumnado el interés y la motivación por la creación y redacción de textos e incentiva el uso adecuado de reglas ortográficas.

La ortografía amplía la organización y expresión de ideas e información de manera clara y precisa. Una adecuada ortografía permite al receptor adquirir

adecuadamente las percepciones que deseamos transmitir. Valdés, I. (2005) en su Informe *“La enseñanza de la ortografía en los niños con dificultades en el aprendizaje”* cita a Sueco M. (2004) quien nos dice que:

“La ortografía no solo incluye la escritura correcta de las palabras sino el empleo correcto de una serie de signos que reflejan aspectos de la significación de las palabras (por ejemplo, las mayúsculas); la intensidad (acentos); la entonación (puntuación); o responden a necesidades materiales de la expresión escrita (guion, abreviaturas).” (P.245)

El juego favorece la adquisición de habilidades ortográficas que enriquecen el desarrollo del vocabulario indispensable para la vida adulta.

Focalización del problema

Con referencia a lo anterior y con base en las jornadas de observación y práctica docente, se identifica que los alumnos del 4° “B” de la Escuela Primaria Francisco I. Madero presentan dificultades en la producción y redacción de textos escritos debido a la carencia del uso adecuado de reglas ortográficas.

Dicha situación se pudo identificar debido a las diversas dificultades que los alumnos afrontan en la realización de actividades de escritura. Al momento de realizar un cuento, historia o leyenda, los alumnos no mostraban coherencia en su redacción por el desconocimiento del uso adecuado de la coma, punto y aparte y punto final para indicar una pausa breve, la separación de dos ideas distintas o el término de un escrito desarrollado. También, debido a las estrategias tradicionalistas implementadas a lo largo de su educación primaria, los alumnos mostraban un enorme desinterés por la lectura afectando el desarrollo de habilidades comunicativas escritas.

Además de ello, la mayoría de los alumnos confunden las letras que tienen un sonido parecido (la J con la G, la V con la B, la S con la C y la Z) en dictados realizados durante la marcha de la práctica, provocando el cambio del significado de algunas frases o palabras, o creando palabras inexistentes.

En la elaboración de preguntas o diálogos, se les dificulta el uso de signos de exclamación o interrogación por no identificar dónde era necesario colocarlos. Además, se analizó que por las dificultades de lenguaje que muchos de ellos presentan, los alumnos desconocían las vocales acentuadas en las palabras implementadas en la escritura y redacción de un texto.

En este mismo sentido, se observó también mediante el trabajo realizado con los alumnos, que muestran un enorme desinterés por la creación y producción de textos escritos a causa de que consideran al proceso de escritura como un trabajo aburrido y sistemático. Provocando de esta manera que el alumno no perciba esta actividad como la oportunidad de hacer uso de su creatividad e imaginación de una manera interesante y divertida.

Pregunta de investigación:

Pregunta general

¿De qué manera se puede mejorar la ortografía en el proceso de escritura mediante la aplicación de la estrategia basada en juegos en un grupo de 4° "B" de la Escuela Primaria Francisco I. Madero?

Preguntas guía

- ¿Cuáles son las dificultades que los alumnos presentan al hacer uso de las reglas ortográficas en la redacción, producción de textos y palabras escritas y cómo se manifiestan?
- ¿Qué elementos de la estrategia basada en juegos se pueden adecuar a las necesidades identificadas en el diagnóstico para favorecer el uso de las reglas ortográficas en la redacción y producción de textos escritos?
- ¿De qué manera se valora la mejora e implementación de reglas ortográficas en el proceso de escritura?

Objetivos

General

Aplicar la estrategia de aprendizaje basado en juegos para mejorar la ortografía en el proceso de escritura.

Específicos

1. Diagnosticar las áreas de oportunidad, gustos e intereses de los educandos con el objetivo de rescatar información necesaria para la elaboración de un plan de acción.
2. Diseñar actividades lúdicas enfocadas en la aplicación de la estrategia basada en juegos, que favorezcan el manejo de reglas ortográficas en la redacción y producción de textos y palabras escritas.
3. Aplicar actividades lúdicas enfocadas en la práctica de la estrategia basada en juegos que generen interés y motivación por el proceso de la escritura favoreciendo el uso de reglas ortográficas en la redacción y producción de textos y palabras escritas.
4. Evaluar la mejora e implementación de reglas ortográficas en el proceso de escritura.

Justificación

La presente investigación, pretende brindar a los alumnos de un cuarto grado la mejora de la ortografía en el proceso de escritura mediante la aplicación de la estrategia basada en juegos, con la finalidad de que los alumnos mejoren su redacción manteniendo la atención con actividades que incluyan el juego.

Durante las diversas jornadas de observación y práctica profesional dentro del grupo, llamó la atención la dificultad que presentaban al hacer uso de reglas ortográficas para la redacción de un texto de manera coherente. Considerando también algunas opiniones del maestro titular del grupo que define que una de las

problemáticas más evidentes en la redacción de un texto es la falta del uso adecuado de reglas ortográficas.

Considerando las características de trabajo y las dificultades mostradas durante las constantes jornadas de práctica profesional se consideró aplicar el tema: ¿De qué manera se mejora la ortografía en el proceso de escritura mediante la aplicación de la estrategia basada en juegos en un grupo de 4° “B” de la Escuela Primaria Francisco I. Madero?

Se pretende la aplicación de la estrategia basada en juegos debido al interés y motivación que muestran los alumnos al trabajar con actividades relacionadas con el juego y estrategias lúdicas. Se busca que el alumno mejore la ortografía en el proceso de escritura mediante actividades que le resulten atractivas y generen interés aplicando estrategias lúdicas que brinden un aprendizaje significativo a lo largo del transcurso de su vida.

Las actividades lúdicas pueden colocar al estudiante en diversas situaciones, donde investiga y experimenta, haciéndole conocer sus habilidades y limitaciones, que ejerce el diálogo, se solicita liderazgo para ejercer valores éticos y muchos otros desafíos que permitirán experiencias capaces de construir conocimientos y actitudes. (Pereira, 2022). Por lo que, mediante las actividades lúdicas y la estrategia del aprendizaje basado en juegos, se pretende que los alumnos visualicen el proceso de la escritura y el uso de reglas ortográficas que favorezcan su redacción y producción de textos, como una tarea divertida, atractiva y sobre todo fructífera para el desarrollo de habilidades comunicativas que servirán desde su infancia hasta la formación de vida adulta.

Como interés personal, se busca que con las actividades y estrategias propuestas se favorezca la mejora de la ortografía en el proceso de escritura mediante el juego y lograr en los alumnos la adquisición de habilidades comunicativas de manera oral y escrita, haciendo un uso adecuado de las reglas ortográficas. Además, se pretende, mediante la práctica, el desarrollo de

competencias genéricas y profesionales que enriquezcan mi formación docente y brinden herramientas para la iniciación profesional.

Competencias del perfil de egreso

Competencias genéricas.

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales.

- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.
- Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa para mejorar los aprendizajes de sus alumnos.
- Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.

CAPÍTULO II. PLAN DE ACCIÓN

Intención

Mediante el juego, el alumno realizará redacciones de diversos textos haciendo uso adecuado de reglas ortográficas con la intención de que logre producir al receptor un texto con mensaje coherente. Gross (1989) concibe el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 236). El juego desarrolla en el docente la posibilidad de generar un vínculo entre el nuevo material aprendido y los conocimientos previos del alumno.

Contexto externo de la escuela de práctica

Conocer los diversos contextos en los que se desenvuelven los alumnos, ayuda a ampliar la información con la que trabajamos dentro del ámbito educativo, con la intención de generar un proceso de enseñanza lúdica ante los miembros estudiantiles de la institución. En base a lo ya mencionado, es de suma relevancia aportaciones del psicólogo Vygotsky (1896 - 1934) quien nos afirma que *“el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa.”* Es por ello, que resulta pertinente la descripción general de cada uno de los principales ámbitos en los que se desenvuelve el alumno.

La escuela primaria “Francisco I. Madero” turno matutino con Clave de Centro de Trabajo 24DPR0416D1 perteneciente a la zona escolar 074 y al sector I, se encuentra ubicada en Av. Manuel J. Clouthier 135, Garita de Jalisco, 78290 San Luis, S.L.P. con C. P. 78290.

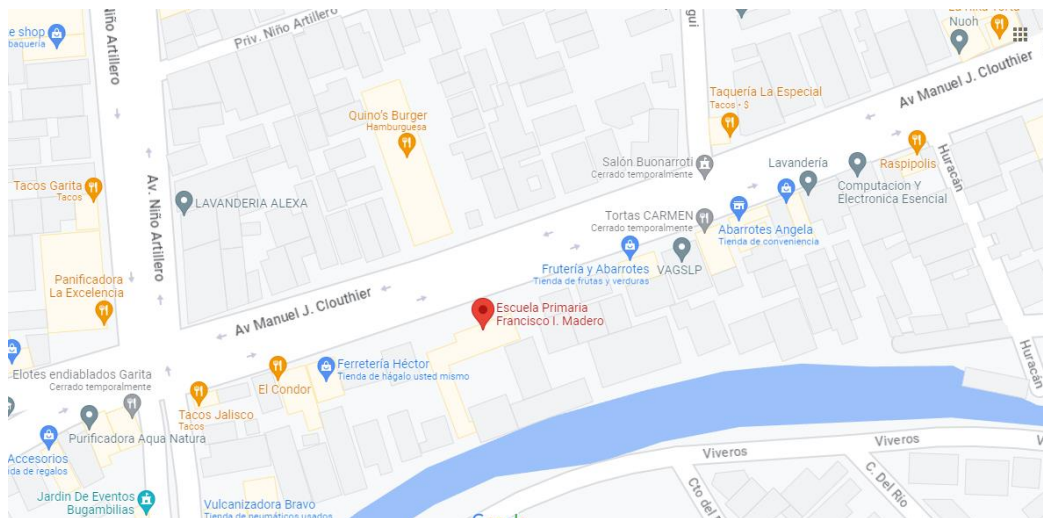


Ilustración 1. Mapa que muestra la ubicación de la Escuela Primaria Francisco I. Madero

Las colonias que colindan con la ubicación de la escuela primaria, son: Calle huracán, Av. Niño Artillero, Viveros y Fray José de Arlegui. Los establecimientos que se encuentran alrededor de la institución por lo general son construcciones de casas, negocios y centros comerciales. Se encuentra ubicada entre áreas verdes cercanas a la zona, como viveros, Parque Tangamanga I y algunos establecimientos deportivos.

Para la recolección de información se hizo uso de una entrevista dirigida y aplicada a los padres de familia (**Anexo A**), con la cual, se pretendía conocer información personal, escolar, económica y algunas características de los miembros que conforman su hogar. Dentro de la misma entrevista realizada, pude considerar algunos de los datos más relevantes de los alumnos. En primera instancia, la mayoría de los padres de familia tienen entre los 24 y 41 años de edad y cuentan con una diversidad mayoritaria de ocupaciones, entre la cuales se encuentran: Enfermeras, ingenieros, amas de casa, empleados, entre otros. Situaciones que influyen dentro del rendimiento académico de los alumnos, pues, se manejan horarios distintos de trabajo.

Del total de los padres de familia entrevistados, el 40% afirma que, se encuentran habitando una casa propia, mientras que el otro 40% de ellos, se ubica

en una casa rentada. El resto de los entrevistados prefirió no responder el cuestionamiento. Dentro de dichas viviendas se cuenta con un aproximado de entre 2 a 4 habitaciones, la mayoría de los alumnos, comparten habitaciones con sus hermanos o padres de familia.

Según las aportaciones externas de la institución, cierta parte del alumnado, habita una casa en compañía de sus padres de familia, hermanos, abuelos e incluso tíos. Por lo regular, durante los horarios vespertinos, los alumnos quedan a cargo de algún otro integrante de su familia, pues tal como lo afirman la mayoría de los padres de familia, sus horarios laborales son un tanto demandantes.

Para poder rescatar información relevante acerca de las condiciones en las que viven cada uno de los alumnos, se cuestionó, además, los servicios con los que cuentan los estudiantes en sus viviendas, dentro de los cuales están: Luz, agua potable y teléfono en su mayoría, mientras que el servicio de internet, en algunos casos es deficiente. Dialogando de manera personal con los padres de familia, me comentaban que les parecía muy complicado el acceso a las clases virtuales durante la pandemia, pues, algunos de los alumnos se quedaban solos en casa durante ese horario y no conocían el manejo adecuado de los medios tecnológicos. Además, varios de ellos no contaban con ese servicio de forma cotidiana, por lo que, manejaban algún servicio de datos temporales con los cuales no se cubría la necesidad económica de la situación.

Considero rotundamente que este tipo de problemáticas influyen de forma negativa en el progreso educativo y aprendizaje en los alumnos, pues, tal cual nos menciona Pablo César Hernández, experto en educación y nuevas tecnologías y académico de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) las desigualdades en el acceso a la tecnología perpetúan las brechas, el desarrollo humano y condenan a un porcentaje importante de población a vivir en pobreza.

Siguiendo con la descripción según los datos obtenidos por medio de las entrevistas, también puedo afirmar que, la mayoría de los alumnos no contaban con los dispositivos adecuados para llevar a cabo una buena educación virtual, pues

algunos de ellos tenían que compartir el mismo dispositivo con sus hermanos mayores y eso los privaba de algunas clases o actividades a realizar.

Me parece pertinente mencionar, que varios de los padres de familia, únicamente imparten de una a dos horas a las actividades escolares o tareas de los estudiantes, lo que lamentablemente, genera una falta de atención y realización de tareas o trabajos fuera de la institución.

Por otra parte, dentro de los cuestionamientos que se emplearon en las entrevistas, el 60% de los padres de familia respondieron que, sus hijos ocupaban la mayor parte de su tiempo en actividades escolares y que esto les impedía disfrutar de otras actividades, pues “encargaban demasiadas tareas que no tenían algún objetivo, puesto que no comprenden lo que hacían”. Con base en lo anterior, se puede afirmar que el apoyo de los padres de familia representa una parte fundamental en el aprendizaje del alumno, cuando ellos se encuentran ausentes, el rezago escolar se hace más evidente.

Contexto interno de la escuela de práctica

La escuela primaria cuenta con un total de 430 alumnos inscritos en la institución, los cuales se encuentran distribuidos en 14 aulas atendidas por 14 docentes. En el primer y segundo grado se ubican grupos del A al C, mientras que los grados de tercero a sexto únicamente con grupos A y B.

La escuela es dirigida por el Maestro Reynaldo Delgado Rodríguez, quien se encarga principalmente de las áreas administrativas y estudiantiles de la institución, además de que tiene bajo su organización un grupo de personal docente y administrativo para realizar múltiples actividades funcionales.

Para poder recopilar dicha información, se realizó una entrevista al director encargado de la institución, quien nos pudo comentar puntos sumamente relevantes de la institución. El edificio del establecimiento está construido por un solo piso, hay 14 aulas para la impartición de clases, una para la clase de inglés y una biblioteca escolar, además, existe un aula específica para la atención de los alumnos con

barreras de aprendizaje por medio del programa de USAER. En total se cuentan con 21 personas laborando dentro de la institución, entre administrativos, docentes y personal de limpieza.

La escuela está conformada por dos canchas techadas, una cooperativa escolar, baños para alumnos y docentes por separado, gradas de concreto, oficinas de supervisión y dirección, una puerta principal y un portón. Cuenta con muy pocos espacios para personas discapacitadas a pesar de ser una escuela con programas de apoyo, sin embargo, es una de las condiciones de infraestructura que se desea mejorar.

Durante el ciclo escolar 2021-2022 la organización de la escuela en el regreso a clases fue un tanto diversificada, pues, los grupos estaban divididos por la mitad; lunes y miércoles asistían el primer grupo y martes y jueves el segundo grupo. Los días viernes variaban las modalidades de trabajo en cada grupo, muchos trabajaban con alumnos que requerían más apoyo o con alumnos que desearían asistir para reforzar temas. Actualmente los alumnos asisten en su totalidad de manera presencial siguiendo los protocolos sanitarios solicitados por las instituciones gubernamentales.

Los recesos están divididos de la siguiente manera: 1°, 2° y 3° tienen un horario de 10:00 am a 10:30 am y 4°, 5° y 6° de 10:30 am a 11:00 am. Las salidas están distribuidas también de una forma parecida. 12:40 salen primeros y segundos, 12:45 quintos y sextos y 12:50 terceros y cuartos. El control sanitario es muy eficaz, los alumnos y personal deben aportar de forma adecuada el cubrebocas, únicamente podrían retirárselo para comer, se mide la temperatura y se aplica gel antibacterial antes de ingresar a la institución.

Características de los alumnos.

En el desarrollo de este apartado se presenta un desglose de las características de los alumnos de acuerdo al cuarto grado en el que se trabajó durante la investigación.

1. Físicas.

Resulta fundamental el conocimiento de las características físicas de los alumnos, pues nos da un amplio panorama de la forma en que se desenvuelven ante situaciones de la vida cotidiana, su capacidad de resolución y las habilidades motoras que van adquiriendo. Según Martínez (2021) los niños de entre 9 y 10 años de edad, crecen de 5 a 8 centímetros, duplicando su peso, generando así dolores en el sistema óseo provocado por su crecimiento.

La mayoría de los alumnos de cuarto grado quienes oscilan entre los 9 y 11 años de edad:

- Desarrollan de mejor manera la psicomotricidad fina, lo que permite que logre escribir y dibujar con mayor precisión.
- Son capaces de coordinar y sincronizar movimientos
- Incrementan fuerza, resistencia muscular y flexibilidad.
- Tienen mayor dominio de sus extremidades y las partes de su cuerpo.
- Siguen de mejor manera reglas y acuerdos por lo que es la etapa indicada para comenzar la práctica de algún deporte.
- Adquieren dominio de habilidades motoras adquiridas en sus primeros años de edad, como saltar, correr, lanzar, atrapar, entre otros.

2. Psicológicas.

- Disfrutan estar con sus amigos. A menudo entablan una amistad con una persona del mismo sexo.
- Continúan disfrutando de las actividades grupales y en equipo.
- Aprecian a sus padres y les prestan atención. Algunos niños, no obstante, comienzan a mostrar irritación o falta de respeto hacia los adultos que están en posición de autoridad.
- Muestran mayor motivación por actividades lúdicas que impliquen movimiento físico o resolución de desafíos.

3. Cognitivas.

Según la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (en Mounoud 2001) los alumnos se encuentran en una etapa de operaciones concretas. En este periodo los alumnos muestran un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El alumno es capaz de adoptar diferentes puntos de vista para adquirir sus propias conclusiones. Sin embargo, las operaciones son concretas por lo que solo se guían en condiciones adaptadas a la realidad, difícilmente pueden generar hipótesis. Los alumnos durante esta etapa de su crecimiento cognitivo, son capaces de llevar a cabo una muy buena colaboración en grupo mostrando una adecuada conducta de cooperación.

Sección I. Diagnóstico

Importancia del diagnóstico

En la realización de un informe de prácticas profesionales, es necesaria la elaboración de un diagnóstico que sirva como base para la toma de decisiones en un proyecto. Según Espinoza (1987, p.55) *“el diagnóstico consiste en reconocer sobre el terreno donde se pretende realizar la acción, los síntomas o signos reales y concretos de una situación problemática, lo que supone la elaboración de un inventario de necesidades y recursos”*.

Se tiene claro que el diagnóstico es la primera fase a realizar de un proyecto de intervención, que contextualiza y mantiene al tanto de la situación que se tiene en determinado lugar y con determinados individuos.

Plan diagnóstico

En el desarrollo del presente informe de prácticas profesionales, se realizó el diagnóstico en un grupo de 4º partiendo de una entrevista al docente titular y una prueba diagnóstica de ortografía y producción de textos a los alumnos. El examen diagnóstico fue diseñado según las categorías ortográficas de análisis propuestas por el autor Ardaya (2004, p. 40):

- Ortografía.
- Cohesión
- Vocabulario.
- Estructura

Fase 1: Entrevista a maestro titular

El objetivo de la elaboración de una entrevista al docente titular (**Anexo B**), radicó en la adquisición de información sobre las estrategias implementadas funcionales y no funcionales en el grupo de investigación, las dificultades ortográficas observadas, el nivel en el que se encuentran los estudiantes respecto al uso adecuado de reglas ortográficas según la perspectiva del docente y la manera en que ha relacionado el fortalecimiento de la ortografía con los contenidos marcados en el curriculum.

La elaboración de una entrevista permite la obtención de datos cualitativos para la realización de un proyecto de investigación. Según Fontana y Frey (2005, pág.67) *“La entrevista cualitativa permite la recopilación de información detallada en vista de que la persona que informa comparte oralmente con el investigador lo concerniente a un tema específico.”* La entrevista fue realizada en el aula de manera presencial, durante la primera semana de la jornada de prácticas profesionales llevada a cabo del 21 de noviembre al 09 de diciembre del 2022.

Dentro de los resultados encontrados en la aplicación de la entrevista, se puede analizar que, como parte de las dificultades ortográficas que los alumnos presentan según las observaciones del maestro titular, se encuentra el uso adecuado de signos de puntuación, el sonido de algunas letras y la separación de textos. Todas estas dificultades, las atribuye al proceso de lecto-escritura que adquirieron de manera general, pues, su educación presencial se vio pausada mientras cursaban el primer grado, para dar pie al aprendizaje virtual, en el que se percibió perjudicado dicho proceso.

En cuanto al nivel en el que se encuentran los alumnos respecto al uso adecuado de reglas ortográficas, el docente titular, percibe al grupo en un nivel

intermedio puesto que, si identifican los signos de puntuación, pero no logran establecer el momento en que se utilizan.

Como parte de las estrategias funcionales implementadas para la atención a las dificultades ortográficas del grupo, el docente ha aplicado la lectura en voz alta, copiado de textos y dictados. Mientras que la escritura de textos libres ha resultado poco funcional para el reforzamiento de la ortografía, pues según las declaraciones del maestro titular: *“A los alumnos les cuesta hacer una adecuada separación de ideas debido a que desconocen la función de cada uno de los signos de puntuación (comas, punto y aparte, punto seguido y punto final) así como el momento en el que es necesario usarlos. Además, suelen tener un escaso vocabulario en la creación o producción de los textos escritos”*.

Fase 2: Prueba diagnóstica a estudiantes

El objetivo de la realización de la prueba diagnóstica (**Anexo C**), radicó en la identificación y reconocimiento de las dificultades que presentan los alumnos en cuanto a la ortografía, cohesión, gramática, vocabulario y estructura, así como la identificación y ubicación de signos de puntuación en los textos escritos.

La prueba diagnóstica a estudiantes, se realizó a los 26 estudiantes en la segunda semana de la jornada de prácticas profesionales llevada a cabo del 21 de noviembre al 09 de diciembre del 2022. Dicho diagnóstico estuvo organizado en tres fases. En la primera fase se realizó un dictado de diez palabras que debían escribirse de manera correcta en la hoja que previamente les fue entregada. Las palabras dictadas fueron: escenario, sinvergüenza, hervir, improvisación, asfixia, inmobiliario, depósito, expulsión, invisible y Xochimilco.

Resultados.

La prueba fue evaluada mediante una rúbrica de evaluación (**ANEXO D**) en donde fueron tomados los criterios de análisis como rubros alcanzados. En los resultados de esta primera fase, se pudo observar las dificultades que tienen los alumnos con las palabras que llevan B y V, pues, algunos de ellos, cambian una

letra por otra, a causa de que tienen un sonido similar. También, que no identifican la posición de las letras S, X o C, cuando se encuentran en la misma palabra, pues al escribirlas suelen confundirse y posicionarlas en un lugar incorrecto. Como parte de los resultados arrojados con la prueba diagnóstica, también se pudo observar que no identifican las palabras que llevan tilde y por lo regular cuando este, si era agregado, lo hacían en una vocal incorrecta o incluso, agregaron una en cada vocal de la palabra dictada.

En la segunda fase de la prueba diagnóstica, se implementaron textos o breves oraciones en las cuales, los alumnos debían incorporar el signo de puntuación faltante (puntos, comas, signos de interrogación y exclamación), así como la identificación de faltas ortográficas dentro de un texto planteado. En esta fase, se observó que, en los diversos textos planteados, los alumnos tienen dificultades para ubicar signos de puntuación como comas, puntos y puntos y comas, varios de ellos no identifican cuál es su función.

Por otro lado, en el caso del uso de signos de interrogación y exclamación, los alumnos no mostraron mayor problema en la identificación y ubicación de los mismos en las pequeñas frases planteadas; identificaban de manera correcta donde iban cada uno de ellos, sin embargo, en algunas frases como ¡Que frío está haciendo! se confundían por la forma en que se iniciaba la oración, pues aseguraban que se trataba de una pregunta, por lo que, debía llevar signos de interrogación.

En la evaluación de estas dos primeras fases, se les otorgó un valor del 3 al 0, dando el mayor puntaje a las respuestas correctas o al mayor número de aciertos en el ejercicio, valorando con 2 a la respuesta que puede acercarse, 1 a la respuesta que tiene menos relación con la respuesta correcta y 0 a la respuesta que no cuenta con ninguna relación con la respuesta correcta.

En cuanto a la fase tres de la prueba diagnóstica aplicada, se hizo uso de la estrategia “escritura de textos libres” en el que se le presentaban tres imágenes con las que los alumnos debían crear un texto con el que ya hayamos trabajado (cuento,

leyenda, noticia, entre otros). En el análisis de los resultados de esta fase, se puede considerar que la mayoría de los alumnos cumplieron con la consigna, sin embargo, su vocabulario era poco extenso, realizaban escritos de 3 a 4 renglones; carecían de cohesión, pues no hacían uso de signos de puntuación y había palabras escritas de manera incorrecta, así como escaso uso de tildes y comillas en palabras que lo necesitaban.

Fase 3: Implementación de estrategias

El objetivo de la aplicación de esta tercera fase en el diagnóstico, fue la identificación de estrategias que resulten favorables para la mejora de la ortografía en el proceso de escritura según los intereses, necesidades y características del grupo, con la intención de innovar un plan de acción que favorezca el aprendizaje de los alumnos.

Podemos entender el término de estrategia como estructuras flexibles y susceptibles de ser modificadas e incrementadas. Para Tobón (2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico especifica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes” (Tobón, 2010: 246). Es por ello que, durante la jornada de prácticas llevada a cabo del 21 de noviembre al 09 de diciembre se realizó la aplicación de diversas estrategias que resulten motivantes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

“El basta de la ortografía”

En esta actividad se les solicitó a los alumnos que, de manera individual, copiaran en su cuaderno de español la tabla del pizarrón que contenía los siguientes apartados: nombre, apellido, lugar, flor o fruto, animal, color y cosa. Comenzamos la actividad cuando yo les decía en voz baja la letra A y mentalmente el resto del abecedario. Paraba cuando un alumno asignado anteriormente decía la palabra “Basta”. Según la letra en la que hayan parado, los alumnos debían escribir palabras que iniciaran con esa letra según el apartado correspondiente. El juego paraba

cuando uno de los alumnos gritaba nuevamente “Basta” y pasaba al pizarrón a escribir lo que tenía en su cuaderno. El alumno con mayor número de puntos, era el ganador.

Resultados.

Los alumnos se mostraban muy estimulados por la actividad. Se notaba el interés porque todos estaban muy participativos y atentos al juego. Incluso varios de ellos gritaban efusivos por querer pasar al pizarrón y dar sus respuestas. Considero que fue una actividad exitosa, pues a pesar de que en un momento estaban un poco inquietos por querer participar, todos estuvieron trabajando y dedicados a la actividad. Siguieron indicaciones con mayor facilidad y atendían a las instrucciones brindadas a lo largo del juego. Fue más sencillo mantener el orden y la atención de los estudiantes.

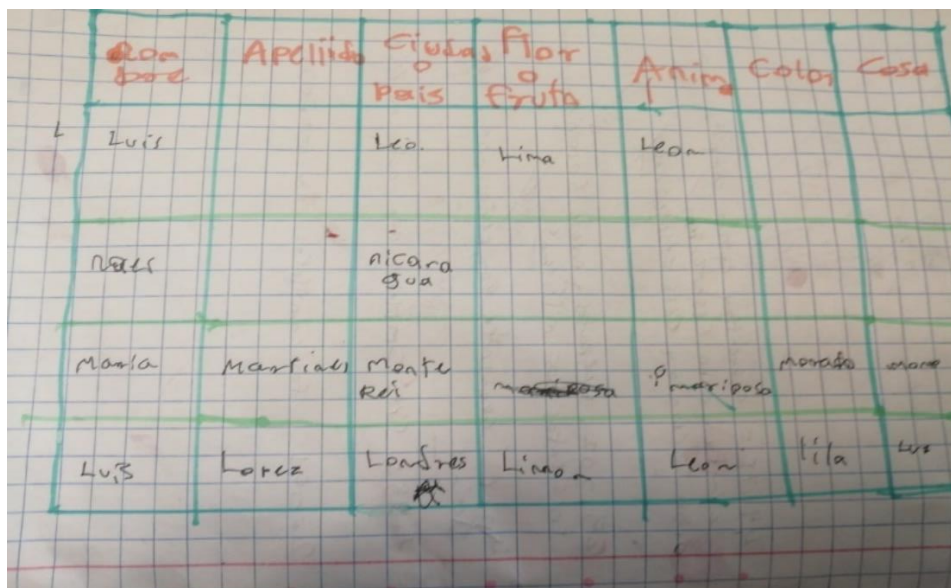


Ilustración 2 Evidencia de la realización del basta ortográfico como primera estrategia de aprendizaje en la prueba diagnóstica.

“El rompecabezas de los recetarios”.

Dicha actividad fue vinculada con uno de los contenidos vistos en la asignatura de español. El juego consistía en armar un rompecabezas de 50 piezas

que formaban un recetario. Se formaron 6 equipos de 4 alumnos y a cada equipo se le repartió un rompecabezas con una receta diferente.

Resultados.

Los alumnos se mostraron muy concentrados en la actividad. Aunque al principio les costaba un poco ponerse de acuerdo y trabajar en equipo, conforme pasaba el tiempo, los alumnos se organizaron de mejor manera y trabajaron de una forma más ordenada. Todos los alumnos mantenían un rol en el equipo, algunos de ellos se dividieron las piezas para encontrar el lugar donde iban, lo que dio mayor agilidad al juego. Considero esta actividad como una actividad exitosa, pues los alumnos trabajaban de manera colaborativa y organizada con mucho interés en la imagen que armarían con el rompecabezas. Fue un juego que captó la atención de los estudiantes y que, sobre todo, fue fructífero para su formación pues se llegó al aprendizaje esperado y propósito de la sesión.



Ilustración 3 Evidencia de la realización de un rompecabezas como la segunda estrategia en la prueba diagnóstica.

“Serpientes y escaleras”.

La actividad consistía en una especie de repaso de los contenidos abordados durante la semana. El serpientes y escaleras tenía un tamaño de 3 metros por 2 metros y medio, lo que permitía que fuera trabajada de manera grupal. Cuando los alumnos caían en una casilla con la leyenda “Toma una pregunta de la cajita” los alumnos debían tomar una pregunta de la cajita mágica referente al uso de reglas ortográficas y la escritura de textos escritos. El ganador, era el alumno que llegara primero a la meta.

Resultados.

El juego fue realizado en la cancha de la escuela, mientras los alumnos participaban, los demás comenzaban a distraerse generando desorden y hasta cierto punto aburrimiento por la actividad. Pues, a pesar de ser un material que ellos consideraban “llamativo” la metodología no fue la adecuada para las características del grupo, por lo que no se pudo lograr el propósito de la actividad.

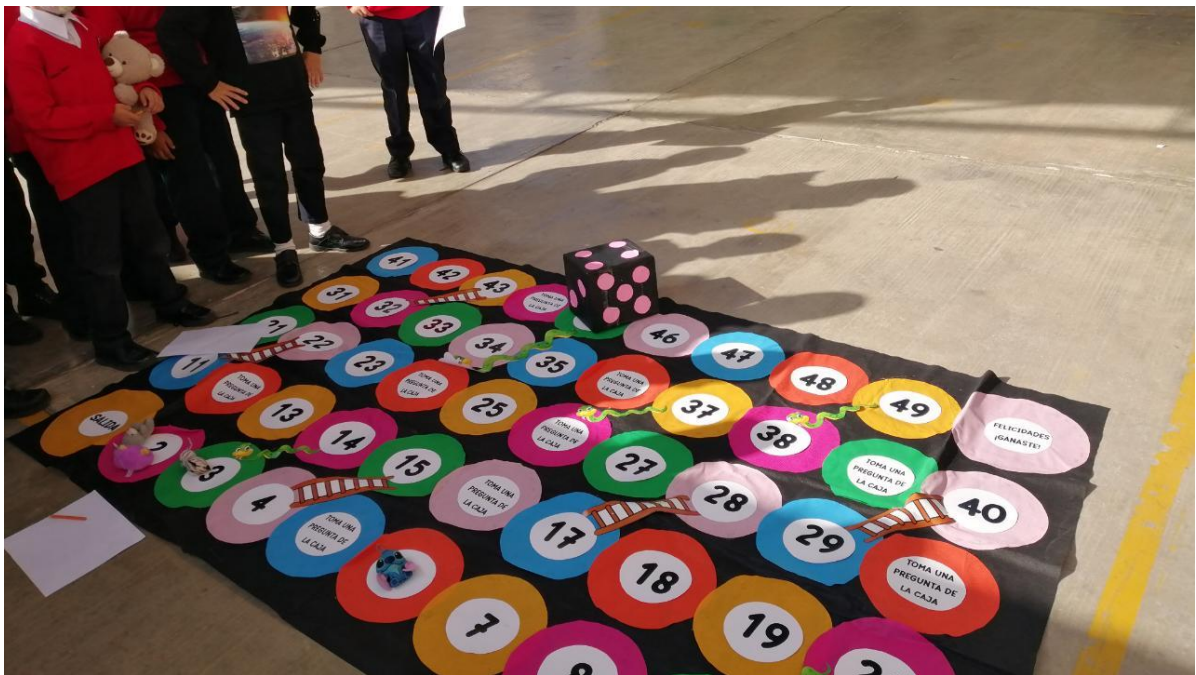


Ilustración 4. Evidencia de la realización del serpientes y escaleras como la tercera estrategia aplicada en la prueba diagnóstica.

“Producción de textos libres”.

Dicha actividad consistía en pegar en el pizarrón 4 imágenes diferentes con las cuales los alumnos debían formar un texto con el que ya habían trabajado anteriormente (noticia, leyenda, cuento, entre otros). Los alumnos debían crear su texto en sus cuadernos de español de manera individual usando las imágenes que estaban en el pizarrón.

Resultados.

La actividad había resultado un tanto desmotivadora, varios de ellos comenzaban a distraerse después de un tiempo, pedían muy seguido permiso de ir al baño y empezaban a platicar o hacer otras actividades. Algunos, incluso hacían comentarios como: “Hoy no nos va a poner un juego, maestra” “Hay que jugar mejor, como las veces pasadas” Pude percatarme de que este tipo de estrategias resultan poco funcionales para mis alumnos, pues al ser un grupo muy participativo, preferían las actividades lúdicas y los juegos con los que anteriormente se había trabajado.

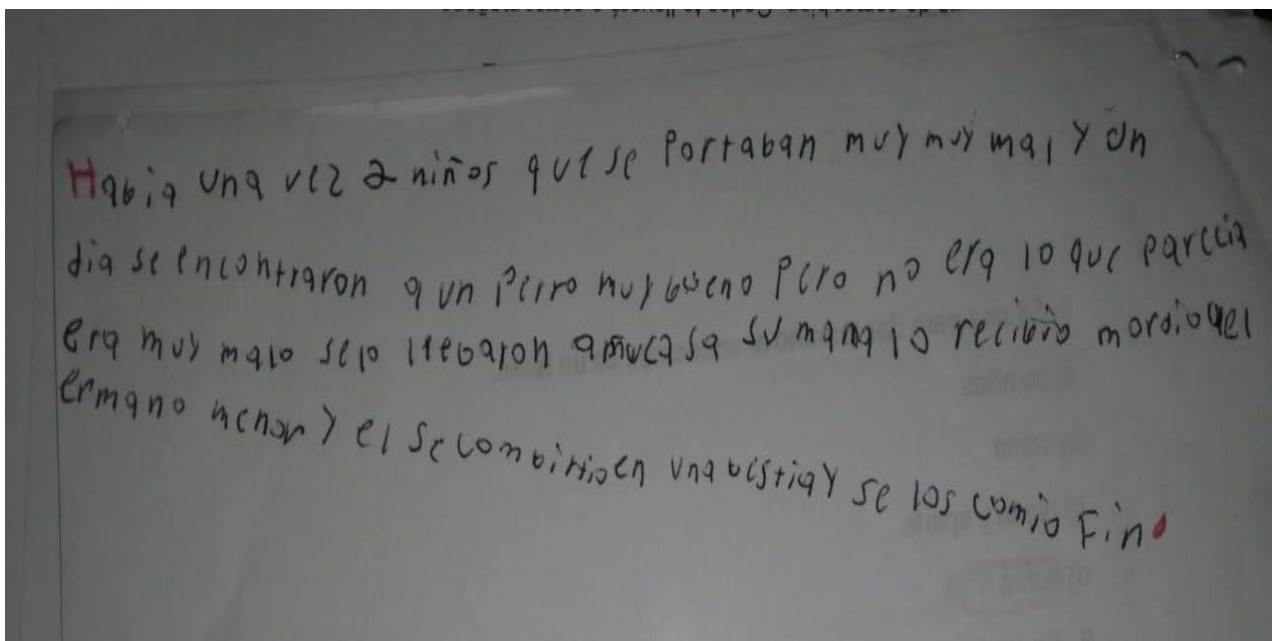
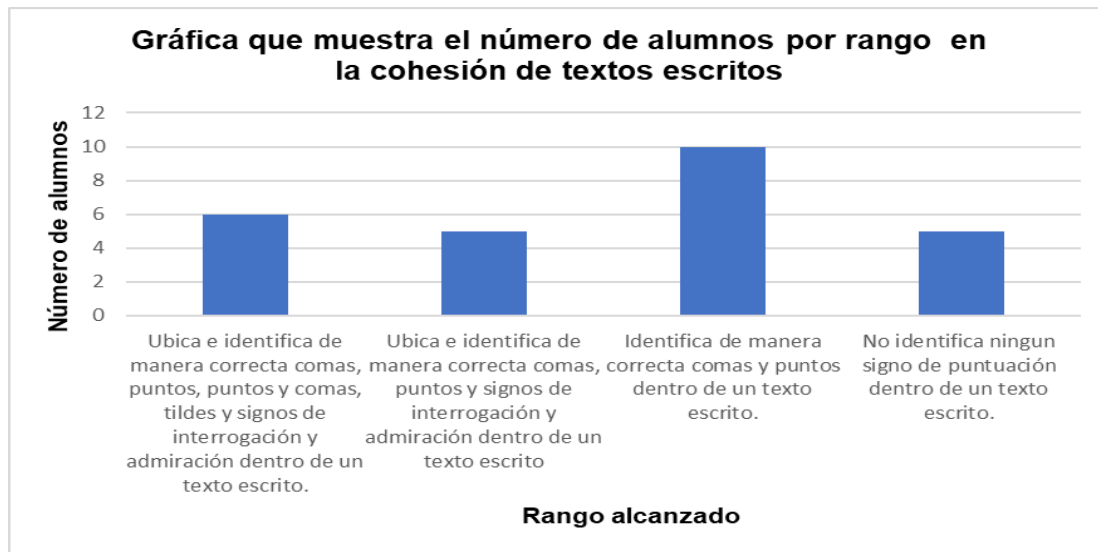


Ilustración 5. Evidencia de la realización del texto libre como la cuarta estrategia aplicada en la prueba diagnóstica.

Conclusión general diagnóstica

En la elaboración del diagnóstico como proceso para la aplicación de diversas herramientas de recopilación y análisis de información, se puede analizar que, de manera general el grupo muestra dificultades ortográficas en la producción y redacción de textos escritos según los siguientes resultados:



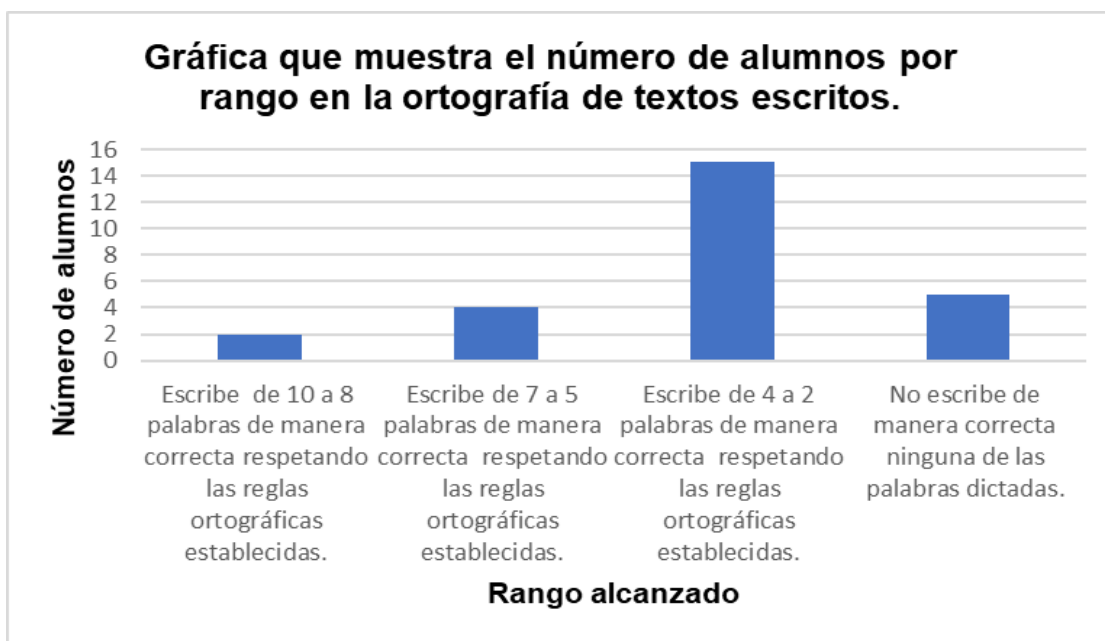
Gráfica que muestra los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica. Fuente: Elaboración propia

De los 26 alumnos evaluados, 6 ubican e identifican de manera correcta comas, puntos, punto y coma, tildes y signos de interrogación y admiración dentro de un texto escrito, 5 ubican e identifican de manera correcta comas, puntos y signos de interrogación y admiración dentro de un texto escrito. 10 solamente identifican de manera correcta comas y puntos dentro de un texto escrito y 5 de ellos no identifican ningún signo de puntuación dentro de un texto escrito.

Después de obtener los resultados en este primer criterio de análisis, se encontró que, la mayoría de los alumnos únicamente identifican los puntos y las comas dentro de un texto escrito. Por lo regular tienen dificultades para reconocer el momento en que es necesario usarlos, coincidiendo de esta forma con algunas

de las observaciones narradas en la entrevista por parte del maestro titular quien comenta que los reconocen e identifican, pero que, al momento de escribir o crear textos libres, desconocen dónde deben ubicarlos.

Al analizar los resultados de la prueba diagnóstica del grupo 4 “B” de la Escuela Primaria Francisco I. Madero, se pudo identificar también que, los alumnos muestran dificultades en la escritura de palabras dictadas, pues la mayoría de ellos cambian algunas letras por otras como en el caso de la B y V o con las letras S, C, Z. Como parte de la prueba diagnóstica aplicada, se realizó un dictado de 10 palabras, entre las que se encontraban agudas, graves y esdrújulas en la cual se obtuvieron los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica. Fuente: Elaboración propia.

De los 26 alumnos evaluados, únicamente 2 obtuvieron de 10 a 8 palabras escritas de manera correcta respetando acentos y reglas ortográficas establecidas, 4 de ellos obtuvieron de 7 a 5 palabras escritas correctamente, 15 lograron obtener únicamente de 4 a 2 palabras escritas de manera correcta y 5 alumnos evaluados no lograron escribir de manera correcta ninguna de las palabras dictadas.

Luego de analizar los resultados obtenidos en esta segunda parte de la prueba diagnóstica, se puede observar que, en la escritura de las palabras dictadas, los alumnos omiten letras mayúsculas a los nombres propios y ciudades. También, les cuesta trabajo ubicar de manera correcta el acento en la vocal correspondiente, pues no identifican si la palabra es aguda, grave o esdrújula. Además, se pudo observar que, tienen dificultades con los grafemas B, V, S, C, Z, G, J, o con la incorporación de la letra H.

Dentro de las palabras que los alumnos escribieron de manera incorrecta con mayor frecuencia, se encuentra: hervir, sinvergüenza, asfixia y expulsión. En dichas palabras cambiaban una letra por otra o no incorporan diéresis y acentos en las vocales que lo requieren.

Como tercera y última parte de la prueba diagnóstica aplicada, se solicitó a los alumnos que en base a tres imágenes otorgadas (un perro, un parque y unos niños) elaboren un texto con el que se haya trabajado previamente; como cuentos, noticias, leyendas, entre otros. En base a ello, se evaluó el vocabulario y la estructura empleada en su redacción, obteniendo los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica. Fuente: Elaboración propia.

De los alumnos evaluados en la tercera parte de la prueba diagnóstica, se muestra que, 3 escriben ideas o textos haciendo uso de un vocabulario amplio y diverso mediante una redacción coherente; 9 escriben ideas o textos haciendo uso de un vocabulario acorde a su nivel cognitivo mediante una redacción coherente; 9 alumnos más escriben únicamente ideas breves y su vocabulario es muy limitado y 5 no escriben ideas coherentes y su vocabulario es muy escaso.

En dicha redacción se pudo analizar que, los alumnos realizaban escritos muy cortos y carentes de estructura debido a que era difícil encontrar el inicio, nudo y desenlace de los textos. El vocabulario era muy deficiente en la mayoría de las pruebas diagnósticas y se hacía uso escaso signos de puntuación y reglas ortográficas.

La mayoría de los alumnos conocían los signos de puntuación, sin embargo, no identificaban donde utilizarlos. También, mostraron dificultades al hacer uso de mayúsculas y minúsculas, de acentos y diéresis, puesto que, se confundían al posicionar los correctamente. Teniendo esta información, se llevaron a cabo cuatro pruebas para poder identificar cuáles eran las estrategias más adecuadas para lograr una mejora de la ortografía en el proceso de escritura.

Como primera prueba aplicada, se llevó a cabo el juego “El basta de la ortografía” el cual fue trabajado de manera individual y donde se obtuvieron resultados positivos. Los alumnos se mostraron interesados y participativos en la actividad, pues, aunque al principio el ambiente se percibía un tanto sobre estimulado, se mantuvo un orden y organización beneficiosa para el aprendizaje de los alumnos. Es por ello, que la totalidad del grupo se mantuvo activos en el desarrollo del juego para la mejora de la ortografía.

Como segunda actividad, se llevó a cabo el juego “El rompecabezas de los recetarios” en el cual se formaron equipos de entre 5 y 6 alumnos y se hizo entrega del material para el desarrollo del juego. Los alumnos trabajaron de manera colaborativa y aunque al principio les costó un poco la organización de la actividad, poco a poco fueron asignando roles con la intención de que todos participarán de

manera igualitaria. Fue una prueba exitosa, puesto que, la disposición al juego por parte de los alumnos era positiva y se observaban interesados en la realización del rompecabezas llegando al objetivo deseado.

En la tercera actividad, se llevó a cabo un juego de manera grupal titulado "El serpientes y escaleras" en el que los alumnos mostraron una actitud diferente al resto de los juegos aplicados, pues, al jugarse de manera grupal en el patio de la escuela, comenzaron a distraerse y a generar desorden afectando el interés y la motivación por la actividad. Con la aplicación del juego grupal fue más difícil poder captar la atención de todos los alumnos generando en ellos aburrimiento y poca curiosidad por el propósito del juego.

Como última prueba diagnóstica, se realizó la actividad "Producción de textos libres" en la que se les mostró frente al pizarrón tres imágenes con las que ellos debían formar un texto de su elección. Pude observar que, al no tratarse de un juego, la actividad les pareció poco interesante, varios de ellos comenzaban a bostezar, platicar, pararse de su lugar o pedir permiso para ir al baño de manera consecutiva. Llamó mucho mi atención que los alumnos, durante el desarrollo de la actividad, se acercaron a hacer comentarios como: "¿Por qué ya no hacemos juegos como en las clases pasadas?" "Hubiera puesto juegos otra vez, maestra", entre otros. Porque gracias a ello, pude observar que disfrutaban jugar mientras hacían una adecuada práctica de la ortografía.

Sección II. Revisión teórica

La ortografía en el proceso de escritura.

Uno de los aspectos más importantes de la lengua escrita, es la enseñanza de la ortografía, la cual permite el desarrollo de habilidades comunicativas e intelectuales. La RAE (Real Academia Española de la lengua) en su diccionario (1999) define la ortografía como: "*El arte que enseña a escribir correctamente, y con la puntuación y letras que son necesarias para que se le dé el sentido perfecto cuando se lea*" (Real Academia Española, 1999, p.621.) Entendiendo así que la comunicación escrita debe ser eficaz y entendible para quien vaya a leerlo, por lo

que se vuelve fundamental que la ortografía sea trabajada durante los primeros años de educación primaria con el objetivo de que sean capaces de comunicarse de manera asertiva.

Por su parte, Martínez (2017) define la ortografía como “parte de la gramática que establece los principios normativos para la correcta escritura de las palabras de una lengua, su división final de línea y el empleo de los signos de puntuación, la tildación, las mayúsculas, etc.” (p.14) Es así como en los distintos niveles educativos es asociada al aprendizaje de normas ortográficas que se ocupan de aquellos fonemas que se representan con más de un grafema.

Ortografía literal.

Santana (2013, p. 19) describe este concepto de la siguiente manera:

“La ortografía literal implica conocer las reglas que rigen el uso de las letras que se deben emplear para escribir correctamente las palabras de nuestro idioma. El conocimiento de esas reglas nos permite asegurarnos cómo se escribe una palabra o para memorizar el uso de aquellas que son más difíciles”.

Según algunas de las actuales explicaciones sobre el empleo de la ortografía literal en la Real Academia Española, se puede mencionar que se busca principalmente la correspondencia entre el grafema y el fonema, es decir, que es indispensable la escritura mediante la aplicación de las normas o reglas ortográficas.

Ortografía acentual o acentuación gráfica.

Una parte fundamental del uso correcto de normas ortográficas dentro de la lengua escrita, es la ortografía acentual o acentuación gráfica.

Martínez (2004, p.138) dice que la acentuación gráfica es:

una tarea que forma parte de la escritura y que viene regulada ortográficamente para quien escribe un texto, y que consiste unas veces en

representar de forma gráfica, mediante la tilde [´], el acento fónico de las palabras acentuadas, y no representarlo en otras palabras. Es decir, todas las palabras fónicamente acentuadas poseen, por definición, acento fónico, pero solo algunas de ellas deben acentuarse gráficamente.

Dentro de su misma investigación, Martínez de Sousa, explica que existen tres tipos de acentos que se abordarán a continuación; ; ortográfico, prosódico y diacrítico.

Acento ortográfico. Es el acento que se marca con la tilde.

Acento prosódico. Es el acento que solo se marca con la voz, para denotar su intensidad.

Acento diacrítico. “Es el acento que se coloca en una palabra para distinguirla de otra de igual grafía, pero de distinto significado” (Martínez ,1974, p.63).

Martínez (2004) amplía su tema afirmando que:

la tilde, además de reproducir el acento fónico, y con él su función distintiva, sirve también para diferenciar e indicar la diferente categoría gramatical de ciertas palabras, por ejemplo: de preposición / dé (del verbo dar), mi posesivo / mí pronombre personal, cual comparativo / cuál interrogativo, etcétera. Es esta una especie de función distintiva, aunque más específica, que ha recibido la denominación de función diacrítica - separadora, diferenciadora. (p.138).

Tilde. Es la representación gráfica del acento en una palabra y suele representarse con una raya oblicua (´), de derecha a izquierda, escrita sobre la vocal tónica, también se le conoce como acento ortográfico. Como no todas las palabras llevan tilde, existen unas normas con relación al empleo de esta, así:

- Las palabras de una sola sílaba no llevan tilde, excepto cuando sea necesario diferenciar su significado de otra con la misma escritura (tilde diacrítica).

- Las palabras agudas (u oxítonas, llevan el acento en la última sílaba) se tildan si terminan en n, s o vocal.
- Las palabras llanas (graves o paroxítonas, llevan el acento en la penúltima sílaba) llevan tilde cuando terminan en consonante diferente de n o s.
- Las palabras esdrújulas y sobresdrújulas (proparoxítonas y superpoparoxítonas) llevan el acento en la antepenúltima sílaba o sílabas anteriores a esta) siempre llevan tilde. (Seco, 1996; Martínez, 2004; y Fuentes de la Corte, 1992).

El que los alumnos comprendan y diferencien los tipos de acentos y tildes, permite que logren adquirir una mejor comprensión, ya que incide directamente en el proceso de lectura, y por otro, en el momento de la revisión y el control de la producción del texto, la reflexión ortográfica influye en el proceso de construcción de la lengua escrita.

Con relación a lo anterior, Martínez (2004, p.132), menciona que: El hecho de que en nuestra lengua existan reglas de atildación indica dos realidades de nuestro sistema acentual:

- a) no se tildan todas las palabras del caudal léxico;
- b) de las que pueden tildarse, no todas reciben la tilde en la misma sílaba.

Es por ello que parece pertinente aclarar que, el uso de las tildes obedece a un conjunto de normas ya establecidas y es necesario seguirlas para poder concebir una ortografía adecuada.

Ortografía puntual.

La puntuación es otro de los aspectos más relevantes de la escritura, pues permite claridad y cohesión en la producción interna de un texto.

La puntuación es un sistema de signos gráficos cuya función es articular y distribuir la información en el texto. Las marcas de puntuación delimitan las distintas

unidades lingüísticas que conforman el discurso escrito. Así, “el punto final establece el límite de la unidad texto; el punto y aparte define la unidad párrafo; el punto y seguido, la unidad enunciada, etc.” (Figueras, 2014, p.15).

La puntuación es esencial para articular el contenido de la frase. Los errores en este campo son menos llamativos que los ortográficos, pero suelen ser más graves, en la medida en que pueden impedir, o al menos dificultar notablemente, la lectura (Molina, 2013, p.109). Es por ello que, la aplicación de signos de puntuación le brinda a un escrito, cohesión textual, la cual permite dar mayor estructura y organización del contenido.

La puntuación de los textos escritos, con la que se pretende reproducir la entonación de la lengua oral, constituye un capítulo importante dentro de la ortografía de cualquier idioma. De ella depende en gran parte la correcta expresión y comprensión de los mensajes escritos. “La puntuación organiza el discurso y sus diferentes elementos y permite evitar la ambigüedad en textos que, sin su empleo, podrían tener interpretaciones diferentes”. (RAE, 1999, p.55). Los diferentes signos que se emplean en un enunciado están en función del mensaje que se desea transmitir.

Respecto a ello, Millán (2006, p.10-11) consideraba que, a diferencia de la ortografía, la puntuación no puede reducirse por completo a un conjunto de reglas. Menciona que puntuar un texto siempre tendrá mucho de arte, de toma de decisiones con frecuencia sutiles, y en caso de duda no habrá diccionario ni programa de ordenador que ofrezca la solución correcta.

Sin embargo, al no ser implementados de manera correcta el escrito que el autor quiere transmitir, puede ser interpretado por el receptor de un sin fin de maneras.

Definición de los signos de puntuación.

Los signos de puntuación permiten darle al lector mayor comprensión del contenido que se desea transmitir.

Los signos de puntuación son necesarios en la escritura, sin ellos puede ser dudoso o ambiguo el significado de muchas frases; y, además, la lectura sería mucho más lenta y torpe porque la función de los signos de puntuación es marcarnos las pausas parciales o totales, cambios de entonación o matices especiales de las palabras o frases (Chocano, 2003, p.107).

“Empleando de manera adecuada los signos de puntuación, el escritor se asegura de conseguir una comunicación óptima: los signos de puntuación contribuyen decisivamente a que el lector interprete lo que el emisor tenía la intención de transmitir, y no algo completamente distinto” (Figueras, 2014, p. 15).

Utilización del punto.

La Real Academia Española, menciona que:

“El punto (.) es un signo ortográfico circular de pequeñas dimensiones que se usa principalmente, aunque no exclusivamente, como signo de puntuación”. (p. 292). En la ortografía, el punto puede significar el fin o pausa a un texto o idea del mensaje que se desea transmitir.

Como signo de puntuación, la función principal del punto consiste en señalar el final de un enunciado —que no sea interrogativo o exclamativo— de un párrafo o de un texto. Lo complementa en esta función delimitadora la mayúscula, que marca siempre el inicio de estas unidades. El correlato del punto en la cadena oral es una pausa de extensión variable, pero en todo caso muy marcada (RAE, 2010, p. 293).

Este signo de puntuación delimita las oraciones e indica el fin e inicio de una idea u oración. Existen tres tipos de puntuaciones:

Punto y seguido: Este signo es utilizado para separar los distintos enunciados que forman parte de un texto.

Punto y aparte: Este signo es el encargado de separar párrafos distintos. Luego del punto y aparte el texto debe continuar en la siguiente línea empezando con letra mayúscula.

Punto final: Su uso principal es terminar o cerrar un texto o enunciado.

El uso adecuado del punto correspondiente brinda una mayor coherencia al enunciado que se desea transmitir y permite que el lector reciba con mayor claridad dicho mensaje.

Utilización de la coma.

La coma, también es un elemento importante de la escritura, sirve principalmente para separar sus elementos y su empleo dependerá de la intención del escritor.

Martínez (2004, p. 304) menciona que:

“La coma es un signo de utilización compleja. Fácilmente, se echa de ver que puede sobrar o faltar en un escrito ordinario, aunque esta conclusión responde, en muchos casos, a un criterio meramente subjetivo. En efecto, si en muchas ocasiones su colocación es gramaticalmente obligatoria, en otras dependerá de la flexibilidad del escribiente, de su estilo de puntuación estricto o relajado”.

La coma es la encargada de indicar una pausa breve dentro de algún texto o enunciado, va pegada a la palabra o signo de la precede y la separa de la palabra o signo que le sigue.

Por otro lado, la Real Academia Española (2010, p. 303) nos afirma que:

Tradicionalmente se ha vinculado el uso de la coma a la presencia de una pausa breve o débil en la cadena hablada. Si bien esta relación se verifica en muchos casos, no siempre la escritura de una coma responde a la necesidad de realizar una pausa en la lectura en voz alta y, viceversa, existen en la

lectura pausas breves que no deben marcarse gráficamente mediante comas, como la que se hace a veces entre sujeto y predicado.

Es por ello, que se vuelve fundamental identificar en qué parte de los enunciados, únicamente se hace una pausa, sin la necesidad de escribir una coma para la indicación de la misma. La coma es utilizada como una representación de una pausa breve, en contraste del punto y coma, el cual puede indicar que la longitud de la pausa, es mayor o de una larga duración.

Utilización del punto y coma.

Dentro de las explicaciones recientes que la RAE (2010, p. 350) hace respecto al uso de punto y coma en la escritura, hallamos que:

El punto y coma forma parte del grupo de signos de puntuación que aquí se han denominado delimitadores principales, pues tiene como función separar unidades textuales básicas. Tradicionalmente, se ha vinculado el uso del punto y coma a la presencia de una pausa mayor que la marcada por la coma y menor que la señalada por el punto; sin embargo, como ya se apuntó en [...], la longitud de la pausa es un criterio poco fiable a la hora de puntuar.

De la mano de este signo, es posible hacer separaciones entre los miembros de una oración larga o de un texto con la intención de hacer llegar al lector un mensaje aún más claro.

Importancia de la ortografía.

La importancia de la ortografía radica principalmente en que, en el proceso de la escritura, según la Real Academia Española (2010) la ortografía desempeña principalmente dos funciones. Estas dos son garantizar y facilitar la comunicación escrita mediante el establecimiento de un código común para su representación gráfica. La ortografía cumple con el papel de hacer uso de signos gráficos para representar unidades fónicas de la cadena hablada.

La ortografía, mediante el proceso de escritura asume un papel fundamental en la interpretación de mensajes escritos, pues permite la claridad de lo que se desea transmitir y con ello, la adquisición de competencias y habilidades lingüísticas, comunicativas y de expresión.

Gómez (1998) menciona tres razones por las que resulta importante saber expresarse adecuadamente por escrito; en primer lugar, considera que en la medida que la expresión escrita se domine mejor, las posibilidades de convencer y obtener una respuesta positiva, en su caso, aumentará. En segundo lugar, la mayor parte de las evaluaciones académicas de los alumnos se llevan a cabo mediante actividades o ejercicios escritos. La tercera razón es que a través de la escritura se pueden expresar ideas y sentimientos (p.19).

La enseñanza de la ortografía tiene que en las que se pondrá a disposición situaciones reales que proporcionan una conexión con la escritura. Es fundamental que el aprendizaje de la ortografía sea tratado mediante la transversalidad en todas las asignaturas o campos formativos y no únicamente en áreas que tengan que ver con español o literatura, pues de esta forma podremos prepararlos para aplicar estos aprendizajes en su vida cotidiana.

Es por ello, que, desde la educación primaria, se vuelve fundamental la implementación de estrategias atractivas para la mejora de la ortografía, pues en la actualidad es un tema que se ha dejado en el olvido gracias a las tecnologías y las diversas redes sociales a las que desde niños se encuentran inmersos, dejando de poner importancia a la escritura correcta para sustituirla con algunos otros gráficos o palabras escritas de manera incorrecta.

Importancia de las estrategias de aprendizaje.

Una estrategia debe estar enfocada principalmente al cumplimiento de un objetivo que permita articular, construir y adquirir un nuevo conocimiento. Las estrategias de enseñanza “son procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos” (Díaz Barriga, 2010: 118).

Las estrategias deben ser adaptables a las condiciones existentes con el fin de apoyar al desarrollo del aprendizaje del alumnado. Díaz Barriga (2010) menciona que las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza se fusionan y complementan para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Según Díaz Barriga, (2010: 178):

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza de forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos y, las estrategias de aprendizaje son procedimientos y al mismo tiempo instrumentos psicológicos que el alumno adquiere y emplea intencionalmente como recurso flexible, para aprender significativamente y para solucionar demandas académicas.

En este mismo panorama se vuelve fundamental el uso de estrategias creativas, entendidas como aquellas que llamen la atención de los estudiantes, desarrollando efectivamente las capacidades de comprensión lectora, lenguaje oral y escrito y resolución de problemas matemáticos donde se generen aprendizajes significativos (Olmedo y Sánchez, 2019). Es por ello que, con el fin de lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, se busca el desarrollo de competencias motrices, físicas y cognitivas en el proceso de escritura.

Aprendizaje significativo

Según Ausubel (1976) resulta fundamental brindar a los alumnos un aprendizaje significativo donde se relacionen los contenidos que ya fueron aprendidos con los conocimientos nuevos del alumno.

De acuerdo a Olmedo (2019) las ventajas del aprendizaje significativo son:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Modifica la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.

- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar claramente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

El juego como estrategia de aprendizaje

El juego didáctico, es una estrategia complementaria para el desarrollo de un aprendizaje significativo y la adquisición y fortalecimiento de capacidades cognitivas, afectivas y psicomotrices en el proceso de escritura de los alumnos.

Chacón (2008, p. 20), define a los juegos didácticos como "técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación".

Los juegos didácticos son una serie de procesos utilizados en las aulas de clase para crear un entorno crítico, participativo y educativo que brinde beneficios académicos; estos juegos didácticos permiten a los alumnos tomar decisiones reales y los preparan para hacerlo en un futuro de una forma razonable. (Chacón, 2008).

Algunos otros autores como Sierra y Guedez, (2006. p. 26), definen el juego como una actividad lúdica organizada, desarrollada y utilizada por el docente para alcanzar fines específicos".

Viciano y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensoriomotrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

Para Carmona y Villanueva (2006, p. 11) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. El juego se vuelve parte fundamental del aprendizaje del alumno, pues es capaz de producir placer alegría y satisfacción al momento de su ejecución, logrando así que se pretenda conseguir una meta determinada para su vida cotidiana.

Por otro lado, Gross (1989) concibe el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 236).

Piaget (1981) menciona las siguientes características propias del juego:

- Es una actividad que tiene el fin en sí misma en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos, sino que la propia actividad resulta placentera.
- En segundo lugar, menciona la espontaneidad del juego en oposición al trabajo, a la adaptación de la realidad.
- Una tercera característica es una actividad que proporciona placer y a la vez utilidad, se realiza por el placer que produce.
- Una cuarta característica es la falta relativa de organización en él.
- Un quinto criterio es la liberación de los conflictos debido a que el juego ignorará los conflictos o los resolverá.
- La sobre motivación es otro factor, convertir una actividad ordinaria en juego permite tener una motivación suplementaria para realizarla.

Chacón (2008) menciona que la importancia de los juegos radica en las aportaciones de aprendizaje y conocimientos a los alumnos que permitirán a los docentes establecer metas que desean lograr en los alumnos. Algunas ventajas que el juego comparte, son:

- Permite romper con la rutina escolar, dejando de lado la enseñanza tradicional monótona.
- Desarrollan capacidades en los estudiantes, ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición hacia el aprendizaje.
- Permiten la socialización; uno de los procesos que debe ser trabajado desde el inicio de la educación.
- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.
- En el volitivo - conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.
- En el afectivo - motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Gracias a estas ventajas en el uso del juego como estrategia para el aprendizaje, los alumnos enriquecen su proceso de escritura mediante la mejora de la ortografía viéndose inmersos en actividades que motiven su participación en actividades lúdicas que permitan conocimientos que serán llevados a cabo en su vida diaria.

García (2007), expresan que "existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo, se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla". Clasificaciones que se presentan alrededor:

Clasificación de juegos didácticos	Componente
Por el número de jugadores	Individuales o colectivos
Según la cultura	Tradicionales y adaptados
De acuerdo a un director	Dirigidos y libres
Por la edad	Niños, jóvenes y adultos
Según la discriminación de las formas	Engranaje y rompecabezas
De ordenamiento lógico	Secuencias temporales o de acción

Clasificación de juegos (García, 2007. p. 33).

Tomando en cuenta el contexto en el que los alumnos se desenvuelven, se trabajará la estrategia de aprendizaje basado en juegos mediante la clasificación denominada “Por el número de jugadores”. En la cual se llevarán a cabo juegos que permitan tanto el trabajo individual, grupal y colectivo.

Propósitos del plan de acción.

- Reconocer los beneficios que brinda el empleo de la estrategia de aprendizaje basado en juegos para la mejora de la ortografía en el proceso de escritura.
- Diseñar y aplicar estrategias innovadoras donde se logre mejorar la ortografía en el proceso de escritura mediante la estrategia de aprendizaje basada en juegos.
- Analizar y reflexionar los resultados obtenidos de la mejora de la ortografía en el proceso de escritura mediante la estrategia de aprendizaje basado en juegos.

Sección III. Metodología

El presente informe de prácticas profesionales, está basado en un enfoque cualitativo mediante el empleo de una investigación-acción, la cual

permite desarrollar una intervención en la práctica profesional con el propósito de lograr una mejora en el aprendizaje de los educandos. Elliott (1993, pág.88) la define como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. Se consideró pertinente la implementación de esta investigación-acción debido a que permite la reflexión y análisis de las experiencias vividas por el docente.

Para Kemmis (1984) la investigación-acción es:

[..] una forma de indagación autorreflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre los mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (p.79).

Como parte del análisis y la reflexión de los resultados, se hizo uso de las 4 fases del ciclo de Smyth (1991) las cuales constan de las siguientes etapas:

- Descripción: *¿Qué es lo que hago?*
- Inspiración: *¿Cuál es el sentido de la enseñanza que imparto?*
- Confrontación: *¿Cómo llegué a ser de esta forma?*
- Reconstrucción: *¿Cómo podría hacer las cosas de otra manera?*

Para llevar a cabo la **Descripción** me base en el cuestionamiento *¿Qué es lo que hago?* Con la intención de reflexionar acerca de mis ideas, acciones, estrategias y actitudes respecto a las situaciones con las que me iba enfrentando día con día. Dicho cuestionamiento me permitió evidenciar la forma en que pude reaccionar ante hechos poco previstos y narrar lo más detallado posible como es que llevaron a cabo las intervenciones planificadas en mi práctica docente.

Posteriormente, en la fase de **Inspiración** decidí tomar como base el cuestionamiento *¿Cuál es el sentido de la enseñanza que imparto?* Con la intención

de poder dar un análisis más profundo a mis descripciones y determinar las relaciones entre lo narrado en mi práctica y su función. Con ello es posible incorporar razones para justificar nuestras acciones o las de los alumnos.

Por parte de la fase de la **Confrontación**, puede analizar el cuestionamiento de ¿Cómo llegué a ser de esta forma? En donde puede cuestionar lo realizado en la práctica docente sustentándolo con aportaciones e investigaciones proporcionadas por autores especialistas en la educación y muchas de sus otras ramificaciones.

Finalmente, como parte de la reflexión de la actividad se encuentra la fase **Reconstrucción** mediante la pregunta ¿Cómo podría hacer las cosas de otra manera? En donde como se docente se reconstruye la metodología con la intención de mejorarla. En este proceso, se dará base al proceso reflexivo realizado, analizando áreas de oportunidad observadas en la práctica.



“Ciclo reflexivo de la práctica profesional docente” Smyth (1991). Elaboración propia.

Según Smyth (1991) “el intento de colocar o situar a la enseñanza en un contexto cultural, social y político más amplio supone embarcarse en una reflexión crítica sobre los supuestos que subyacen tras los métodos y prácticas utilizados en el aula”. Pues, visto desde este modo, la enseñanza deja de ser un conjunto aislado de procedimientos técnicos para convertirse en la expresión histórica de unos valores construidos sobre los que se considera importante en el acto educativo.

Diseño y organización del plan de acción.

En el desarrollo de este apartado, podremos encontrar las diversas actividades planificadas para llevar a cabo dentro de mi plan de acción y los juegos propuestos a trabajar en cada una de ellas. La organización de cada juego fue propuesta según las necesidades, gustos e intereses de los alumnos partiendo de los resultados arrojados en las pruebas diagnósticas previamente aplicadas.

Las actividades a trabajar son las siguientes:

Tabla 1 Distribución de las sesiones didácticas propuestas en el plan de acción

Sesión	Propósito	Nombre	Recursos didácticos	Producto/ evaluación	Categorías de análisis
1 (50 min)	Desarrollar la ubicación e identificación de signos de puntuación en textos escritos mediante la estrategia de aprendizaje	Los dardos de los signos.	-Cartel “La ortografía”. -Tablero de dardos. -Globos. -Dardos.	Escala estimativa	-Cohesión (uso adecuado de signos de puntuación). -Ortografía

	basado en juegos.				
2 (50 min)	Escribir e identificar palabras graves, agudas y esdrújulas haciendo uso de signos de puntuación mediante el juego.	Tendedero de palabras.	-3 tendederos. -Hojas de colores. -Pinzas para la ropa.	Lista de cotejo	-Ortografía. -Cohesión -Vocabulario
3 (50 min)	Fortalecer el uso de acentos, diéresis, grafemas y dígrafos mediante el juego.	Parchís de la ortografía	- Lona de tablero de parchís. -Dos dados. -4 fichas de color azul, verde, rojo y amarillo.	Escala estimativa	Ortografía y vocabulario

4 (50 min)	Identificar errores ortográficos en una oración y reconstruir los enunciados respetando las reglas ortográficas establecidas mediante el juego.	El bebe leches del vocabulario	-Dos bebe leches. - Fichas -Hojas blancas	Escala estimativa	- Vocabulario - Cohesión - Ortografía - Estructura
5 (50 min)	Comparar los resultados finales en cuanto a la mejora de la ortografía.	Prueba final		Rubrica de evaluación.	Vocabulario - Cohesión - Ortografía - Estructura

CAPÍTULO III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN

La consolidación del proceso de escritura se vuelve fundamental a lo largo de la educación básica “El lenguaje escrito no es el registro de lo oral, sino otra manera de ser del lenguaje, con sus características y organización particulares” SEP (2017, pág.168). Es por ello, que resulta necesario que los estudiantes entiendan cada uno de los sistemas que lo integran, su proceso de construcción y sus reglas ortográficas de producción. Partiendo de esta visión doy paso al análisis y la reflexión de los resultados obtenidos durante mi intervención docente donde se puso a prueba la estrategia del Aprendizaje Basado en juegos con el propósito de lograr los objetivos planteados en esta investigación.

Análisis de la aplicación del plan de acción.

Sesión 1: Los dardos de los signos.

Descripción.

La primera actividad de la secuencia planteada “Dardos de los signos” (**Anexo E**) tenía como propósito que los alumnos identificaran y ubicaran signos de puntuación en textos escritos mediante la estrategia de aprendizaje basado en juegos. Se llevó a cabo el día 20 de febrero del 2023 en un horario de 8:00 am a 8:50 am vinculando el juego con el tema de “En resumidas cuentas” de la asignatura de español.

Previamente se había trabajado con el tema y se encargó a los alumnos la elaboración de un resumen de un tema de su interés y que al igual que ellos, yo presentaría el mío. Comencé la sesión exponiendo a mis alumnos mi resumen del tema “La ortografía”, en el cual hacían falta algunos signos de puntuación que le darían coherencia al texto. En cuanto coloqué el texto frente al pizarrón, los alumnos observaban detalladamente y preguntaban por qué mi escrito no tenía comas, puntos y letras mayúsculas, mostrando un enorme interés en el trabajo a realizar.

Les expliqué que el texto sería utilizado para llevar a cabo un juego en el que debíamos encontrar los signos y las letras faltantes. Luego de aclarar esas dudas en los alumnos, les mostré un tablero de globos que usamos para la elaboración del juego, en el tablero se encontraban globos de varios colores y con ellos un dardo para reventarlos. Veía en sus caras mucha curiosidad por la actividad, pues les llamaba la atención la manera en que descubriremos los signos que hacían falta, por lo que decidí instruirlos de una forma más clara para ellos.

Comenté con los alumnos que en los globos situados en el tablero se encontraban los signos de puntuación que hacían falta en el texto, como solo había 15 globos y son 25 alumnos en el aula debido a la deserción de un estudiante, era necesaria la resolución de una dinámica para poder participar.

Varios de ellos estaban confundidos, pues los globos no eran suficientes para que la totalidad del grupo participara y desconocían la manera en que el juego se llevara a cabo. Les indiqué que todos tenían la oportunidad de participar en los dardos, pero para ello, es necesario que respondan a las preguntas que yo les realicé. Como recomendación mencioné que, para poder tener la oportunidad de jugar, debían levantar la mano y responder. Quien respondiera de manera correcta, podría pasar a reventar un globo y sacar el signo que contiene, ver en qué parte del texto va y en caso de que sea correcta, podrá tomar algún premio de la tómbola.

Los estudiantes se notaban emocionados por participar en el juego, estaban atentos y esperaban a que yo diera la primera pregunta para poder levantar la mano y responder. Uno de los alumnos de manera efusiva se puso de pie y gritó la palabra “avión”. La respuesta del alumno fue correcta, sin embargo, me tuve que ver en la necesidad de recordarle que debía levantar la mano para poder participar, por lo que, se dio nuevamente la oportunidad a todos para responder, pues sus demás compañeros si había levantado la mano siguiendo la indicación del inicio.

Nuevamente hice el planteamiento y les di la oportunidad de participar a los primeros dos alumnos en levantar la mano. El primero mencionó que la palabra “avión” era considerada como una palabra aguda, mientras el segundo alumno dijo que la palabra “investigación” pertenecía a dicha clasificación de palabras. Ambas respuestas eran correctas, aunque algunos de sus compañeros aún se mostraban dudosos de las características de las palabras agudas. Fue por ello, que retroalimenté las participaciones de los estudiantes recordándoles que todas las palabras agudas son aquellas que se acentúan en la última sílaba.

Les indiqué a ambos alumnos que podían pasar a reventar los globos correspondientes. Al reventarlos, el primero de ellos encontró una coma y el segundo descubrió un punto. Observaron detalladamente el texto para verificar en qué parte debían colocar sus signos de puntuación y procuraban darle lectura para ubicar su posición de manera más rápida.

El primer alumno, ubicó la coma después de la frase “de este modo” con la intención de generar una pausa al momento de dar lectura al texto; respuesta que resultó correcta por lo que se le pidió al alumno que tomara un regalo de la tómbola. El segundo de los alumnos que había reventado el globo, decidió ubicarlo como punto final del texto, por lo que, al ser una participación correcta, también se le dio la oportunidad de tomar un premio.

De la misma manera fueron realizadas las siguientes preguntas para que los alumnos pudieran ganarse la oportunidad de participar en los dardos. Pude notar que como se trataba de la primera clase, se encontraban tranquilos y atentos, sin embargo, al momento de iniciar las preguntas la mayoría de ellos, estaban desesperados por poder contestar, algunos hasta se levantaban de su silla para llamar más la atención y tener la oportunidad de participar.

Procuré que la mayoría de ellos participaran en la actividad, trataba de que no se repitieran los mismos participantes y también de alentarlos cuando se llegaban a equivocar. Siempre que participaban les hacía saber que eran capaces de lograrlo y que, en caso de equivocarse, no pasaba nada, simplemente se daban más oportunidades de ganar en el juego. Respecto a lo anterior Zabala (2007) nos señala que, los docentes deben creer sinceramente en las capacidades de sus estudiantes, ganándose su confianza a partir del respeto mutuo y valorándose como personas, mostrándoles confianza y facilitando que aprendan a confiar en sí mismos. Es preciso que reconozca los aspectos positivos de cada estudiante y que exprese sus expectativas de manera adecuada.

Un ejemplo de ello, fue cuando uno de los alumnos que participó en el juego sacó las diéresis como signos de puntuación. Al momento de querer ubicarlos en el texto, se le dificultó encontrar la palabra en que debería agregarlos, puesto que no conocía exactamente la función. Traté de darle la oportunidad a más alumnos para que participarán en la actividad y ver si alguno de ellos podría identificar en qué parte del texto era necesario agregarlos. Pasaron varios alumnos a intentar agregar el signo, sin embargo, no lograban hacerlo de manera correcta. Sin duda alguna me

lleve una gran sorpresa al ver estos resultados con el uso de este signo, pues era un tema que habíamos tratado durante la semana debido a que me había percatado con anterioridad que esa era una de las principales áreas de oportunidad en el tema de los signos.

Observé que la mayoría de los alumnos estaban interesados en averiguar en qué parte del texto debían ubicar el signo, varios de ellos pasaron más de dos veces, sin embargo, decidí controlar la actividad, pues algunos intentaban adivinar las respuestas obstaculizando el logro del propósito inicial.

Al ver que se les estaba dificultando recordar la función de las diéresis les otorgue como pista que este signo es usado en alguna palabra que tenga la letra G y U de manera consecutiva, pues al ponerlos, le da sonido a la letra U al momento de dar lectura a la palabra.

Algunos de los alumnos estaban comenzando a recordar el uso de estos signos y relacionándolo con uno de los ejemplos que les di en clase con la palabra pingüino. Les mencioné que la función de las diéresis es darle el sonido a la letra U dentro de una palabra, por lo que, debíamos leer nuevamente el texto de manera individual y el primero que se diera cuenta en qué palabra era necesario ubicarlo, ganaría el premio.

Los alumnos, luego de la pista y del comentario que había hecho el compañero, trataron de leer detalladamente para encontrar el lugar donde podrían ponerlo. Después de algunos minutos de total silencio donde los estudiantes se mostraban muy interesados en encontrar la palabra y poder ganar, uno de los alumnos se puso de pie diciendo que ya sabía dónde debíamos ubicar el signo, argumentando que el signo se debía colocar en la palabra lingüística, pues al momento de darle lectura en el texto, no se puede dar sonido a la letra U sin agregar las diéresis.

Reconocí el excelente trabajo que había hecho el alumno, pues la ubicación que realizó del signo era correcta. Mencioné nuevamente a manera de retroalimentación, que las diéresis van posicionadas en la letra U de la palabra

lingüística para poder darle sonido a la letra, con la intención de que sus compañeros comprendieran el uso de los mismos.

En el cierre del juego, dimos lectura de manera grupal al texto formado con los signos que los alumnos ubicaron, cuestioné si era más fácil para ellos leer el texto cuando ya teníamos los signos agregados. Varios de ellos mencionaban que se habían cansado menos al dar lectura al texto y que al principio no se entendía del todo el mensaje que se quería dar a conocer, además de que hacían falta algunas letras mayúsculas.

Algunos de los alumnos comentaron también, que fue divertido poder jugar y me pidieron realizar más actividades de esta índole, pues habían disfrutado trabajar de esta manera, aunque en un punto de juego, se hayan sentido estresados por no encontrar la ubicación correcta de las diéresis.

Me sentí muy contenta con el resultado de la actividad, pues veía que los alumnos habían disfrutado mucho del juego, incluso algunos a los que me había costado atraer su atención con anterioridad, habían estado atentos y participativos en la actividad, pues al ser un juego, les permitía mayor estimulación en el aprendizaje. Respecto a lo ya mencionado, Montero (2017) nos dice que “el uso de estos recursos permite captar la atención de los/as alumnos y alumnas generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, que con estos se desarrollan” (p. 77). Además, permite que el alumno sea capaz de comprender y recordar de mejor manera el aprendizaje nuevo otorgado y de relacionarlo con sus conocimientos previos a la actividad.

Para la evaluación del juego, se llevó a cabo la aplicación de una escala estimativa (**Anexo F**) en la cual se tomaron en cuenta aspectos como: la identificación y ubicación adecuada de los signos de puntuación, la comprensión de la importancia del uso de signos de puntuación en un texto escrito y la participación activa y la actitud positiva en la actividad.

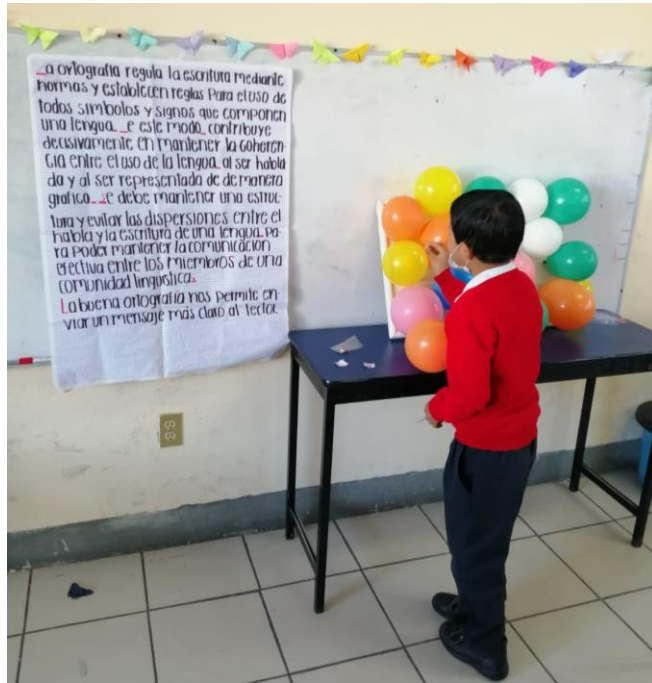


Ilustración 6 En la imagen se observa al alumno participando en los dardos de los signos.

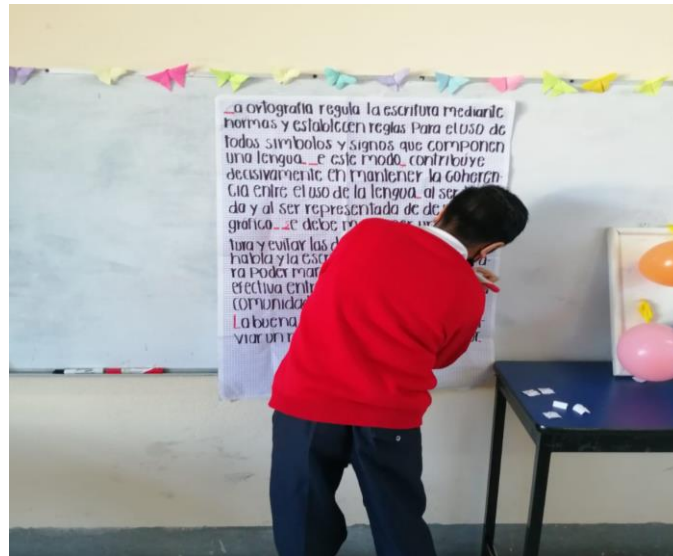


Ilustración 7. En la imagen se muestra la ubicación de los signos en el texto escrito por parte de los alumnos.

Inspiración.

La ortografía permite la expresión escrita de manera clara y precisa de una idea en un texto. El que los alumnos hagan uso de las reglas ortográficas en la redacción y producción de textos escritos, permite que exista una mejor comunicación entre el emisor y el receptor, facilitando así, la comprensión de la idea que se desea transmitir. El uso adecuado de los signos de puntuación, son parte fundamental de una buena ortografía, pues son los encargados de dar mayor coherencia a un escrito evitando malos entendidos.

Es por ello que, el juego se vuelve una estrategia facilitadora para el aprendizaje y comprensión de la ortografía hacia los educandos, pues permite que el alumno se interese en la actividad estimulando así la acción, reflexión y expresión de sus nuevos conocimientos. La implementación del juego como estrategia durante el desarrollo de esta sesión, tuvo como objetivo la identificación y comprensión del uso adecuado de los signos de puntuación dentro de un texto escrito favoreciendo su aprendizaje mediante actividades que le resultan atractivas de acuerdo a sus gustos e intereses diagnosticados.

El juego aplicado no solo favorece el desarrollo del lenguaje escrito, sino que también estimuló el enriquecimiento de su vocabulario y expresión oral al momento de ejercitar la fluidez lectora, actividad en la que el alumno fue protagonista de su propio aprendizaje. Sin lugar a dudas, el rol ejercido como maestra en la ejecución del juego, únicamente fue como guía-observador, logrando así que el alumno fuera el participante principal de la actividad llevando a cabo una excelente conexión entre la diversión y su aprendizaje. Gracias a la aplicación de estrategias lúdicas que permiten el desarrollo del alumno, se adquieren habilidades necesarias para el resto de su vida, tanto en lo afectivo, físico y cognitivo.

Reflexiono que, la actividad realizada en la sesión fue exitosa pues permitió la adquisición de un aprendizaje significativo en los educandos forjando así, el trabajo grupal y colaborativo fomentando la interacción social con sus compañeros y motivándolos a la participación en las actividades planteadas.

Confrontación.

La implementación del juego como estrategia para la mejora del uso de signos de puntuación en un texto escrito, fue llevada a cabo debido a que proporcionar una forma divertida de aprender con materiales manipulables y tangibles permite a los alumnos mayor motivación e interés por la actividad tomando un rol dentro de su propio aprendizaje.

Durante mi intervención observé que los alumnos disfrutaban la actividad debido a que la percibían como un desafío a resolver. Además, permitió en los educandos la comprensión de la importancia del uso de los signos en un texto para dar mayor coherencia, así como la función de cada uno de ellos, pues al permitir la reflexión de la actividad realizada y finalizar con la lectura del texto, pudieron identificar la relevancia del empleo de cada uno de los signos de puntuación para una mejor recepción del mensaje escrito mediante el juego como estrategia.

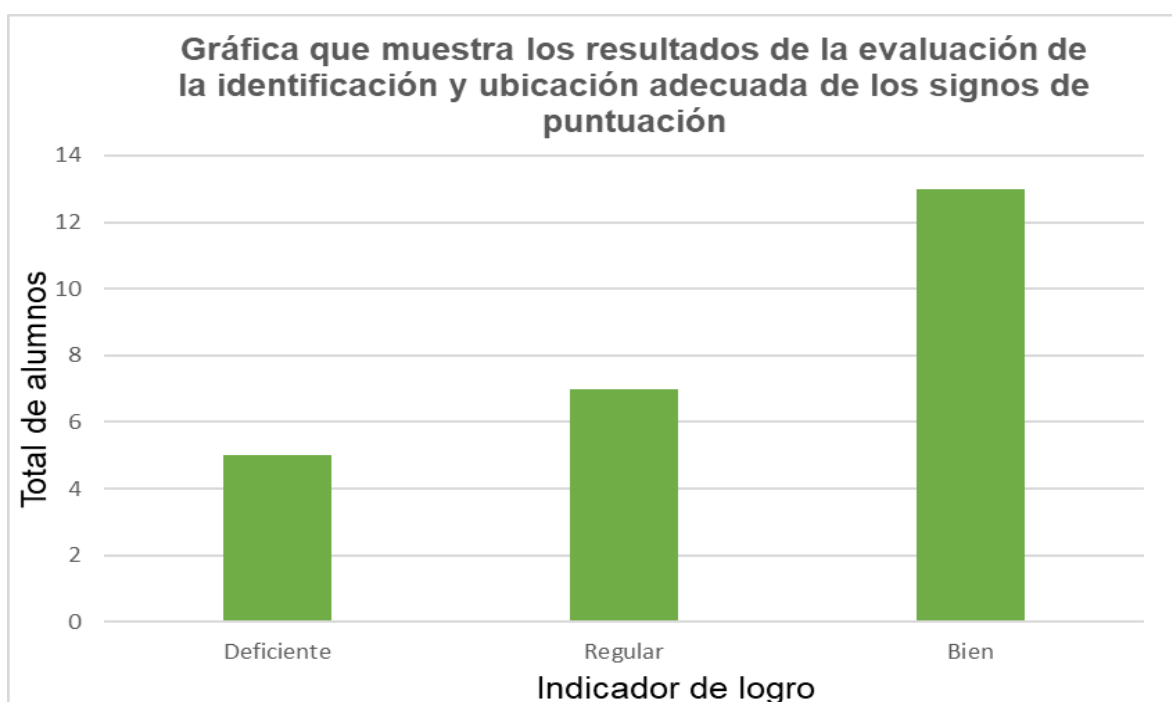
Para Jean Piaget (1956) citado en la revista digital para profesionales de la enseñanza (2010, pág.4), “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Logrando así que los educandos obtengan un mayor aprendizaje mediante la asimilación de su realidad acorde a las habilidades y conocimientos adquiridos por mis alumnos en su etapa de aprendizaje.

La estrategia implementada, permitió a los alumnos cumplir con el propósito de identificar y ubicar los signos de puntuación dentro de un texto escrito y que además de ello, comprendieran la función de los signos de puntuación como parte importante de la escritura para dar mayor coherencia al texto y permitir la facilidad de lectura.

En este mismo sentido Olmedo (2019, p. 23) concluye que “el uso de estrategias creativas, entendidas como aquellas que llamen la atención de los estudiantes, desarrolla efectivamente las capacidades de comprensión lectora,

resolución de problemas matemáticos y lengua escrita”. Por lo que, implementar estrategias atrayentes al aprendizaje de los alumnos, ayuda en la mejora de las capacidades y habilidades de escritura mediante el uso efectivo de materiales tangibles.

Al ser analizadas las aportaciones de diversos autores sobre la importancia de que el alumno tome el juego como parte del desarrollo de sus habilidades de la lengua escrita, se llevó a cabo la actividad obteniendo los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la identificación y ubicación adecuada de los signos de puntuación. Fuente: Elaboración propia.

En el desarrollo de la actividad, fueron evaluados 25 alumnos en su totalidad, 5 de ellos mostraron dificultades para identificar y ubicar signos de puntuación dentro del texto planteado ubicándose en un indicador de logro deficiente. Por otra parte, 7 de los alumnos evaluados dentro de la actividad, identificaban algunos de los signos más comunes como la coma y el punto, teniendo dificultades para

reconocer y ubicar los acentos y las diéresis situándose así, en el indicador de logro regular.

Así mismo, 13 de los 25 alumnos evaluados, identificaron todos los signos de puntuación propuestos en el juego y no mostraron mayor dificultad al ubicarlos en la parte del texto que correspondía, situándose en el indicador de logro más alto de la evaluación.

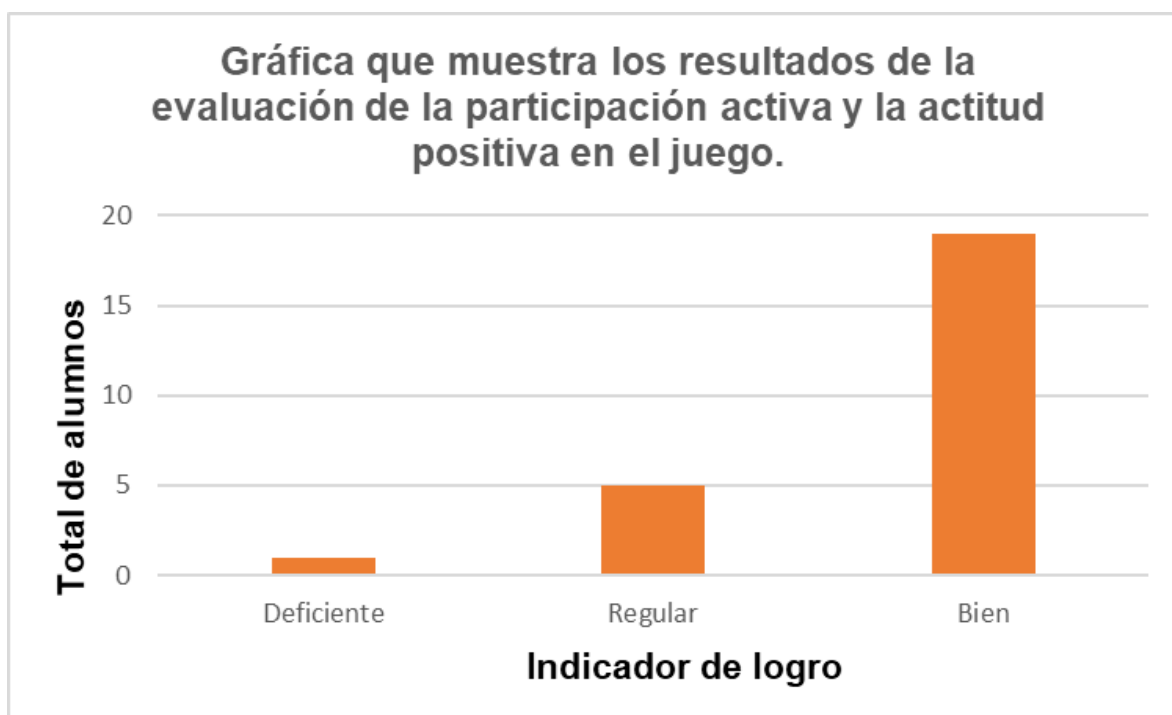
En este sentido, se buscó principalmente que los alumnos comprendieran la importancia del uso de los signos de puntuación en un texto escrito, obteniendo los siguientes resultados: 5 de los 25 alumnos evaluados no lograron comprender del todo la función de los signos de puntuación dentro de un texto escrito situándose en un indicador de logro deficiente, 8 de los alumnos evaluados sólo conocían la función de los puntos finales, punto y aparte y de las comas, desconociendo por completo la función de los signos como el acento y los diéresis, situándose así en el indicador de logro regular.

Por último, 12 de los alumnos evaluados comprendieron que los signos de puntuación son importantes para dar coherencia al texto y la función de cada uno de ellos al momento de ubicarlos donde correspondía, logrando el nivel más alto de la evaluación.

A comparación de los resultados arrojados en el diagnóstico respecto a la categoría de análisis “cohesión” en los cuales se muestra que la mayoría de los alumnos ubicaban e identificaban únicamente signos de puntuación como la coma y el punto, en el desarrollo de esta actividad los estudiantes fueron capaces de reconocer y ubicar otros signos como el acento, el punto y coma, las diéresis y los signos de exclamación e interrogación reconociendo la función de cada uno de ellos.

El juego implementado como estrategia en la actividad, resultó favorecedora para el aprendizaje de los alumnos, pues la mayoría de ellos se encontraban motivados e interesados en participar. La organización del juego, fue llevada a cabo de manera individual pues, gracias a los resultados de las actividades diagnósticas, se identificó que este tipo de ordenamiento les permite a los alumnos concentración,

interacción con el medio y los materiales y una adecuada estabilidad emocional. Dichos aspectos beneficiaron la categoría de análisis “cohesión” la cuál fue trabajada durante la sesión, pues logró la exploración individual y autónoma de su propio aprendizaje y estimulación por el ejercicio de la lectura y escritura, obteniendo así los siguientes resultados respecto a la participación de los alumnos en el juego:



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la participación activa y la actitud positiva en el juego. Fuente: Elaboración propia.

La realización de la actividad fue llevada de manera exitosa debido a la participación y disposición que tenían los alumnos para trabajar. Únicamente uno de los alumnos evaluados mostraba actitudes de desorganización y desinterés por la actividad, difícilmente escuchaba de manera atenta las indicaciones y le costaba trabajo poder seguir las instrucciones del juego.

Como parte de los resultados de la evaluación, podemos observar que 5 alumnos se situaron en un indicador de logro regular, puesto que mantuvieron una participación activa únicamente en al inicio del juego, perdiendo un poco el interés después de su participación en el mismo. En este mismo sentido, 19 de los alumnos evaluados, se mantuvieron participativos de manera activa y mostraron interés en la actividad siguiendo las indicaciones del juego y trabajando con una actitud positiva. Es por lo anterior, que el juego como estrategia en la actividad, resultó favorable para la adquisición de un aprendizaje significativo en los alumnos mientras disfrutaban la actividad.

Considero que fue una actividad muy provechosa, pues logré vincular uno de los contenidos que estaban siendo vistos en la asignatura de español con mi tema de investigación haciendo del trabajo en clase, un juego divertido y atractivo, incluso para todos aquellos alumnos que por lo regular mostraban más apatía al trabajo o que me era más difícil mantenerlos atentos e interesados en la actividad.

Reconstrucción.

Como docente en formación reconozco dentro de mi primera intervención mis fortalezas, áreas de oportunidad y las competencias y aprendizajes favorecidos a lo largo de mi investigación, de los cuales puedo destacar los siguientes:

Fortalezas.

- Facilidad para brindar a los estudiantes explicaciones e indicaciones claras y precisas para una mejor recepción por parte del alumnado.
- Implementación de materiales tangibles y manipulables que atrajeron la atención de los alumnos.
- Vinculación de los textos escritos utilizados, con los contenidos a trabajar durante la jornada de prácticas docente.
- Aplicación de cambios en la actividad según las sugerencias realizadas por los alumnos.

Áreas de oportunidad.

- Carencia de un adecuado manejo del grupo y de las emociones presentadas por los alumnos.
- Uso de la sobre estimulación del alumnado como un factor de aprendizaje.
- Aclarar reglas del juego de manera clara y precisa.
- Organización de la participación de los alumnos en un ambiente de orden y respeto.

Competencias favorecidas.

- La solución de problemáticas presentadas en la marcha de la práctica docente mediante el uso del pensamiento reflexivo.
- Utilización de metodologías pertinentes para el favorecimiento del aprendizaje de los educandos.
- Ejecución de materiales y recursos didácticos idóneos al proceso de desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes.

Sesión 2: El tendedero de palabras.

Descripción.

La segunda actividad de la secuencia planteada “El tendedero de palabras” (**Anexo G**) tenía como propósito que los alumnos escribieran e identificaran palabras graves, agudas y esdrújulas haciendo uso de signos de puntuación mediante el juego. Se llevó a cabo el día 09 de marzo del 2023 en un horario de 8:50 a 9:30.

Mientras los alumnos tomaban su clase durante los primeros 50 minutos del día, me dediqué a colgar entre las ventas de dos salones 3 tendederos para llevar a cabo la actividad.

Algunos de los alumnos, veían desde la cancha lo que estaba haciendo y de cierto modo intrigados por la actividad que realizaríamos se distrajeron un poco de su clase.

Al terminar la sesión de educación física, los alumnos se dirigieron al salón de manera rápida para cuestionar que íbamos a hacer con los tendederos. Al momento de ingresar, las preguntas no se hicieron esperar y varios de los alumnos cuestionaron el uso de los tendederos en la actividad mencionando que los usaríamos para colgar ropa. Les explique a los alumnos que los tendederos que estaban en la parte externa de su salón serían usados para la realización de un juego en el cuál si colgaríamos prendas, pero estas serían de papel.

Noté que la mayoría de los alumnos ya estaban muy ansiosos por saber qué era lo que íbamos a hacer, varios de ellos sacaban sus hipótesis de la actividad y las comentaban entre sus compañeros. Algunos otros, miraban hacia afuera para ver si podía adivinar lo que haríamos en esta ocasión. Mientras otros esperaban de manera atenta y en silencio las indicaciones para poder comenzar el juego.

Sabía que los alumnos ya venían estimulados por la clase de educación física, algunos de ellos cansados, sudados y con mucha energía, por lo que era consciente de que me costaría un poco más de trabajo poder captar su atención para brindar las indicaciones a diferencia de la actividad anterior que fue llevada a cabo al inicio de la jornada escolar.

Antes de comenzar a dar las instrucciones, decidí aplicar un pequeño juego para poder adquirir su atención. El juego era titulado “Voy a llevar al campamento a quien...” y consistía principalmente en que los alumnos captarán la variante con la que íbamos a trabajar. Comencé mencionando mi nombre e indicando que al campamento llevaría una sandía. Le pedí al primer alumno de la fila que repitiera su nombre y lo que iba a llevar al campamento, para de esta forma pedir la participación de sus compañeros según el orden en que estuvieran sentados.

El alumno mencionó que su nombre era Jonathan y que llevaría una linterna, a lo que yo respondí que no era posible llevarlo. En ese momento los demás

alumnos comenzaron a poner más atención al juego, pues les llamaba la atención que yo haya dicho que no iría al campamento, por lo que me cuestionaban el por qué no lo llevaría si era necesaria una linterna en el campamento para poder ver de noche. Les comenté que no era posible llevarlo debido a que no era un objeto necesario en mi campamento.

Seguí el orden de la fila para poder preguntar a los demás, algunos de ellos mencionaban que llevarían comida, agua, cobijas, etc. a lo que yo les decía que no, con eso no irían a mi campamento. La mayoría de los alumnos ya estaban muy confundidos, pues aseguraban que era necesario llevar comida y agua, si no, se iba a desmayar del hambre y no entendían porque no quería llevar a nadie al campamento. Luego de que varios alumnos participaran, uno de ellos interrumpió la clase mencionando que ya había entendido de que se trataba el juego, poniéndose de pie de una forma muy acelerada. Le pregunté qué objeto llevaría al campamento a lo que él respondió que su nombre era Rafa que llevaría un ratón. Le respondí que sí lo llevaría al campamento y justo cuando lo hice, varios alumnos comenzaban a apelar la razón del porque llevaría a Rafael al campamento si un ratón no era necesario.

Todos estaban muy confundidos, no entendían porque llevaría a su compañero si solo me estaba ofreciendo un ratón y dejaría a los alumnos que ofrecían cosas que sí serían de mucha utilidad en el campamento. El alumno que había comprendido la variante del juego, estaba muy atento, sin embargo, no mencionó nada a sus compañeros.

Al ver que estaban muy confundidos, pero que ya tenía la atención de todo el grupo, decidí dar una pista más y les mencioné que al campamento ya llevábamos entre su compañero Rafael y yo un ratón y una sandía, por lo que había decidido llevar unas sandalias también. Una de los alumnos levantó la mano de forma efusiva diciendo que ya había entendido de qué se trataba el juego.

Observé que varios de ellos ya habían comenzado a entender la variante del juego. Pues tenían que llevar al campamento un objeto que iniciara con la primera

letra de su nombre. Luego de varios intentos, el grupo enteró comprendió porque a algunos si los llevaría y porque a otros les dije que no. Fue así como logré la atención del grupo, de una forma divertida y jugando sin la necesidad de tener que llamarles la atención o gritar para que guardaran silencio.

Al tener la atención de los estudiantes en la actividad, decidí explicar la función de los tendedores en la parte exterior del aula y que actividad realizaríamos con los materiales que observaban. Les pregunté a los estudiantes si recordaban que durante las sesiones anteriores habíamos trabajado con palabras agudas, graves y esdrújulas a lo que la mayoría del grupo respondió que sí, por lo que decidí comenzar a dar las instrucciones del juego.

Para la ejecución de este juego se formaron tres equipos. A cada equipo se le otorgó un tendadero y un cartel en su respectiva mesa con indicaciones que debían seguir, si es que querían ganar. Al momento de terminar de dar la indicación para llevar a cabo el juego, noté que varios de ellos ya estaban ansiosos por comenzar, por lo que les propuse armar los equipos para jugar. Varios de ellos ya estaban listos para trabajar con quienes suelen juntarse en el receso, sin embargo, sabía que muchos de ellos quedarían sin equipo, por lo que decidí usar la estrategia del abatelenguas para formar los equipos.

Observé que los alumnos al principio no estaban del todo conformes, pero finalmente fueron accediendo a formar equipo con personas diferentes a los compañeros con los que suelen juntarse. Al terminar de armar los equipos con los que trabajarían en el juego, les pedí que de manera ordenada salieran del salón para poder llevar a cabo la actividad. Les solicité a los alumnos que por equipos se formaran detrás de uno de los tendedores, pedí que se reunieran para armar su estrategia y se pusieran de acuerdo para ver qué integrante sería el primero en competir.

Los desafíos a resolver eran los siguientes:

- Escribe 5 palabras agudas en el guante
- Escribe en la playera, para qué sirven los puntos en un texto escrito.

- Escribe en el pantalón, 5 palabras graves.
- Escribe en el vestido, 6 tipos de signos de puntuación.
- Escribe en el calcetín 3 palabras con V y 3 palabras con B.
- Escribe en el short, 5 palabras esdrújulas.
- Escribe en la falda, 3 palabras que lleven C, 3 palabras que lleven Z y 3 palabras que lleven S.

Cada equipo se colocó detrás de su tendedero correspondiente, en cuanto yo dije “en sus marcas, listos, fuera...” El primer integrante en participar corrió hasta su mesa para seguir la primera indicación se propusieron a buscar entre las prendas de su mesa, un guante en el que escribieron las palabras solicitadas, tomaron una pinza y tendieron la prenda en el tendedero. Justo cuando terminé de revisar al primer equipo en terminar el primer desafío le di salida al segundo compañero. Con esta situación, me di cuenta que los demás equipos comenzaban a ponerse nerviosos, pues querían terminar lo más pronto posible para poder ganar. Entre los equipos se escuchaba como trataban de presionar a su participante para que ya colgara la prenda.

Mientras pasaban los primeros compañeros se sentían las ganas de los alumnos por participar, los equipos gritaban para alentar a los participantes, mientras cumplían con la primera indicación que marcaba el cartel. Uno de los alumnos del equipo rojo, gritó que ya tenía su prenda colgada en el tendedero, al momento de revisar, me percaté de que tenía 4 palabras correctas, la última palabra escrita (centímetro) no era una palabra aguda, por lo que era necesario que se regresara a corregirla.

De la misma forma trabajó a lo largo del juego, los demás alumnos del equipo se mostraban muy efusivos con cada uno de sus participantes, pues la mayoría quería ganar. El grupo tiene la característica de ser muy competitivo y activo, suelen participar en su mayoría en actividades que impliquen realizar algún esfuerzo físico, por lo que la actividad estaba resultando exitosa.

Conforme pasaban los alumnos a competir, los errores de la actividad eran menos, se notaba que habían comprendido las características de las palabras agudas, graves y esdrújulas y que, sobre todo, había comprendido con la actividad de la sesión anterior, la función que tienen los signos de puntuación.

La actividad llegó a un punto en el que los equipos iban muy parejos, pues a pesar de que el equipo amarillo había llevado la ventaja durante la mayor parte del juego, los equipos azul y rojo, se acercaron de manera considerable. Se llegó a la última carrera en la que se iba a decidir el equipo ganador, los equipos estaban motivados, pues la competencia nunca estuvo dominada por ninguno de ellos, lo que los mantenía con más adrenalina.

Los equipos mandaron a su último participante cuando di la señal de salida. El integrante del equipo amarillo, fue un alumno con condición de hiperactividad, por lo que le fue más difícil seguir una instrucción. Traté de guiarlo para que pudiera terminar con la actividad que le correspondía, pero lo notaba un poco nervioso debido a que sentía la presión de su equipo por querer ganar.

A diferencia del equipo amarillo, el equipo rojo y azul estaban dando ánimos y porras a sus participantes, lo que también influyó mucho en que se sintieran con mayor confianza. Después de unos minutos, el participante del equipo rojo terminó la última prenda y la colgó sobre el tendedero correspondiente, todos estaban muy nerviosos, pues querían ser el equipo ganador del juego. Mientras revisaba las prendas del equipo rojo detalladamente, el participante del equipo azul también colgó su última prenda esperando que el equipo contrario tuviera algún error.

Al terminar la revisión, di por ganador al equipo rojo, pues sus respuestas eran correctas. Luego de ello, pasé a revisar las respuestas del equipo azul, que, aunque eran correctas también, había terminado después del equipo rojo. Cuando di por ganador al equipo rojo, el equipo amarillo, se encontraba molesto con su compañero, pues lo culpaban de que no habían ganado debido a que había tardado un poco más que sus compañeros en resolver el desafío que le correspondía. Observé que varios de ellos incluso se le acercaban para decirle que mejor no

hubiera participado, por lo que decidí premiar al equipo ganador y pedir a los alumnos que me ayudaran a recoger los materiales que habían sido usados en la actividad y posteriormente ingresaran al salón.

Al ingresar al salón, les comenté que habían hecho un muy buen trabajo de manera general, y que no pasaba nada si no ganaban, lo importante era que todos lo habían intentado. Les expliqué que también había que aprender a motivar a sus compañeros, pues una de las razones por las que el equipo rojo había ganado, era porque sus integrantes se alentaban mutuamente.

Para finalizar con la sesión, les pedí que en una sola palabra describieran cómo se sentían al realizar juegos como estos. La mayoría de los comentarios eran positivos, muchos de ellos mencionaban que estaban felices, emocionados, interesados, etc. Pero también hubo comentarios de algunos de los integrantes del equipo amarillo que expresaron sentirse frustrados, enojados y tristes al no ganar. Considero que estas reacciones se deben a que son alumnos muy competitivos entre sí y les agrada ganar, sin embargo, es una de las cosas a trabajar durante las siguientes sesiones.

En la evaluación del juego, se llevó a cabo la aplicación de una lista de cotejo (**Anexo H**) en la cual se tomaron en cuenta aspectos como: la identificación de palabras agudas, graves y esdrújulas, la comprensión del uso y ubicación de los acentos en las palabras agudas, graves y esdrújulas, el reconocimiento de palabras con grafemas como B, V, C, S y Z y la disposición para el trabajo en equipo y la participación activa e interés en el juego.



Ilustración 8. En la imagen se muestra a los alumnos tendiendo las prendas con los desafíos ortográficos resueltos.



Ilustración 9. En la imagen se muestra a los alumnos resolviendo los desafíos ortográficos.

Inspiración.

Conocer la clasificación de las palabras según su sílaba tónica es importante debido a que permite una pronunciación adecuada para facilitar la comprensión de los mensajes en la comunicación. Para Valdez (2008) “las sílabas tónicas son las que se perciben con mayor intensidad o fuerza en la palabra” (pág.12). En otras palabras, la posición de la sílaba tónica da origen a la clasificación de las mismas.

En el desarrollo de mi intervención descubrí la importancia de que los alumnos conozcan la función de los acentos en las sílabas y cómo es que, gracias a este signo de puntuación, podemos hacer una clasificación de palabras según la entonación debida al momento de dar lectura.

La estrategia implementada fue la base principal para poder cumplir con el propósito de la sesión que era la escritura e identificación de palabras graves, agudas y esdrújulas haciendo uso de signos de puntuación, pues los alumnos mostraron una actitud positiva al enfrentar desafíos que debían resolver utilizando recursos y materiales tangibles, obteniendo desde luego, muy buenos resultados.

El juego favorece el aprendizaje de los estudiantes mediante la estimulación cognitiva y emocional, donde los alumnos adquieren habilidades de control y autocontrol de sus emociones. Esta metodología de trabajo tiene el potencial de proporcionar un contexto significativo y atractivo para el aprendizaje de conceptos y habilidades esenciales para la lectoescritura temprana.

La formación de vínculos entre los compañeros y maestra y el aprendizaje de resolución de conflictos, fueron uno de los beneficios que aportó durante el desarrollo de la sesión la ejecución del juego como estrategia. El reconocimiento de la clasificación de palabras, ayudó a los alumnos a poder llevar una lectura más fluida al momento de ponerlos en práctica en un texto escrito.

Confrontación.

La actividad empleada, resultó favorable para el aprendizaje esperado en los alumnos, puesto que varias investigaciones compartidas en la escuela Normal y experiencias propias dentro de mi formación docente, me han permitido enfocar mi visión en el juego como una estrategia de aprendizaje favorable en los niños de educación primaria, ajustando los a sus capacidades y niveles cognitivos.

Llevar a cabo actividades atractivas a los alumnos ayuda a que vean la escritura como una oportunidad de descubrir nuevos aprendizajes. El que reconozcan las clasificaciones de palabras dentro de la escritura, permite que enriquezcan de manera favorable su vocabulario.

Según Aguilar (2000):

El acento prosódico, es la mayor fuerza con que se pronuncia una sílaba. Este tipo de acento, se encuentra en todas las palabras polisílabas y puede servir para clasificar las palabras según la sílaba sobre la que se encuentre: esdrújula, grave, aguda (p. 31).

El uso del juego en esta actividad, resultó favorecedor para poder adquirir la atención de los alumnos desde el principio de la sesión, hasta el momento de reflexión sobre lo realizado en la actividad. Reflexiono que, el trabajo colaborativo dentro de la implementación de la estrategia, es un parteaguas para el aprendizaje significativo de los alumnos, pues no sólo adquieren nuevos conocimientos académicos, sino que también permiten la interacción, expresión y relación social con sus compañeros adquiriendo además de habilidades, como el liderazgo y el trabajo en equipo; valores como la empatía, honestidad y respeto por los demás.

Las actividades lúdicas pueden colocar al estudiante en diversas situaciones, donde investiga y experimenta, haciéndole conocer sus habilidades y limitaciones, que ejerce el diálogo, se solicita liderazgo para ejercer valores éticos y muchos otros desafíos que permitirán experiencias capaces de construir conocimientos y actitudes. (Vilela, 2022, p.44).

Es por ello, que la implementación de esta estrategia en la actividad permitió a los alumnos desarrollar más competencias académicas favorables para su vida adulta, las cuales le servirán en otros ámbitos académicos, laborales o sociales.

Obteniendo así los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la identificación de palabras agudas, graves y esdrújulas. Fuente: elaboración propia.

En el desarrollo de la actividad, fueron evaluados 25 alumnos en su totalidad, de los cuales 3 no lograron consolidar la identificación de palabras agudas, graves y esdrújulas, pues desconocían la función y posición del acento en dichas palabras, así como su entonación y características. De los 25 alumnos evaluados, 22 lograron identificar palabras agudas, graves y esdrújulas reconociendo la ubicación que tienen los acentos en cada una de ellas e identificando su entonación y características. La mayoría del alumnado logró diferenciar cada una de las palabras y además comprender el uso del acento en la ubicación correspondiente.

A comparación de los resultados arrojados en la categoría de análisis “ortografía” de la prueba diagnóstica aplicada en la que la mayoría de los alumnos evaluados escribieron únicamente de 2 a 4 palabras escritas correctamente respetando las reglas ortográficas, durante el desarrollo de esta actividad, los alumnos fueron capaces de escribir más de 8 palabras de manera correcta de acuerdo a las reglas ortográficas establecidas e identificando su clasificación según el tipo y la posición de acento que usaba.

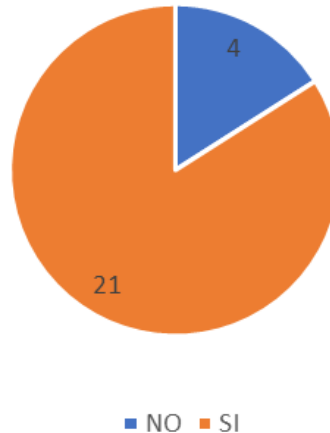
La metodología de trabajo utilizada fue el juego como estrategia de aprendizaje, el cual se llevó a cabo de manera colaborativa mediante la formación de equipos con la intención de que los alumnos sean capaces de desarrollar diversas habilidades.

Para Muñiz (2014):

El trabajo en equipo permite que los alumnos desarrollen habilidades tanto sociales como de trabajo colectivo, recomendando que el número de integrantes sea pequeño por ejemplo que sea entre tres y cinco personas, para que sea más efectivo el aprendizaje y considerando las necesidades de la dinámica en general (p.36).

Además de la adquisición de habilidades para la vida, la ejecución del juego colaborativo como estrategia de enseñanza, fue favorecedora en su aprendizaje, pues se llegó al propósito planteado al inicio de la sesión mientras se trabajaba con materiales manipulables contextualizados mediante la estrategia de aprendizaje basado en juegos, obteniendo los siguientes resultados:

Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la disposición al trabajo colaborativo y la participación activa en el juego.



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la disposición al trabajo colaborativo y la participación activa en el juego. Fuente: elaboración propia.

El juego fue llevado a cabo como estrategia en la implementación de la actividad “Tendedero de palabras” en el cual fueron evaluados un total de 25 alumnos, de los cuales, 4 demostraron dificultad para trabajar en equipo, puesto que se observaban frustrados por querer ganar generando conflicto entre sus compañeros de equipo llegando a algunas agresiones verbales. Mostraban falta de empatía y compañerismo pues se mostraban enojados cuando alguno de sus compañeros no lograba lo esperado.

Por otro lado, 21 de los 25 alumnos evaluados, mostraron una actitud positiva ante el juego, motivando y apoyando a sus compañeros de equipo, trabajando así de manera colaborativa adecuadamente y permitiendo y aceptando las habilidades de cada uno de los participantes. El juego como estrategia implementada logró en su mayoría el propósito de la actividad, sin embargo, existen áreas de oportunidad para trabajar con el grupo.

Considero que, la realización de esta actividad, fue llevada de manera exitosa, pues la mayoría de los educandos se mostraban interesados en el juego y se mantuvieron trabajando de manera colaborativa. Reflexiono también, que la implementación del juego es una forma efectiva para atraer la atención de los alumnos luego de una sobre estimulación física, sin la necesidad de llamar la atención o levantar la voz.

Reconstrucción.

Como parte de mi formación docente, reflexiono sobre puntos a analizar de mi práctica, tales como fortalezas, competencias adquiridas y las áreas de oportunidad a trabajar, entre las que se encuentran las siguientes:

Fortalezas.

- Uso del juego para regular la sobre estimulación de los alumnos, pues resultó de gran utilidad para atraer la atención de manera efectiva mientras existía una recreación cognitiva.
- Utilización de materiales contextualizados, tangibles y manipulables, los cuales ayudaron a crear un ambiente innovador para la adquisición de nuevos conocimientos en los alumnos, pues se encontraban más interesados e intrigados en lo que realizaríamos durante la sesión.
- La implementación del trabajo colaborativo como una metodología de trabajo para llevar a cabo un juego donde los alumnos podían a prueba sus conocimientos básicos sobre las reglas ortográficas y la clasificación de palabras.

Áreas de oportunidad.

- Manejo adecuado del trabajo colaborativo en la actividad, pues hubo varias situaciones y conductas de algunos alumnos poco favorables para el trabajo en equipo con las cuales se vieron afectados otros de sus compañeros mientras se realizaba la competencia.

- Facilitar herramientas para la comunicación asertiva en el trabajo colaborativo, pues varios de ellos discutían al no estar de acuerdo con las participaciones y opiniones de sus compañeros.
- Distribución de roles entre los compañeros en el trabajo en equipo, puesto que, algunos de ellos no se sentían partícipes en su equipo debido a que sus propios compañeros les daban menos oportunidades de participar.
- Propiciar a los alumnos más espacios para el trabajo colaborativo en los que se permita su libertad de expresión y la adquisición de habilidades comunicativas y sociales.

Competencias favorecidas.

- Promoción de relaciones armónicas para lograr metas comunes, pues los alumnos se mantuvieron trabajando en un ambiente de aprendizaje propicio para la sana interacción entre la docente y sus compañeros.
- Uso de estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje, puesto que se implementó una metodología de aprendizaje basado en juegos atendiendo las necesidades y características de los alumnos.
- Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa, pues fueron establecidos niveles de desempeño para la interpretación de resultados con la intención de adquirir una mejora en el aprendizaje.

Sesión 3: Parchís de la ortografía.

Descripción.

La tercera actividad de la secuencia planteada “Parchís de la ortografía” (**Anexo I**) tenía como propósito que el alumno fortaleciera el uso de acentos, diéresis, grafemas y dígrafos mediante el juego. La actividad fue llevada a cabo el día 13 de marzo en un horario de 8:00 am a 8:50 am.

Los alumnos recién entraban al aula, la mayoría de ellos estaban con una conducta tranquila y dispuestos a realizar el trabajo, por lo que, a diferencia de la sesión anterior, esta vez podía dar las indicaciones de manera normal sin la implementación de una estrategia previa para atraer su atención. Mientras algunos de los alumnos que llegaron tarde se acomodaban, algunos de los estudiantes que ya se encontraban en el aula comenzaban a cuestionar si durante el día trabajaríamos con un juego, pues les parecía más divertida la clase cuando hacíamos alguna actividad de esa índole.

Observé que desde que se aplicaron actividades basadas en la metodología del juego, los alumnos llegaban como más ganas de trabajar al salón, llenos de curiosidad por lo que se iba a trabajar durante la clase y había menos ausencias durante la jornada. Comencé la clase explicando a los alumnos que durante la sesión trabajaríamos nuevamente mediante la aplicación de un juego, un juego muy famoso que estaba segura de que ya lo habían descargado muchos de ellos en sus aparatos electrónicos. Varios de ellos comenzaron a sacar hipótesis del juego que realizaríamos en esta ocasión, mencionaban juegos en línea como Fortnite o Call of Duty, sin embargo, ninguno de ellos acertó en sus respuestas.

Les comenté que era un juego que seguramente sus papás también habían jugado cuando eran niños, pues era muy utilizado en la década de los 80's. Ellos cada vez se mostraban más confundidos, pues no se imaginaban que el juego que utilizaríamos tuviera tantos años de existencia.

Observaba que estaban muy atentos e interesados por el juego que realizaríamos en esta ocasión, pues al tratarse de un juego virtual traído a la realidad se motivaban más por participar. Cuando ya todos estaban muy efusivos por saber el nombre del juego, les mencioné que se estaría trabajando con el juego llamado "parchís". Al momento de terminar de decir el nombre, varios de los alumnos lo reconocieron rápidamente, puesto que algunos de sus familiares lo jugaban en sus celulares y ya tenían una noción de cómo sería llevado a cabo. Por otra parte,

algunos de los alumnos lo desconocían por lo que se mostraban aún más confundidos.

Para poderles dar una amplia explicación de cómo se estaría trabajando con el juego, les mostré una lona con el tablero con el que realizaríamos la actividad. Uno de los alumnos expresó que el tablero era muy grande y que le gustaba porque así podíamos jugar todo el salón. Les explique que en el tablero se encontraban 4 colores diferentes, amarillo, azul, rojo y verde. Se formaron equipos de 5 personas, puesto que sólo habían asistido 20 compañeros.

El juego consistía principalmente en entregar a cada equipo 5 fichas de sus colores correspondientes, los equipos debían encargarse de que todas sus fichas llegaran de la salida que le correspondía al centro del tablero sin que fueran comidas por otros equipos. Las fichas podían moverse únicamente el número de casillas que marcaran los dados, en caso de que un equipo contrario comiera una de sus fichas, debían regresar a la salida del juego, obteniendo como premio avanzar 10 casillas más para el equipo que había comido la ficha de su contrincante.

Noté que varios de ellos aun después de la explicación mantenían algunas dudas, por lo que opté porque uno de los alumnos que había jugado anteriormente dieran una explicación con sus propias palabras, pues probablemente ayudaría de mucho para aquellos alumnos que aún no comprendían del todo la actividad.

Al ver esta situación, uno de los alumnos que conocía la dinámica del juego, propuso ante el grupo la idea de que se les explicara mediante un ejemplo. Al escuchar esta propuesta accedí, pues probablemente era una buena manera de brindar a los alumnos una explicación más clara que pudieran comprender. El alumno y yo comenzamos a dar un ejemplo de cómo funcionaba el juego, noté que varios de sus compañeros observaban con mucha atención para poder jugar cuando llegara su turno. Lanzamos los dados y según el número que arrojaron, era el número de casillas que avanzábamos.

Antes de terminar la ronda cuestioné, si alguno de ellos tenía alguna duda, los alumnos gritaban efusivamente que no había dudas y expresaban sus deseos

por querer iniciar el juego. Les recordé que era importante que recordaran que estábamos trabajando el tema de la ortografía en cada uno de nuestros juegos, entonces este juego tendría una variante. Para que cada ficha del equipo pudiera salir de la casilla 0, debían resolver un desafío ortográfico de la cajita mágica que estaba en una de las mesas, por lo que debían ir preparados con una hoja y un lápiz. Únicamente si era correcto, podían salir de la casilla 0.

Debido a que, en la sesión anterior, había ciertos detalles para trabajar colaborativamente con el equipo, decidí llevar papelitos con los colores a los que iban a pertenecer, según el color que le saliera a cada alumno en el papelito que tomara, era el equipo en el que se iba a integrar. Cuando les di esta noticia a los alumnos, muchos de ellos no estaban del todo conformes, pues querían formar equipo con sus amigos de siempre, sin embargo, sabía que era necesario que pudieran interactuar con sus demás compañeros de forma sana, por lo que accedieron sin dar mayor protesta.

Mientras entregaba los papelitos a mis alumnos, varios de ellos, comentaban entre sus mismos compañeros el color que los había tocado, la mayoría de ellos estaban felices, pues se encontraban en sus equipos algunos de sus amigos con los que más interactúan. Luego de ello, pedí a los alumnos que por equipos se pusieran de pie para que se incorporaran en la cancha y poder llevar a cabo la actividad con más espacio. Extendí la lona en el centro del patio para que los alumnos se colocaran detrás de su color asignado, les pregunté nuevamente si había alguna duda respecto a las indicaciones o reglas del juego, a lo que ellos respondieron que no.

Comencé pidiendo al primer participante de cada equipo que lanzara uno de los dados y al equipo que le salieran el número más grande, sería el primer equipo en participar. Observé que varios de ellos ya se mostraban muy entusiasmados por las actividades, algunos ya estaban apresurando a sus compañeros a lanzar los dados y comenzar con el juego, actitud que favorece mucho el aprendizaje, pues motiva a los alumnos a ser partícipes y tomar un rol dentro del juego.

Luego de que se lanzaron los dados, se acordó que el equipo amarillo era quien había sacado el número más grande, por lo que serían los primeros en participar, y el siguiente equipo sería el color que se encontrara del lado derecho en dirección de las manecillas del reloj.

El equipo amarillo corrió a la caja mágica, la cual contenía los desafíos ortográficos a resolver para poder salir de la casilla 0, el equipo dio resolución al primer desafío de manera verbal, el cuál consistía en mencionar 2 palabras que llevaran diéresis. Como respuesta al ejercicio uno de los integrantes del equipo mencionó que la palabra pingüino llevaba las diéresis como signo de puntuación, mientras que otro de los alumnos dijo que cigüeña era otro ejemplo de las palabras solicitadas. Al ser respuestas correctas, les indique a los alumnos lanzar los dados para poder sacar una de sus fichas de la casilla cero.

El equipo amarillo desde un inicio se veía muy organizado y motivado por participar. Por lo que, con ellos no hubo mayor problema en la resolución de los desafíos. Posteriormente, el equipo azul sería el segundo equipo en participar a quienes les correspondía el desafío de agregar el signo de puntuación al texto breve planteado, entre los cuales se encontraba el acento, el punto y coma y el punto final. El equipo no tuvo mayor problema en posicionar el punto, puesto que lo ubicaron al final del texto. Sin embargo, no tuvieron el mismo éxito con el punto y la coma, pues discutían entre ellos el espacio donde debía estar colocado. Luego de varios intentos, los alumnos pudieron encontrar la respuesta correcta y sacaron una de sus fichas de la casilla 0. Luego del equipo azul, el equipo verde se acercó a la zona de desafíos para poder tomar el que les correspondía, su ejercicio era el siguiente:

Subraya la frase que esté escrita correctamente

Hasta que no vaya, no hagas nada.

Hasta que no valla, no hagas nada.

Uno de los integrantes del equipo verde, rápidamente respondió que la frase correcta era la primera, por lo que accedió a subrayarla. Al ser respondida de

manera correcta les pedí sacar la ficha correspondiente de la casilla. Por último, el equipo rojo era quien podría participar en los desafíos, por lo que al acercarse a la cajita mágica obtuvieron el siguiente desafío:

Subraya las palabras que estén escritas de manera incorrecta dentro del texto.

maria nos invíto a su fiesta de cumpleaños en el salón que tiene su tio. Huvo pastel, dulces y tanbién un concurzo de disfraces. yo yevé un congunto del chapulin colorado y mi amiga camila un vestido de color ginda.

Al principio los alumnos del equipo se sentían muy presionados por resolver el ejercicio que les había tocado, sin embargo, al momento de darle lectura al enunciado, fueron encontrando los errores ortográficos. Lograron reconocer la ausencia de mayúsculas, el cambio de algunas letras y la escasez de algunos signos de puntuación. Cuando llegaron a la palabra “ginda”, los alumnos no reconocieron la letra faltante en la palabra. Al momento de revisar la resolución del equipo, me percaté de ello y di oportunidad para que colocaran nuevamente lo que había faltado. Les recordé que todas las palabras que tengan letra G y enseguida una vocal como I y E, deben colocar entre ambas letras la vocal U.

De la misma manera se llevó a cabo el resto de los desafíos para poder sacar sus fichas de la casilla 0, cada equipo resolvió en total 5 ejercicios ortográficos con los que podían sacar todas fichas al tablero. Los alumnos se notaban muy activos, algunos de ellos incluso un poco sobre estimulados, pues generaban un poco de más desorden al momento de jugar, sin embargo, el trabajo colaborativo en esta ocasión resultó favorecedor, pues se notaba el compañerismo que había entre ellos cuando alguno hacía algo que no estaba permitido en el juego o cuando se equivocaban en la estrategia. A diferencia de la actividad anterior, esta vez los alumnos no mostraban actitudes negativas cuando se llegaba a perder o equivocarse, al contrario, procuraban animarse unos con otros.

Me pareció muy interesante, pues habíamos estado trabajando con los contenidos de la jornada mediante la estrategia de trabajo colaborativo, por lo que asumí que el trabajo en equipo resultó fructífero para el empleo de esta estrategia en mi investigación al momento de realizar juegos por equipos.

El juego finalizó cuando el equipo verde llegó con todas sus fichas al centro del tablero, pues fue el único equipo intacto sin ser comidos por el resto de los equipos, lo que les permitió llegar cuanto antes al final. El equipo rojo estuvo a punto de obtener la victoria, pues solo mantenía una ficha fuera del tablero, sin embargo, una de las fichas de color azul llegó a la casilla en la que estaba situada retrocediéndola a la casilla de salida. El equipo amarillo y el equipo azul tenían aún varias fichas fuera del centro, lo que dificultó su victoria en el juego.

Al momento de terminar el juego, se premió al ganador. En el culmino de la actividad, observé una actitud diferente a la de la actividad anterior, pues no mostraron actitudes negativas al no conseguir el éxito en el juego. Esta situación puede deberse muy probablemente a que esta vez los alumnos estaban disfrutando el juego, para ellos fue muy interesante la forma en que se llevó a cabo, pues era difícil que algún equipo mantuviera la ventaja en el juego

Al momento de ingresar al aula, reconocí a todos los alumnos su excelente disposición para trabajar en el juego de manera colaborativa, pues su participación había sido muy activa y motivante para sus compañeros. Observé que ellos también se sentían satisfechos con el trabajo que habían realizado, por lo que solicité que reflexionemos sobre la actividad realizada y en los mismos equipos realicemos comentarios positivos del trabajo de cada uno de los integrantes. Considero que fue una buena actividad para finalizar la sesión, pues les permitió reconocer a sus compañeros el buen trabajo realizado en clase, generando en ellos mayor confianza y seguridad al participar.

La evaluación del juego, se llevó a cabo mediante la aplicación de una escala estimativa (**Anexo J**), donde se tomó en cuenta aspectos como: Usa de manera adecuada signos de puntuación como diéresis y acentos, reconoce e identifica la

manera correcta para usar grafemas y dígrafos en una palabra y participa activamente en el juego y trabaja de manera colaborativa con sus compañeros.



Ilustración 10. En la imagen se muestra a los alumnos llevando a cabo el juego “parchís ortográfico”.



Ilustración 11. En la imagen se muestra a los alumnos realizando los desafíos del juego “parchís ortográfico”.

Inspiración.

La utilización de los grafemas y dígrafos de manera adecuada dentro de una palabra permite al escritor una mejor comunicación y una mayor apertura en su vocabulario.

Un grafema se define como “la más pequeña unidad distintiva y/o significativa de la cadena escrita, compuesta por una letra, de un grupo de letras, de una letra acentuada o con un signo auxiliar que tiene una referencia fónico y/o sémica en la cadena hablada” (Catach, 1996: 46).

Por lo que se puede afirmar que, un grafema es toda aquella letra que forme parte de una palabra escrita. Sin embargo, en la formación o escritura de una palabra, no solo podemos encontrar grafemas, sino también dígrafos, los cuales son definidos por la Real Academia Española (2010) como un conjunto de dos letras que hacen referencia a un solo sonido, por ejemplo, la CH, LL y RR.

El que como profesores orientemos a nuestros alumnos en el uso adecuado de los grafemas y dígrafos, permite en ellos el enriquecimiento de su vocabulario y la adquisición de competencias lingüísticas funcionales en su vida diaria. Consolidar su proceso de lenguaje escrito durante la educación primaria permite a los educandos una comunicación adecuada con las personas con las que se rodea.

Es por ello, que la implementación del juego en la actividad, favorece el uso de ambos recursos en el empleo de la lengua escrita, identificando también la función de los diversos signos de puntuación que ayudan a otorgar entonación a las sílabas mediante la ejecución de desafíos a resolver.

En la marcha de la sesión, descubrí que la implementación de videojuegos creados o convertidos en material tangible provoca en los alumnos mayor interés por la actividad a realizar y la generación de un aprendizaje significativo, pues son tomados en cuenta sus gustos y deseos. La implementación de dicha estrategia permitió también, la identificación de errores ortográficos en un texto ya planteado, pues, aunque al principio tuvieron dificultades en el reconocimiento de alguno de los

errores, con la ayuda de los demás compañeros de equipo, lograron culminar con el desafío de manera exitosa.

Mi papel docente como orientador en la ejecución de la sesión, permitió a los alumnos el sentido de la pertenencia en la actividad y que asumieran los roles de cada una de sus participaciones como fuente de aprendizaje, contribuyendo a su capacidad de autoafirmación y a la resolución de conflictos en el trabajo en equipo de manera colaborativa.

Confrontación.

A lo largo de mi práctica docente he podido observar que, la tecnología es parte de la cotidianidad de los alumnos, por lo que, traer en material tangible uno de los videojuegos más populares de la actualidad permitió que los alumnos se mantuvieran estimulados a lo hora de llevar a cabo la actividad.

Llena de satisfacción ver cómo esperan con ansias su turno para participar, como se manejan mediante sus emociones y el entusiasmo que ponen a trabajar cuando aprenden mientras se divierten.

La Escuela Normal me ha brindado un sin fin de posibilidades para la contextualización del aprendizaje de mis alumnos, desde el acercamiento a la innovación y la tecnología, hasta el uso de recursos con los que cuenta la comunidad, pues gracias a ello tuve la oportunidad de llevar a su realidad videojuegos de una manera manipulable y entretenida.

Además de la generación del aprendizaje mediante el trabajo colaborativo, he logrado que cada uno de los estudiantes participen y actúen de manera autónoma haciéndose responsable de su propio aprendizaje y haciendo uso de habilidades propias en su participación, pues los alumnos no solo han asimilado la importancia del trabajo colaborativo, sino también la importancia y el impacto que tiene su trabajo individual en el éxito de su equipo durante el juego.

En este mismo sentido, se favorece también la interacción entre el profesor y el alumnado buscando la generación de ambientes de aprendizaje más divertidos y atractivos a sus necesidades.

El trabajo del docente necesita actividades donde se prevean las interacciones entre los alumnos y el docente, en las que deberá tomar en cuenta la manera en que las interacciones en el aula y el sentido de pertenencia que se este pueda conducir al desarrollo emocional de los alumnos. (SEP,2017, p. 557).

El juego sin duda alguna, es parte de la sana formación de los niños, pues brinda un sin fin de oportunidades para su aprendizaje y el desarrollo de capacidades y motivación para su adolescencia y su vida adulta.

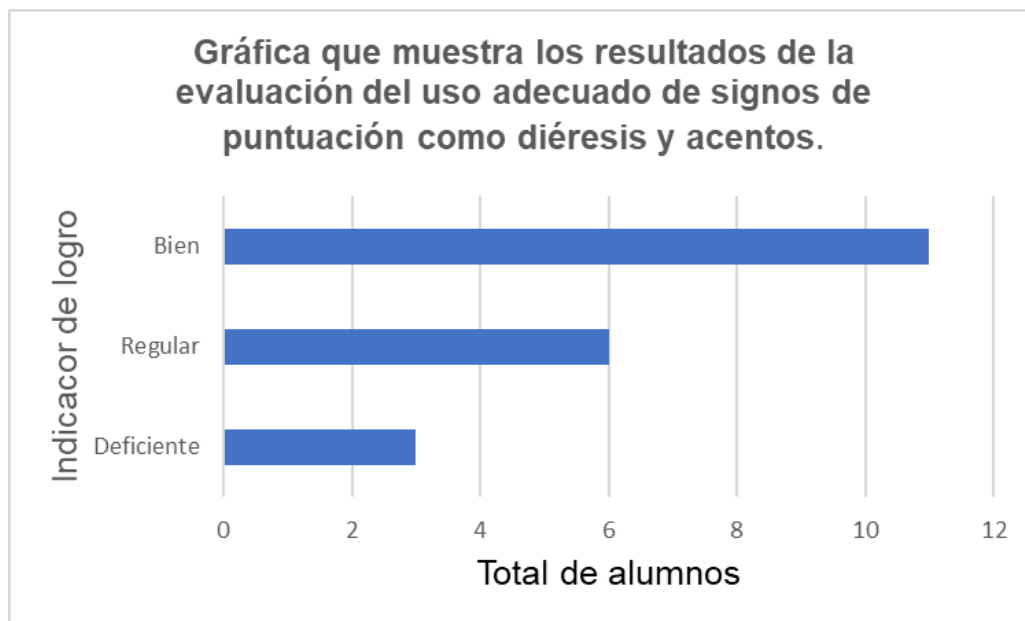
La estrategia no solo favorece la mejora de la ortografía, sino también otros aspectos como la adquisición de mayor seguridad al participar, el sentido de la pertenencia, asumir un rol dentro de la actividad y beneficiar el trabajo colaborativo y en equipo

Al respecto García (2015) menciona que:

Para el desarrollo de las habilidades de trabajo en grupo, los integrantes deben aprender a negociar, criticar, dialogar, tomar decisiones en conjunto, respetar las opiniones de los demás, cumplir las normas de trabajo grupal, asumir posiciones éticas y de responsabilidad social. Se ha observado que en las situaciones de trabajo colaborativo es mucho más frecuente el apoyo entre compañeros y que este es importante para la implicación en la tarea y para la motivación (p.4).

La motivación pudo reflejarse en: éxito al ganar el juego, curiosidad en explorar estrategias para ganar, compromiso con el aprendizaje y con su persistencia al ejecutar la tarea, pues permitía en los alumnos mayor seguridad para cumplir con el rol asignado y la tarea ortográfica a realizar.

Obteniendo los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación del uso adecuado de signos de puntuación como diéresis y acentos. Fuente: Elaboración propia.

De los 25 alumnos del grupo, únicamente 20 fueron evaluados en la actividad, pues 5 de ellos no asistieron a clase. De los alumnos evaluados, 3 no lograron identificar y escribir palabras acentuadas o con diéresis en los desafíos de la actividad, 6 se encuentran en un indicador de logro regular, pues si reconocen la función y uso de los acentos en las palabras, pero aún no identifican la importancia de las diéresis en algunas palabras. En los resultados arrojados por la evaluación, podemos observar también, que 11 alumnos del grupo, fueron capaces de identificar y usar de manera correcta signos de puntuación como acentos y diéresis en los desafíos propuestos, ubicándose así en el indicador de logro más elevado.

En el reconocimiento y uso correcto de grafemas y dígrafos, en una palabra, 13 de los alumnos evaluados, lograron posicionarse en el indicador de logro más alto, pues mostraban mayor dominio de su vocabulario mediante la escritura de palabras con grafemas como **V, B, C, S, Z, Y, LL, G** y **J**. En este mismo sentido, la evaluación realizada, arroja que 3 de los alumnos evaluados, se posicionan en un indicador de logro regular, pues aún muestran dificultades para la escritura de palabras con

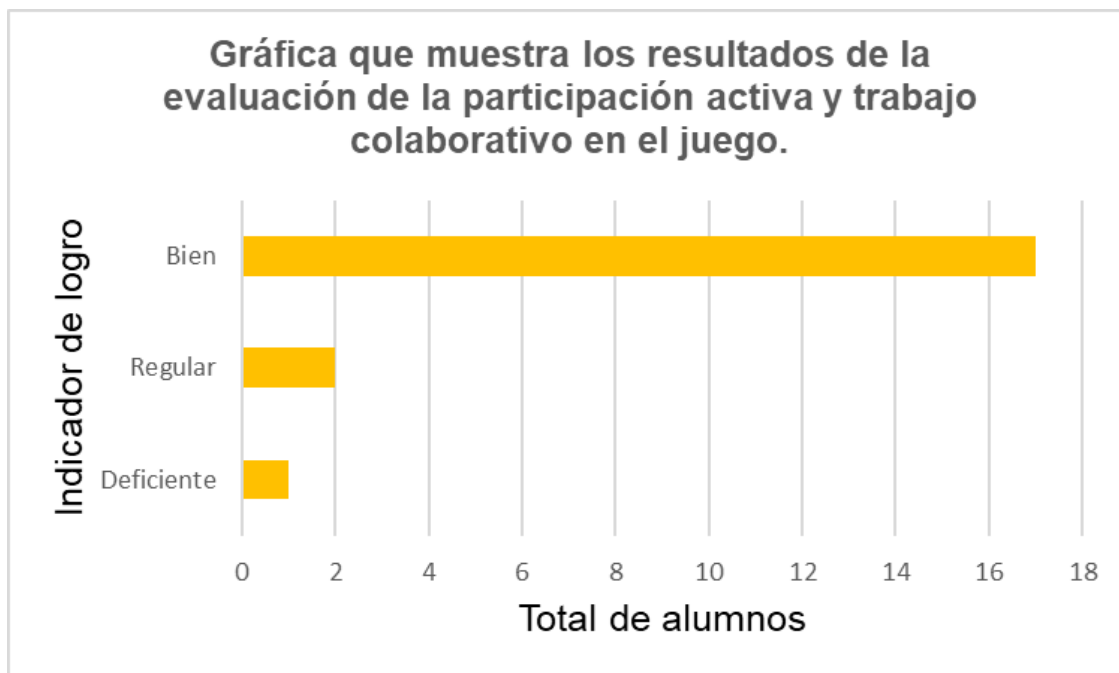
grafemas **Z**, **C** y **S**, así como la diferenciación de las letras **Y** y **LL**. Dentro de la evaluación realizada, podemos rescatar, además, que 4 alumnos aún muestran dificultades para diferenciar dichos grafemas y mantienen un vocabulario escrito muy escaso.

A comparación de los resultados arrojados en la prueba diagnóstica en las categorías de “ortografía y vocabulario” en donde la mayoría del alumnado mantenía un vocabulario limitado mediante la escritura de textos breves, en el desarrollo de esta actividad, los alumnos lograron enriquecer su vocabulario mediante la identificación de grafemas y dígrafos en palabras como sinónimos y homófonos haciendo uso de las reglas ortográficas esenciales.

La implementación de la estrategia de aprendizaje basado en juegos, fue llevada a cabo mediante una organización colaborativa en la que se realizó una formación de equipos, con la intención de que los alumnos adquirieran mayor interacción entre ellos y desarrollaran habilidades comunicativas para llegar a la meta deseada.

Considero que la ejecución de esta organización en el juego fue la base principal para que los alumnos desarrollaran una amplificación en su vocabulario y un buen reconocimiento de los errores ortográficos planteados, pues el uso de los materiales tangibles y la retroalimentación realizada entre los integrantes del equipo complementó el conocimiento previo de los alumnos.

Es por lo anterior que, los materiales y los espacios son elementos imprescindibles en la metodología pedagógica de la educación infantil “si bien el juego es un impulso natural, necesita unas condiciones de espacios, materiales y tiempos” (Arnaiz, De Basterrechea y Salvador (2011, p.21). La conversión de un juego digitalizado a un material tangible, favoreció la adquisición del aprendizaje esperado, logrando el propósito planteado al inicio de la sesión, obteniendo así los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la participación activa y trabajo colaborativo en el juego. Fuente: Elaboración propia.

El juego fue llevado a cabo como estrategia en la actividad “Parchís de la ortografía” en el cual se realizó un cambio a uno de los juegos digitales más conocidos en un material tangible y manipulable. Como parte de los resultados arrojados de la evaluación del mismo, se obtuvo que únicamente uno de los alumnos presentó dificultades para trabajar en equipo, pues la condición que presenta genera que desee aislarse de sus compañeros.

En esta misma evaluación, se observa que 2 de los alumnos evaluados se mantuvieron muy participativos al inicio de la actividad, perdiendo interés tiempo después, pues no encontraban el propósito de la actividad y, por último, el indicador más alto de la evaluación, se ubicaron un total de 17 alumnos que se mantuvieron participando activamente y mostraron mayor interés en la actividad llevando a cabo un excelente trabajo colaborativo, ayudando y motivando a sus compañeros de equipo.

Reflexiono que la actividad ejecutada fue favorecedora, no solo en el cumplimiento del propósito de la sesión, sino también en la adquisición de otras habilidades y valores que forman al alumno para su vida adulta, tales como la tolerancia, el respeto, la honestidad, el compañerismo, liderazgo y trabajo en equipo.

Además de ello, los alumnos reforzaron el uso de signos de puntuación para dar entonación a las palabras y la utilización correcta de grafemas y dígrafos en palabras comunes. Considero que la estrategia empleada en la actividad fue llevada a cabo de manera exitosa, pues permitió a los alumnos un mejor desenvolvimiento a la hora de participar y la adquisición de mayor seguridad al asumir un rol en un equipo.

Reconstrucción.

En la marcha de mi intervención docente, he tenido la oportunidad de reflexionar sobre lo realizado en la práctica y cómo es que esto me permite la realización de transformaciones necesarias en las metodologías y estrategias de enseñanza. De la misma forma, reconozco mis fortalezas y competencias adquiridas durante mi trabajo docente para lograr un aprendizaje fructífero en mis estudiantes.

Fortalezas.

- La creación acertada de un videojuego en un material tangible, pues logré obtener resultados positivos en cuanto al interés y motivación por parte de los alumnos. El uso de dichos materiales durante el juego ayudó en la estimulación del alumnado, así como la adquisición de la comprensión de sus nuevos aprendizajes y la relación con los que previamente tenía.
- Implementación de estrategia para la formación de los equipos, pues los alumnos tuvieron la oportunidad de trabajar con más de sus compañeros del grupo con los que probablemente no tienen mucha interacción durante la

jornada escolar, generando así un mejor trabajo colaborativo mediante una sana convivencia y de compañerismo.

Áreas de oportunidad.

- Pertinencia en las indicaciones y reglas del juego, pues, aunque traté de ser muy detallada en instruir la manera en que se llevaría a cabo la actividad, varios de ellos habían quedado con muchas dudas, fue gracias a mi alumno que, mediante la implementación de un ejemplo, pudimos dejar un poco más clara la forma en la que se trabajaría.
- Dar voz durante la explicación de instrucciones a alumnos, puesto que, ellos pueden ser quienes ayuden a comprender de mejor manera alguna indicación que esté dando a todos aquellos a los que aún les estuviera costando entenderlo, pues probablemente su forma de expresarse sea más clara para sus compañeros, tal como sucedió al inicio de la sesión donde se estuvo explicando la metodología del juego.

Competencias favorecidas.

- Generación de un clima de confianza en el aula que permita desarrollar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Se brindó a los alumnos un ambiente de aprendizaje apto para su participación mediante una relación socio-afectiva con sus compañeros promoviendo la interacción con la intención de lograr el objetivo de la actividad.
- Establecimiento de comunicación eficiente considerando las características del grupo escolar que atiende. Se permitió que uno de los alumnos tomara la palabra para permitir una explicación precisa mediante el uso de ejemplos y un lenguaje propio según su nivel cognitivo.
- Promover actividades que involucran el trabajo colaborativo para impulsar el compromiso, la responsabilidad y la solidaridad de los alumnos. Pues al formar parte de un equipo, los alumnos aprenden a tener una mayor interacción, comunicación y adquisición de valores que servirán a lo largo de

su vida, así como a expresarse libremente y respetar opiniones y aportes de sus compañeros.

Sesión 4: El bebe leches del vocabulario.

Descripción.

La cuarta actividad de la secuencia planteada “El bebe leches del vocabulario” (**Anexo K**) tenía como propósito era que los alumnos Identificaran errores ortográficos en una oración y reconstruyeran los enunciados respetando las reglas ortográficas establecidas mediante la ejecución del juego.

La sesión fue llevada a cabo el día 16 de marzo del 2023 en un horario de 9:40 a 10:30 de la mañana. Luego de trabajar una ardua jornada de práctica de más de 4 semanas consecutivas, como parte de mi metodología de evaluación, realice una actividad de retroalimentación de los contenidos vistos durante la semana como estrategia de estudio para los alumnos. En dicha actividad, se hizo uso de dos bebe leches que contenían las materias trabajadas en la jornada por parte de la maestra en formación. Para la ejecución de la actividad, se dividiría el grupo en dos partes para hacer un uso óptimo del material, pero la competencia y la participación en el juego se llevaría a cabo de manera individual, pues una de las partes importantes en dicha estrategia, es que el alumno sea capaz de poder trabajar de forma autónoma.

Comencé la sesión saludando a mis alumnos, pues a pesar de que ya habían pasado horas de que la jornada escolar había comenzado, durante las primeras dos horas tuvieron clases como inglés y computación, las cuales no son impartidas por el maestro titular y tampoco por el maestro en formación, por lo que no había trabajado con ellos en la primera parte de la semana.

Como en la mayoría de las actividades, los alumnos ya estaban interesados por saber sobre la forma de trabajar durante la sesión, pues desde que llegué al aula con los bebe leches me preguntaban ¿Qué haríamos el día de hoy?

Dicha situación, sin duda alguna me llena de satisfacción, pues desde el inicio de mi investigación con la implementación de la estrategia de aprendizaje basado en juegos, he notado que los alumnos disfrutaban mucho más el trabajo realizado en clase, asisten con mayor cotidianidad a la escuela y además ha ayudado a que logren autorregular sus emociones, por lo que mis actividades se han visto beneficiosas para su aprendizaje.

En cuanto terminé de darles la bienvenida al aula, uno de los alumnos levantó la mano para preguntar ¿Cómo trabajaríamos hoy? pues deseaban salir a correr o saltar como en las clases con las que habíamos estado trabajando. Llamó mi atención que otro de los alumnos mencionó que se sentía muy feliz desde que trabajamos la ortografía jugando, pues le gustaba tanto como ir a la clase de educación física.

Desde el inicio de la investigación, a los alumnos se les había comentado que estaríamos reforzando la ortografía mediante la implementación de algunos juegos puesto que era necesaria para nuestra vida cotidiana y para poder comunicarnos de manera asertiva, por lo que asumo que ellos ya estaban ansiosos por jugar cada que llegaban a la escuela, pues lejos de verlo como algo tedioso estaban disfrutando de la actividad.

Luego de darles la noticia de que realizaríamos otra actividad lúdica, los alumnos comenzaron a distraerse un poco dialogando entre ellos lo felices que estaban porque nuevamente se llevaría a cabo un jueguito para “escribir bien” tal como ellos mismo nombraron a estas estrategias.

Me di cuenta que su distracción era un poco más controlable que en las sesiones pasadas, por lo que sabía que pidiendo que pusieran un poco de atención a las indicaciones lograría atraer su interés por la actividad. Por lo que decidí intervenir un poco y pedir que me escucharan para que entendieran cómo íbamos

a trabajar. Comencé preguntando a los alumnos ¿A qué se imaginaban que jugaremos con el material que ya habían visto? Uno de los alumnos rápidamente levantó la mano y mencionó que jugaríamos al bebe leches, sin embargo, antes de terminar con su participación preguntó por qué los cuadros del bebe leches tenía el nombre de las materias. Al ver que la mayoría de los alumnos mantenían la misma duda, decidí explicarles las instrucciones del juego.

De la misma forma en que habíamos estado trabajando al finalizar la semana, llevamos a cabo una actividad para repasar lo aprendido, pero esta vez, lo hicimos mediante un juego. Los bebe leches, contenían todas las materias trabajadas a lo largo de la jornada, se dividió al grupo en dos partes debido a que había dos bebe leches, sin embargo el conteo de puntos se hizo de manera individual, conforme iban perdiendo salían de competencia y fue así como tuvimos únicamente un ganador.

Al inicio de la actividad, los alumnos se encontraban confundidos pues esta vez jugarían de manera grupal y no por equipos como se habían estado trabajando anteriormente, les expliqué que, aunque estuvieran divididos por la mitad, la competencia era con todos sus compañeros y que por esta ocasión la organización del juego sería distinta. Reiteré que el grupo sería dividido en dos partes para poder darles un bebe leches, cada uno de ellos participarían contra la persona que tuviera el otro bebe leches y el que perdiera quedará eliminado.

Los bebe leches tenían materias, ellos debían aventar una bolita de papel y según la materia que cayera, correrían a la mesa del fondo de la que tomarían un papelito de la cajita correspondiente a la materia en que cayeron con la oración o texto al que debían corregir los errores ortográficos, el primero que terminara de manera correcta pasaría a la siguiente etapa. Los textos tenían información de los temas vistos en la clase durante la semana, por lo que se buscó la articulación de los contenidos con el tema de investigación trabajado a lo largo de las sesiones anteriores.

La actividad se llevó a cabo en la cancha techada de la escuela, de la misma forma en que los alumnos se encontraban sentados fue como se dividió al grupo, la primera parte del grupo tuvo un bebe leches y la segunda parte tuvo el otro. Los alumnos ya se veían emocionados por la actividad, aunque los notaba más inquietos que en otras ocasiones, considero que estaban mostrando disponibilidad al trabajo y participaban de manera activa desde el inicio. En cuanto llegaron a la cancha, no tuve la necesidad de pedir a los alumnos que se colocaran para comenzar el juego, como ya les había dado la indicación de cómo se llevaría a cabo la actividad, ya habían acomodado los materiales y estaban formados para esperar la instrucción de comienzo al juego.

Sin duda alguna, esta acción por parte de los estudiantes me resultó muy favorecedora para dar comienzo a la actividad de forma rápida, pues en otras ocasiones hubiera tardado un poco más para comenzar, puesto que me costaba mantener un adecuado manejo del grupo. La ayuda de mis alumnos en el acomodo de los materiales y los recursos a utilizar, también fue de gran utilidad pues ellos se sentían partícipes desde un comienzo y se involucraron en la organización de su propio trabajo para para la adquisición de sus aprendizajes. Di comienzo al juego con los primeros dos participantes, ambos lanzaron la bolita de papel. Uno de los jugadores cayó en la materia de ciencias naturales y el otro en la materia de español.

El primer alumno se encontró con el siguiente enunciado:

para que muchas plantas produzcan semillas que se conviertan en plantas nuevas, el polen de las partes masculinas de una flor debe transportarse a las partes femeninas de otra flor. esta transferencia de polen se llama polinizacion

Por el otro lado, el alumno número dos se encontró con el siguiente enunciado:

Un resumen es un escrito que contiene informasión de un texto, pero en vercion corta. por lo que es un instrumento de estudio, ya que rescata las ideas más importantes.

Ambos alumnos se mostraban muy presionados por querer terminar, por lo que noté que estaban leyendo de manera muy rápida, sin percatarse a detalle de los errores ortográficos que había en sus textos, por lo que de inmediato me dieron sus textos para ser revisados. El resto del grupo lanzaba porras a sus compañeros, algunos apoyaban al alumno 1 y otros tantos apoyaban al alumno 2.

Al revisar los textos de los alumnos, observé que sólo habían reconocido los errores más notables en el escrito, sin tomar en cuenta algunos signos de puntuación o grafemas incorrectos en varias palabras, por lo que ninguno de los dos pudo pasar a la siguiente ronda. El que el alumno no tuviera una segunda oportunidad para seguir avanzando a las demás etapas, generó que los siguientes alumnos en participar pusieran mayor atención a los detalles de sus escritos.

Así fueron pasando la mayoría de los alumnos, la revisión de los errores ortográficos se hacía cada vez más detallada, sin embargo, mientras algunos de los alumnos se mantenían dentro del juego, había otros que como ya estaban eliminados, se estaban distraídos y dispersos en la actividad, generando de esta forma cierto desorden entre sus compañeros.

Uno de mis alumnos eliminados enfrenta la condición de hiperactividad, le costó un poco de trabajo mantener el orden y la atención en la actividad, pues fue de los primeros alumnos eliminados, lo que provocó que sus compañeros no pudieran concentrarse del todo. Decidí tomar cartas en el asunto y hacer partícipes a los demás alumnos del juego para que no se distrajeran más, por lo que les permití la ayuda a sus compañeros que estaban compitiendo, situación que resultó exitosa, pues la emoción y la adrenalina del juego los motivaba a seguir participando.

Mientras se iban descartando a los participantes, la actividad cada vez se hacía más intensa, pues los alumnos que quedaban lo único que deseaban era ganar. Me percaté que, a diferencia de las primeras actividades, esta vez los alumnos no habían presentado mayor dificultad en el uso de los acentos, diéresis y otros signos ortográficos y su vocabulario cada vez era más extenso.

Me daba satisfacción ver el progreso de mis niños, pues en algunos aspectos en los que en un principio habían tenido áreas de oportunidad muy evidentes, pudieron identificar, reconocer y usar de manera adecuada una diversidad de reglas y normas ortográficas para una escritura adecuada.

Como cada vez que los estudiantes competían los errores eran menos, el juego estaba tardando un poco más, hasta que quedaron únicamente dos alumnos, entre ellos, se disputaría la victoria del juego. Uno de los alumnos propuso que se declarara empate entre los dos compañeros, pues ambos habían realizado un excelente trabajo. Sin embargo, los participantes querían realizar otro desafío para que saliera un ganador.

Es por ello, que se realizó un último reto, en donde debían escribir el siguiente texto:

La ortografía regula la escritura mediante normas y establece reglas para el uso de todos aquellos símbolos y signos que componen una lengua. De este modo, contribuye decisivamente en mantener la coherencia entre el uso de la lengua, al ser hablada y al ser representada de manera gráfica.

El alumno que tuviera menos faltas de ortografía sería el ganador. Observé que, con esta modificación al juego planteado, los alumnos que ya no estaban participando en el juego se interesaron aún más por ver quién de los dos alumnos era el ganador. Se sentía la tensión mientras cada uno de ellos escribía, todos los compañeros observaban de manera silenciosa, pero a la vez emocionados por ver quién sería el victorioso, pues por primera vez veían que una de los juegos ortográficos estaba tan reñido desde el principio.

El texto era dictado mencionando los signos de puntuación como punto y aparte y coma, pues en algunas ocasiones, aunque se dé la entonación adecuada al momento de dar lectura no queda del todo claro, sin embargo, algunas otras reglas ortográficas implementadas en el texto no fueron mencionadas, pues los alumnos ya eran capaces de identificarlas de manera automática, así como también el uso correcto y adecuado de grafemas y dígrafos.

Cuando terminé de dictar el texto del juego, les pedí de manera inmediata el trabajo realizado a los alumnos y comencé a observar los primeros errores ortográficos.

El primer alumno escribió el enunciado de la siguiente manera:

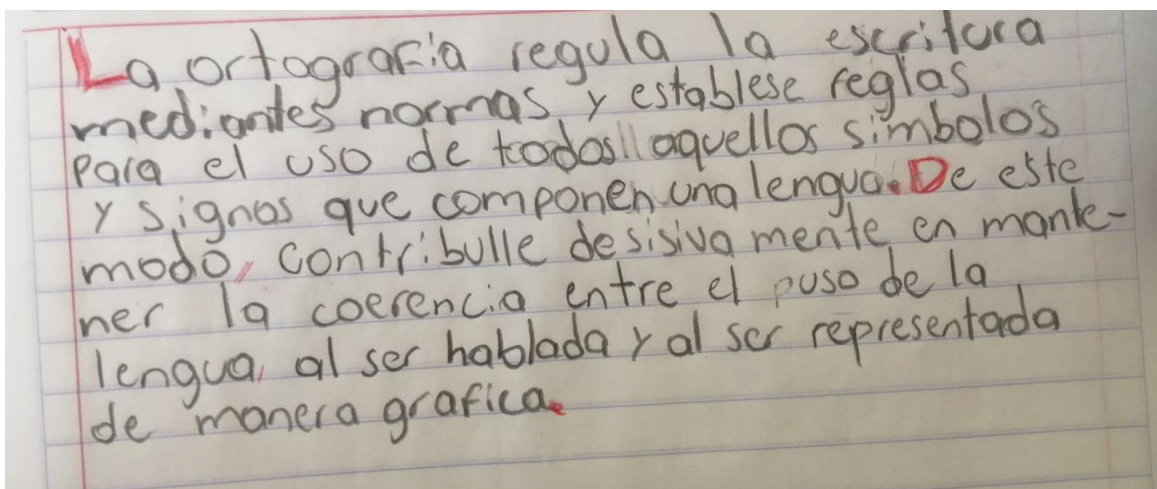


Ilustración 12. En la imagen se muestra el texto escrito por uno de los alumnos finalistas en la prueba.

En dicho texto se visualizaban algunas faltas de ortografía, le hice saber al alumno que: la palabra **símbolos** es una palabra esdrújula por lo tanto lleva acento en la antepenúltima sílaba. La palabra **Establece** se escribe con la letra C, no con S. **Contribuye** se escribe con letra Y, **Decisivamente** se escribe primero con la letra C y luego con la letra S, lleva V en lugar de B. La palabra **coherencia** lleva una H intermedia y por último la palabra **gráfica** también es una palabra esdrújula, por lo que lleva acento en la primera A.

El alumno tuvo en total 6 errores ortográficos, lo que sin duda alguna fue un logro, pues era un texto que, aunque era breve, tenía algunas palabras con las que podían tener dificultad en los grafemas y signos de puntuación adecuados, por lo que el número de errores era inferior a los resultados presentados en otras sesiones.

El segundo alumno escribió el texto de la siguiente manera:

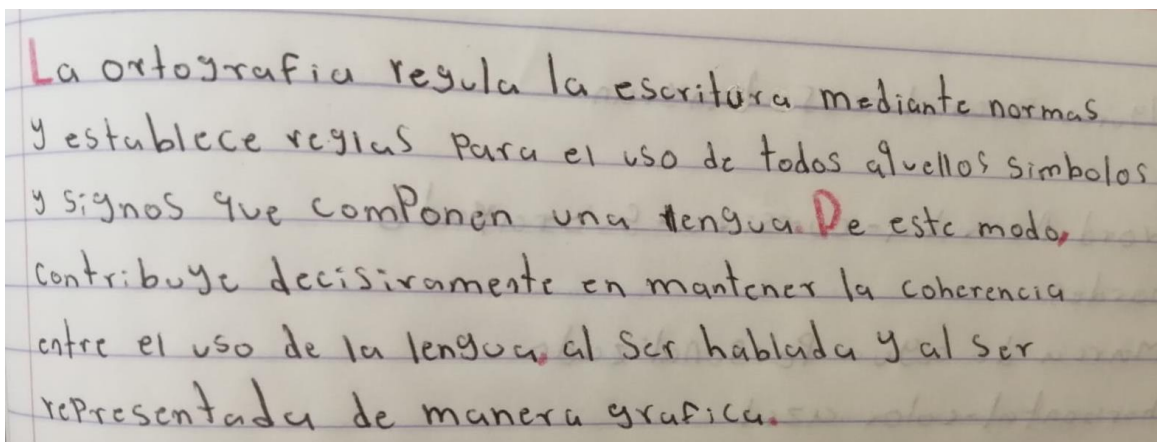


Ilustración 13. En la imagen se muestra el texto escrito por el segundo alumno finalista en la prueba.

El alumno presentaba errores similares a los del primer compañero, por lo que decidí retroalimentar su actividad mencionando al alumno que: la palabra **ortografía** es una palabra aguda, por lo que lleva acento en la última sílaba, **símbolos** es una palabra esdrújula, por lo que necesita ser acentuada en la letra l. La palabra **gráfica**, es una palabra esdrújula que debe ser acentuada en la penúltima sílaba.

En total, el alumno obtuvo únicamente el conteo de 3 palabras escritas incorrectamente. Al finalizar el juego, felicité a todos los alumnos por su enorme esfuerzo, pues se notaba el avance que habían tenido sobre todo en la extensión de su vocabulario y en el uso de signos de puntuación y grafemas, pues en otras actividades anteriores el uso de los mismos era escaso debido a que desconocían la función que tenían cada uno de ellos en un texto escrito.

Observé en los alumnos un sentimiento de satisfacción con lo realizado en la sesión, pues ellos mismos notaban las mejoras que tenían al momento de escribir o redactar un texto. Gracias a las actividades realizadas, además de la adquisición de varias habilidades y el desarrollo de capacidades funcionales en su vida cotidiana, los alumnos comprendieron la importancia que tiene el escribir con una adecuada ortografía.

El juego implementado en la sesión fue evaluado mediante la aplicación de una escala estimativa (**Anexo L**) donde se tomaron en cuenta los siguientes aspectos: Identifica errores ortográficos en un texto planteado, manifiesta curiosidad por saber el propósito del juego, desarrolla habilidades motrices mediante actividades por medio del juego.



Ilustración 14. En la imagen se muestra a los alumnos participando en el juego “El bebe leches del vocabulario”.

En la realización de la actividad, descubrí, que con la ejecución de un juego no solo se adquieren habilidades de convivencia y relación afectiva o el desarrollo de un aprendizaje cognitivo, sino que también es posible que los alumnos desarrollen competencias motoras que brindan beneficios para su cuerpo humano.

El juego genera en los alumnos la capacidad de planificar, organizar, relacionar y regular sus emociones. Gracias a esta estrategia es posible mejorar el lenguaje y desarrollar de manera efectiva un sinnúmero de destrezas favorables para su aprendizaje.

Más que visualizar dicha metodología como una oportunidad para divertirse, el juego es una oportunidad para enriquecer funciones físicas, afectiva y cognitivas,

pues permite explorar el medio ambiente en el que los alumnos se desenvuelven, potenciar la imaginación expresar libremente su visión particular del mundo manifestándola mediante la creatividad a través del lenguaje escrito, oral y corporal y con ello, la adquisición de habilidades socioemocionales y psicomotoras.

La estrategia implementada en la actividad, además beneficio en su gran mayoría la ejecución de textos escritos en los cuales se evaluó la estructura presentada mediante la coherencia de su escrito y su forma de hilar las ideas plasmadas. También ayudó en la mejora de su ortografía en función del uso de los signos de puntuación, así como el enriquecimiento de su vocabulario empleando sinónimos en la expresión de una palabra.

En la actualidad, los docentes tenemos la tarea de ser creativos al momento de emplear técnicas o estrategias de aprendizaje, debido a que los métodos de enseñanza tradicionales de carácter monótonas y aburridas no crean motivación en los estudiantes y por consecuencia no generan interés por su aprendizaje.

Con la aplicación de estrategias lúdicas, también se vuelve indispensable la realización de un proceso de aprendizaje en el que sea posible plantear un problema a resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad, ofrecer un ambiente favorable para trabajar en equipo de manera satisfactoria y mediante ello brindar un ambiente de estímulo para la creatividad cognitiva y emocional.

Como maestra en formación, considero que el principal objetivo de la implementación de juegos como estrategia en el proceso de aprendizaje, es plantear un desafío atractivo para los educandos como la corrección de errores ortográficos y con ello llegar a la meta deseada. Ambos objetivos se consolidan mutuamente abriendo paso a la adquisición de otras herramientas que se ven fortalecidas en la marcha de la intervención.

Confrontación.

El desarrollo de los niños depende de la formación de habilidades y capacidades funcionales en su vida cotidiana. Lograr que los alumnos disfruten de su aprendizaje genera en ellos mayor confianza y seguridad en el ambiente en que se desenvuelven. La estrategia planteada a lo largo de la investigación, ha traído consigo una lista de beneficios para el aprendizaje del alumnado, aunque también nos demuestra la importancia de la realización de ajustes pertinentes según las características de los alumnos en la organización que se desea aplicar. Durante la sesión se trabajaron las 4 categorías de análisis planteadas en base al diagnóstico presentado, en donde se buscaba la mejora de la ortografía en la resolución de diversos desafíos lúdicos con distintos grados de dificultad de acuerdo a su nivel cognitivo.

Cassany y Sanz (1994) reflexionan sobre la importancia de renovar técnicas de aprendizaje, práctica, evaluación y corrección al momento de trabajar con los educandos la mejora de la ortografía en la producción de los textos escritos. Es por ello que en la enseñanza debe desarrollar la conciencia ortográfica que permitirá al alumno tener una actitud activa en la relación con la manera de escribir con el fin de asegurarse que en lo que escriba comunique ideas, pensamientos y peticiones de manera eficaz.

En base a los aportes brindados por los autores en diversas investigaciones, se buscó que mediante la aplicación de estrategias innovadoras como es la metodología del aprendizaje basado en juegos, los alumnos favorezcan habilidades comunicativas mediante la mejora de la ortografía obteniendo de esta forma los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la identificación de errores ortográficos en un texto planteado. Fuente: Elaboración propia.

En el desarrollo de la actividad, se llevó a cabo la evaluación a 23 de los 25 estudiantes del grupo, debido a la ausencia de 2 alumnos a causa de problemas de salud. Según los resultados arrojados, únicamente 1 alumno mantuvo problemas para identificar errores ortográficos, pues es un estudiante que está consolidando su proceso de escritura debido a la condición que enfrenta. En el indicador de logro regular, se situaron 4 de los alumnos evaluados, quienes tuvieron mayor dificultad para encontrar errores ortográficos en el texto, pues no reconocían en error en el uso de algunos grafemas o signos de puntuación.

En este mismo sentido, la mayoría del grupo logró consolidar el aprendizaje esperado de la sesión, ubicándose así en el indicador de logro más alto 18 de los alumnos evaluados quienes no presentaron mayor dificultad al reconocer errores ortográficos y fueron capaces de corregir y reconstruir los textos planteados; en comparación de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica en los que la

mayoría de los alumnos, en las diversas categorías de análisis planteadas mantenían dificultades en la escritura de palabras respetando reglas ortográficas establecidas y en donde la producción textual carecía de cohesión y estructura presentando un vocabulario limitado.

Tal como se ha estado mencionando, el juego ha permitido la adquisición de conocimientos y aprendizajes en cuanto a su lenguaje escrito mediante el uso de los signos de puntuación, las reglas ortográficas establecidas, la estructura de un texto y el enriquecimiento de su vocabulario. Además, en el área afectiva y socioemocional, permitió el desarrollo de habilidades como el autocontrol de las emociones, el trabajo en equipo, la sana interacción con sus compañeros y la motivación por el aprendizaje. Sin embargo, no solo se fortalecieron ambos criterios en los educandos, sino que también se vieron beneficiadas competencias motoras favoreciendo la maduración del sistema corporal.

Respecto a lo antes mencionado, Navarro (2002) nos menciona que el juego motor es:

Organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrían cumplir distintos objetivos (pedagógicos recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Lo que nos permite concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y medida por un objetivo motor. (p.142)

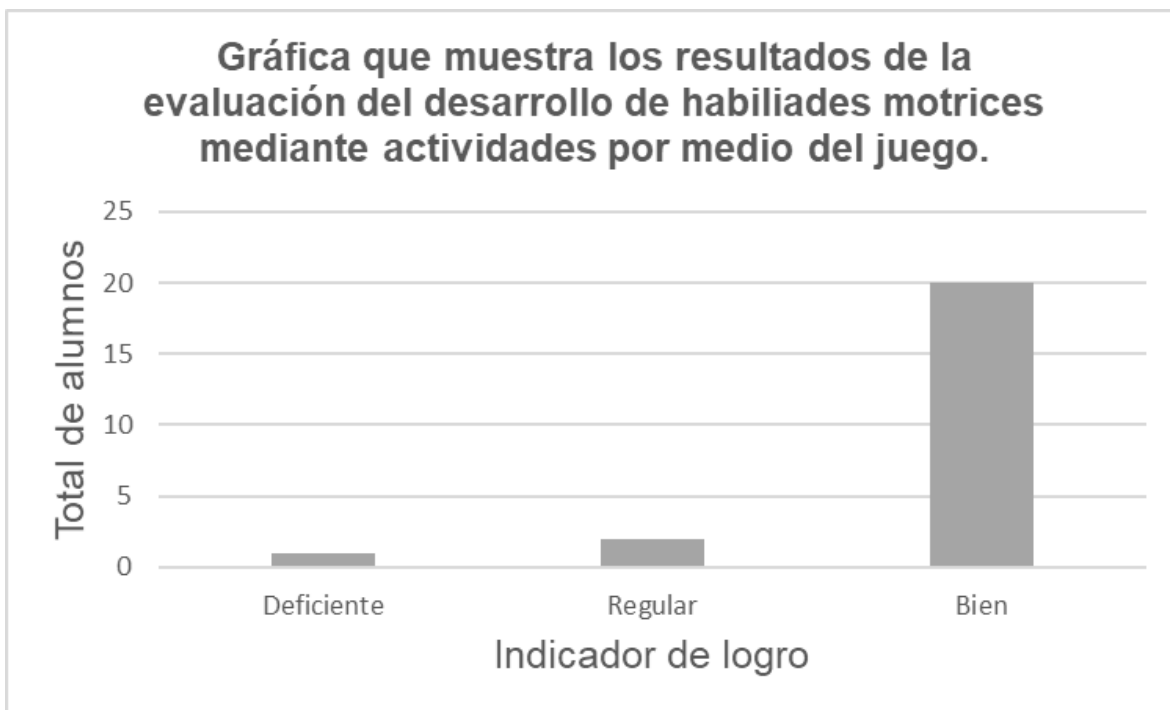
El juego motor implementado, fue llevado a cabo de manera grupal. A comparación de los resultados arrojados en la prueba diagnóstica aplicada en la que refleja que esta organización era la menos favorecedora para el aprendizaje de los alumnos según las características observadas, en el desarrollo de la sesión se vieron favorecidos factores motrices, cognitivos y emocionales beneficiosos para su desarrollo donde los alumnos mostraron curiosidad por el objetivo y propósito del juego obteniendo los siguientes resultados:



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación de la curiosidad por conocer el propósito del juego. Fuente: Elaboración propia.

El juego fue llevado a cabo como estrategia en la actividad “El bebe leches del vocabulario” en el cual los alumnos concibieron nuevos conocimientos cognitivos mediante la estimulación motriz. Según la evaluación aplicada, se obtuvieron los siguientes resultados: 1 de los alumnos evaluados no mostraba curiosidad o interés por conocer el propósito del juego, pues la actividad le resultaba poco atrayente, 1 alumno más mostraba curiosidad por saber la función del juego que realizaríamos, sin embargo, fue únicamente al inicio del juego, pues luego de un tiempo participando perdió el interés total por la actividad.

Finalmente, 21 de los 23 alumnos evaluados en la actividad, mostraban curiosidad e interés por conocer el propósito del juego, cuestionando y explorando los materiales otorgados mostrando una participación activa durante la sesión.



Gráfica que muestra los resultados de la evaluación del desarrollo de habilidades motrices mediante actividades por medio del juego. Fuente: Elaboración propia.

Durante la implementación de la estrategia en la actividad, se tuvo como uno de los objetivos principales que los alumnos desarrollaran patrones motores con los sean capaces de desarrollar habilidades más complejas para su vida cotidiana mediante le juego.

Como parte de los resultados obtenidos podemos observar que únicamente 1 de los alumnos evaluados no logró desarrollar habilidades motrices básicas como saltar, correr, capturar o lanzar, pues debido a su condición es necesario reforzar su motricidad fina mediante la estimulación para el desarrollo de dichas habilidades. En este mismo sentido, 2 de los alumnos evaluados se mantuvieron en el indicador de logro regular, debido a que se les dificultó saltar dentro del bebe leches con solo pie y en ocasiones para evitar caerse. En el indicador de logro más alto, podemos encontrar a 20 de los alumnos evaluados, pues mostraron mayor capacidad para

saltar, correr, arrojar y lanzar con mayor precisión participando de manera muy activa.

Considero que la actividad resultó beneficiosa para la ampliación del vocabulario y la mejora de la ortografía en la producción y redacción de textos, pues, aunque fue una organización de trabajo con la que se obtuvieron dificultades en cuanto al manejo de grupo y el autocontrol de las emociones de los educandos, se logró en su mayoría en propósito de la sesión y la adquisición de habilidades fundamentales para el desarrollo de un niño.

Reconstrucción.

En la marcha de mi intervención docente, he reflexionado sobre aspectos que podría cambiar o hacer de una manera diferente con el propósito de que resulte favorable para el aprendizaje de los educandos. También reconocer los criterios que beneficiaron la participación y el desenvolvimiento físico, cognitivo y emocional en el desarrollo de los juegos implementados a lo largo de la investigación.

Fortalezas.

- Aplicación de juegos donde los alumnos refuercen sus competencias motrices, tales como saltar, correr, arrojar, etc.
- Articulación del tema de investigación con los contenidos vistos durante la sesión, puesto que, mediante el juego se buscó la retroalimentación de los temas trabajados en clase, implementado desafíos ortográficos a resolver.
- Empleo de indicaciones claras y precisas, pues los alumnos comprendieron la manera en que se llevaría a cabo la actividad sin necesidades tener que repetir varias veces la misma instrucción.
- Uso de ambientes de aprendizaje abiertos, pues los alumnos se desplazan con mayor libertad y seguridad para llevar a cabo actividades físicas diferentes a las propuestas en el aula de clase.

- Utilización de mensajes motivacionales al momento de que los alumnos compiten, puesto que en ellos genera un sentimiento de confianza y pertenencia a un rol dentro a de la actividad.

Áreas de oportunidad.

- Organización de los equipos, puesto que era un juego que se estaba realizando de manera grupal, cuando los alumnos eran eliminados ya no se sentían partícipes del juego y comenzaban a distraerse y a distraer a sus compañeros generando cierto desorden en la actividad.
- Carencia de estrategias para trabajar con mi alumno que cuenta con la condición de hiperactividad, pues al presentar dificultades para atender indicaciones le resulta complicado concentrarse en el juego o llevar a cabo las reglas planteadas.
- Manejo del grupo al momento de que los alumnos eran eliminados, pues resultó un distractor para quienes aún estaban compitiendo por ser ganadores en el juego.

Competencias favorecidas.

- Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje. Aunque el juego fue llevado a cabo de manera grupal, los alumnos trabajaron de forma individual haciéndose responsable de su propio aprendizaje para llegar a la meta deseada.
- Emplea los recursos y medios didácticos idóneos para la generación de aprendizajes de acuerdo con los niveles de desempeño esperados en el grado escolar. Se hizo uso de material tangible y ambientes de aprendizaje favorables para el desarrollo de los educandos con la intención de generar un aprendizaje significativo mediante el uso de la estrategia planteada.

Sesión 5: Evaluación final.

A lo largo de la investigación, se llevó a cabo la aplicación de actividades mediante la estrategia de aprendizaje basado en juegos, con la intención de mejorar la ortografía en la redacción y producción de textos escritos. Dichas actividades estuvieron dirigidas bajo un proceso de evaluación formativa.

En base a lo anterior, Díaz Barriga (2002) nos menciona que “la evaluación formativa constituye un proceso en continuo cambio, producto de las acciones de los alumnos y de las propuestas pedagógicas que promueva el docente” (p. 23) Es por ello que, como primera instancia, se elaboró una prueba diagnóstica mediante el empleo de diversas estrategias para conocer las áreas de oportunidad, dificultades y características que tenían los alumnos. Esta evaluación fue realizada con el propósito de crear actividades innovadoras que fueran funcionales para su aprendizaje.

En el desarrollo de la investigación, fueron aplicadas actividades que resultaron atractivas para los alumnos, en las cuales fue evaluado el proceso de aprendizaje con el fin de reorientar prácticas educativas y de que el alumno sea capaz de reflexionar sobre su rendimiento y los aspectos en los que debe mejorar.

Es por ello, que, luego de realizar dicho proceso, se llevó a cabo la implementación de un cuestionario como parte de la evaluación final (**Anexo M**), tomando en cuenta las categorías planteadas al inicio de la investigación (cohesión, ortografía, vocabulario y estructura) mediante la aplicación de una rubrica de evaluación (**Anexo N**) con el fin de comparar los datos de la prueba diagnóstica con los de la prueba final en la cual se obtuvieron los siguientes resultados:

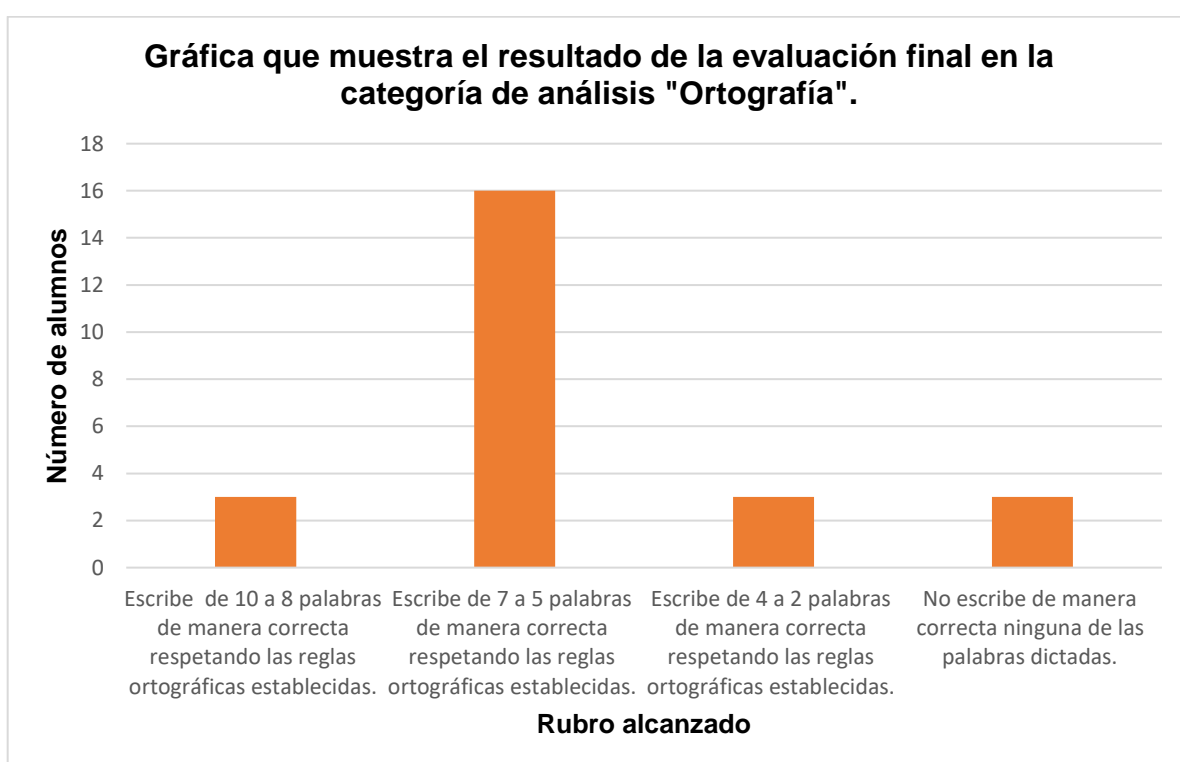


Gráfica que muestra el resultado de la evaluación final en la categoría de análisis "cohesión".

Fuente: elaboración propia.

A comparación de los resultados arrojados en la prueba diagnóstica en la que la mayoría de los alumnos únicamente reconocían e identificaban signos básicos como comas y puntos y no reconocían la función principal del resto de los signos, en el desarrollo de esta prueba final 15 estudiantes lograron identificar y ubicar de manera correcta comas, puntos, puntos y comas, diéresis y tildes en un texto escrito planteado, 6 alumnos ubicaron e identificaron de manera correcta comas, puntos y signos de admiración y puntuación dentro de un texto escrito, 3 identificaron de manera correcta signos de puntuación básicos como la coma y el punto en un texto escrito y uno de ellos, no logró identificar ninguno de los signos de puntuación faltantes en los textos planteados pues enfrenta una condición con la que se le dificulta la concentración durante las clases.

En dicha evaluación los alumnos fueron capaces de clasificar las palabras en agudas, graves y esdrújulas según la posición del acento, también lograron posicionar las comas, acentos, puntos y diéresis en su gran mayoría en los textos previamente plantados. Como segunda fase en la prueba final, se realizó un dictado de 10 palabras con la intención de evaluar la categoría de análisis “Ortografía” en la que además se valoró el uso correcto de grafemas como V, B, S, Z, C, Y, entre otras. Y también se reflejó el uso de dígrafos como RR, CH y LL, obteniendo los siguientes resultados:



Gráfica que muestra el resultado de la evaluación final en la categoría de análisis “ortografía”.

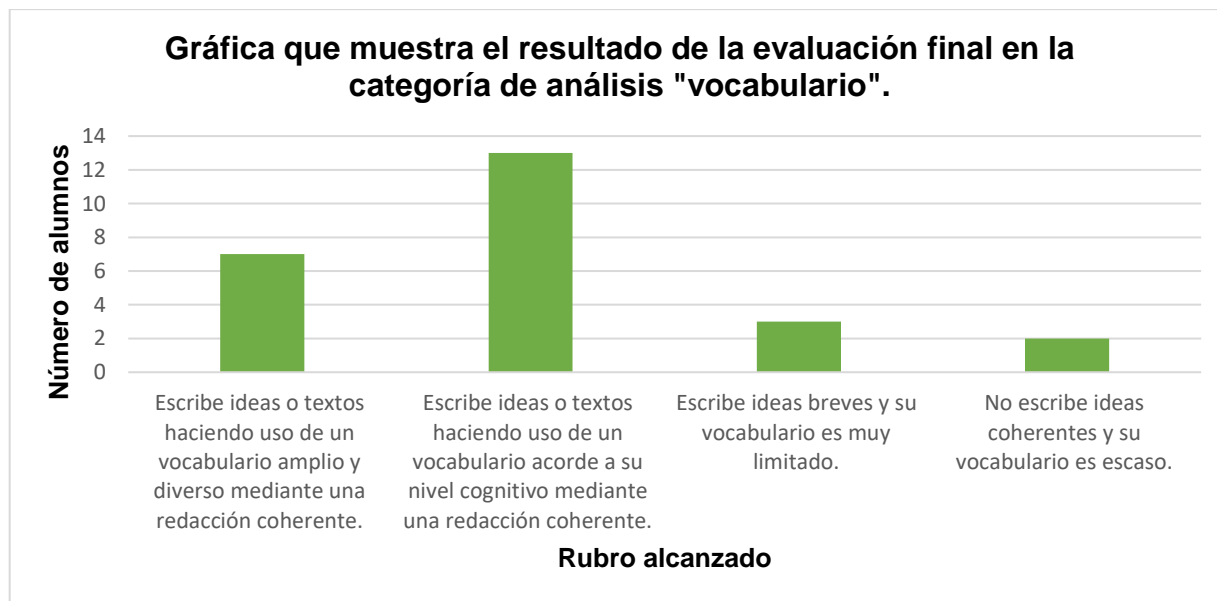
Fuente: elaboración propia.

En la evaluación realizada, obtenemos como resultado que 3 alumnos lograron escribir de manera correcta de 10 a 8 palabras dictadas respetando las reglas ortográficas establecidas, 16 de los 25 alumnos evaluados lograron escribir de manera correcta de 7 a 5 palabras respetando las reglas ortográficas, 3 alumnos más, escribieron de 4 a 2 palabras de manera correcta manteniendo dificultades

principalmente en la atildación de las sílabas. Por último, 3 alumnos no lograron escribir ninguna palabra de manera correcta pues su escritura no ha sido del todo consolidada.

Los resultados obtenidos en la evaluación final en la categoría de análisis “ortografía” se muestran positivos en comparación de los arrojados en la prueba diagnóstica, en los que se observó que, 15 alumnos escribieron de manera correcta de 4 a 2 palabras y únicamente 6 alumnos escribieron de 10 a 5 palabras correctas.

Como tercera fase de la prueba aplicada, se solicitó a los alumnos la identificación de palabras escritas correctamente, la mención de sinónimos de palabras sencillas y la redacción de un texto libre con el objetivo de evaluar la categoría de análisis “vocabulario” en las cuales, donde se obtuvieron los siguientes resultados:



Gráfica que muestra el resultado de la evaluación final en la categoría de análisis “Vocabulario”.

Fuente: elaboración propia.

De los 25 alumnos evaluados, 7 lograron escribir ideas o textos haciendo uso de un amplio vocabulario mediante la escritura de sinónimos y la identificación de

homófonos en palabras planteadas, 13 alumnos lograron escribir ideas o textos haciendo uso de un vocabulario acorde a su nivel cognitivo mediante una redacción de palabras coherente, 3 escribían ideas muy breves y presentaban un vocabulario muy limitado al no reconocer sinónimos de palabras sencillas. Únicamente 2 alumnos no escribieron ideas coherentes y presentaron un vocabulario muy escaso.

Dentro de la fase se evaluó también, la categoría de análisis “estructura” en donde se tuvo como resultado que 10 alumnos lograron realizar un escrito adecuado al orden y las características según el tipo de texto, 7 realizaron un texto ordenado pero carecía de las características propias del tipo de texto, 5 realizaron un escrito sin orden ni coherencia careciendo de las características propias del tipo de texto, y, finalmente, 3 alumnos no pudieron realizar ningún escrito debido a la falta de consolidación de la escritura.

A comparación de los resultados arrojados en las pruebas diagnósticas podemos visualizar un enorme crecimiento y aprendizaje en las 4 categorías analizadas en la investigación, sin embargo, este crecimiento no solo se vio reflejado en la adquisición cognitiva de conocimiento, sino también en la adquisición de otras habilidades que la estrategia de aprendizaje basado en juegos favoreció. Sin duda alguna, el juego como estrategia de aprendizaje fue el parteaguas para la obtención de competencias ortográficas indispensables en su aprendizaje.

CONCLUSIONES

Finalmente, después de que se aplicaran las actividades con el objetivo de “Mejorar la ortografía en el proceso de escritura mediante la aplicación de la estrategia basada en juegos en un grupo de 4° “B” de la Escuela Primaria Francisco I. Madero” puedo afirmar que la implementación de la estrategia brindo grandes beneficios en el proceso de enseñanza, pues favorece en los alumnos la adquisición de competencias y habilidades para la vida, puesto que no solo se vio una mejora en la ortografía, sino que también en el reforzamiento de valores como el trabajo colaborativo, respeto, tolerancia, entre otros. Además, de la mano de esta metodología de trabajo se generó en los alumnos mayor motivación e interés por lo aprendido en el aula.

El objetivo principal se vio favorecido a través de la implementación de la estrategia de aprendizaje basado en juegos, debido a que permitió mejorar la ortografía en el proceso de escritura beneficiando ámbitos como el uso correcto de los signos de puntuación, la amplificación del vocabulario, la clasificación de palabras y el uso adecuado de grafemas y dígrafos en la escritura de textos.

El presente trabajo de investigación, además de permitirme identificar los beneficios que brinda la estrategia de aprendizaje basado en juegos, me otorgó la posibilidad de reflexionar sobre la importancia de que la ortografía sea trabajada desde los primeros niveles de la educación básica.

Mientras es consolidado el proceso de escritura, pues al estar en un 4° luego de haber cursado 2° de manera virtual y 3° de manera híbrida, se ven reflejadas en los alumnos las dificultades que presentan en dicho ámbito, puesto que no solo los ponen en desventaja a nivel académico, sino que también lo están en su vida cotidiana, debido a que la ortografía es la herramienta principal para llevar a cabo una comunicación escrita de manera adecuada, pues se evitan malos entendidos entre la persona que escribió el texto y el receptor del mismo. Dichas dificultades se muestran evidenciadas en el diagnóstico aplicado, así como en la observación

puntual elaborada en el aula en dónde los alumnos mostraban áreas de oportunidad en la ortografía y la identificación de las normas de la misma.

Es necesario mencionar que la organización de la estrategia de aprendizaje basada en juegos llevada a cabo en mi intervención, permitió a los alumnos la adquisición y consolidación de aprendizajes natos mediante la libertad de expresión y comunicación, así como también el desarrollo de habilidades y competencias físicas, cognitivas y afectivas, en donde se puso como protagonista del aprendizaje al alumno y se visualiza al docente como una guía.

Aunque los alumnos aún no dominan en 100 % las habilidades ortográficas, puedo afirmar que, con la intervención planificada, se vieron favorecidas y mejoradas acorde al nivel cognitivo en el que se encuentran. La actitud de los alumnos en la mayoría de las sesiones de trabajo era positiva, se mostraban dispuestos a trabajar y las ausencias escolares habían disminuido, debido a que la forma de trabajo les otorgaba diversión, movimiento y libertad de expresión al ejercer competencias motrices básicas como saltar, correr, lanzar, atrapar, entre otras.

Logré en los alumnos la adquisición de dichas habilidades ortográficas mediante la aplicación de estrategia favorables para el manejo adecuado del grupo, el uso de material tangible y manipulable y con la contextualización de videojuegos con el objetivo de atraer su aprendizaje. Además, pude desarrollar en los alumnos habilidades motrices que permitían un mejor desenvolvimiento en la actividad, generando destrezas físicas indispensables en su vida cotidiana.

Las actividades desarrolladas en el plan de acción, permitieron una evolución en la metodología de trabajo implementada al hacer uso de un lenguaje claro y preciso al otorgar instrucciones, se observó además los beneficios que brindó los ambientes de aprendizaje implementados, puesto que pudieron expresarse y desplazarse libremente. Como parte de la reflexión de las actividades planteadas, se llevó a cabo la aplicación de instrumentos de evaluación como rúbricas, listas de

cotejo y escalas estimativas con el fin de valorar el proceso del alumnado y el nivel de logro en que se ubican según los resultados arrojados en las evaluaciones.

Considero que, de acuerdo a los resultados obtenidos, se logró cumplir con los propósitos del plan de acción, puesto que tuve la oportunidad de reconocer los beneficios que brinda el empleo de la estrategia de aprendizaje basado en juegos, para la mejora de la ortografía en el proceso de escritura de acuerdo al nivel cognitivo en el que se encuentran. Además, gracias a la intervención realizada en el grupo, logré diseñar y aplicar estrategias innovadoras donde el alumno mediante el juego pudo mejorar la ortografía en el proceso de escritura.

Con respecto a mi perfil de egreso, puedo asegurar la adquisición de competencias y habilidades favorecedoras para mi formación docente con las cuales puedo consolidar mayoritariamente mi aprendizaje en la experiencia docente. Como parte de las competencias favorecidas, me permito mencionar las siguientes:

- Diseño de planeaciones aplicando mis conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos propiciando espacios de aprendizaje incluyentes los cuales respondieron a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio. Al innovar y crear actividades basadas en el diagnóstico realizado tomando en cuenta las características, gustos, intereses y necesidades de mi grupo.
- Empleo de la evaluación interviniendo en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa para mejorar los aprendizajes de sus alumnos. Proponiendo una evaluación formativa, sumativa y reflexiva en la que se valoró el progreso de los alumnos y la adquisición de sus conocimientos, habilidades y destrezas.
- Integración de recursos de la investigación educativa para enriquecer mi práctica profesional. Al hacer uso de materiales para que me permitieron la reflexión de la práctica docente.

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo. Al detectar situaciones e incidentes críticos presentados y reflexionar sobre una posible solución con la intención de mejorar la práctica docente.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos. Al hacer uso de un adecuado lenguaje, claro y preciso para comunicarme con los alumnos.

Finalmente puedo concluir con habilidades adquiridas a lo largo de mi intervención docente:

- Aplicación de estrategias para el manejo adecuado del grupo y regulación de sus emociones.
- Diseño de intervenciones innovadoras para lograr la motivación y el interés de su aprendizaje.
- Utilización de materiales tangibles y contextualizados que permiten una mejor interacción con el juego ejecutado.
- Implementación de ambientes de aprendizaje favorables para su sano desarrollo y su libertad de expresión.
- Visualización de ortografía como un ámbito importante del aprendizaje de los alumnos que es aplicado a lo largo de su vida cotidiana.

Cada una de estas habilidades desarrolló en mí, aprendizajes frutíferos para mi formación docente en el que se ve beneficiado mi perfil de egreso.

REFERENCIAS

- Ahmed, Y. M. revista digital para profesionales de la enseñanza.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Ardaya, F. M. (2004). Evaluar la escritura, sí... Pero ¿Qué y cómo evaluar? *Acción pedagógica*, 13(1), 38-48.
- Blancas Santana, S. E., Hernández Sánchez, C., y Moore Hanna, P. M. D. (2013). Identificación de problemas que existen al calcular las medidas de complejidad léxica en el idioma español
- Brenes Espinoza, F. (1987). Principios y técnicas de evaluación II. *Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa de los aprendizajes*, 23.
- Carmona, M., y Villanueva, C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). *Granada: Universidad de Granada*.
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (1994). Enseñar lengua.
- Castro Pérez, M., y Morales Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista electrónica educare*, 19(3), 132-163.
- Catach, N. (1996). La escritura en tanto plurisistema, o teoría de L prima. In *Hacia una teoría de la lengua escrita* (pp. 310-331). Gedisa.

- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8.
- Chocano, A. D. (2003). Relación entre memoria auditiva inmediata y dificultades en el aprendizaje de la ortografía en niños que cursan el quinto y sexto grado de educación primaria en colegios públicos y privados de Lima Metropolitana. *Revista de investigación en psicología*, 6(2), 48-57.
- Conde Caveda, J. L., Conde de Caveda, J., y Viciano Garófano, V. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes.
- Díaz Barriga, F., y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Una interpretación constructivista*, 2.
- Díaz Barriga, Á., y Luna Miranda, A. B. (2014). *Metodología de la investigación educativa: Aproximaciones para comprender sus estrategias*. Ediciones Díaz de Santos.
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Ediciones Morata.
- Española, R. A. (1999). Real academia española.
- Española, R. A. (2010). Real academia española.
- Fernández Meroño, J. M., Iborra García, A. J., Torres Sánchez, R., Fernández Andrés, J. C., Pastor López, J. Á., Suardiaz Muro, J., ... y Álvarez Torres, M. B. (2007). Sistema electrónico para la obtención, almacenamiento y transmisión inalámbrica de estadísticas de juego en máquinas recreativas.

- Figueras, C. (2014). Pragmática de la puntuación y nuevas tecnologías. *Normas. Revista de estudios lingüísticos hispánicos*, 2014, num. 4, p. 135-160.
- Fontana, A., y Frey, J. (2005). La entrevista, desde la postura neutral hasta la participación política. *El manual de Sage de la investigación cualitativa*. Londres: Sabio.
- Fuentes de la Corte, J. L. (1992). Gramática moderna de la lengua española.
- García-Carbonell, A., y Watts, F. (2007). Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *Ibérica, Revista de la Asociación Europea de Lenguas para Fines Específicos*, (13), 65-84.
- García-Peñalvo, F. J. (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa. *Education in the knowledge society*, 16(4), 6-23.
- Gillard, G., Kemmis, S. y Bartlett, L. (1984). Colaboración entre dos universidades en el desarrollo de cursos. *Investigación y desarrollo de la educación superior*, 3(1), 71-79.
- Gómez, P. (1998). La cultura de la escritura en los profesores de matemáticas. Su papel en la innovación y en la formación de profesores.
- Gross, J. J. (1998). Regulación emocional centrada en antecedentes y respuestas: consecuencias divergentes para la experiencia, la expresión y la fisiología. *Revista de personalidad y psicología social*, 74(1). 240

Hernández, H. H. (1996). Algunos problemas ortológicos y ortográficos del español actual: sobre los grupos consonánticos BL, BR, TL, y PL. In *Tendencias actuales en la enseñanza del español como lengua extranjera I: actas del quinto Congreso Internacional de ASELE: Santander, 29, 30 de septiembre y 1 de octubre de 1994* (pp. 173-182). Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.

Martínez (28 de noviembre 2021) Desarrollo físico e intelectual de 6 a 12 años. *Salud. Blogs MAPFRE.* <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/desarrollo-fisico-de-6-a-12-anos/>

Martínez de Sousa, J. (2004). Ortografía y ortotipografía del español actual.

MILLÁN, J. A. (2006). Perdón imposible. Guía para una puntuación más rica y consciente, 173 pp.

Molina Alventosa, J. P., Antolín Jimeno, L., Pérez Samaniego, V., Devís Devís, J., Villamón Herrera, M., & Valenciano Valcárcel, J. (2013). Uso de blogs y evaluación continua del aprendizaje del alumnado universitario. *EduTec-e: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 2013, num. 43.

Mounoud, P. (2001). El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. *Contextos educativos: Revista de educación*.

- Muñiz, J. I., y Miranda, T. L. (2014). Estudiar y aprender en equipos cooperativos: aplicación de la técnica TELI (Trabajo en Equipo-Logro Individual) para trabajar contenidos matemáticos. *Magister*, 26(1), 25-33
- Navarro-Adelantado, V., y Pic, M. (2002). Revisión crítica de las principales influencias sobre el juego motor de tríada [Critical review of the main influences on triad motor game]. *Retos*, 45, 337-350.
- Pascual-Gómez, I., y Carril-Martínez, I. (2017). Relación entre la comprensión lectora, la ortografía y el rendimiento: un estudio en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 7-17.
- Pereira, SUD (2022). La importancia del juego en la enseñanza aprendizaje.
- Periche, J. (2019). Importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial. *Tumbes*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500,12874,1065>.
- Olmedo, E. O., y Sánchez, I. M. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Hekademos: revista educativa digital*, (26), 18-30.
- Sancho, V. A., de Basterrechea Meunier, I., & Sergi, S. C. (2011). *Guía para proyectar y construir escuelas infantiles*. Federación Española de Municipios y Provincias.
- Sellan, M. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Revista electrónica sinergias educativas*, 2(1), 56-59.
- SEP (2018), Plan de estudios 2018. Educación Básica. México: SEP

- Sierra, D., y Guédez, C. (2006). Juego y aprendo a calcular. *Venezuela: Editorial Fe y alegría.*
- Smyth, C. (1991). En La formación en y el aprendizaje de la profesión mediante la revisión de la práctica.
- Valdés, D. (2008). Gramática de la inclusión y del consenso. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos. Nouveaux mondes mondes nouveaux-Novo Mundo Mundos Novos-New world New worlds.*
- Valdés, I. V. (2005). La enseñanza de la ortografía en los niños con dificultades en el aprendizaje. *Mérida. Revista de Educación, 3(4), 245-249.*
- Zamorano Aguilar, A. (2000). El Compendio de gramática española, basado en principios lógicos, y arreglada su ortografía a la de la Academia (1849) de Antonio Valcárcel y Cordero.

ANEXOS

ANEXO A

ENTREVISTA AL PADRE DE FAMILIA

INSTRUMENTO: GUIÓN DE ENTREVISTA/ENCUESTA AL PADRE O TUTOR

DATOS DEL ALUMNO

1. Nombre del alumno:
2. Edad:
3. Fecha de nacimiento:
4. Lugar de nacimiento:
5. ¿Cuánto tiempo dedica a su tarea en casa?
6. ¿Estudia voluntariamente sin ser obligado?
7. ¿Le gusta ir a la escuela?
8. ¿Qué hace su hijo normalmente después de la escuela?

9. ¿El alumno presenta alguna barrera de aprendizaje?
10. En casa el alumno es: Tímido () Sociable () Se aísla ()

DATOS DE LOS PADRES DE FAMILIA O TUTORES

11. Usted es su:
Padre 2. Madre 3. Abuelo 4. Abuela 5. Otro (Especifique)
12. Nombre de la madre:
13. Ocupación:

14. Nombre del padre:
15. Ocupación:

EN CASO DE TENER TUTOR O TUTORA

16. Nombre de tutor o tutora:
17. Ocupación:
18. Domicilio:

DATOS DE LA VIVIENDA

Casa propia () Rentada () Prestada ()

19. Número de habitaciones para dormir:

20. El alumno comparte habitación con:

21. Personas que viven en casa:

Madre	Padre	Hermanos (as)	Abuelos	Tíos	Primos	Otros

22. ¿A cargo de quien se queda el niño cuando no están los padres o el tutor (Favor de mencionar nombre de la misma)?

23. Servicios con los que cuenta:

Luz () Agua Potable () Teléfono () Internet ()

24. De los siguientes dispositivos electrónicos cuenta con:

Teléfono inteligente (con cámara)	Computadora	TV con señal abierta a cable	Tablet	Radio	Teléfono sencillo o fijo

25. Durante la modalidad virtual el ciclo escolar pasado, ¿qué dificultades surgieron durante el trabajo en línea?

26. ¿Considera importante la asistencia de padres de familia a las juntas y actividades escolares?

27. Dedicar _____ horas a ayudar y dar apoyo en las tareas escolares.

28. ¿Cree que el trabajo académico ocupa la mayor parte del tiempo de su hijo y, por tanto, le impide disfrutar de otras actividades que le gustan?

ANEXO B

Guion de entrevista al docente titular. Elaboración propia.



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL
ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
CICLO ESCOLAR 2022– 2023**



ENTREVISTA AL DOCENTE TITULAR

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DE LA ORTOGRAFÍA EN
LA PRODUCCIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS.

Nombre del docente titular _____

Nivel académico de estudios _____

Plantel donde trabaja _____

Años de servicio _____

Grupo a su cargo _____

1. ¿Cuál considera usted que es la importancia de que los estudiantes usen de manera adecuada las reglas ortográficas (acentuación, signos de puntuación, combinación de letras, signos de interrogación, mayúsculas, etc.) en la redacción y producción de textos escritos?
2. ¿Qué dificultades observa en la ortografía de los estudiantes?
3. ¿A qué atribuyen que los estudiantes muestren estas dificultades ortográficas en la producción y redacción de textos escritos?
4. De manera general, ¿Qué porcentaje de alumnos considera que usan un léxico amplio en la redacción y producción de textos escritos de acuerdo a su nivel cognitivo?

5. ¿En qué nivel percibe a sus estudiantes respecto al uso adecuado de reglas ortográficas?
6. ¿Qué estrategias implementadas han favorecido la mejora del uso de reglas ortográficas en la producción y redacción de texto escritos?
7. ¿Qué estrategias implementadas no han favorecido la mejora del uso de reglas ortográficas en la producción y redacción de texto escritos?
8. ¿De qué manera ha relacionado el fortalecimiento de la ortografía con los contenidos marcados en el curriculum?
9. ¿Qué tipo de materiales didácticos ha utilizado para el fortalecimiento de la ortografía en la producción y redacción de textos académicos?
10. ¿Realiza de forma recurrente correcciones o anotaciones en los escritos elaborados por los alumnos? ¿Considera que ha funcionado?

ANEXO C

Evidencia de la prueba diagnóstica aplicada.



ESCUELA PRIMARIA "FRANCISO I. MADERO"
C.C.T. 24DPR0416D ZONA ESCOLAR: 074 SECTOR I
TURNO MATUTINO
CICLO ESCOLAR 2022 - 2023
MAESTRA EN FORMACIÓN SCHECHINAH SHADDAI SILVA HURTADO



¿Cómo se escribe correctamente?

1. Escribe de manera ordenada las palabras que se te dictarán a continuación.

escenario

inmovilizado

sinvergüenza

deposito

hervir

expulsion

improvisacion

invisible

actiua

solchimito

2. Subraya el enunciado que esté escrito de manera correcta.

- a) Julieta depósito su botella de plástico en la basura inorgánica y sus restos de fruta en la basura orgánica.
- b) Julieta depositó su botella de plástico en la basura inorgánica y sus restos de fruta en la basura orgánica.
- c) julieta depósito su botella de plasticó en la basura inorganica y sus restos de fruta en la basura orgánica.
- d) Julieta depositó su botella de plástico en la basura inorgánica y sus restos de fruta en la basura orgánica.

3. Coloca donde corresponda la coma, el punto y el punto y coma

- Escuché todo lo que me dijo, pero no entendí nada.
- La luna es un satélite, la tierra un planeta.
- El policía, según los testigos, abusó de su autoridad.
- No dejes de comer bien, Carlos te llevará a correr mañana.
- Iré contigo, aunque esté muy cansado.

4. **Agrega los signos de exclamación o de interrogación según le corresponda a cada enunciado.**

! Que susto me diste !

- Auxilio

! Qué te gustaría comer !

! Mira que hermoso !

? Quién toca ?

- No quiero pastel !

! Quieres café ?

5. **Completa con el signo de puntuación adecuado. Puede ser: punto, punto y coma, coma o dos puntos.**

Mi abuelo está muy mayor , sin embargo todavía conserva el buen humor , Hace muchas cosas , juega con las cartas , pinta y escribe poemas , Además recibe muchas visitas , Ayer fuimos a visitarlo mi tía , mis primos y yo ,

6. **Subraya las palabras que estén escritas de manera incorrecta dentro del texto.**

maria nos invito a su fiesta de cumpleaños en el salón que tiene su tío. Huvo pastel, dulces y también un concurzo de difraces. yo yevé un congunto del chapulin colorado y mi amiga camila un vestido de color ginda.

7. **Se encarga de señalar pausas dentro del texto, dentro de una misma oración.**

a) punto y a parte

b) punto final

~~c) comas~~

d) comillas

8. Se usa para dar termino al enunciado de un texto.

- a) comillas
- b) coma
- c) punto y aparte
- d) ~~punto final~~

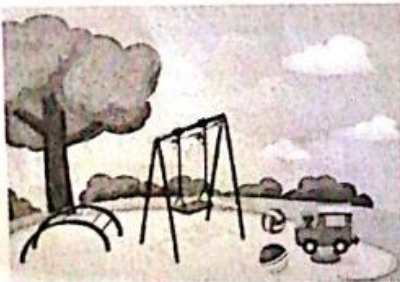
9. Se usa cuando se quiere escribir oraciones distintas, una seguida de la otra, pero dentro del mismo párrafo, es decir se escribe en la misma línea.

- a) comillas
- b) coma
- c) ~~punto y aparte~~
- d) punto final

10. Puede usarse para resaltar el título de un texto o una idea de algún personaje

- a) ~~comillas~~
- b) coma
- c) punto y aparte
- d) punto final

11. Crea en la parte trasera de tu hoja, un texto (cuento, noticia, leyenda, entre otros) usando las siguientes imágenes.



ANEXO D

Tabla 2. Rúbrica de evaluación de la prueba diagnóstica aplicada.

Categoría	3 puntos	2 puntos	1 punto	0 puntos
Cohesión	Ubica e identifica de manera correcta comas, puntos, puntos y comas, tildes y signos de interrogación y admiración dentro de un texto escrito.	Ubica e identifica de manera correcta comas, puntos y signos de interrogación y admiración dentro de un texto escrito	Identifica de manera correcta comas y puntos dentro de un texto escrito.	No identifica ningún signo de puntuación dentro de un texto escrito.
Total de alumnos	6	5	10	5
Ortografía	Escribe de 10 a 8 palabras de manera correcta respetando las reglas ortográficas establecidas.	Escribe de 7 a 5 palabras de manera correcta respetando las reglas ortográficas establecidas.	Escribe de 4 a 2 palabras de manera correcta respetando las reglas ortográficas establecidas.	No escribe de manera correcta ninguna de las palabras dictadas.
Total de alumnos	2	4	15	5
Vocabulario	Escribe ideas o textos haciendo uso de un vocabulario amplio y diverso mediante una redacción coherente.	Escribe ideas o textos haciendo uso de un vocabulario acorde a su nivel cognitivo mediante una redacción coherente.	Escribe ideas breves y su vocabulario es muy limitado.	No escribe ideas coherentes y su vocabulario es escaso.
Total de alumnos	3	9	9	5
Estructura	Realiza un escrito adecuado al orden y las características según el tipo de texto.	Realiza un escrito ordenado, pero carece de características propias del tipo de texto.	Realiza un escrito sin orden ni características propias del tipo de texto.	No realiza escritos y desconoce características propias de textos vistos en clase.
Total de alumnos	2	10	6	8

ANEXO E

Tabla 3 Planeación del juego de la actividad 1 “Dardos de los signos”.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Actividad 1: “Dardos de los signos”.	TIEMPO ESTIMADO: 60 min	ORGANIZACIÓN: Individual
APRENDIZAJE ESPERADO: Ubica e identifica signos de puntuación en textos escritos mediante la estrategia de aprendizaje basado en juegos.		
CRITERIO DE ANÁLISIS: Cohesión (uso de signos de puntuación en textos escritos)		
PROPÓSITO: Desarrollar la ubicación e identificación de signos de puntuación en textos escritos mediante la estrategia de aprendizaje basado en juegos.		
Inicio: <ul style="list-style-type: none">• Iniciar la sesión comentando con los alumnos que signos de puntuación conocen y cuál es la función de cada uno de ellos.• Pegar en el pizarrón el cartel “Los signos de puntuación”• Explicar que dentro del texto se encuentran espacios donde deberán agregar un signo de puntuación.• Presentar el tablero de los dardos y comentar que dentro de los globos del tablero podrán encontrar los signos de puntuación que se agregarán en el cartel.		
Desarrollo: <ul style="list-style-type: none">• Explicar que se jugará de manera individual y que, para poder participar en el tablero de dardos, se les realizará una pregunta sobre la ortografía que deberán responder. El primero que diga la respuesta correcta podrá participar en el tablero de dardos y agregar el signo al texto del cartel.• Aclarar que de esta manera se estará jugando hasta que todos los globos estén reventados.		
Cierre: <ul style="list-style-type: none">• Al terminar el juego, se revisará de manera grupal si la posición y ubicación de los signos son correctos.• Se premiará a los ganadores.		
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Cartel “Los signos de puntuación”.• Tablero de dardos.• Globos.• Dardos.		

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación:

- Identifica y ubica adecuada de los signos de puntuación.
- Comprende de la importancia del uso de signos de puntuación en un texto escrito.
- Participa activamente y tiene una actitud positiva en el juego.

Instrumento:

- Escala estimativa

ANEXO F

Tabla 4 Escala estimativa de la evaluación del juego “Dardos de los signos”.

Nombre	Identifica y ubica adecuada de los signos de puntuación.			Comprende de la importancia del uso de signos de puntuación en un texto escrito			Participa activamente y tiene una actitud positiva en el juego.		
	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)
ALUMNO 1			3			3			3
ALUMNO 2			3			3			3
ALUMNO 3			3			3			3
ALUMNO 4			3			3			3
ALUMNO 5			3			3			3
ALUMNO 6		2			2				3
ALUMNO 7	1			1				2	
ALUMNO 8			3			3			3
ALUMNO 9		2			2				3
ALUMNO 10			3			3		2	
ALUMNO 11		2			2				3
ALUMNO 12			3			3			3
ALUMNO 13			3			3			3
ALUMNO 14		2			2				3
ALUMNO 15	1			1					3
ALUMNO 16		2			2				3
ALUMNO 17			3			3			3
ALUMNO 18	1			1				2	
ALUMNO 19	1			1			1		
ALUMNO 20			3			3			3
ALUMNO 21		2			2				3
ALUMNO 22		2			2			2	
ALUMNO 23			3			3			3
ALUMNO 24									
ALUMNO 25	1			1				2	
ALUMNO 26			3		2				3

Alumnos ausentes en la aplicación de la actividad.

ANEXO G

Tabla 5 Planeación de la actividad 2 “Tendedero de palabras”

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Actividad 2: “Tendedero de palabras”.	TIEMPO ESTIMADO: 60 min	ORGANIZACIÓN: Por equipos
APRENDIZAJE ESPERADO: Escribe e identifica palabras graves, agudas y esdrújulas haciendo uso de signos de puntuación mediante el juego.		
CRITERIO DE ANÁLISIS: ortografía, cohesión, vocabulario		
PROPÓSITO: Reconfortar la escritura e identificación de palabras graves, agudas y esdrújulas haciendo uso de signos de puntuación mediante el juego.		
Inicio: <ul style="list-style-type: none">• Colocar 3 tendederos en la parte externa del salón.• Formar 3 equipos para entregar a cada equipo un tendedero y un cartel con las siguientes instrucciones:<ul style="list-style-type: none">-Escribe 5 palabras agudas en el guante-Escribe en la playera, para qué sirven los puntos en un texto escrito.-Escribe en el pantalón, 5 palabras graves.-Escribe en el vestido, 6 tipos de signos de puntuación.-Escribe en el calcetín 3 palabras con V y 3 palabras con B.-Escribe en el short, 5 palabras esdrújulas.-Escribe en la falda, 3 palabras que lleven C, 3 palabras que lleven Z y 3 palabras que lleven S.		
Desarrollo: <ul style="list-style-type: none">• Indicar a los alumnos que, el juego consistirá en deberán atender la indicación que se encuentre en el cartel que y en que prenda será necesario realizarla; por ejemplo: escribe en un guante 5 palabras agudas y cuélgalas en tu tendedero.		
Cierre: <ul style="list-style-type: none">• Dar revisión a las actividades de todos los alumnos y premiar al equipo ganador.• Comentar la actividad que se les dificultó más y por qué.		
Materiales:		

- Tendederos.
- Prendas de papel.
- Cartel con instrucciones.
- Pinzas

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación:

- Identifica palabras agudas, graves y esdrújulas.
- Comprende del uso y ubicación de los acentos en las palabras agudas, graves y esdrújulas.
- Reconocimiento de palabras con grafemas como B, V, C, S y Z.
- Tiene disposición para trabajar de manera colaborativa y muestra interés por el juego mediante una participación activa.

Instrumento:

- Lista de cotejo.

ANEXO H

Tabla 6 Lista de cotejo de la evaluación del juego “El tendadero de palabras”.

Nombre	Identifica palabras agudas, graves y esdrújulas.		Comprende del uso y ubicación de los acentos en las palabras agudas, graves y esdrújulas.		Reconocimiento de palabras con grafemas como B, V, C, S y Z		Tiene disposición para trabajar de manera colaborativa y muestra interés por el juego mediante una participación activa.	
	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
ALUMNO 1								
ALUMNO 2								
ALUMNO 3								
ALUMNO 4								
ALUMNO 5								
ALUMNO 6								
ALUMNO 7								
ALUMNO 8								
ALUMNO 9								
ALUMNO 10								
ALUMNO 11								
ALUMNO 12								
ALUMNO 13								
ALUMNO 14								
ALUMNO 15								
ALUMNO 16								
ALUMNO 17								
ALUMNO 18								
ALUMNO 19								
ALUMNO 20								
ALUMNO 21								
ALUMNO 22								
ALUMNO 23								
ALUMNO 24								
ALUMNO 25								
ALUMNO 26								

 Alumnos ausentes en la aplicación de la actividad.

ANEXO I

Tabla 7 Planeación de la actividad 3 “Parchís de la ortografía”


NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Actividad 3: “Parchís de la ortografía”.	TIEMPO ESTIMADO: 60 min	ORGANIZACIÓN : Por equipos
APRENDIZAJE ESPERADO: Resuelve desafíos ortográficos aplicados en el juego.		
CRITERIO DE ANÁLISIS: Ortografía y vocabulario		
PROPÓSITO: Fortalecer el uso de acentos, diéresis, grafemas y dígrafos mediante el juego.		
Inicio: <ul style="list-style-type: none">• Explicar a los alumnos que se utilizará el video juego “parchís” con la variante de que sería aplicado de forma real mediante material tangible.• Dar indicaciones sobre la manera en que se llevará a cabo el juego y cuáles son sus reglas.• Formar 4 equipos para asignar un color de tablero.		
Desarrollo: <ul style="list-style-type: none">• Sacar a los alumnos al patio para llevar a cabo la actividad.• Indicar que para poder sacar la ficha de la casilla 0 deberán resolver un desafío ortográfico.		
Cierre: <ul style="list-style-type: none">• Monitorear el trabajo de los equipos.• Premiar al primer equipo que logre llevar todas sus fichas al centro del tablero		
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Lona del parchís.• 2 dados grandes.• Cajita con desafíos ortográficos.• Fichas de colores• Hojas blancas.		

EVALUACIÓN
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Usa de manera adecuada signos de puntuación como diéresis y acentos.• Reconoce e identifica la manera correcta para usar grafemas y dígrafos, en una palabra.• Participa activamente en el juego y trabaja de manera colaborativa con sus compañeros. <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none">• Escala estimativa

ANEXO J

Tabla 8 Escala estimativa de la evaluación del juego “Parchís de la ortografía”.

Nombre	Usa de manera adecuada signos de puntuación como diéresis y acentos.			Reconoce e identifica la manera correcta para usar grafemas y dígrafos, en una palabra.			Participa activamente en el juego y trabaja de manera colaborativa con sus compañeros.		
	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)
ALUMNO 1			3			3			3
ALUMNO 2			3			3			3
ALUMNO 3									
ALUMNO 4									
ALUMNO 5		2				3			3
ALUMNO 6			3		2				3
ALUMNO 7		2		1				2	
ALUMNO 8			3			3			3
ALUMNO 9		2				3			3
ALUMNO 10									
ALUMNO 11		2				3			3
ALUMNO 12			3			3			3
ALUMNO 13			3			3			3
ALUMNO 14			3		2				3
ALUMNO 15	1			1					3
ALUMNO 16									
ALUMNO 17			3			3			3
ALUMNO 18	1			1				2	
ALUMNO 19	1			1			1		
ALUMNO 20			3			3			3
ALUMNO 21									
ALUMNO 22		2				3			3
ALUMNO 23			3			3			3
ALUMNO 24									
ALUMNO 25		2			2				3
ALUMNO 26			3			3			3

 Alumnos ausentes en la aplicación de la actividad.

ANEXO K

Tabla 9 Planeación de la actividad 4 “El bebe leches de la ortografía”

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Actividad 4: “El bebe leches del vocabulario”	TIEMPO ESTIMADO: 60 min	ORGANIZACIÓN: Grupal
APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica errores ortográficos y reconstruye los enunciados mediante el juego.		
CRITERIO DE ANÁLISIS: Cohesión, ortografía, vocabulario y estructura.		
PROPÓSITO: Identificar errores ortográficos en una oración y reconstruir los enunciados respetando las reglas ortográficas establecidas mediante el juego.		
Inicio: <ul style="list-style-type: none">• Dividir al grupo en dos partes para entregar a cada parte un bebe leches que contiene en cada recuadro el nombre de una materia.• Pedir que pasen a la cacha para llevar a cabo la actividad.• Explicar a los alumnos que el juego se llevará a cabo de manera grupal, tirarán una ficha y dependiendo de la materia en la caigan, deberán tomar un papel de la caja correspondiente a esa materia luego de saltar por el bebe leches.		
Desarrollo: <ul style="list-style-type: none">• Indicar la salida de los primeros dos alumnos en cuanto estén las dos partes del grupo acomodadas.• Pedir a los alumnos que arrojen la ficha y resuelvan el ejercicio de identificación de errores ortográficos según la materia en la que haya caído.• Eliminar a los alumnos que no resuelvan de manera correcta el ejercicio de identificación de errores ortográficos.		
Cierre: <ul style="list-style-type: none">• Llevar a cabo la última carrera en la que se les dicté un texto breve y finalmente premiar a quien tenga menos errores ortográficos.		
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• 2 bebe leches.• 2 fichas para lanzar.• Cajas por materias con ejercicios ortográficos a resolver.• Hojas blancas.		

- Cuadernos.

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación:

- Usa de manera adecuada signos de puntuación como diéresis y acentos.
- Reconoce e identifica la manera correcta para usar grafemas y dígrafos, en una palabra.
- Participa activamente en el juego y trabaja de manera colaborativa con sus compañeros.

Instrumento:

- Escala estimativa

ANEXO L

Tabla 10 Escala estimativa de la evaluación del juego “El bebe leches ortográfico”.

Nombre	Identifica errores ortográficos en un texto planteado			Manifiesta curiosidad por saber el propósito del juego			Desarrolla habilidades motrices mediante actividades por medio del juego.		
	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)	Deficiente (1)	Regular (2)	Bien (3)
ALUMNO 1			3			3			3
ALUMNO 2			3			3			3
ALUMNO 3		2				3			3
ALUMNO 4			3			3			3
ALUMNO 5			3			3			3
ALUMNO 6			3		2				3
ALUMNO 7		2				3		2	
ALUMNO 8			3			3			3
ALUMNO 9			3			3			3
ALUMNO 10			3			3			3
ALUMNO 11		2				3			3
ALUMNO 12			3			3			3
ALUMNO 13			3			3			3
ALUMNO 14			3			3			3
ALUMNO 15			3			3			3
ALUMNO 16									
ALUMNO 17			3			3			3
ALUMNO 18			3			3			3
ALUMNO 19	1			1			1		
ALUMNO 20			3			3			3
ALUMNO 21			3			3			3
ALUMNO 22			3			3			3
ALUMNO 23									
ALUMNO 24									
ALUMNO 25		2				3			3
ALUMNO 26			3			3			3

 Alumnos ausentes en la aplicación de la actividad.

ANEXO M

Evidencia de la evaluación final aplicada.

SEGE
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE GOBIERNO DEL ESTADO

ESCUELA PRIMARIA "FRANCISCO I. MADERO"
C.C.T. 24DPR0416D ZONA ESCOLAR: 074 SECTOR I
TURNO MATUTINO
CICLO ESCOLAR 2022 - 2023
MAESTRA EN FORMACIÓN SCHECHINAH SHADDAI SILVA HURTADO

¿Cómo se escribe correctamente?

1. Escribe de manera ordenada las palabras que se te dictarán a continuación.

<u>Agüa</u>	<u>Gigante</u>
<u>Desciwo</u>	<u>Adolescente</u>
<u>Atribulle</u>	<u>Enojerev</u>
<u>Prohibido</u>	<u>Astixia</u>
<u>Almohada</u>	<u>Surgencia</u>

2. Señala la palabra que se encuentra escrita correctamente.

a) Albañil

b) Imán.

c) Córtes.

d) Sepación.

3. Coloca los signos de puntuación como acentos, comas, diéresis o puntos en donde corresponde.

¿Qué comen los pingüinos?

Los pingüinos son carnívoros, se alimentan principalmente de calamares, peces, camarones, krill, plancton y otras formas de vida del océano.

4. Escribe el sinónimo de las palabras planteadas.

Cuaderno <u>Libreta</u>	profesor <u>Mestro</u>
Sencillo <u>Facil</u>	beber <u>Tomar</u>
Enorme <u>Grande</u>	Hogar <u>Casa</u>

5. Encierra la palabra que este escrita correctamente:

hervir/ herbir

contribuye / contribulle

agujero / agugero

crujir / crugir

haver / haber

habrió / abrió

desición / decisión

huellas / hueyas

6. Subraya las palabras que estén escritas de manera incorrecta dentro del texto.

se le llama Sistema Solar porque su centro es el Sol, una estreya muy grande, muy caliente y muy brillante, la mas cercana a la Tierra. Gracias al Sol ecciste la vida, porque sin su calor y su enerjía nuestro planeta sería un lugar helado, oscuro y completamente desierto. Nadie podría sobrevivir.

7. Se encarga de señalar pausas dentro del texto, dentro de una misma oración.

a) punto y a parte

b) punto final

c) comas

d) comillas

8. Se usa para dar termino al enunciado de un texto.

a) diéresis

b) coma

c) punto y aparte

d) punto final

9. Se usa cuando se quiere escribir oraciones distintas, una seguida de la otra, pero dentro del mismo párrafo, es decir se escribe en la misma línea.

- a) diéresis
- b) coma
- c) punto y aparte
- d) punto final

10. Es un signo ortográfico usado para señalar la pronunciación de la "u" en sílabas como "gue" y "gui"

- ~~a) diéresis~~
- b) coma
- c) punto y aparte
- d) punto final

11. Escribe como te sentiste al participar en las actividades aplicadas en las clases anteriores.

Me sentí muy contento porque me diverte
mucho en los juegos. Me gusta que la maestra
ponga actividades así porque aprendo mejor a escribir

ANEXO N

Tabla 11 Rúbrica de evaluación de la prueba final aplicada.

Categoría	3 puntos	2 puntos	1 punto	0 puntos
Cohesión	Ubica e identifica de manera correcta comas, puntos, puntos y comas, diéresis tildes y signos de interrogación y admiración dentro de un texto escrito.	Ubica e identifica de manera correcta comas, puntos y signos de interrogación y admiración dentro de un texto escrito	Identifica de manera correcta comas y puntos dentro de un texto escrito.	No identifica ningún signo de puntuación dentro de un texto escrito.
Total de alumnos	15	6	3	1
Ortografía	Escribe de 10 a 8 palabras de manera correcta respetando las reglas ortográficas establecidas.	Escribe de 7 a 5 palabras de manera correcta respetando las reglas ortográficas establecidas.	Escribe de 4 a 2 palabras de manera correcta respetando las reglas ortográficas establecidas.	No escribe de manera correcta ninguna de las palabras dictadas.
Total de alumnos	3	16	3	3
Vocabulario	Escribe ideas o textos haciendo uso de un vocabulario amplio y diverso mediante una redacción coherente.	Escribe ideas o textos haciendo uso de un vocabulario acorde a su nivel cognitivo mediante una redacción coherente.	Escribe ideas breves y su vocabulario es muy limitado.	No escribe ideas coherentes y su vocabulario es escaso.
Total de alumnos	7	13	3	2
Estructura	Realiza un escrito adecuado al orden y las características según el tipo de texto.	Realiza un escrito ordenado, pero carece de características propias del tipo de texto.	Realiza un escrito sin orden ni características propias del tipo de texto.	No realiza escritos y desconoce características propias de textos vistos en clase.
Total de alumnos	10	7	5	3