



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

TITULO: El juego como estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización en un primer año de primaria

AUTOR: Danna Michelle Vaquera Muñiz

FECHA: 7/15/2026

PALABRAS CLAVE: Juego, Alfabetización, Estrategia didáctica, Motivación, Participación activa

**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

2022



2026

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL
PROCESO DE ALFABETIZACIÓN EN UN PRIMER AÑO DE PRIMARIA”**

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

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

PRESENTA:

DANNA MICHELLE VAQUERA MUÑIZ

ASESORA

DRA. DORA LILIA MENDOZA PARTIDA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2026



**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 Danna Michelle Vaquera Muñiz
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL PROCESO DE
ALFABETIZACIÓN EN UN PRIMER AÑO DE PRIMARIA"**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales

para obtener el

Título en Licenciatura en Educación Primaria

en la generación 2022-2026 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 2 días del mes de Julio de 2026.

ATENTAMENTE.

DANNA MICHELLE VAQUERA MUÑIZ

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



San Luis Potosí, S.L.P.; a 19 de Junio del 2026

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. VAQUERA MUÑOZ DANNA MICHELLE
De la Generación: 2022 - 2026

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de () Ensayo Pedagógico, (X) Informe de Prácticas Profesionales, () Portafolio Temático, () Tesis de Investigación, () Tesina, () Portafolio de Evidencias.

Titulado:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN EN UN PRIMER AÑO DE PRIMARIA.

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

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. VIANEY COVARRUBIAS CERVANTES



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

DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. FÁTIMA GUADALUPE FABIÁN VANEGAS

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTR. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

DRA. DORA LILIA MENDOZA PARTIDA



AGRADECIMIENTOS

Detrás de cada página de este logro hay manos que me sostuvieron, voces que me alentaron y un amor de familia que nunca me dejó caminar sola.

Aún recuerdo cuando tenía 4 años y soñaba con ser maestra algún día. Jugaba con mil peluches, tenía crayolas, plumones, pizarrones y sellos para calificar, y cada tarde me encantaba jugar a la escuelita. Era algo que en verdad anhelaba. Hoy, esa niña que jugaba a la escuelita frente a un pizarrón imaginario está por convertirse en maestra de verdad, y sé que cada uno de ustedes fue pincelada en este camino.

Un día, mami hermosa, y papi bello, me dieron el mejor regalo de mi vida y la mejor compañera de juegos: mi hermanita Aranza. Gracias, gracias por ser esa niña que en cada momento alegra mis días, que siempre me sigue en cada locura y me apoya en cada sueño, porque aunque a veces tengamos diferencias, créeme que eres mi mejor amiga, eres mi vida entera; simplemente daría mi vida por ti. Gracias, hermana mía, por acompañarme en este proceso tan importante para mí, por nunca abandonarme y siempre apoyarme en todo. Te amo con toda mi alma.

Mami, gracias por darme la vida, por nunca dudar de mí, por levantarme en cada momento en que más te necesito, por celebrar todos mis triunfos y también mis derrotas. Tú has sido la principal testigo de lo mucho que me ha costado mi carrera, no solo en lo académico, sino también en lo emocional. Gracias por ser mi mayor inspiración, por siempre creer en mí y jamás abandonarme, por ser mi mayor felicidad y mi mayor confidente. Gracias por recordarme que la familia es lo más importante y que mientras los tenga a ustedes todo estará bien, por abrazarme y siempre recordarme que me amas, ya que eso me motiva a seguir adelante.

Papá, no sabes lo mucho que te agradezco por ser el pilar de la familia, por esforzarte cada día para que cada una de nosotras tenga lo mejor, porque sé que tu mayor sueño siempre ha sido verme triunfar. Gracias por darme lo mejor, pero sobre todo, por darme tu amor incondicional, por nunca dejar de creer en mí y hacer todo lo posible para que yo sea feliz.

Gracias por ser parte de este apoyo, de esta experiencia, de este proceso. Te amo tanto, gordito.

También quiero agradecer a mi novio, quien ha sido testigo desde el primer momento en que pisé la BECENE. Gracias por seguir siempre cada una de mis locuras, por ayudarme a cumplir cada sueño y cada objetivo, por alentarme y nunca dejar de creer en mí. Gracias por estar en cada lágrima, cada risa, cada enojo, cada frustración, y jamás dejarme sola. Gracias por ayudarme a confiar en mí y por recordarme que la fe y la esperanza son lo último que muere, y que mientras todo se haga con amor e ilusión, se logra. Te amo tanto.

Gracias también a mi Nico y a mi Cami, que aunque mi Camilita ya no esté conmigo, fue mi perrita desde que era una niña. Ambos han aguantado todas mis etapas raras y son los amigos más fieles y leales que una persona puede tener.

Gracias, abuelita Bertha y abuelita Toña, por ser parte de mi vida desde que soy una niña, por cuidarme desde pequeña y ser testigos de cuánto deseaba este momento. Gracias por esas tardes en casa de mi abuelita Bertha, donde llegaba con todos mis tiliches de maestra, y por esas tardes en casa de mi abuelita Toña, jugando con Lis a ser maestra. Gracias por ser una parte tan importante en mi vida, por siempre mandarme su amor, su felicidad y su alegría. Las amo muchísimo, abuelitas.

Y para finalizar, quiero culminar estos agradecimientos con mis abuelitos Alfredo Muñiz y Juan Vaquera. Aunque ya no estén conmigo, quiero decirles que lo logré. Los extraño con toda mi alma y sé que, si estuvieran aquí, estarían orgullosos de que su nieta por fin lo esté logrando. Por fin seré maestra. Por fin la niña de sonrisa inmensa se está convirtiendo en maestra de verdad. Gracias porque siempre los tengo presentes, porque cada noche que rezo antes de dormir, sé que me escuchan y jamás me abandonaron. Los amo demasiado y los extraño con todas las fuerzas de mi ser.

Este logro es de ustedes, familia, porque sin ustedes jamás lo habría logrado. Si hoy puedo decir “lo logré”, es porque cada uno de ustedes puso un ladrillo en este camino: unos con su amor, otros con su fe, y los que ya no están, con su recuerdo eterno que nunca me ha

abandonado. Soy el reflejo de todo el amor que me dieron, y este título no es más que la prueba de que cuando se ama así, todo florece.

Gracias, familia bella, por ser lo más hermoso de mi vida, porque ustedes, más que nadie en el mundo, son fundamentales para que yo sea inmensamente feliz. Los amo con todo mi corazón. Gracias, mami; gracias, pa; gracias, hermana, por siempre estar a mi lado. Los amo de aquí al infinito y más allá.

INDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	8
Descripción del lugar en que se desarrolló la práctica profesional y las características de los participantes.....	8
Justificación y relevancia del tema	10
Interés personal sobre el tema y responsabilidad asumida como profesional de la educación.	13
Contextualización de la problemática.....	14
Objetivo general	15
Objetivos específicos:.....	15
Dominios y desempeños del perfil de egreso profesional, capacidades y dominios del saber fortalecidos durante el desarrollo del informe.	16
Descripción concisa del contenido del documento	18
II. PLAN DE ACCIÓN	20
Diagnóstico, análisis de la situación educativa y descripción de características contextuales.....	20
Descripción y focalización del problema.....	46
Descripción del Plan de Acción.....	46
Descripción de las prácticas de interacción en el aula	48
Propósitos del Plan de acción.	53
Revisión teórica.....	54
Referentes teóricos y metodológicos	65
Descripción del Plan de acción.....	68
Plan General	68
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	86
Pertinencia y consistencia de la propuesta.....	86
Congruencia con los enfoques curriculares en el diseño de actividades y propuestas de mejora.	87
Dominios y desempeños del perfil de egreso, desplegados en el plan de acción.....	88
Primera intervención: ¡Armamos la oración!	92
Segunda intervención: ¡Serpientes y escaleras de palabras!	101
Tercera intervención: Carrera de palabras	108
Cuarta intervención: Rally de palabras.....	116
Quinta intervención: El mercadito de palabras.....	122
Sexta intervención: Jugamos a ser chef.....	128
V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	135
VI. ANEXOS	143

I. INTRODUCCIÓN

Descripción del lugar en que se desarrolló la práctica profesional y las características de los participantes.

La educación es un mundo completamente amplio y diferente si se compara con la realidad de la vida, sin embargo, esta también se considera como un proceso complejo, dinámico y continuo. Uno de los principales objetivos para progresar de una manera satisfactoria en el proceso de aprendizaje dentro del aula es lograr esa conexión entre las actividades o aprendizajes académicos, así como la vida cotidiana.

El aprendizaje no solo es una transmisión de conocimientos de una persona a otra, no se trata de la memorización de un tema solo para sacar una buena nota, o enseñar de manera simple y plana, sino se trata de lograr en el alumno esa motivación por estudiar, activar la curiosidad en el alumno para que este tenga la iniciativa de investigar e indagar acerca de diferentes temas, también poder fomentar el pensamiento crítico en el educando, es decir, poder brindarle un gran apoyo al alumno para que desarrolle esa capacidad de poder juzgar lo que hace, identificar lo bueno y lo malo, evaluar su trabajo no solo de manera cuantitativa sino que surja esa introspección en el individuo y pueda ser consciente y analítico antes sus acciones que realiza con la finalidad de que éste pueda optar por tomar decisiones propias fundamentadas y bien razonadas.

Lev Vigotsky menciona la zona de desarrollo próximo como parte fundamental en el aprendizaje del niño. Vigotsky resalta que el aprendizaje del alumno no solo consiste en las capacidades individuales del educando, sino también en las interacciones sociales del alumno, es decir, con quién se relaciona o el entorno que lo rodea. Para este autor la cultura y lo social mantienen un papel de suma importancia en la vida de los seres humanos, fundamenta que estos son grandes factores de importancia para el desarrollo del niño, ya que todo lo que aprenden lo adquieren a través de lo que observan o las interacciones sociales que estos tienen.

Uno de los conceptos más resalta es la zona de desarrollo próximo lo cual esto hace referencia acerca de la distancia que puede realizar un niño de manera independiente y lo que este puede lograr con la ayuda de un adulto, dada esta explicación el papel del docente tienen que fungir como un guía para el educando y también un mediador entre el alumno y el tema o contenido que se está dando para así facilitar el aprendizaje.

La escuela donde se realizaron las presentes prácticas profesionales es la escuela primaria Francisco González Bocanegra, ubicada en las Américas, urbana las palmas con un código postal 78435 perteneciente al municipio de Soledad de Graciano Sánchez de San Luis Potosí. Perteneciente al sistema de Secretaría de Educación del Gobierno del estado (SEGE) zona escolar 130, con una clave de centro de trabajo es 24DPR2827T con el aula de primer año grupo A turno matutino.

Dentro de la presente aula se caracteriza por ser un grupo muy participativo, donde constantemente los alumnos buscan expresar lo que piensan acerca de cualquier tema, también es un grupo lleno de energía, esto se puede aprovechar para implementar actividades lúdicas y dinámicas, los alumnos tienden a ser muy curiosos una de sus principales características es realizar experimentos, ver videos, recortar, le encanta analizar situaciones y buscar soluciones para la resolución de problemas, esto ayuda a que los alumnos sean más analíticos, reflexivos y a desarrollar un pensamiento crítico.

Existen diversas áreas de oportunidad en las cuales se tienen que trabajar por ejemplo implementar actividades de su gusto, así como también seguir mejorando el proceso de alfabetización ya que hay chicos que aún encuentran esas dificultades al momento de realizar un dictado de palabras cortas o bien se presentan dificultades al momento de aplicaciones de pruebas de lectura etc. Es por ello que se llegó a la conclusión de poder implementar el juego como una estrategia para favorecer el proceso de alfabetización en el niño no solo de una manera divertida y diferente, sino que este también pueda ayudar a desarrollar aún más las habilidades de lectoescritura.

Justificación y relevancia del tema

El juego ha existido por décadas y décadas en la vida de los seres humanos, incluso se ha convertido en un derecho que el niño tiene que vivir durante su infancia y se ha vuelto parte fundamental y significativa para el desarrollo integral del niño a su vez esta actividad conlleva grandes beneficios para alumnos y docentes tanto de manera cognitiva, social, personal y motora. El juego es aquel que se da de forma innata, voluntaria, placentera y libre en dónde el niño puede desenvolverse de una mejor manera en un espacio preciso y determinado.

Diferentes autores han abordado este concepto tan significativo en la vida de los infantes; por ejemplo, Herbert Spencer (1855) considera que los seres vivos disponen de una cantidad determinada de energía para estas poder realizar sus actividades diarias. En las especies más básicas, gran parte de la energía, se utiliza para poder cubrir cada una de sus necesidades para poder sobrevivir; sin embargo, en especies, un poco más desarrolladas, como el ser humano, existe un excedente de energía que puede destinarse a actividades más recreativas y de entretenimiento, como lo es el juego.

Para Herbert, el juego es una respuesta al exceso de energía que se acumula en un ser humano; por otro lado, se tiene la postura de Moritz Lazarus que propone su teoría del juego como una teoría de relajación. Este filósofo hace hincapié en la importancia que tiene el mismo como una manera de relajación, una manera en la que el niño puede recuperar energía a través del juego.

El juego es una actividad que ocurre de manera espontánea y divertida, que a su vez beneficia al niño a desarrollarse de manera positiva en diferentes aspectos de su vida. A través de él, especialmente los niños pueden explorar, sus emociones y/o sentimientos, pueden fortalecer su creatividad, vencer sus miedos, descubrir sus pasatiempos y habilidades y a su vez fortalecerlas sin que ellos se den cuenta.

Sigmund Freud (1920) consideró que el juego no solamente representan los deseos inconscientes de los niños, sino que también este se relaciona con algunas experiencias, un

poco más reales que pudo haberles causado alguna incomodidad o desagrado en algún momento de su vida.

El juego también sirve, con base en esta definición, para que el niño pueda enfrentar y superar cada uno de sus miedos o incluso representar y afrontar situaciones que en ciertos momentos le ocasionaron algún trauma Freud define este suceso como catarsis.

A través de esta actividad el niño puede sentirse libre de experimentar diferentes sensaciones y emociones, puede echar andar su imaginación para poder elaborar, crear, diseñar un mundo lleno de fantasía en dónde beneficie al desarrollo integral del mismo, aunado a esto también ayuda a convertir su infancia común en una feliz donde no pierda la esencia de ser niño y su inocencia.

Importancia del juego

Ante estas actividades se pueden obtener grandes beneficios a través de estas estrategias, esto fomenta la imaginación, la creatividad, la curiosidad, el descubrimiento y en algunos casos la innovación. Gracias a este tipo de estrategias el alumno tiende a desenvolverse de una mejor manera, aprovechan estos espacios para mostrar la verdadera esencia del niño, su nivel de creatividad y de ilusión es ahí donde cómo docente se obtiene esa satisfacción de conocer al alumno tal cual, y cómo es, cómo se puede aprovechar cada una de las cualidades que el educando tiene para a partir de ahí poder desarrollar y explotar aquellas habilidades que tienen ocultas.

El juego tiene un papel importante en la vida y en la educación ya que este funciona como un puente entre el diálogo, la teoría, la práctica y el aprendizaje. Los estudiantes pueden tener una interacción con este ya que los estudiantes pueden interactuar con actividades lúdicas y las vivencias reales que a cada uno de los niños se les presenta.

Barrera, Velandia & Moncada (2015) Steiner considera que el juego tiene mayor importancia en el primer septenio, en donde adquiere un papel esencial en el día a día del niño, ya que como mejor se aprende en esta etapa es a través de la imitación y de lo sensorial.

Steiner considera que dentro de los primeros 7 años de vida del ser humano es la etapa más primordial y fundamental para que el niño pueda desarrollar el juego como parte importante de su vida, a esto lo define como **primer septenio**. Dentro de esta etapa se considera una de las más relevantes ya que el niño comienza a producir diversos aprendizajes a partir de este tipo de actividades. Este autor resalta qué, durante esta etapa el alumno aprende a través de dos mecanismos que son de suma importancia como son la imitación y lo sensorial.

Dentro de la imitación el niño comienza a aprender por medio de un modelo, es decir, el alumno pasa por esta etapa completamente normal ya que el niño aprende observando lo que pasa a su alrededor, especialmente a los adultos más cercanos dónde normalmente estos pequeños tienden a replicar todo lo que ven sin considerar algún juicio bueno o malo.

Por otra parte, la etapa sensorial es uno de los grandes pilares para la educación ya que los niños comienzan a adquirir conocimientos a través de lo que sienten, lo que tocan, huelen, escuchan y sienten, gracias a esto el alumno comienza a trabajar una fuente de conocimiento que impacta que una manera positiva en el conocimiento del niño, además no solo realizan actividades sin ningún objetivo, sino que utilizan la comprensión de algunos temas, esto les permite descubrir texturas, colores, sonidos, la manipulación de objetos para desarrollar no solo actividades sensoriales sino también motoras

Se considera que la pedagogía de Steiner puede favorecer de manera completa el proceso de alfabetización del niño, ya que las actividades lúdicas conllevan la observación, la audición y la manipulación, entre otras, para favorecer el aprendizaje y el proceso de desarrollo del niño.

Actualmente la nueva escuela mexicana propone incluir el juego dentro de las actividades educativas, ya que esto pertenece a un derecho del educando ya que esto puede favorecer el desarrollo integral de cada uno de los seres humanos.

Interés personal sobre el tema y responsabilidad asumida como profesional de la educación.

El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo del niño tanto de manera cognitiva como académica ya que este surge de manera nata, el juego es una manera favorable para el desenvolvimiento del niño en cualquier ámbito de la vida cotidiana como en la escuela, en la casa, con la familia, amigos y despertar esa curiosidad de experimentar y probar diferentes maneras de relacionarse. Es la manera en que el alumno comienza a tener interacción y comunicación con el entorno que lo rodea.

El juego lúdico es esencial en la vida del niño ya que ofrece espacios seguros, de calma, tranquilidad y también de aprendizaje dónde puede experimentar, expresar y probar diversas maneras de comunicaciones, sonidos y palabras sin forzar al niño a obtener un aprendizaje rígido de ello. Este enfoque además de favorecer el proceso de desarrollo del niño, en la escuela también tiene efectos primordiales como la motivación intrínseca de los alumnos, crea espacios de aprendizaje, ayuda a la regulación de emociones y facilita la adquisición y el descubrimiento de nuevas habilidades.

El juego como una estrategia para favorecer el proceso de alfabetización en los alumnos de primer año es una herramienta esencial para que estos puedan desarrollar habilidades básicas de lectoescritura de una era diferente, innovadora, divertida y natural. Al integrar esta estrategia en la educación y sobre todo en el aprendizaje de los alumnos facilita a que los educandos puedan obtener habilidades lingüísticas a una edad más temprana y que son esenciales para la lectura y la escritura.

Me gustaría implementar este tema ya que sería una manera más divertida de poder aprender ya que la naturaleza del niño es jugar, con esta estrategia además de tener la función de divertir a los alumnos, con ella también se puede obtener aprendizajes significativos de cualquier tema. Dentro de esta estrategia conlleva actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los alumnos, por ejemplo: conlleva la resolución de problemas, a realizar

alumnos más críticos y reflexivos, mejoran la atención, la memoria y la comprensión, estas son habilidades básicas para favorecer el proceso de lectura y escritura.

Elegir este tema también implica una responsabilidad como profesional de la educación, ya que como docente en formación tengo el compromiso de observar, analizar y atender las necesidades reales del grupo, así como diseñar estrategias pertinentes que favorezcan el aprendizaje sin perder de vista el bienestar e interés de los alumnos. Dicha responsabilidad conlleva además de mantener una actitud reflexiva y crítica ante mi propia práctica, reconociendo aciertos y áreas de mejora durante la intervención, con la finalidad de ofrecer a los alumnos experiencias de aprendizaje significativas y de calidad.

Contextualización de la problemática

Este informe de práctica profesional se lleva a cabo una vez que me integro a la escuela “Prim. Francisco González Bocanegra”, de organización completa, cuenta con una población escolar de 23 niños (11 niños y 12 niñas).

Dentro del aula de primer año grupo “A” es un grupo que se caracteriza por alumnos que tienden a estar tranquilos, les gusta estar constantemente realizando diversas actividades como dibujos, les gusta escribir, les gusta los cuentos etc. también son alumnos muy participativos, trabajadores pero sobre todo les llama mucho la atención cuando se presentan actividades lúdicas y dinámicas que implique el juego o actividades de movimiento, la manipulación de objetos, la observación de videos, juegos interactivos, canciones, baile entre otros.

El maestro titular del grupo desde el primer día de clases su objetivo es que los alumnos aprendan 100% a leer y a escribir, por lo tanto, este ha llevado diferentes materiales reciclados como: cartulinas, periódico, revistas, roscas de colores etc. para el aprendizaje de la lectoescritura.

Ambos maestros compartimos el mismo objetivo que además del aprendizaje el alumno pueda tener la percepción de la escuela o el salón como un lugar seguro, un lugar donde pueda desenvolverse de una mejor manera, pueda no solo aprender sino divertirse y que esto favorezca a su desarrollo por otro lado existen diversas áreas de oportunidad para

continuar trabajando con los alumnos como la motivación y el proceso de alfabetización por lo que decido llevar a cabo el tema “El juego como estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización en primer año de primaria” para que pueda enriquecer este conocimiento a través de un interés nato del educando como el juego y poder tener un resultado satisfactorio y deseado.

Con este tema el principal objetivo de ambos maestros es que los alumnos puedan tener el proceso de la lectoescritura logrado en su totalidad al finalizar el ciclo escolar o antes, con la finalidad que los alumnos pasen al siguiente ciclo escolar.

Objetivo general

Favorecer el aprendizaje del proceso de alfabetización mediante juegos lúdicos en los estudiantes de un grupo de 1° grado de primaria que permita a los alumnos desarrollar diversas habilidades básicas de la lectura y la escritura de manera innovadora, significativa y divertida.

Objetivos específicos:

- Identificar cómo influye el juego en la participación, motivación y desarrollo de habilidades de lectoescritura de los alumnos.
- Comparar los resultados obtenidos mediante actividades lúdicas frente a los métodos tradicionales de enseñanza.
- Analizar los beneficios que aporta el juego como estrategia para favorecer el proceso de alfabetización
- Reflexionar sobre la pertinencia de las actividades didácticas aplicadas durante las sesiones de juego.
- Ajustar las estrategias a partir de los resultados obtenidos, con la finalidad de mejorar futuras intervenciones.

Dominios y desempeños del perfil de egreso profesional, capacidades y dominios del saber fortalecidos durante el desarrollo del informe.

“El perfil profesional se refiere a las capacidades que las estudiantes y los estudiantes deben desarrollar en función de la naturaleza propia de una licenciatura, el nivel educativo en el que se incorporará al servicio profesional, la edad y madurez biológica, cognitiva y emocional de las alumnas y alumnos, los contenidos de los programas de estudio que debe conocer y desarrollar como profesional de la educación pública.” (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2022, p. 10). Dicho de esta manera el perfil profesional se organiza en dominios de saber y desempeños.

- Promueve el juego como estrategia para favorecer el desarrollo cognitivo, la socialización, recreación y el aprendizaje incluyente e igualitario, reconociendo la diversidad de sus expresiones.

- Planifica estrategias y actividades desde un sentido humanista para el desarrollo de habilidades sociales, de autogestión socioemocional y de bienestar de niñas y niños en un marco de empatía, convivencia sana, sororidad, igualdad sustantiva, diversidad sexual, cultura de derechos humanos y respeto.

Dominios genéricos

“Es el marco filosófico que define las capacidades que todas las estudiantes y los estudiantes de las escuelas normales deben adquirir y desarrollar, independientemente de la entidad federativa y licenciatura que estudian.” (*Secretaría de Educación Pública [SEP], 2022, p. 9*).

- Cuenta con una formación pedagógica, didáctica y disciplinar sólida para realizar procesos de educación inclusiva de acuerdo al desarrollo cognitivo, psicológico, físico de las y los estudiantes, congruente con su entorno sociocultural;

es capaz de diseñar, realizar y evaluar intervenciones educativas situadas mediante el diseño de estrategias de enseñanza, aprendizaje, el acompañamiento, el uso de didácticas, materiales y recursos educativos adecuados, poniendo al estudiante en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje.

Descripción concisa del contenido del documento

En la introducción se presenta, de manera general, el tema central del documento: el juego como estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización en primer año de primaria. Esta sección se sustenta con referencias de diversos autores que respaldan la pertinencia de dicha estrategia, y ofrece una breve descripción de las características generales tanto de la escuela como del grupo. Asimismo, incluye un resumen del proyecto en su conjunto, los objetivos planteados y las estrategias diseñadas para alcanzarlos.

En la justificación se expone la idea central que motiva la elaboración de este informe de prácticas profesionales, detallando tanto el propósito personal como el académico que lo fundamentan. Se aborda la importancia de la alfabetización en la vida de los alumnos en la actualidad y se reflexiona sobre cómo este proceso ha sido relegado a lo largo del tiempo. Esta sección se apoya en autores especializados y presenta la perspectiva de la docente en formación, así como definiciones clave para la comprensión del tema.

Se hace evidente el interés que surgió desde el inicio de la formación profesional por investigar estrategias lúdicas que amplíen el aprendizaje del alumno y le permitan aplicarlo de manera significativa en su vida cotidiana.

En la contextualización de la problemática se profundiza en las características del aula y la escuela, los recursos disponibles y las carencias identificadas. También se presentan los objetivos generales y específicos del documento, junto con las competencias profesionales y genéricas que se vinculan con él.

En el plan de acción se describe un diagnóstico estructurado mediante el cual se aplicaron diversas pruebas para identificar el nivel de desarrollo de los alumnos en campos formativos, alfabetización y tipo de juego, entre otros aspectos. A partir del análisis y la reflexión de estos resultados, se determinaron las necesidades reales del grupo y las formas de atenderlas.

Esta sección también incluye, con mayor detalle, la historia de la escuela, las características del aula y su infraestructura, la participación de las familias y la manera en que los docentes integran los principios de la Nueva Escuela Mexicana en sus actividades. Igualmente, se precisa la ubicación geográfica y contextual de la institución.

En el diseño del proyecto se especifica la propuesta de intervención planteada para atender la problemática del proceso de alfabetización: los fundamentos que la sustentan, los objetivos específicos que dan respuesta a los objetivos generales establecidos al inicio, el calendario de aplicación de cada intervención, los recursos necesarios, la planeación de las actividades y los instrumentos de evaluación empleados.

Posteriormente, se presenta el análisis de las intervenciones realizadas, en el que se valora qué estrategias resultaron efectivas, cuáles pueden mejorarse y de qué manera influyeron en el aprendizaje de los alumnos. Asimismo, se sugieren nuevas estrategias susceptibles de implementarse en el futuro.

Finalmente, se exponen las conclusiones y recomendaciones del proyecto, articuladas a partir de una pregunta detonante que da sentido al conjunto del documento y permite valorar el alcance de los objetivos planteados. El informe cierra con las referencias bibliográficas que respaldan la información presentada, así como con los anexos correspondientes a cada intervención, las rúbricas de evaluación utilizadas y otros materiales complementarios.

II. PLAN DE ACCIÓN

Diagnóstico, análisis de la situación educativa y descripción de características contextuales.

Contexto

El contexto es uno de los factores más importantes e influyentes en la vida cotidiana del individuo especialmente del alumno, ya que es aquel dónde este se desarrolla de una manera integral, física, psicológicamente etc. Además, esto puede dar pauta al docente para tener conocimiento acerca del comportamiento del alumno y cómo su contexto va influyendo en el desarrollo del educando.

Vygotsky (1926), citado en el documento “Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vygotsky”, escrito por Chaves, consideraba que:

“El contexto (social, familiar, cultural, escolar, etc.) es crucial para el aprendizaje, ya que, produce la integración de los factores social y personal, y que por medio de la interacción el niño aprende a desarrollar sus facultades y comprende su entorno”. En base a la presente afirmación, puede decirse que el contexto es parte fundamental para el desarrollo, crecimiento y comportamiento del niño y cómo este afecta su vida académica ya sea de manera positiva o negativamente.

La escuela va más allá de solo impartir conocimientos, es aquel lugar donde el alumno puede relacionarse y desenvolverse no solo en el aula sino también con sus compañeros de salón o de escuela, dentro de ella el niño puede desarrollar su identidad, aprender a convivir, compartir valores y también aprenderlos etc. Para ello es importante saber cómo el contexto va formando al individuo y cómo la escuela va aportando a esa formación, ahí es cuando se trabajan los 3 pilares de la educación que desde mi perspectiva son los más importantes: alumnos, escuela y padres de familia.

La Escuela Primaria Federal Matutina “Francisco González Bocanegra” fue fundada el 26 de agosto de 1980 en el Fraccionamiento Las Palmas, ubicado en Soledad de Graciano

Sánchez, San Luis Potosí. En sus primeros días de funcionamiento, las labores docentes comenzaron en las casas de algunos vecinos, quienes, con gran generosidad, prestaron sus hogares para impartir clases a los alumnos. Dada la falta de infraestructura inicial, los maestros improvisaron aulas en diversos espacios, como patios, cocheras e incluso bajo la sombra de los árboles. Estos esfuerzos eran necesarios para asegurar que los niños pudieran recibir educación en este nuevo plantel educativo.

Para la elección del nombre de la escuela, el personal docente, realizó una recopilación de biografías de destacados héroes nacionales, entre ellas la de Francisco González Bocanegra, autor del Himno Nacional Mexicano. Tras una asamblea con los padres de familia, se decidió, por unanimidad, que el nombre de la escuela llevaría el de este gran compositor potosino, en honor a su legado cultural e histórico.

Al momento de su fundación, la escuela pertenecía a la zona 057, bajo la supervisión del inspector Prof. Fernando Pájaro Gutiérrez. La primera directora de la institución fue la Profa. Estela Sánchez Garcés. Las profesoras fundadoras que contribuyeron al establecimiento y desarrollo inicial de la escuela fueron:

- Profa. Pabla Gaytán Jaime, encargada de primer grado.
- Profa. Rebeca Ramírez Ramírez, encargada de segundo grado.
- Profa. Juana Rocha Miranda, encargada de tercer grado.
- Profa. Estela Sánchez Garcés, encargada de cuarto grado y directora de la institución.
- Profa. María Haro Frausto, encargada de quinto y sexto grado.

Figura 1



Profesoras fundadoras de la institución, ciclo escolar 1980-1981. Fuente: archivo histórico de la Escuela Primaria Federal Matutina “Francisco González Bocanegra”.

La Esc. Prim. Mat. Francisco González Bocanegra se encuentra ubicada en las Américas, urbana las palmas con un código postal 78435 perteneciente al municipio de Soledad de Graciano Sánchez de San Luis Potosí. Pertenece al sistema de Secretaría de Educación del Gobierno del estado (SEGE) zona escolar 130, con una clave de centro de trabajo es 24DPR2827T.

La presente institución es una escuela pública de organización completa, cuenta con dos turnos en los cuales son matutino con un horario de 8:00 am – 1:00 pm y vespertino 2:00 pm – 7:00 pm atendiendo a una población de aproximadamente 268 alumnos con 17 grupos y 17 trabajadores además de director, subdirectora, personal de limpieza, maestro de educación física, psicólogo, maestras de apoyo etc.

La comunidad que rodea y que pertenece a esta escuela es de nivel socioeconómico medio- bajo, con familias trabajadoras, la mayoría de ellas se dedican al comercio u otras trabajan en empresas como fábricas de danone etc. y a pesar de la economía que se encuentran los padres la mayoría de ellos busca el apoyo en la escuela para el mejor aprendizaje de sus hijos.

El centro de trabajo cuenta con los servicios públicos necesarios dentro del municipio como: agua potable, luz, drenaje, internet y telefonía; Lo que esto beneficia a la escuela a

brindar un mejor servicio educativo, de calidad digna para alumnos y docentes pudiendo atender las necesidades del contexto que rodea a la escuela, aunado a esto creando un mejor espacio de trabajo para que el alumno pueda desarrollarse de una mejor manera en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro del contexto externo se puede afirmar que la escuela se encuentra ubicada en una zona que en cuanto a comercio ha crecido y se ha urbanizado de una manera algo acelerada, ya que alrededor de esta podemos encontrar instituciones como la secundaria “Ignacio Altamirano” “tienda de abarrotes, papelerías, centros de cómputo, gasolineras, centros comerciales etc. A su vez también se encuentran diversas residencias con un sistema privado o complejos cuádruples dónde la mayoría del alumnado de la escuela primaria habitan en estos. Por otro lado, se puede observar que la escuela se encuentra ubicada en una zona un tanto expuesta, ya que se han dado situaciones de riñas o peleas de grupos delictivos cerca del centro escolar, Esta información se obtuvo a través de pequeñas entrevistas con diferentes alumnos acerca de este tipo de sucesos.

Las calles que rodean la escuela son transitadas siempre y cuando haya actividades en las instituciones, incluso padres de familia de la escuela primaria se organizan para hacer un pequeño bloqueo de automóviles a la hora de entrada y salida de los alumnos para evitar el paso excesivo de carros con alta velocidad y ocurrir un accidente; sin embargo, posterior al horario escolar, estas se encuentran solas y algo vulnerables para los alumnos que transitan por este rumbo.

Autores como Vygotsky (2005) argumenta 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” por lo tanto se tiene en cuenta que los alumnos dicen y actúan conforme a lo que viven en su entorno o a través de las experiencias. Desde esta perspectiva se puede considerar que la formación integral del niño no sucede de manera individual, sino que esta se compone de ciertos factores importantes como la comunicación su entorno social, las prácticas culturales, experiencias vividas entre otras, estas normalmente se acompañadas del juego, la exploración, el diálogo o la comunicación que ofrece su entorno etc.

El plantel permanece cercado con barda perimetral y reja metálica encima de estas, a su vez cuenta con un sistema de seguridad de púas y alambres. Cada una de las paredes están realizadas a base de ladrillos, la pared frontal y trasera están forradas de vitropiso liso de color naranja y por la parte trasera de color hueso, las bardas que se encuentran a los costados se encuentran pintadas de color blanco o con murales alusivos a la independencia de México.

Para poder llegar a la escuela existen diversos medios de transporte que puedan facilitar el traslado al centro de trabajo (escuela) tanto para maestros, directivos y alumnos, ya que por parte de los educandos la mayoría llega en carro o caminando por el motivo de la cercanía de la escuela, por otro lado hay docentes y alumnos que se ven en la necesidad de tomar el camión público o taxi, para esto se ven en la necesidad de caminar a la avenida san pedro, la carretera Matehuala o a la av. Valentín Amador.

Cabe aclarar que para llegar a la escuela es de una manera fácil ya que de las avenidas o carreteras principales que se pueden utilizar para trasladarse de manera más rápida es la carretera Matehuala, Glorieta Juárez, Lateral de carretera Matehuala, Valentín Amador y Av San Pedro.

En cuanto a la infraestructura con la que cuenta la presente escuela, es acorde a las actividades que tienen los alumnos dentro de ella y viven día a día; Cuenta con tres aulas de 1er año (A, B Y C) dos aulas de 2do año, dos aulas de 3er año, dos de 4to año, dos de 5to año y dos de 6to año, en la que cada uno de estos grados cuenta con letras en cada grupo desde la A hasta la B.

La escuela cuenta con una oficina de dirección a cargo del director, una de subdirección, una bodega para material de educación física, una bodega para material de limpieza, un salón específico para sesiones de psicología, en esta se realizan actividades para alumnos que necesitan ayuda, que tienen alguna condición o barrera de aprendizaje y/o de participación y que estas las puedan desarrollar de una mejor manera. También existe una cancha de basquetbol para primaria mayor a la entrada de la escuela, por la parte de atrás se encuentra otra cancha techada más grande para primaria mayor y dentro de ella se conciben

actividades como: honores a la bandera, sesiones de educación física y actividades culturales y deportivas, además también cuenta con ella una pequeña cancha de fútbol.

Figura 2



Fuente: Elaboración propia, patio techado de la Escuela Primaria Francisco González Bocanegra, espacio utilizado para honores a la bandera y actividades culturales y deportiva.

La primaria cuenta con una cooperativa para alumnos y maestros, en la cual, su venta es acorde al proyecto de la SEP y la secretaría de Salud “Vive Saludable”. Vive Feliz” en la que consiste en que cada tiendita escolar tiene que ser saludable, es decir, queda prohibido el consumo de comida rápida o chatarra dentro de las escuelas, esto con la finalidad de poder disminuir los casos de obesidad infantil y caries en los niños, para ello la cooperativa previa al inicio del ciclo escolar se llevó a cabo una capacitación en la cual les proporcionaron una lista de alimentos saludables y productos que son permitidos y no permitidos dentro de las escuelas.

Los sujetos que conforman la escuela son estudiantes, docentes, personal administrativo, directivos y personal de apoyo (intendencia, maestras de USAER, psicólogos etc.). Los docentes se encargan de poder diseñar, planear y desarrollar diferentes actividades, para poder enseñar cada uno de los conocimientos a los alumnos, así como adaptar diferentes

estrategias, De manera indirecta también participan padres de familia y otras instancias para atender cualquier problemática que se presente dentro de la institución como la PPNA.

La procuraduría de niñas, niños y adolescentes (PPNA) se encarga de salvaguardar y restituir los derechos del menor de edad, su función principal es influir, atender y dictar medidas de protección en casos de maltrato, ofrecer asesoría, y representación legal ante instancias administrativas y judiciales, y poder garantizar el interés superior de la niñez a través de diagnósticos, planes de restitución y acompañamiento multidisciplinario (psicóloga, trabajo social etc.)

Dentro de la escuela llevan a cabo diversas actividades que hacen más interesantes cada uno de los días en la escuela primaria por ejemplo se realizan diversas actividades lúdicas, dinámicas e integradoras para el beneficio de los alumnos y su desarrollo íntegro y académico, cada lunes se realizan actos cívicos como honores a la bandera, donde cada grupo le corresponde dirigir esta actividad y se realizan efemérides, escolta, himno nacional mexicano, himno de la escuela y en algunas ocasiones específicamente en fechas simbólicas se arman algunas representaciones, cantos, bailes o poesías como el día de la madre, 15 de septiembre, posadas, día del padre etc. Dentro de las clases, cada docente aplica diferentes actividades para el mejor aprendizaje de los alumnos como juegos, canciones o simplemente buscan diversas metodologías para la comprensión de cada uno de los proyectos o temas a dar.

Los docentes al finalizar cada trimestre o cuando sea necesario se realizan junta de padres de familia o de maestros para tratar temas de los alumnos como el rendimiento académico, acuerdos, medidas para el mejor aprendizaje del alumno, festejos etc.

Por otra parte, cada una de las canchas están pintadas con diferentes juegos tradicionales para que en los recreos los alumnos puedan permanecer en su espacio y puedan convivir con sus compañeros con ayuda de estos. En ciertas temporadas el docente de educación física realiza torneos de fútbol o voleibol dentro de estos torneos los alumnos juegan entre grupos, y juntas escolares.

El director a cargo de la escuela primaria Francisco González Bocanegra delega a toda una comunidad educativa de esta institución, más allá de llevar a cabo la dirección de esta escuela, también su papel se extiende al ámbito pedagógico, social y comunitario. También es una figura de suma importancia para docentes, alumnos y padres de familia ya que en unión se puede transformar una educación de calidad para cada uno de los niños ya que su educación es lo primordial, además se encarga de supervisar y dirigir el trabajo de cada uno de los docentes que correspondan a los planes y programas proporcionados por la SEP así asegurando una educación de calidad, actualizada e inclusiva.

A su vez el director con ayuda de la subdirectora son los encargados de manejar la gestión administrativa, así organizan los recursos financieros, son los encargados del área de recursos humanos, atienden asuntos oficiales, busca consensos etc. Es el encargado de poder fomentar una buena participación dentro de la escuela, escuchar las necesidades de los alumnos y los padres de familia para poder actuar para la mejora de la educación de los niños y así todos puedan tener una participación activa dentro de esta. Su misión garantizar que la escuela sea un espacio seguro y ameno para los alumnos sin dejar a un lado el aprendizaje y la disciplina fomentando la buena educación para que el alumno pueda desarrollarse en todos los ámbitos de su vida.

Los padres de familia principalmente buscan el bienestar de los alumnos y sobre todo una educación de calidad para sus hijos, con apoyo de los directivos de la escuela y los docentes de cada salón, algunos de los padres se entregan totalmente a la escuela para buscar lo mejor para sus hijos, sin embargo, también existen padres que lamentablemente no están al pendiente y no cumplen con su trabajo de poder apoyar en lo que la escuela se necesita. Normalmente dentro de la escuela cada uno de los docentes les indica a los padres de familia apoyo para vialidad a la hora de entrada y salida, así como apoyo para limpieza de aulas, también en ocasiones se les pide apoyo para los arreglos de salones como dar mantenimiento a bancos, paredes, lockers etc., o incluso para apoyar en cada una de los eventos o kermeses de la escuela.

Para tener una mejor organización en cada momento de la escuela se tiene una organización muy específica para la entrada y salida de los alumnos para la seguridad de los mismos.

A las 7:30 de la mañana la puerta se abre solamente para padres que apoyarán a la vialidad que estos son seleccionados por los docentes que les toca la guardia de la semana 7:45 se abre la puerta para los alumnos y no ingresan padres de familia por excepción de la primera semana de clases para alumnos de primer año con la finalidad de que los alumnos puedan ubicar cada una de sus aulas y puedan adaptarse a su nueva institución.

Para la hora de salida cada uno de los grupos sale de manera escalonada, con la finalidad de tener seguros a los alumnos más pequeños y poder tener una mejor organización de quién sale y quién entra 12:45 salen alumnos de 1er y 2do año y entra padres de vialidad, 12:50 salen alumnos de 3ero y 4to año y 1:00 pm salen alumnos de 5to y 6to de primaria.

Cada una de estas actividades siempre son organizadas y supervisadas por los docentes de manera ordenada, la salida del recreo de los alumnos es 10: 30 y la hora de entrada es a las 11:00 am, cada una de las fases tienen asignados sus espacios para poder lonchar y jugar. El patio frontal es para alumnos de fase 3, patio principal para alumnos de fase 4 y patio trasero para alumnos de fase 5.

Las juntas de padres de familia se realizan los días que son indicados por el directos para poder hacer entrega de boletas de calificaciones principalmente, sin embargo, dentro de estas también se tratan temas como: acuerdos entre padres y docentes, acuerdos para el mejor aprendizaje de los alumnos, organización para apoyo en fechas simbólicas o temas a tratar de cada uno de los salones, estos son manejados y organizados por los maestros titulares de cada aula.

El grupo de primero “A” está a cargo de un docente que cuenta con 42 años de servicio y 61 años de edad el docente se caracteriza por ser un apasionado en su trabajo, y sobre todo siempre busca el bienestar de los alumnos y el buen aprendizaje, con ayuda de la

escuela tradicional y la nueva escuela mexicana. A pesar de la edad del docente, el director expresa que es uno de sus mejores mentores para la enseñanza de los alumnos.

La presente aula cuenta con un total de 23 alumnos considerando que son 13 niñas y 11 niños, dentro de los alumnos se presenta un caso de barreras de aprendizaje diagnosticadas como lo es el Asperger tipo 1. El salón está organizado por mesabancos pequeños para la comodidad de los alumnos, sin embargo, estos bancos se encuentran en malas condiciones ya que algunos se encuentran sin asiento, se encuentran astillados o sin tornillos, lo cual esto puede representar un peligro para los alumnos. Sin embargo, el docente titular se ha tomado a la tarea de gestionar en otras instancias donaciones de bancos nuevos o seminuevos o incluso de mesitas para poder trabajar de una manera más cómoda y segura para los alumnos, mientras tanto día con día los niños toman clases en sus pupitres asignados principalmente.

Figura 3



Fuente: Alumnos de primer año durante una clase, mobiliario y distribución del aula, elaboración propia.

En los últimos años, el director comentó en jornadas pasadas que gran parte del dinero que ha estado ingresando a la escuela, se ha invertido en la mejora de la escuela como: cambio de pisos, en algunos salones se invirtió en mobiliario nuevo, pintura para retocar las paredes de la escuela, pizarrones nuevos entre otras, sin embargo aún hay mucho que mejorar ya que en algunos de los salones sigue existiendo mobiliario antiguo en malas condiciones y que esto puede presentar un peligro tanto para docentes y alumnos.

Cada salón contiene lo básico (biblioteca áulica, lockers, escritorio, bodega pequeña para materiales de limpieza, pizarras extra etc.) pero además de ello conforme han pasado los años cada uno de los maestros ha invertido de manera independiente en sus aulas para tener una mejor comodidad por ejemplo se han incluido algunos muebles extra para colocar material didáctico, más bibliotecas áulicas, muebles para que los alumnos coloquen sus cosas o libros, cajoneras etc).

Figura 4



Fuente: Alumnos de primer año trabajando de manera individual en sus actividades, materiales y ambiente alfabetizador del salón, elaboración propia.

Es lamentable que dentro de las aulas no exista aún la posibilidad de usar de manera más continua la tecnología, ya que cada docente en ocasiones requieren llevar sus proyectores personales para poder impartir algunos de los temas con ayuda de estos equipos tecnológicos, también existe una falta de ventilación en los salones ya que se han presentado algunos inconvenientes con algunas de las ventanas de las aulas, ya que no cierran o no abren y dentro del aula no se cuenta con sistema de ventilación (abanicos o minisplits).

Normalmente en el grupo de primer año grupo A, el maestro titular no tiene como definido un acomodo en específico para cada día tomar clase, al contrario, cada día al docente le gusta trabajar de manera diferente, es decir, habrá días donde los alumnos puedan trabajar individual, en equipos, en binas, en trinas etc. Con el fin de que el proceso de adaptación del jardín de niños a la primaria no sea de manera radical. De esta manera el alumno puede

desenvolverse de una manera más efectiva con sus compañeros y poder amenizar más su cambio.

El maestro titular es uno de los docentes más apasionados por su trabajo dentro y fuera de la escuela, ciertamente es un docente que no le gusta hacer gastar a los padres de familia, puesto que se entiende la situación económica de cada uno de ellos, sin embargo, con cosas simples o básicas el maestro realiza grandes trabajos para los alumnos. Su lista de útiles consiste en lo siguiente:

- Plastilina Play doh
- 10 tiras de cartulina blanca (dentro de ella se colocarán diversas sílabas)
- 3 pliegos de papel bond
- 4 fomis
- 50 hojas blancas
- 25 hojas iris
- 1 caja de crayolas

Durante la primera semana del ciclo escolar, el docente se enfocó en investigar los conocimientos previos de cada alumno de una manera divertida por ejemplo el docente es muy dinámico ya que le gusta trabajar con juegos simples o música infantil tradicional. Dentro de esta misma se logró observar las habilidades motoras de cada uno de los niños, así como su creatividad, letras básicas, posición de lápiz, números básicos, colores básicos etc. para saber desde dónde se parte en el grupo.

Una de las actividades que me llamó la atención consiste en qué, con una cartulina se divide en 5 espacios, cada espacio corresponde a un día de la semana, es decir, cada alumno pasará a colocar su nombre según corresponda el día, con ello a su vez poder conocerse y poder aprender a escribir de una manera más rápida. A pesar de la edad del profesor, se puede decir que es un docente actualizado ya que buscan implementar nuevas formas o metodologías para que los alumnos puedan tener un mejor aprendizaje, incluso el docente busca llevar la tecnología al aula con ayuda de proyector y computadora sin dejar a un lado

la forma tradicional de realizar actividades en libreta y libro. Los sujetos que participan dentro del aula son maestro titular, maestra en formación y alumnos cuyos nombres son los siguientes:

Los alumnos cuentan con diversas peculiaridades que hacen un salón único, por ejemplo, cada alumno se caracteriza por ser un grupo tranquilo y obediente, dónde la mayoría de los alumnos están en el nivel ideal y adecuado de conocimientos para primer año, buscan ayudarse entre uno y otro, esto influye en la participación de los padres de familia en cada uno de sus hijos y la disciplina que el docente lleva a cabo dentro del grupo.

Según Lascarro (2022) “la adaptación en la primera infancia constituye un reto complejo que influye en el mejoramiento académico y en el desarrollo individual” Los primeros años de la infancia (0-6 años) son de las etapas más fundamentales para el desarrollo de diferentes habilidades cognitivas y el proceso de adaptación del alumno, la aportación de este autor destaca que el proceso de adaptación del niño es formativo y poco a poco y no. De un hecho pasajero.

Existen situaciones exclusivas que en los primeros días se han presentado, por ejemplo; una de las alumnas le costó trabajo poder adaptarse de manera más rápida a su nueva rutina escolar, por otro lado, existe el caso contrario de un alumno que le gustó tanto su nuevo cambio que se han presentado diversas situaciones de conducta no gratas con el mismo niño.

Una de las características del grupo que se puede destacar es qué son alumnos que tienden a ser muy educados, la mayoría buscan la comodidad común de todos los compañeros, es entendible que a su edad los alumnos sean un poco inquietos.

Los alumnos de primer año se encuentran en la etapa preoperacional descrita por Piaget (1972); ciertamente ya utilizan un lenguaje más elaborado, pueden crear una conversación sin problema alguno, sin embargo, día con día se trabaja para mejorar la dicción a la hora de participar o bien para que se puedan expresar de una mejor manera. También dentro de esta etapa aparece el juego simbólico, donde los alumnos comienzan a imaginar o a crear un significado en cada juego que realizan.

En base a esta etapa se puede decir que los alumnos se relacionan de una manera muy amena ya que buscan ese bien común y precisamente uno de los mejores aliados de los educandos es el juego, gracias a este, el proceso de adaptabilidad se ha presentado de manera muy efímera y los alumnos ha encontrado ese espacio de convivencia, juego y aprendizaje dentro del aula.

También se contempla los temas en común que se tienen entre alumnos, uno de ellos es el más común “Roblox” esta es una plataforma en la cual, niños, adolescentes y adultos pueden crear diversos mundos virtuales, donde se combina el juego, la creación y la convivencia. Sin embargo, ha sido una de las plataformas digitales que más ha impactado en los diversos niveles escolares a nivel mundial que por lo tanto se han presentado en diversos estados o países incidencias y situaciones por esta plataforma ya que buscan el contacto de menores por este medio para estafas o secuestros.

Diagnóstico

El diagnóstico es un instrumento que ayuda al docente a analizar, reflexionar y conocer, acerca de las situaciones del grupo en diferentes momentos determinados. Para obtener un diagnóstico acertado y completo, es necesario acudir a la principal herramienta que permite tener una hipótesis, la observación, posteriormente la recolección de datos ya sea por medio de entrevistas, formularios, exámenes etc. con esto se busca características específicas del grupo o de los alumnos como: qué les gusta, qué saben, qué se necesita mejorar o qué es necesario trabajar, así como también identificar fortalezas, necesidades, dificultades o áreas de oportunidad.

Al respecto SEP (2023) señala que:

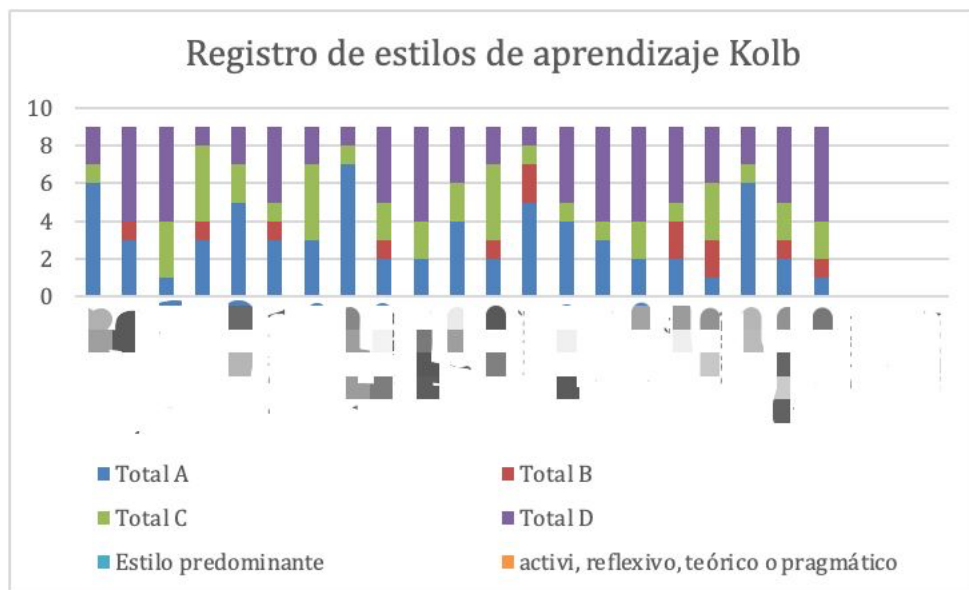
El diagnóstico es el punto de partida para conocer la situación de la escuela en relación con los diferentes ámbitos de gestión escolar y es la base para elaborar los objetivos, las metas y acciones del Programa Escolar de Mejora Continua (PEMC), que contribuyan a atender las problemáticas identificadas como prioritarias por su impacto en el logro de los aprendizajes de niñas, niños y adolescentes (NNA).(p. 2)

La población atendida fue un grupo de primer grado, grupo “A” de primaria, el aula está conformado por un total de 25 alumnos, de los cuales 13 son del sexo femenino y 12 del sexo masculino, mostrando un rango de edad entre 5 y 6 años de edad.

Cada una de las estrategias de aprendizaje que se establecieron dentro del aula fueron implementadas con ayuda de la prueba de Kolb aplicadas mediante una pequeña encuesta de 8 ítems propuestas por dicho método, dentro del cual mencionaba diversos estilos de aprendizaje como: Activo, Teórico, Reflexivo y Pragmático.

Dado esta propuesta por Kolb y la respuesta de la prueba evidenció que 6 alumnos son de un estilo de aprendizaje activo, esto quiere decir que estos niños les gusta comprender cada conocimiento con ayuda de la manipulación, la experimentación, jugar o la aprobación de objetos sin un objetivo final, por otro lado, 4 educandos son de un estilo de aprendizaje teórico en el cual quiere decir que les gusta pensar y analizar cada una de la información que se les brinda, prefiere recibir instrucciones detalladas y pensar lo que realizará antes de aplicarlo, sin embargo, el estilo que predominó en el aula fue el pragmático ya que a la mayoría de los niños les gusta la practicidad, aplicar lo aprendido en situaciones reales, además de construir cosas que en realidad funcionen.

Figura 5



Fuente: Elaboración propia en base al diagnóstico de estilos de aprendizaje propuestos por Kolb.

Retomando el modelo de Kolb expuesto en la revisión teórica, desde mi perspectiva los alumnos necesitan constantes actividades lúdicas o dinámicas en las que puedan manipular, construir o experimentar para poder despertar esa curiosidad en ellos y poder comprobar los aprendizajes previos de cada área, a su vez poder mejorar los conocimientos y el proceso de enseñanza – aprendizaje. Con este tipo de actividades se puede propiciar mejores ambientes de aprendizaje donde promueve la integración de los alumnos, la exploración del conocimiento así como la construcción del mismo y a su vez la mejor participación de los educandos en las diversas actividades de su interés aplicando los diferentes estilos de aprendizaje.

Diagnóstico del tipo de juego más favorable para el aprendizaje de los alumnos.

Con ayuda de un breve cuestionario de 6 ítems se tomaron en cuenta cuatro tipos de juego como: juego motor, simbólico, construcción y de reglas. Con ayuda de esta encuesta, se pudo llegar a la conclusión que los tipos de juego que predominan son los motores y de construcción, sin embargo, hubo una gran respuesta con los tipos de juego de reglas y los simbólicos ya que los alumnos están acostumbrados a estar constantemente en contacto con el juego y sobretodo con la manipulación de objetos y materiales para la mejor comprensión del tema.

Hoy en día y a través de las observaciones que se han tenido en los últimos días de la escuela primaria actual y pasadas, se puede decir que los alumnos tienen una mejor comprensión o se obtiene una mejor atención a través de la manipulación de materiales de interés del educando.

Ortega (1991) desde la perspectiva piagetina retomada en el informe “El juego como recurso didáctico” de Natalia Alonso Arinja afirma que el juego es una actividad fundamental debido a que favorece el desarrollo cognitivo de los niños. Es decir, el niño es el propio constructor de su conocimiento y este la mayoría de las veces es acompañado por el juego ya que este es una estrategia que puede brindar muchos frutos sobre todo en el desarrollo

cognitivo del ser humano. El juego es un gran beneficio para los niños ya que estos al jugar pueden ir aprendiendo de una manera natural mientras estos exploran, experimentan, prueban, imaginan etc y así pueden ir desarrollando la memoria, la atención, la capacidad de resolver problemas en situaciones reales entre, la práctica del lenguaje, otras cosas.

El niño principalmente comienza a jugar por placer, diversión, gusto e interés ya que esto surge de manera innata y no porque alguien se los inculque o se les exige, es la naturaleza y el proceso del niño. Es por ello que se considera una buena metodología para implementar dentro de las aulas para fomentar el aprendizaje basado en el juego, ya que principalmente puede beneficiar diferentes ámbitos del alumno como: cognitivos, académicos, emocionales, motricidad, aprender a tomar decisiones entre otras para potenciar todas aquellas habilidades sociales, motrices y cognitivas de una manera significativa y motivadora.

Diagnóstico de nivel del nivel de conocimientos de los alumnos (escritura, lectura, pensamiento matemático y campos formativos).

Escritura

Uno de los diagnósticos que se aplicó en el aula de primer año grupo “A”, con base en los niveles de escritura establecidos por Ferreiro y Teberosky (1979) expuestos en la revisión teórica, es acerca del nivel de escritura que tienen estos alumnos para de ahí poder partir en las actividades o contenidos que se vayan a implementar en el aula y en la clase para que la mayoría de los alumnos al final del ciclo escolar puedan lograr al 100% el proceso de lectoescritura.

Dentro del grupo se realizaron diversos diagnósticos que dan pauta al nivel de conocimientos que los alumnos contienen y de dónde partir como maestro. A continuación, se muestra el test realizado por el docente titular del grupo.

Figura 6

ESCUELA PRIMARIA FRANCISCO GONZALEZ BOCANEGRA CCT 240PR2827 ZONA ESCOLAR 130 SECTOR V CICLO ESCOLAR 2025-2026		
1°. A		
Momentos evolutivos de la escritura de acuerdo con Emilia Ferreiro y Teberosky		
ALUMNOS INSCRITOS 23		ALUMNOS EVALUADOS 23
CONCEPTUALIZACIÓN		
PRESILABICO (17)		
MOMENTO 4	3	María Paula: Escritura sin control de cantidad Allison: Escrituras unigrafas Dylan: Escrituras fijas
MOMENTO 5	8	Sofia: cantidad fija repertorio variable. Irina: cantidad constante repertorio variable. Yue: cantidad constante repertorio variable. Yahel: cantidad variable repertorio fijo. Sebastián: cantidad constante repertorio fijo Alexa: cantidad constante repertorio fijo variable Anahí: cantidad variable repertorio fijo parcial Nicole: cantidad constante repertorio parcial
MOMENTO 6	6	Ethan : Presencia de valor sonoro inicial Jonathan : Osmar : Julio : Máximo: Malías :
PATRON SILABICO (6)		
SILABICO	5	Gretel : correspondencia grafía sílaba Elen: Danna Ian: Miranda
SILABICO ALFABETICO	1	Samantha: Relaciona unas veces una grafía con una sílaba y otras veces una grafía con un fonema dentro de la misma palabra.

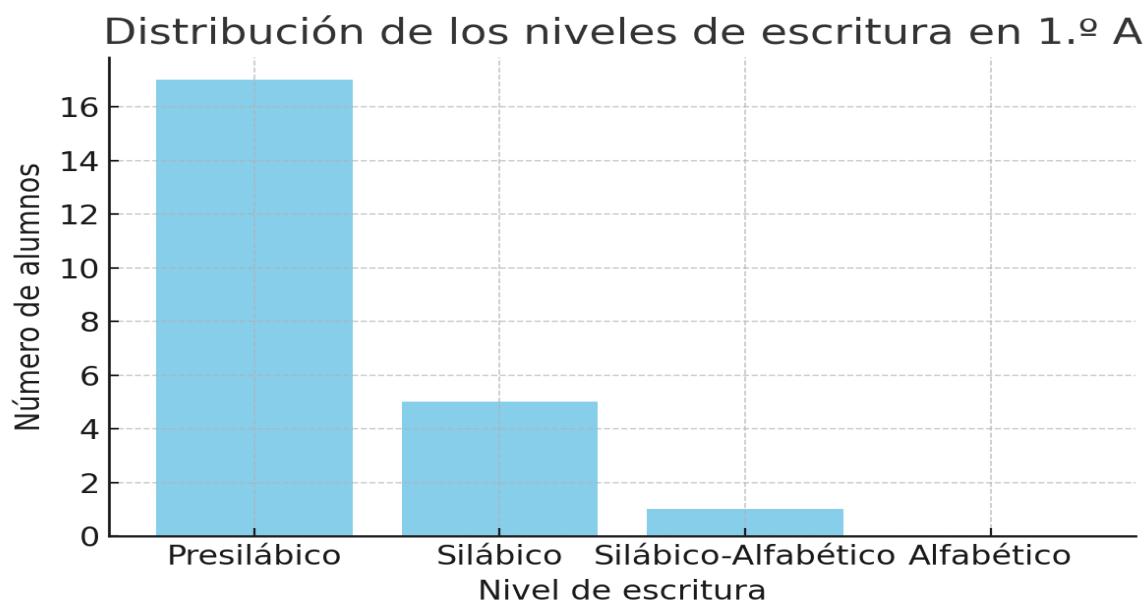
Fuente: Diagnóstico de lectoescritura realizado por el docente titular de 1 “A” de la escuela primaria Francisco Gonzalez Bocanegra

En este diagnóstico se puede observar que se consideran tres niveles de los mencionados (presilábico, silábico y silábico alfabético). Como primer lugar se puede analizar que en el nivel presilábico 17 alumnos de 23 se encuentran en esta fase, sin embargo, dentro de esta se manejan diversos momentos que se puede encontrar el alumno. Se puede observar que 3 alumnos de 17 se encuentran en el momento 4 de este nivel. Dentro del momento 5, 8 de 17 alumnos se encuentran en esta fase y 6 alumnos en el momento 6 correspondiendo a los momentos evolutivos de Emilia Ferreiro y Ana Teberosky.

Dentro del aula se encuentran alumnos que se presentan en dos diferentes niveles como lo es el silábico y el silábico alfabético, dentro del nivel tres (silábico) 5 de 23 alumnos pertenecen a este momento, quiere decir, que estos alumnos logran representar una letra por cada sílaba de cada palabra que se le dicte, aunque en diversas situaciones no suele ser la letra correcta, el niño entiende que la escritura y el habla se relaciona y que se puede representar. En el penúltimo nivel (silábico alfabético) solo una alumna de 23 se encuentra

en este proceso de transición ya que como dice el documento relaciona en ocasiones una grafía con una sílaba y una grafía con un fonema dentro de la misma palabra.

Figura 7



Elaboración propia con base en Ferreiro & Teberosky (1979) y el diagnóstico aplicado en 1.º A.

Lectura

El diagnóstico de lectura elaborado y realizado por el docente titular del grupo de 1 “A” con base en el aporte de Vygotsky (1979) sobre la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) expuesto en la revisión teórica, permitió conocer de una manera más detallada el nivel de decodificación y comprensión de textos. El salón de 1 “A” es un grupo muy variado en el que dentro de este predominan diversas etapas de la lectura como los inicios de la adquisición de esta misma, sin embargo, existen alumnos que presentan algunos avances más significativos.

Figura 8

LECTURA REGISTRO DE RESULTADOS	
	LECTURA SIN IMAGEN
NO LEE DICE OTRA COSA QUE NO CORRESPONDE	13
DELETREA Y/O SILABEA, PERO NO INTEGRA LAS PALABRAS O LO HACE CON SENTIDO DIVERGENTE.	8
DELETREA O SILABEA E INTEGRA CORRECTAMENTE. RECUPERA EL SIGNIFICADO DE LO QUE LEE.	2

	LECTURA CON IMAGEN
LEE EN FUNCION A LA IMAGEN, SE CENTRA EN EL DIBUJO PARA DAR SIGNIFICADO AL TEXTO	17
HACE INTENTOS DE LECTURA DELETREA O SILABEA ALGUNAS LETRAS Y/O SILABAS QUE CONOCE	6

Fuente: Diagnóstico de lectura elaborado por el maestro titular de la escuela primaria Francisco González Bocanegra

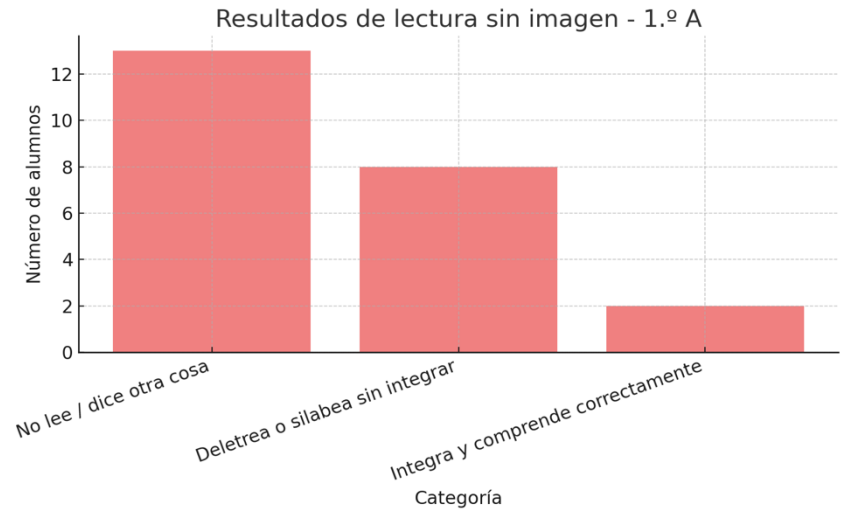
En la primera prueba consistió en una lectura sin imagen, en primer lugar se observó que 13 alumnos de 23 no lograron leer las palabras del texto, en su lugar, realizaron otras producciones que no tenían que ver con la lectura. Esto refleja que más de la mitad del grupo aún no concibe la relación entre la escritura con la lectura, lo que esto corresponde a los inicios de la lectoescritura lo cual es algo completamente normal ya que se encuentran en la etapa preoperacional.

Por otro lado también se pudo observar que 8 de los alumnos fueron capaces de poder deletrear y silabear las palabras, sin embargo aún no logra relacionar estas dos unidades para formar palabras con una coherencia. Por último 2 alumnos lograron deletrear, silabear e integrar de una manera correcta cada una de las palabras y logra recuperar el significado de las mismas o de lo que se está leyendo.

En la segunda situación corresponde a una lectura con imagen, quiere decir que 17 de 23 alumnos lograron captar toda su atención en el dibujo del texto, sin embargo 6 alumnos

de 23 se esfuerzan y realizan intentos de lectura, deletrean o silabea algunas letras o palabras que conocen.

Figura 9



Fuente: Elaboración propia a partir del diagnóstico de lectura aplicado en el grupo

1.º A

Pensamiento matemático

Figura 10

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
ZONA ESCOLAR SECTOR V
CICLO ESCOLAR 2025-2026

DIAGNÓSTICO INSCRITOS EVALUADOS

INSTRUCCIÓN: COLOCAR EL NÚMERO 1 EN EL NIVEL QUE SE ENCUENTRE CADA ALUMNO.

ORAL ASCENDENTE REACTIVO 1A		SERIE ORAL DESCENDENTE REACTIVO 1B		SERIE ESCRITA ASCENDENTE REACTIVO 2		CORRESPONDENCIA UNO A UNO REACTIVO 3		ORDEN ESTABLE REACTIVO 4		CARDINALIDAD REACTIVO 5		COMPARACIÓN REACTIVO 6		RELACIONES SEMÁNTICAS EN LOS PROBLEMAS			
														CAMBIO REACTIVO 7	COMBINACIÓN REACTIVO 8	IGUALACIÓN REACTIVO 9	COMPARACIÓN REACTIVO 10
1 a 10	11 a 20	21 a 30	31 a 40	41 a 50	51 a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	101 a 110	111 a 120	121 a 130	131 a 140	NO LOGRADO	LOGRADO	NO LOGRADO	LOGRADO
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
DOCENTE DE GRUPO																	
NOMBRE																	
Vo. Ro. DIRECTOR																	
NOMBRE																	

Fuente: Registro de resultados de prueba diagnóstico de Pensamiento matemático elaborado por titular del grupo de 1 "A" de la escuela primaria Francisco González Bocanegra (2025)

El diagnóstico de matemáticas muestra que la mayoría de los alumnos dominan las habilidades de conteo básico, sin embargo, los alumnos presentan diversas dificultades dentro de esta área específicamente en la resolución de problemas con operaciones básicas.

En el primer apartado de "Serie oral ascendente" se puede observar que 21 alumnos pudieron resolver y reconocer perfectamente los ejercicios de series numéricas del 1 al 20 de manera ascendente. Por otro lado, se puede observar que en la sección de "Serie oral descendente" los alumnos de primer año presentan grandes dificultades para el conteo de números descendentes de manera verbal. Solo 12 de ellos pudieron lograr descifrarlo correctamente, sin embargo, 11 presentaron obstáculos para realizarlo. Esto quiere decir que como maestros se tendrá que trabajar en regularizar a los niños en el fortalecimiento de conteo oral de números de diferentes maneras para posteriormente se mermen las probabilidades de dificultades de problemáticas en operaciones como la resta y en niveles superiores operaciones más avanzadas.

En la tercera sección que corresponde a "Serie escrita ascendente" se puede observar que 17 alumnos resolvieron con éxito cada uno de los ejercicios, aunque 6 de ellos todavía se tiene que reforzar el tema para nivelarlos con el resto del grupo. En correspondencia uno a uno, 15 de los alumnos lograron realizar un conteo a través de objetos y de manera satisfactoria asignaron un número a cada uno de estos mismos objetos, sin embargo 8 de los alumnos aún no consolidar estas relaciones en su totalidad. En el apartado de cardinalidad 12 de los alumnos lograron comprender el último número que es nombrado en un conteo que corresponde al total de elementos del conjunto, quedando con 3 alumnos con esta dificultad. Posteriormente en el apartado de "comparación reactivo" 16 de los alumnos lograron comprender esa comparación de cantidades de diferentes objetos, observar cuáles tenían más

y cuáles tenían menos o iguales, sin embargo, 7 de ellos no lograron consolidar estos ejercicios por lo que se tendrá que reforzar un poco más esta área de pensamiento matemático.

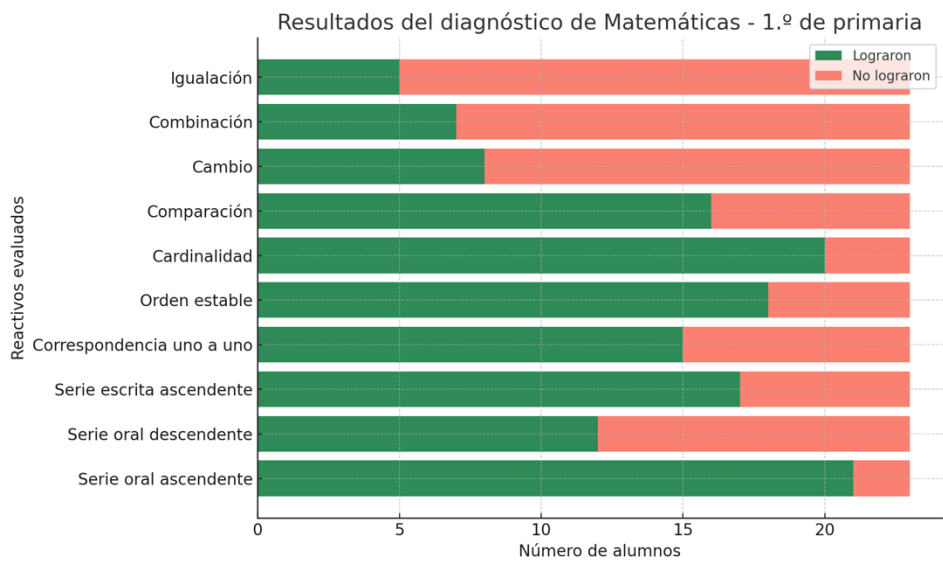
En general se puede observar que el nivel de conocimientos del área de pensamiento científico en este grupo relativamente es bueno, sin embargo, hay diversas áreas de oportunidad en las que se tienen que trabajar ya que en los ejercicios que se podían realizar diferentes operaciones sencillas con cantidades que en esta sección fue en donde los alumnos presentaron más problemáticas como al realizar operaciones de sumar o quitar elementos para observar qué tanto cambia la cantidad o si no cambiaba en los que 8 de los alumnos lo lograron realizar correctamente y 15 de ellos presentaron grandes barreras para solucionar estos ejercicios.

Aunado a esto en la combinación de conjuntos también se presentaron grandes retos, es decir, al momento de agrupar dos grupos con diferente cantidad de elementos y al final contabilizarlos resultaba una confusión en los alumnos y una problemática ya que por separado lo lograban hacerlo sin embargo al juntarlos no.

En la sección de igualación de cantidades los alumnos tenían que pensar, analizar y tratar de resolver que dos grupos con ciertos elementos tuvieran la misma cantidad, y fue en esta área donde 5 alumnos lo pudieron lograr de una manera satisfactoria y 18 tuvieron grandes confusiones al realizarlo.

Por esta razón se puede analizar que una de las principales problemáticas que el grupo presenta en esta área es la resolución de problemas, principalmente en ejercicios que impliquen sumas, restas, agrupaciones o igualaciones de cantidades ya que no basta con que el alumno observe o cuente diferentes elementos sino que los alumnos hoy día tienen que imaginar lo que sucede con las cantidades en un contexto real como el cambio, que el educando piense cuánto es si agrega, quita o el total, así como descubrir cuántos objetos se tienen que quitar o dejar para poder lograr esa igualación entre dos grupos.

Figura 11



Fuente: *Elaboración propia a partir del diagnóstico de matemáticas aplicado en 1.º de primaria, ciclo escolar (2025)*

Campos formativos

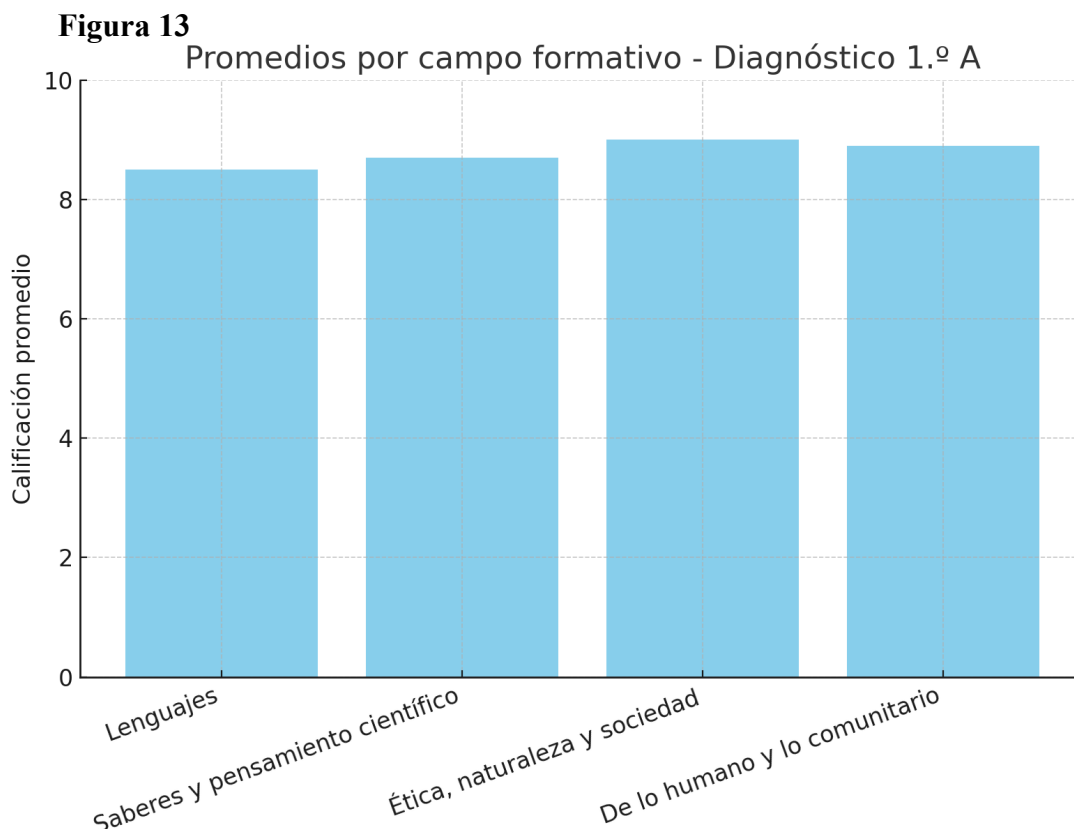
Figura 12

.CAMPOS FORMATIVOS				
LENGUAJES	SABERES Y P. CIENTIFICO	ETICA, NAT. Y SOCIEDADES	DE LO HUM. Y LO COM.	P.G
9	9	9	9	9.0
9	10	9	9	9.2
9	9	10	9	9.2
10	10	9	9	9.5
9	9	9	9	9.0
8	7	8	8	7.7
9	9	9	9	9.0
7	8	8	8	7.7
8	8	9	8	8.5
8	8	8	8	8.0
9	9	9	9	9.0
7	7	8	9	7.7
10	9	9	9	9.2
9	9	9	9	9.0
8	7	8	8	7.7
9	10	9	9	9.2
9	9	9	9	9.0
7	7	8	7	7.2
7	7	7	7	7.0
9	9	9	9	9.0
9	9	9	9	9.0
10	10	9	9	9.5
8	8	7	7	

Fuente: Concentrado de resultado de evaluación de conocimientos de campos formativos, elaborado por el maestro titular de 1 "A"

Dentro del grupo se puede observar que existe un buen rendimiento académico, la mayoría de los alumnos obtuvieron altas calificaciones desde 8 a 10. Esto significa que cada uno de los educandos cuenta con bases sólidas o básicas de diversos temas y que eso da pauta al profesor para tener conocimiento de dónde partir y qué será necesario reforzar. En su mayoría los alumnos lograron alcanzar calificaciones de 9 ya que esto indica que en primer plano los alumnos cuentan con los aprendizajes esperados totalmente logrados. Sin embargo, se pueden observar calificaciones de 7 especialmente en el campo formativo de lenguajes y saberes científicos, lo cual, esto quiere decir que independientemente de los altos resultados obtenidos, existen áreas como la suya mencionadas para reforzar con ayuda de diversas estrategias innovadoras o diferenciadas para que estos resultados puedan nivelarse con los restantes campos formativos.

Se encuentran, por el contrario, estudiantes que lograron obtener una calificación de 9.5 o 10, mostrando su nivel sobresaliente en campos formativos como ética, naturaleza y sociedad, así como en el campo formativo de lo humano a lo comunitario; se puede aplicar un gran apoyo con ayuda de estos alumnos para el levantamiento del grupo y favorecer el aprendizaje colaborativo o entre pares.



Fuente: Elaboración propia a partir del diagnóstico de campos formativos aplicado por el maestro titular de 1 º “A”

En conjunto, los cinco diagnósticos aplicados (estilos de aprendizaje, tipo de juego, escritura, lectura, pensamiento matemático y campos formativos) permiten construir una visión integral del grupo de primer año “A”. Por un lado, predomina un estilo de aprendizaje pragmático y una preferencia marcada por el juego motor y de construcción, lo que confirma que los alumnos aprenden mejor a través de la manipulación y la experimentación directa. Por otro lado, los resultados de escritura y lectura muestran que a mayoría del grupo se encuentran todavía en las etapas iniciales del proceso de alfabetización (presilábico y silábico) mientras que en pensamiento matemático y campos formativos el grupo presenta

un nivel adecuado, con áreas puntuales de oportunidad principalmente en la resolución de problemas.

Esta triangulación de resultados permite confirmar que el juego, al ser la forma de aprendizaje predominante identificada en el propio grupo, resulta una estrategia pertinente y coherente para atender específicamente las áreas de oportunidad detectadas en lectura y escritura, sin descuidar el resto de los campos formativos.

Descripción y focalización del problema

Dentro de la estancia de educación primaria, las oportunidades de juego potencian la capacidad de utilizar el juego como una estrategia para adquirir de una mejor manera cada uno de los aprendizajes, además de fomentar la motivación para aprender. Aunado a esto se considera que la motivación y el interés son dos conceptos fundamentales que pueden desarrollar utilizando el juego; incentivar a los alumnos en los primeros años de la primaria favorece la implicación de los niños con su propio aprendizaje.

Esto tiene como finalidad conducir al progreso intelectual sino también a las habilidades motoras, creadoras y perceptivas así teniendo la posibilidad de tener una oportunidad de expresar acerca de lo que piensa o siente y esto beneficia y aporta directamente al desarrollo.

Este tema su principal focalización va dedicada completamente al salón de primer año grupo A donde en esta se considerará la gran importancia de la aplicación de estrategias didácticas que estén diseñadas para los alumnos más pequeños y su etapa del desarrollo en la que se encuentran según Piaget para el aprendizaje más efectivo mediante la manipulación, las actividades lúdicas como el juego o bien lo motriz y lo sensorial.

Descripción del Plan de Acción

En la introducción se presenta, de manera general, el tema central del documento: el juego como estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización en primer año de primaria. Esta sección se sustenta con referencias de diversos autores que respaldan la pertinencia de dicha estrategia, y ofrece una breve descripción de las características generales

tanto de la escuela como del grupo. Asimismo, incluye un resumen del proyecto en su conjunto, los objetivos planteados y las estrategias diseñadas para alcanzarlos.

En la justificación se expone la idea central que motiva la elaboración de este informe de prácticas profesionales, detallando tanto el propósito personal como el académico que lo fundamentan. Se aborda la importancia de la alfabetización en la vida de los alumnos en la actualidad y se reflexiona sobre cómo este proceso ha sido relegado a lo largo del tiempo. Esta sección se apoya en autores especializados y presenta la perspectiva de la docente en formación, así como definiciones clave para la comprensión del tema. Se hace evidente el interés que surgió desde el inicio de la formación profesional por investigar estrategias lúdicas que amplíen el aprendizaje del alumno y le permitan aplicarlo de manera significativa en su vida cotidiana.

En la contextualización de la problemática se profundiza en las características del aula y la escuela, los recursos disponibles y las carencias identificadas. También se presentan los objetivos generales y específicos del documento, junto con las competencias profesionales y genéricas que se vinculan con él.

En el plan de acción se describe un diagnóstico estructurado mediante el cual se aplicaron diversas pruebas para identificar el nivel de desarrollo de los alumnos en campos formativos, alfabetización y tipo de juego, entre otros aspectos. A partir del análisis y la reflexión de estos resultados, se determinaron las necesidades reales del grupo y las formas de atenderlas. Esta sección también incluye, con mayor detalle, la historia de la escuela, las características del aula y su infraestructura, la participación de las familias y la manera en que los docentes integran los principios de la Nueva Escuela Mexicana en sus actividades. Igualmente, se precisa la ubicación geográfica y contextual de la institución.

En el diseño del proyecto se especifica la propuesta de intervención planteada para atender la problemática del proceso de alfabetización: los fundamentos que la sustentan, los objetivos específicos que dan respuesta a los objetivos generales establecidos al inicio, el calendario de aplicación de cada intervención, los recursos necesarios, la planeación de las actividades y los instrumentos de evaluación empleados.

Posteriormente, se presenta el análisis de las intervenciones realizadas, en el que se valora qué estrategias resultaron efectivas, cuáles pueden mejorarse y de qué manera influyeron en el aprendizaje de los alumnos. Asimismo, se sugieren nuevas estrategias susceptibles de implementarse en el futuro.

Finalmente, se exponen las conclusiones y recomendaciones del proyecto, articuladas a partir de una pregunta detonante que da sentido al conjunto del documento y permite valorar el alcance de los objetivos planteados. El informe cierra con las referencias bibliográficas que respaldan la información presentada, así como con los anexos correspondientes a cada intervención, las rúbricas de evaluación utilizadas y otros materiales complementarios.

Descripción de las prácticas de interacción en el aula

El tema se basa principalmente en el juego como una estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización en un primer año, lo cual significa que se centra en impactar de manera positiva en la lectura y la escritura de los alumnos. El proceso de alfabetización en los primeros años del niño es fundamental ya que desarrolla y establece de una mejor manera los pilares para el desarrollo cognitivo, emocional y social del individuo. Cabe aclarar que los alumnos de primer año grupo “A” han presentado un gran avance en el área de lectoescritura con actividades un poco tradicionales que sin embargo han beneficiado al aprendizaje del alumno. Sin embargo, aún existen muchas áreas de oportunidad en la cual se puede mejorar cómo dominar la escritura y la lectura más fluida, trabajar en la dislexia de palabras, aún falta dominar algunas letras y sílabas entre otras.

El presente trabajo demuestra cómo se aborda el juego como una estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización en niños y niñas de primer grado de educación primaria. Además de tener la completa seguridad que el aprendizaje significativo surge a partir de que el alumno se vuelve protagonista de la construcción de su propio conocimiento a su vez a través del juego este puede beneficiar diversas áreas de su vida personal, social y académica.

Dentro del proceso de alfabetización con ayuda de esta estrategia el alumno puede comenzar a decodificar signos, conocer y aprender sílabas o bien comenzar a redactar palabras u oraciones ya que estas son bases fundamentales para comenzar un proceso de lectoescritura correctamente, sin embargo, también favorece a desarrollar la expresión oral, la comprensión lectora, la socialización, el trabajo en equipo y a su vez potencializa la creatividad que tiene el individuo para realizar diversas actividades así formando parte de bases indispensables para el desarrollo integral del alumno.

La nueva escuela mexicana hace referencia hacia un enfoque de educación humanista, pero sobre todo una educación inclusiva, esto quiere decir que, los alumnos tienen derecho a ser aceptados en cualquier institución sin importar su condición, sus necesidades, su origen etc. para obtener una educación de calidad y que cada uno de los conocimientos adquiridos en los centros educativos puedan llevarlos a cabo en su vida diaria.

Desde esta perspectiva, el juego se propone como una estrategia didáctica que favorece la formación del educando y ayuda a llevar un ritmo adecuado y constante en este proceso, así como a satisfacer los intereses y las necesidades de cada uno de los estudiantes, permitiendo que el proceso de alfabetización sea contextualizado.

Dentro de este informe se analizan diversos teóricos como Piaget, Vygotsky, María Montessori etc. que fundamentan cómo es que el juego puede favorecer este aprendizaje. Asimismo, se menciona y describe los materiales utilizados e implementados en el aula, así como su uso durante la práctica profesional registrando y evidenciando cómo el juego ha favorecido este proceso.

Considerando estos elementos, a través de diagnósticos aplicados por la docente en formación y el docente titular se llegó a la conclusión de que el juego puede favorecer este proceso, ya que las actividades lúdicas y dinámicas son algo que a los alumnos les interesa y les divierte, y sobre todo les permite la convivencia entre ellos: aprenden a tolerarse, a llegar a acuerdos y a resolver problemas, por lo que se concluye que el juego es una buena estrategia para favorecer y fortalecer el proceso de alfabetización.

Este enfoque va más allá de solo jugar por diversión, al contrario, se centra en pensar, analizar, diseñar y aplicar diversas estrategias pedagógicas activas, es decir, actividades que motiven al alumno, que los orillen a participar en su propio aprendizaje con actividades dinámica, lúdicas y manipulativas en lugar de solo ser receptores de información.

Esto quiere decir, que con ayuda de las estrategias del docente titular se pueden acompañar con estrategias más dinámicas para complementar este proceso de enseñanza-aprendizaje con ciertas estrategias del titular combinándolas con estrategias de la maestra en formación para que así estas puedan causar una motivación en los alumnos, promover la participación y poder facilitar el aprendizaje significativo promedio de juegos didácticos y dinámicos, ya que con esto puede favorecer el reconocimiento de letras, sílabas e incluso algunas palabras compuestas así como también el fortalecimiento de la lectura fluida, fomentar los hábitos de lectura, la comprensión de textos y la expresión escrita.

El propósito principal de este informe de prácticas profesionales es mostrar cómo es que se puede favorecer el proceso de alfabetización con ayuda de las actividades lúdicas y dinámicas como el juego en un primer año de primaria, utilizando esta herramienta como parte del proceso de aprendizaje de la lectoescritura que permitan el desarrollo de habilidades de lectura como la comprensión de textos o lectura fluida, así como el desarrollo de la escritura, estructura de palabras, oraciones y expresión escrita.

Aunado a esto se busca que el alumno pueda obtener esa confianza en sí mismo de poder expresarse de manera oral o escrita de manera correcta, que se mejore su capacidad de entender cada texto que lea o bien que escuche, que poco a poco y a través del tiempo este pueda ampliar su vocabulario a algo un poco más estructurado y fluido con ayuda de las actividades dinámicas y lúdicas.

A través de diversas aportaciones de diferentes autores como Piaget, Vygotsky, María Montessori o Freinet se llega a la conclusión que el juego es base fundamental en los primeros años del niño para que la vida del individuo en un futuro pueda ser plena y satisfactoria, es decir, el juego aparece de manera innata en el ser humano, el niño juega por satisfacción, por gusto y no por una obligación. Según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget argumenta

que “el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, y el lenguaje es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo”

En base a esto Piaget propone cuatro etapas de desarrollo cognitivo

- Sensoriomotor (0-2 años)
- Preoperacional (2-7 años)
- Operaciones concretas (7 – 11 años)
- Operaciones formales (12 años en adelante)

Por ende, se puede decir que los alumnos de primer año, se encuentran en etapa preoperacional lo cual significa que cada una de las acciones, reacciones y comportamientos del alumno son completamente normales y acordes a su edad. Dentro de esta etapa los alumnos comienzan a utilizar el pensamiento simbólico, es decir, la capacidad de los niños que tienen para utilizar palabras, imágenes u objetos para la representación de situaciones que pasen en su entorno o contexto real, los alumnos pueden idear, imaginar o comunicar algo sin la necesidad que lo tengan precisamente frente a ellos.

Uceda & Zaldívar mencionan que existen seis principales características principales y primordiales:

- La pedagogía de Waldorf menciona que los alumnos construyen principalmente el hablar, el pensar y el andar con ayuda de una estrategia muy favorable como el juego, ya que este puede favorecer la maduración de los alumnos, el proceso de alfabetización y el proceso sensoriomotor.
- Aunado a este argumento Walfort menciona que el juego está totalmente relacionado como esa capacidad de la imitación es decir, en los primeros años del individuo en completamente normal que el niño comience a desarrollarse y a desenvolverse con las acciones de las personas que los rodean ya que estos aprenden a través de lo que escuchan ven o hacen las personas que lo rodean, lo cual esto significa que el mayor aprendizaje de los alumnos es a través de la vista, ellos tratan de imitar las acciones que hacen los adultos para poder realizarlas de tal manera que estos comportamientos ayudan a desarrollar la imaginación del individuo.

- El juego puede funcionar como estrategia para favorecer o fortalecer diversos aspectos académicos, uno de ellos es que durante la jornada de prácticas profesionales se entendió que existen en diversos tipos de juego y dónde se pueden llevar a cabo en diferentes espacios como el áulico, patio, canchas etc. dentro de esta área ofrecen mayor tiempo, mejor convivencia en el aula. Momentos de inspiración e imaginación y para generar mayor concentración en los trabajos.

El proceso para mejorar el aprendizaje se realiza durante el ciclo escolar 2025 – 2026 desde el primer trimestre hasta el tercer trimestre dentro de la escuela primaria Francisco González Bocanegra en un grupo de 1ºA. Se llevó a cabo de esta manera ya que en este periodo inicial del alumno es primordial para su desarrollo de aprendizaje ya que los alumnos se encuentran en una edad temprana para desarrollar el proceso cognitivo ya que dentro de este comienzan a comprender y entender conceptos básicos del proceso de lectoescritura para que esto pueda favorecer su desarrollo personal tanto individualmente como colectivamente.

Esta práctica se realiza en la escuela primaria Francisco González Bocanegra ubicada en las Américas, Urbana las Palmas, Soledad de Graciano Sánchez, S.L.P. Esta escuela es caracterizada principalmente por el fomento de la inclusión y la integración entre alumnos y docentes, su prioridad es poder brindar una educación de calidad para cada uno de los educandos y que estos puedan tener un mejor desarrollo íntegro en su vida cotidiana y académica. El grupo de primer año grupo A se caracteriza por tener un espacio amplio con una capacidad de aproximadamente 30 niños, este se encuentra con diferentes recursos que puedan beneficiar al aprendizaje como: pizarrón, locker, biblioteca áulica, luz, agua entre otros. Cada una de las paredes del salón están decoradas con imágenes, lonas, letras que puedan beneficiar el aprendizaje de los alumnos, que su función sea realizar las clases más lúdicas y dinámicas no como una distracción.

Dentro del aula se realizan diferentes prácticas y actividades lúdicas y dinámicas que fomentan el pensamiento crítico, activo y constructivo con la finalidad que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo en cada uno de los temas y puedan llevarlo a su vida cotidiana. Cada día se realizan diferentes actividades de lectoescritura para que

paulatinamente se vaya reforzando este proceso de alfabetización y que se cumpla el objetivo inicial, el cual es que los alumnos puedan egresar de primer año leyendo y escribiendo.

Una característica principal del grupo es que los alumnos son muy analíticos, les gusta estar en diversas actividades manipulables y lúdicas constantemente para que esto favorezca el aprendizaje del alumno. El docente titular y la docente en formación su objetivo principal es que los alumnos puedan desarrollar el proceso de alfabetización de manera completa, es por ello, que cada una de las actividades que se implementan en el aula integran este proceso.

La nueva escuela mexicana menciona a la educación como un derecho humano, es decir, es un componente fundamental en el individuo ya que este favorece al desarrollo integral de este mismo para desenvolverse plenamente en cualquier ámbito de la vida tanto personalmente y socialmente a su vez que este conozca sus derechos y los pueda ejercer correctamente. Dentro de esta nueva propuesta pedagógica (NEM) hace referencia al acompañamiento que debe tener el educando en todas las etapas de desarrollo que vive desde la educación inicial hasta la educación superior teniendo la certeza de complementar cada uno de los aprendizajes que se va obteniendo.

Considerando las presentes propuestas, la evaluación que se tomará en cuenta para las actividades realizadas durante la jornada de prácticas profesionales es la evaluación formativa y continua, es decir, no solo se evaluará los resultados finales que se obtengan de las actividades, sino el proceso que obtuvo el estudiante para realizar cada una de las actividades así como a través de los registros que la docente obtenga con el propósito de mejorar, ayudar y favorecer a los educandos en el aprendizaje.

Propósitos del Plan de acción.

- Favorecer el aprendizaje del proceso de alfabetización mediante juegos lúdicos en los estudiantes de un grupo de 1° grado de primaria que permita a los alumnos desarrollar diversas habilidades básicas de la lectura y la escritura de manera innovadora, significativa y divertida.

Propósitos específicos:

- Identificar cómo influye el juego en la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades de lectura y escritura de los alumnos durante las actividades lúdicas y dinámicas.
- Analizar las aportaciones y los beneficios que el juego aporta como estrategia para favorecer el proceso de alfabetización en los estudiantes de primaria.
- Reflexionar sobre las actitudes a partir de los resultados obtenidos, con la finalidad de mejorar las prácticas profesionales posteriores.

Revisión teórica

Para poder tener una mejor noción ante el proceso de alfabetización, es importante definir algunos conceptos fundamentales de este documento. La mayoría de la sociedad tiene claro que leer consiste en darle una voz a cada una de las palabras que se plasman en un libro, decodificar cada letra y decirlas de manera fluida, sin embargo ¿En realidad se tiene la certeza que leer es sólo decodificar palabras? ¿Qué es la lectura en realidad? Según Goodman (1995) La lectura se define como: “Un proceso constructivo al reconocer que el significado no es una propiedad del texto, sino que se construye mediante un proceso de transacción flexible en el que el lector le otorga sentido al texto” (p.20). Es decir leer va más allá de reconocer el sonido de las palabras y decodificarlas, también es comprender el texto, su mensaje y cómo se entiende lo que se está leyendo.

La lectura es una herramienta fundamental para la vida del ser humano y su desarrollo en la misma, es aquella que permite acceder a todo conocimiento necesario, poder ampliar el vocabulario, el aprendizaje, la comprensión y el reconocimiento de cada una de las habilidades cognitivas y lingüísticas que tiene cada uno de los individuos. para Goodman (citado en Gómez, 1995) el proceso de ésta tiene características esenciales que no pueden variar como lo son:

- Se debe comenzar con un texto con alguna forma gráfica.
- El texto debe ser procesado como lenguaje.
- El proceso debe terminar con la construcción del significado.

Reafirma que sin significado no hay lectura y los lectores no pueden lograr significado sin utilizar el proceso (p. 20).

Hoy día este hábito se ha vuelto complicado y difícil de fomentar en cada niño, de comprender que no solo consiste en observar un texto repleto de palabras y leerlas al contrario implica una oportunidad para construir cada conocimiento y a su vez ampliarlo, por lo tanto la lectura es aquella con la que cada individuo puede abrir la puerta a la sabiduría y al conocimiento del mundo. Aunado a esto existe otra maravillosa herramienta que permite plasmar las ideas, sentimientos y pensamientos ante una situación y es la escritura.

La escritura se dice que es una representación gráfica del lenguaje, en dónde se utilizan signos convencionales, sistemáticos y pueden ser identificados (Condemarín y Chadwick, 1989). Estas autoras mencionan que la escritura no es una total copia de lo que decimos o lo que pensamos, sino es un sistema que contiene símbolos, reglas y convenciones propias. La escritura es aquella herramienta que permite la organización de ideas, la expresión de los sentimientos y pensamientos mediante las letras, sin embargo, en la actualidad la mayoría de los alumnos no desarrollan de manera completa la habilidad de la organización de ideas o bien la expresión mediante la lengua escrita ya que como menciona Cassany (1987) “El escritor tiene que saber trabajar con las ideas tanto como con las palabras”. (p. 102)

“La escritura como objeto cultural, el aprendizaje como la relación del niño con ese objeto que intenta asimilar, y el niño como sujeto cognoscente antes que objeto de distintos métodos didácticos” (Ferreiro & Teberosky, 1979, como se citó en Vissani, Scherman & Fantini, 2017, p. 9).

El aporte de Ferreiro y Teberosky, al mencionar “la escritura como objeto cultural”, hace reflexionar y analizar que la escritura va más allá de solo aprender sonidos, letras o representaciones, sino que es comprender que se trata de una herramienta de interacción social y académica.

Es decir, la escritura no es algo nato ni algo que surge de manera “natural” como caminar o mencionar las primeras palabras, al contrario, es un invento humano que surge de generación en generación desde las primeras apariciones del hombre. Aprender a escribir o leer no solo es el acto de memorizar, aprender a representar números, letras o imágenes, es

poder apropiarse de una poderosa herramienta que servirá para comunicarse, socializar, expresar, transmitir conocimientos, aprender cosas nuevas entre otras.

La lectura y la escritura es fundamental en la vida del ser humano, es el principal instrumento para poder llegar al éxito, para poder desenvolverse en cualquier ámbito de la vida, la escritura y la lectura es algo que se ocupará por el resto de las eternidades, son aquellas que nos hacen comprender la naturaleza, la vida, la sociedad, es la llave para la sabiduría y lo seguirá siendo por infinitudes de décadas.

Presilábico

Ferreiro y Teberosky mencionan que en este nivel consiste principalmente en que el niño empieza a identificar que el dibujo y la escritura son dos cosas muy distintas, sin embargo, no existe todavía una noción de relacionar los sonidos de las palabras con las letras. Las producciones más comunes que se pueden observar al momento que el niño intente escribir son secuencias de trazos, garabatos o letras que el alumno conoce y las plasma sin importar el orden y la cantidad de sílabas que contenga la palabra.

Silábico

En este nivel se puede decir que el alumno ya no coloca letras al azar como en el nivel silábico. Dentro de este nivel el niño logra descubrir que existe una relación entre lo que se escribe y lo que se habla, es decir, la hipótesis de estas autoras son que el alumno relaciona la escritura el número de sílabas que tiene la palabra y de esa manera lo intenta representar, por ejemplo: si la palabra contiene 4 sílabas, 4 letras es lo que escribirá el niño. Por ejemplo, la palabra “zapato” contiene 3 sílabas el niño puede escribir algo como esto “ztp” “AAA” etc.

Silábico alfabético

Este nivel es un proceso de transición de la etapa a la silábica. Es decir, dentro de este nivel aún el niño no domina por completo la escritura, sin embargo, comenzó a combinar dos

maneras de pensarla. Esta fase o nivel está compuesta por dos palabras ya que puede implicar que el niño tenga dos nociones de escritura y es algo normal en este momento. El alumno si bien puede seguir pensando que cada sílaba la representa con una sola palabra, pero también en diferentes ocasiones se intenta representar cada sonido con una sola letra. Este momento es fundamental ya que es un paso al entendimiento de la escritura, así como su conocimiento total.

Esto quiere decir que el alumno irá poco a poco descubriendo la magia de escribir, irá conociendo características específicas de esta misma etc. Los errores que se pueden presentar al momento de la escritura por parte del niño no se deben de ver como “errores” al contrario, se tiene que ver como una oportunidad de mejorar y además como una indicación de saber que el alumno va por buen camino para la escritura.

Alfabético o concreto

Desde mi perspectiva este es el nivel más importante ya que es la punta del iceberg donde el niño logra el avance más importante de la escritura, comprende el principio alfabético, es decir, el niño comienza a comprender cada uno de los sonidos del habla y que se representa con una o diversas letras.

En este nivel la letra del alumno a es un poco más entendible, a se entiende lo que el alumno quiere decir incluso puede ser elegible para muchas personas, dentro de este momento el alumno ya tiene la capacidad de escribir palabras, oraciones etc. sin alguna dificultad. Sin embargo, cabe aclarar que en los primeros momentos de esta fase suele ser muy común que los alumnos ciertamente escriban lo que quieran decir pero con errores ortográficos. El principal objetivo de este nivel es que el alumno sepa escribir y expresarse por medio de las letras de manera impecable sin embargo el poder “pulir” en este caso la ortografía es parte del proceso.

Y a todo esto entonces ¿Qué es el proceso de alfabetización? ¿En qué consiste? Y ¿Para qué sirve?

La alfabetización es un proceso continuo de aprendizaje y conocimiento de la lectoescritura, la escritura y el uso de los números a lo largo de la vida, y forma parte de un conjunto más amplio de competencias, que incluyen las competencias digitales, la alfabetización mediática, la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial, así como las competencias específicas para el trabajo (UNESCO, s. f.).

Esto quiere decir que el proceso de alfabetización no es momentáneo o no surge de manera aislada, al contrario, es un proceso que se va trabajando y se va formando poco a poco conforme el paso del tiempo. Además, este proceso no se limita únicamente a la lectura y la escritura, también este puede abarcar otros campos como el conocimiento general y la comprensión de los números.

La alfabetización no solo es leer y escribir, sino es obtener un conjunto de habilidades que permiten desenvolverse de manera plena a lo largo de la vida.

Freire (2001) menciona que “el proceso de alfabetización no se toma de manera individual ni memorística, sino es una aproximación a la realidad. Se debe de dar más importancia a la educación dialógica o conversacional” (p. 58) Esto quiere decir que la alfabetización debe de ser vista como una herramienta para comprender la realidad más allá de solo aprender a leer y escribir.

Freire hace hincapié en que la educación se forme a base del diálogo, es decir, donde los alumnos sean estudiantes activos, que su papel no solo sea actuar como receptores de información, sino que participar activamente en la propia construcción de su conocimiento a través de la participación y sobre todo la reflexión de las actividades o el trabajo realizado, así como de sus habilidades para llevarlos a cabo. Esto puede beneficiar a los alumnos a enlazar cada uno de los aprendizajes con el contexto en el que vive o con el entorno en donde se relaciona.

La alfabetización puede entenderse como una herramienta cultural como mediadora en la conformación de la subjetividad sea en su variante tradicional o en su variante digital. Aunque aprendamos a leer y escribir sin reflexionar sobre su origen y transformaciones, la

alfabetización en su práctica social con sus variadas expresiones históricas. Se ha mencionado como uno de los principales propulsores de cambio en la historia cultural de la humanidad y en la configuración psicológica (Olson & Cole, 2006, p. 3).

Esto quiere decir que la alfabetización es una herramienta poderosa para la vida diaria del ser humano, es decir, es una herramienta que va más allá de solo aprender a leer y a escribir, es un complemento que ayuda al individuo a expresar lo que siente y lo que piensa, así como a construir su identidad paulatinamente. Este proceso va más allá de tomarlo como una forma “tradicional” sino que es una herramienta en la cual puede transformar mentes, evolucionarlas y abrirlas a nuevas formas de pensar y la comprensión del entorno en dónde vive o del mundo.

La UNESCO proclamó el 8 de septiembre como “el día internacional de la alfabetización” según señala la secretaría de educación pública, con el objetivo de poder reforzar a nivel internacional el área de lectura y escritura y hacer hincapié en la importancia de aprender acerca de esta herramienta, así como hacerle saber a la sociedad que la alfabetización forma parte de un derecho fundamental del niño. Esta fecha tiene como objetivo concientizar a maestros, niños, padres de familia, directivos y gobiernos acerca de la importancia de la alfabetización en un entorno social y personal.

Es por ello que me pareció de suma importancia este tema ya que en la actualidad cada vez se presentan más problemas de alfabetización por lo que hoy en día desde mi perspectiva se va dejando a un lado este tema tan esencial en la vida del ser humano. Este tema no solo permite saber leer y escribir, va más allá de eso, es aquella que ayuda a que la sociedad pueda adquirir diversos conocimientos y habilidades para desarrollarse en un futuro, es por ello es que decidí implementar el juego como una estrategia didáctica para favorecer este proceso de alfabetización.

“El niño construye activamente su conocimiento a través de la interacción con el medio, pasando por etapas que determinan la forma en que piensa y se comporta” (Piaget, 1972).

Piaget sostenía que los niños aprendían de maneras precisas y específicas, el niño no es un agente pasivo, más bien es un agente activo ya que el alumno tiene que estar construyendo su propio conocimiento a través de actividades lúdicas como: el juego, la experimentación, la exploración la observación, la manipulación de objetos etc.

Es por ello que la naturaleza del alumno es estar en constante relación en el espacio en el que se encuentra y con las personas que se encuentra. También influye la etapa del desarrollo cognitivo en el que se encuentra, Piaget, menciona que existen 4 etapas de de desarrollo cognitivo, las cuales son las siguientes:

- Sensoriomotor (0-2 años)
- Preoperacional (2-7 años)
- Operaciones concretas (7-11 años)
- Operaciones formales (12 años en adelante)

“La enseñanza de la lectura y la escritura es un proceso culturalmente mediado, donde el niño aprende en interacción con otros dentro de su zona de desarrollo próximo (ZDP)” (Vygotsky, 1979, p. 89).

Vygotsky menciona que la lectura y escritura no surgen de manera natural o espontánea como el habla, relacionado con los aportes de Ferreiro y Teberosky tanto la lectura y la escritura son herramientas culturales que cada ser humano desde niño debe de ir apropiándose de estas mismas a través de su entorno, de su comunidad, con quienes se desenvuelve convive o se desarrolla. También menciona una característica de suma importancia, estas grandes herramientas no se adquieren de una manera aislada, sino que se obtienen a través de un acompañamiento ya sea por adultos o compañeros más avanzados. Aquí se puede observar la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) dónde se analiza lo que el alumno es capaz de lograr aprender de manera autónoma y lo que puede lograr alcanzar en compañía o con ayuda de alguien más.

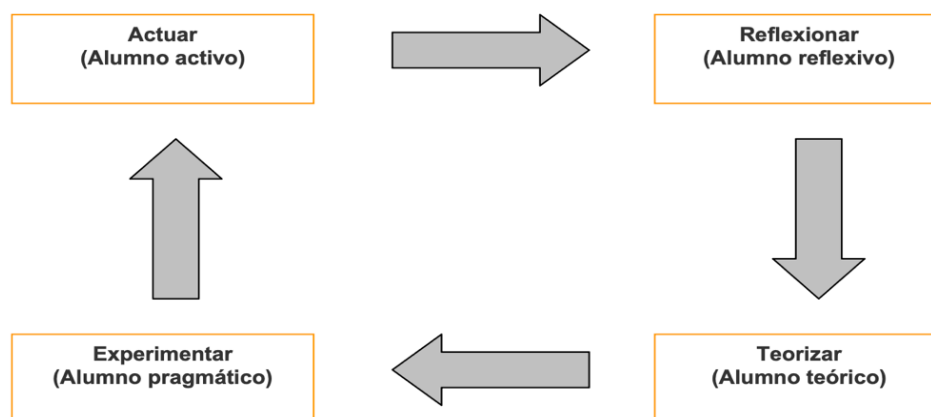
De esta manera, las grandes herramientas para el éxito como la escritura y la lectura se adquieren de una manera mucho más fácil si se cuenta con el apoyo total de padres de

familia, maestros, instancias ajenas etc. para que el proceso de lectoescritura sea más fácil de procesar para el niño.

Kolb, según el manual de estilos de aprendizaje supone que “para aprender algo debemos trabajar o procesar la información que recibimos.” Esto quiere decir que no solo es suficiente con recibir la información que se brinda, sino qué ocurre posteriormente con esa misma, el objetivo del aprendizaje no solo es memorizar o escuchar, el aprendizaje es recibir pero también analizar, investigar, pensar en lo que se transmite etc. posteriormente aplicarla de una u otra manera en diferentes situaciones.

El modelo de Kolb consiste en 4 etapas para poder obtener un aprendizaje superior al que se está acostumbrado a trabajar:

Figura 14



Fuente: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE HONDURAS. (2014). Manual de estilos de aprendizaje. UTH.

Esta imagen demuestra la jerarquía y el orden que sugiere Kolb para poder obtener un aprendizaje óptimo con cada uno de los alumnos. El educando primeramente tiene que experimentar, manipular, construir para que se despierte esa curiosidad en el niño de seguir

probando y experimentando con diversos objetos o materiales con el fin de encontrar una solución, posteriormente reflexionar y analizar la información que se les brinda ya sea por medio de una persona, un libro, internet etc con el fin de hacer alumnos pensantes, críticos y reflexivos aunado a esto la teoría debe ser clara y precisa y por último aplicar lo aprendido con una actividad dinámica, lúdica o incluso en la vida real.

Es decir, el alumno debe ser el propio autor de la construcción de su conocimiento, debe ser parte del proceso de aprendizaje para convertirlo en un conocimiento propio.

Se puede analizar que la teoría de Kolb está 100% relacionada con la nueva escuela mexicana (NEM) ya que este es un proyecto con un enfoque humanista, crítico y comunitario con una de sus principales prioridades de formar alumnos con una educación de excelencia para crear aprendizajes significativos, así como que cada uno de los alumnos puedan desarrollar un pensamiento crítico y los aprendizajes relacionarlos con el contexto en el que se relacionan.

El juego se ha definido como una estrategia de preparación para la vida desde una edad muy temprana, es decir, cuando un niño tiene ese interés por jugar, automáticamente en su cerebro comienza a desarrollar diferentes habilidades que podrán necesitar en un futuro. Como menciona zapata (1990) El juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo. (Zapata, 1990).

Una de las grandes ventajas de esta estrategia es que con ella se pueden adquirir diversos aprendizajes sin la necesidad de que sean forzados sin la necesidad que el niño se dé cuenta que está aprendiendo a través de ello, además, los aprendizajes que se obtienen son naturales y por gusto. “El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de el se descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo propician condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de otros.” (SEP, 2017, P. 67). Con ayuda del juego los individuos adquieren diversas habilidades cognitivas, motrices, físicas, emocionales y sociales que estos pueden beneficiar en un futuro la vida del individuo.

A lo largo de la vida del niño es importante que el entorno donde se encuentre, pueda responder y cubrir cada una de las necesidades que requiere el individuo sobre todo que puedan favorecer las necesidades que requiere como por ejemplo que el niño tenga esa habilidad de ser autónomo y poder resolver problemas acordes a su edad y a la etapa de desarrollo que se encuentra.

Hoy en día dentro de las aulas a través del paso de los años, los docentes se encuentran más complicaciones que pueden retrasar el proceso de aprendizaje y esto se debe a la falta de autorregulación de emociones, falta de concentración o bien falta de ambientes favorables dentro del aula, sin embargo, actualmente existen diversos estudios y estrategias que sugieren a los docentes para establecer ambientes favorables para el proceso de desarrollo del aprendizaje, diversos autores recomiendan el juego como una estrategia para cubrir las necesidades, intereses, motivaciones entre otras que requiere el individuo.

Dattari (2017) señala que, para Montessori, la clave de la educación está en potenciar el interés del niño por saber y acompañarlo en su desarrollo físico, psíquico y emocional. Por ello quiere decir que el alumno no tiene que aprender por la indicación de un adulto, sino, el alumno tiene que tener esa curiosidad por descubrir, explorar, investigar, indagar, realizar y manipular cualquier actividad para así poder entender y comprender el mundo que los rodea. Dicha propuesta por Montessori como docentes tiene la responsabilidad de nutrir e inculcar en los alumnos ese interés por descubrir nuevos aprendizajes, nuevas maneras de aprender entre otras y no sustituir este hábito con actividades memorísticas, transmisión de conocimientos, la repetición etc.

Para ello el docente tiene que tener como objetivo principal el aprendizaje de sus alumnos, que al final de cada ciclo escolar se pueda completar en su mayoría cada uno de los objetivos del perfil de egreso que corresponden a su grado escolar, así como también diseñar diversas estrategias para favorecer el interés de estos, la motivación y sobre todo el aprendizaje.

Las ideas principales de la metodología Montessori se pueden resumir en los siguientes principios:

- Aprendizaje por descubrimiento y exploración
- Entorno adaptado y preparado, atendiendo a las características individuales
- Libertad y autonomía del niño
- Inclusión y normalización
- Materiales concretos
- Aprendizaje a través del juego
- Aulas por grupos de edad, debido a las características que presentan los niños en los diferentes períodos
- Maestro como guía y estimulador de intereses

No solo se trata de trabajar como dicha autora lo menciona en las escuelas el área académica sino a su vez se deben de desarrollar diversas habilidades que tiene cada niño como lo físico es decir trabajar habilidades motoras, trabajar la manipulación, la coordinación y el movimiento, también el desarrollo de la capacidad psíquica y mental como la capacidad de concentración, el razonamiento verbal y matemático, el desarrollo de la comprensión lectora así como el desarrollo de la escritura y por último resaltar la dimensión emocional como la autorregulación, el reconocimiento de emociones, seguridad etc.

La nueva escuela mexicana menciona que el juego es una estrategia que permite la construcción del pensamiento, es decir, no solo se trata de aprender lo que el docente menciona, sino es entender, comprender y que cada conocimiento se aplique en la vida diaria, por otro lado también el juego es transversal al desarrollo del niño, el juego no solo se utiliza de manera aislada o en una sola área, sino se trabaja en diversos procesos formativos que favorezcan lo cognitivo, social, emocional, físico y lingüístico.

Referentes teóricos y metodológicos

Bases metodológicas

Analizar la práctica docente es una manera de comprender y entender acerca de lo que ocurre dentro del aula. Esto tiene como el objetivo mejorar este proceso de enseñanza, con ello el docente realiza una introspección acerca de las metodologías que se utilizan en cada proyecto, las decisiones que se toman dentro del aula y dentro del centro educativo, las estrategias que se implementan, las actividades diseñadas para el aprendizaje de los niños, los resultados de los mismos entre otras, por otro lado, no solo es identificar las áreas de oportunidad que se tienen que mejorar, también es reconocer que recursos han funcionado que favorezcan al grupo, qué estrategias han sido benéficas para el desarrollo del individuo y con esto poder aunarlo y ponerse a pensar ¿Qué requiere mi grupo para que salga delante de manera educativa y de manera integral?

Dewey 1916 menciona y cataloga a los maestros como personas altamente reflexivas, que tienen la capacidad de desarrollar diversas habilidades para el bienestar de sus alumnos, asimismo son personas activas que constantemente buscan el bienestar de los niños y sobre todo que ellos puedan triunfar en su vida, en brindar el mejor conocimiento para que estos sean de funcionalidad en su vida cotidiana como lo dicta la NEM.

Para ello una herramienta muy funcional es el diario de práctica (R. Porlán y J. Martín 1999) hablan acerca de cuál es la verdadera funcionalidad del diario del docente, por lo tanto, es aquel En el que se registran todo tipo de sucesos, situaciones, comportamiento de alumnos dentro del aula y fuera, así como también acciones que toma el docente.

Los autores mencionan que dentro del diario no solo se escribe momentos superficiales, al contrario, debe de contener una descripción profunda y detallada acerca de los distintos acontecimientos o situaciones que surgen día con día en la institución. Esto puede funcionar para analizar el comportamiento del grupo y observar cómo fortalecer las áreas de oportunidad del mismo, asimismo, este puede funcionar como un respaldo para el docente para demostrar alguna situación que se haya presentado, así como las estrategias que

se han utilizado y los comportamientos que se han presentado por parte del alumno día con día.

Cada una de las situaciones que surgen dentro del aula o dentro de la escuela sean buenas o malas cada una forma parte de la práctica y con ellas suman a la formación del o de la docente. Es por ello que además del principal objetivo de este informe que es poder favorecer la lectoescritura con el juego, a su vez también es demostrar que dentro de la práctica puede haber errores, pueden existir factores ajenos a los docentes o bien puede funcionar cada una de las estrategias que se llevan o actividades que se implementan y entender que cada uno forma parte de la práctica y siempre favorecerá la misma.

Con ayuda de los cuestionarios implementados en el aula y con los resultados obtenidos se pudo analizar las verdaderas necesidades del grupo sin perder de vista el objetivo principal. Para lograr las seis intervenciones que corresponden a este documento recepcional y poder analizar cada una de ellas, se utilizaron las ideas principales del autor Smyth (1991) llevando a cabo un registro constantemente en el diario de práctica de cada una de las intervenciones aplicadas y diseñadas para complementar este documento con información sustentada y favorable para el desarrollo del aprendizaje del alumno.

Considerando las ideas de dicho autor, esta metodología consiste en una herramienta que permite al docente reflexionar acerca de su práctica, así como cada una de las actividades diseñadas e implementadas por el mismo. Con ello este propone una serie de pasos a seguir para la mejora de la enseñanza y las actividades implementadas así adaptándolas a cada una de las necesidades del grupo.

Smyth propone un ciclo reflexivo el cual consiste en cuatro etapas para completar este mismo, lo cual consiste en lo siguiente:

Para Smyth (1991), “la descripción de ejemplos concretos de prácticas de enseñanza hizo que los profesores que participaran de su proyecto empezaran a poner en duda algunas ideas de que hay leyes universales sobre lo que sea una buena enseñanza. De la misma forma, nosotros empezamos a reflexionar sobre la manera de enseñar” Es decir, consiste en relatar todos los sucesos que acontecen en los días, semanas, meses entre otras así realizando

preguntas como ¿Dónde inició mi clase? ¿Cómo inició mi clase? ¿Cuáles fueron las actividades más significativas? Entre otras para realizar un análisis profundo de la clase.

Explicación: dentro de esta etapa se centra en la respuesta a diversas preguntas cómo ¿Por qué inicié de esta manera mi actividad? ¿Por qué intervine de esta manera? ¿Por qué considero que logré o no el objetivo? Para Smyth (1991, p. 282), se refiere a "teorizar sobre nuestra enseñanza en el sentido de desgarnar los procesos pedagógicos más amplios que se escondían tras determinadas acciones". Es decir, este autor su objetivo es que como docentes puedan realizar una reflexión o introspección acerca de lo que hacen dentro del aula, las actividades que se implementan, las estrategias, lo que funciona y lo que no entre otros.

Confrontación: Smyth (1991, 285): "vista de esta forma, la enseñanza deja de ser un conjunto aislado de procedimientos técnicos para convertirse en una expresión histórica de unos valores construidos sobre lo que se considera importante en el acto educativo". El autor hace referencia a contemplar cada uno de los factores que involucran el aprendizaje de los alumnos cómo lo familiar, cultural, social entre otros para así poder llevar un proceso de enseñanza-aprendizaje de una mejor manera.

En mi práctica, esta etapa significó cuestionar mis propias expectativas sobre la manera en que el grupo aprende, contrastando lo que esperaba observar con lo que realmente ocurría dentro del aula durante cada intervención. Por ejemplo, al confrontar mis expectativas sobre el nivel de participación de los alumnos con el contexto familiar y social que cada uno trae consigo, puede comprender que algunas resistencias o dificultades no se debían a falta de interés, sino a factores externos como el acompañamiento que recibían en casa o sus experiencias previas con la lectura y la escritura.

Reconstrucción: Dentro de esta faceta se hacen preguntas similares a ¿Qué fortalezas se distinguen? ¿Qué se modificó? ¿Cómo autoevaluar la intervención? Entre otras, dentro de esta parte, para el docente es una oportunidad de poder reestructurar su método de trabajo y poder mejorar su propia estrategia de trabajo, su clase y por ende que este también beneficie el aprendizaje del alumno.

Este ciclo reflexivo permitió documentar de manera ordenada cada una de las seis intervenciones realizadas, ya que al cierre de cada actividad puede detenerme a describir lo sucedido, explicar las razones detrás de las decisiones pedagógicas, confrontar las

expectativas personales con lo observado en el grupo y finalmente, reconstruir hallazgos. Gracias a esta metodología pude identificar con mayor claridad qué estrategias resultaban pertinentes para el grupo de primer año y cuáles requerían modificarse antes de continuar con la siguiente sesión de juego, lo que dio mayor coherencia y continuidad al proceso de intervención en su conjunto. La figura 16 sintetiza de manera visual estas cuatro etapas del ciclo reflexivo de Smyth (1991) así como la relación cíclica que existe entre ellas.

Figura 15



Referencia: Imagen proporcionada de internet <https://es.slideshare.net/slideshow/el-ciclo-de-smyth/17792248>

Descripción del Plan de acción.

Plan General

Antes de iniciar a explicar el plan general correspondiente para la propuesta de mejora de la problemática, hay que partir de la definición de un plan general ¿Qué es esto? ¿A qué se refiere? Según Martínez (2007) es el conjunto de acciones a implementar, dentro de un proyecto de investigación, es donde se determinan y se asignan las tareas, se definen los

plazos de tiempo y se calcula el uso de los recursos. Un plan general es una presentación resumida de las tareas que deben realizarse, en un plazo de tiempo específico, utilizando un monto de recursos asignados con el fin de lograr un objetivo dado”.

Esto quiere decir que, el plan general es una herramienta para planificar, y organizar cada una de las actividades, estrategias, los materiales o recursos que se tomarán en cuenta para las intervenciones.

Dentro de este plan general predominará la estrategia del juego para favorecer el aprendizaje de la alfabetización, es por ello que se llevará a cabo en el salón de 1 A en la escuela primaria Francisco González Bocanegra.

Es importante aclarar que dentro del grupo como ya fue mencionado anteriormente, el objetivo es que los alumnos puedan saber leer y escribir al 90% de su totalidad, así que a través de las observaciones realizadas y los diagnósticos aplicados, se percató que la manera de enseñanza es muy buena ya que se trabaja la conciencia fonológica, sin embargo en ocasiones se hace uso de estrategias tradicionalistas así que se llevó a un análisis y una reflexión de cómo se podría beneficiar al aprendizaje de la alfabetización y reforzar la estrategia conciencia fonológica, es por ello que a través de los diagnósticos aplicados se percató acerca de los intereses de los alumnos para poder aprender y se realizó una investigación de cómo estos intereses pueden beneficiar el aprendizaje de cada uno de los niños.

Es por ello que a partir de este momento se diseñaron seis intervenciones con sus respectivas secuencias didácticas que puedan atender estas necesidades de manera creativa, inclusiva, didácticas, pero sobre todo favoreciendo el proceso de alfabetización de los alumnos además de poder aumentar el interés y la motivación de estos.

La motivación es el proceso de instigar y mantener la conducta dirigida a metas (Schunk et al., 2008). La motivación sucede a través de diferentes estímulos motivacionales como: un juego, un reto, un experimento entre otras. Es aquella que hace que una persona

comience una actividad para continuar realizándola y lograr sus metas u objetivos principales.

Al identificar que la motivación en los alumnos sería una gran oportunidad para trabajar con diferentes estímulos y al ver el interés que tienen los alumnos por aprender de manera diferente y menos cotidiana se tomó la decisión de mantener el juego como una estrategia para el aprendizaje de los alumnos. Dentro de este documento no solo se trabaja el juego y el aprendizaje, también cómo este favorece la regulación de emociones, el autocontrol, el interés y la motivación entre otras.

En educación primaria el recurso didáctico como lo es el juego es primordial en esta etapa ya que más allá de favorecer el aprendizaje de los alumnos explora y desarrolla las habilidades motoras, creadoras y perceptivas del niño, así favoreciendo la participación y expresión del mismo.

Teniendo presente los dominios profesionales y los dominios genéricos.

Actividades

Cada una de las actividades diseñadas tiene un propósito diferente sin embargo se mantienen enfocadas al diagnóstico aplicado:

- 1- Armamos la oración.
- 2- Serpientes y escaleras.
- 3- Carrera de palabras.
- 4- Rally de palabras.
- 5- El mercadito de palabras.
- 6- Jugamos a ser chef.

Estas presentes actividades se trabajarán a lo largo del ciclo escolar 2025-2026 y están organizadas de la siguiente manera.

La figura 17 muestra el calendario correspondiente al mes en que se concentró la aplicación de las intervenciones, señalando las fechas específicas asignadas para cada una de las secuencias didácticas diseñadas dentro de esta propuesta.

Figura 16



Figura 17



Fuente: Calendarización de secuencias didácticas, elaboración propia.

A continuación, se comenzará a redactar detalladamente cada una de las actividades:

Primera intervención: ¡Armamos la oración!

Tipo de juego: Reglas

Tiempo estimado 1 sesión de 40 minutos

Propósito: Que las niñas y los niños construyan, lean y comprendan oraciones simples, reflexionando sobre el sentido de las palabras, mediante un juego de mesa grupal que favorezca la participación, la oralidad y el aprendizaje colaborativo.

Materiales:

- Tablero del juego “Arma la oración” con casillas
- 1 dado por equipo
- Tarjetas con palabras:
 - Sujetos (El niño, La niña, El perro...)
 - Verbos (come, juega, corre...)
 - Complementos (manzana, con la pelota, en el parque...)
- Fichas para el tablero

Organización del grupo

4 equipos:

3 equipos de 6 alumnos

1 equipo de 5 alumnos

Cada equipo trabaja de manera colaborativa sobre una sola mesa.

Inicio

La docente recupera saberes previos preguntando al grupo:

- ¿Qué es una oración?
- ¿Qué necesitamos para que una oración tenga sentido?

Posteriormente con ayuda de una presentación se explicará ¿Qué es una oración simple? Así como las características que la componen.

Se explicará brevemente que jugarán un juego de mesa para armar oraciones, donde todo el equipo piensa y decide, no solo una persona.

Desarrollo (20 minutos)

Cada equipo recibirá un tablero, un dado y tarjetas con palabras. Por turnos, un integrante del equipo lanzará el dado y avanzará su ficha correspondiente.

El equipo realizará la acción indicada según la casilla:

- Toma una tarjeta
- Cambia una tarjeta
- Lee la oración
- Piensa si tiene sentido

Las tarjetas se colocarán en la mesa formando una oración. El equipo leerá en voz alta la oración construida y reflexionará si tiene sentido. El juego continuará permitiendo modificar la oración varias veces.

Cierre

Se detendrá el juego y en plenaria, se comentarán algunas oraciones formadas:

- ¿Cuál nos gustó más?
- ¿Qué palabra cambiaba el sentido?

Después se reforzará la idea de que las palabras tienen una función y que no todas las combinaciones tienen sentido.

Evaluación: Colorama

Figura 18

1	COLÓRAMA DE EVALUACIÓN — Armos la oración					
2	Intervención: 20 de febrero de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente					
3	No.	Nombre del alumno	Separa palabras en oraciones	Identifica sujeto y verbo	Participa en el juego	Clasifica verbos -AR / -ER / -IR
						Observaciones

Fuente: Elaboración propia de colorama

Segunda intervención: Rally de palabras

Tipo de juego: Motor

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos cada una

Propósito: Favorecer el proceso de alfabetización mediante un juego motor colaborativo que promueva la lectura y escritura con sentido, el trabajo en equipo y la comprensión del lenguaje en contextos significativos.

Materiales:

- Tarjetas con palabras y oraciones cortas
- Aros, huellas en el piso de papel y cono
- Hojas y colores
- Cartulinas para la meta
- Cronómetro
- Pulseritas de papel de diferentes colores

Organización del grupo:

23 alumnos – 5 equipos de 4 a 5 niños

Cada equipo tiene su propio circuito (3 estaciones)

Roles con pulseritas:

Cada niño usa una pulsera

-  Lector → lee la tarjeta
-  Ejecutor → hace primero el movimiento
-  Registrador → escribe o dibuja
-  Validador → confirma si lo leído coincide con lo hecho

Los roles rotan en cada estación, así todos leen, se mueven y escriben.

Reglas del juego

1. “Aquí no gana quien lee primero, gana el equipo que ayuda.”
2. “Solo lee quien tiene la pulsera azul.”

3. “Si alguien lee sin turno, el equipo regresa a una estación.”
4. “Todos van a leer, solo que en diferentes estaciones.”

Sesión 1

Inicio:

La docente dice: “Hoy el salón se convirtió en una ruta de palabras. Para avanzar tenemos que leer, entender y movernos.” Posteriormente se muestran tarjetas y se pregunta:

- ¿Qué creen que dice?
- ¿Cómo lo saben?

Desarrollo:

El juego ruta de palabras consiste en que cada equipo tendrá una estación (en total 3 estaciones)

Estación 1: Yo leo

- 1 Aro
- 1 tarjeta con una palabra u oración por ejemplo “Salta como rana”
- El chico con la pulsera azul lee en voz alta con apoyo de su equipo

Estación 2: Yo me muevo

Huellas de papel y cono

El niño con la pulsera verde que es el ejecutor inicia el movimiento y el equipo lo sigue.

Estación 3: Yo registro

Hoja y colores

Cada niño que contenga la pulsera amarilla escribe una palabra clave o dibuja la acción que diga la tarjeta

Los alumnos con la pulsera roja validan lo que escribieron con la siguiente pregunta: “¿Eso fue lo que decía la tarjeta?” Si está bien avanzan y si no repiten la estación, pero con ayuda del equipo.

El tiempo se mide, pero: Si los alumnos corren sin comprender tendrán que regresar.

Cierre

En plenaria se preguntará lo siguiente a los alumnos:

- ¿Qué palabra fue fácil?
- ¿Cuál fue difícil?
- ¿Qué te ayudó a entender mejor?

Sesión 2

Inicio

Se comenzará a realizar un juego rápido, la docente mostrará diversas tarjetas con diferentes indicaciones y los alumnos tendrán que realizar los movimientos que digan las tarjetas.

Desarrollo:

Se comenzará a realizar la actividad “Creamos Nuestra Ruta” la actividad consiste en que cada equipo deberá elegir 3-4 palabras, la docente escribirá consignas simples para que los alumnos puedan seguirlas, posteriormente se armará un mini-circuito propio y otro equipo lo recorre leyendo y ejecutando.

Cierre:

Los alumnos escribirán y producirán lo que realizaron de manera corta, por ejemplo: “Hoy leí.....y me moví como....”

Evaluación

Lista de cotejo:

Figura 19

Intervención: 17 de marzo de 2026 Grupo: Primero Escala: E=Excelente B=Bueno R=Regular D=Deficiente						
No.	Nombre del alumno	Ordena oraciones revueltas	Lee tarjeta en voz alta	Trabaja en equipo	Escribe oración y dibuja	Observaciones

Fuente: Elaboración propia.

Tercera intervención: Jugamos a ser chefs

Tipo de juego: Construcción

Propósito: Favorecer que las niñas y los niños identifiquen y practiquen hábitos de alimentación saludable, consumo de agua y actividad física para cuidar su cuerpo y crecer sanos.

Materiales

- Cartulinas
- Colores, crayolas, gises etc.
- Imágenes de alimentos etc.
- Cada alumno llevará dos tazas grandes de fruta picada a su gusto puede ser: melón, manzana, uva, piña, kiwi, papaya, pera etc (NO mango, NO plátano, fresa solo si está bien desinfectada).
- Paquete de guantes de latex
- Muñeco para vestirlo como chefs

Organización del grupo:

- El grupo se divide en 3 o 4 equipos
- Cada equipo elabora de 3 a 4 brochetas de fruta

Inicio:

La docente comienza a indicar a los alumnos que tendrán que vestir a su muñeco como chef para familiarizarse con la vestimenta de sus chefs

Posteriormente se mencionará que se realizará un cartel para promocionar la alimentación saludable.

Desarrollo:

Los alumnos comenzarán a realizar cada uno de los carteles por equipo para promocionar la alimentación saludable con sus compañeros de otros grados

Posteriormente se realizarán de 3 a 4 brochetas por alumno para poder decorarla y adornarlas a su gusto.

Cierre

Una vez realizadas cada una de las brochetas y terminados cada uno de los carteles, por quipos se irá a exponer y a brindar brochetas a los alumnos de segundo año de primaria, al finalizar de manera grupal se realizará una pequeña receta para la elaboración de unas brochetas saludables.

Cuarta Intervención: Serpientes y escaleras de palabras

Tiempo estimado: 1 sesión

Propósito: Que las y los alumnos lean y escriban palabras y oraciones simples con sentido, utilizando el lenguaje escrito como herramienta para participar y avanzar en un juego de reglas, fortaleciendo así su proceso de alfabetización.

Materiales:

- Tablero grande de serpientes y escaleras (en lona)
- Dado
- Costal de frijol por equipo
- Pizarrón y plumones
- Cuadernos y lápiz de los alumnos

Organización del grupo:

- El grupo se divide en 3 o 4 equipos.
- Cada equipo cuenta con un costal de frijol.
- Todos los alumnos permanecen en sus lugares durante el juego.
- Los turnos se respetan de manera ordenada.

Reglas del juego

1. Solo un equipo juega por turno.
2. Todos los alumnos leen la consigna y escriben en su cuaderno.
3. El equipo en turno escribe la respuesta en el pizarrón.
4. No se gritan respuestas; se piensa y se escribe.
5. El equipo avanza únicamente si la consigna se resuelve con sentido.
6. Los errores se corrigen de manera colectiva como parte del aprendizaje.

Inicio

La docente presenta el tablero y recuerda brevemente las reglas del juego tradicional de serpientes y escaleras. Posteriormente explica que, en esta versión, para poder avanzar será necesario leer y escribir correctamente. Se modela una consigna a manera de ejemplo, explicando qué se espera que los alumnos hagan en su cuaderno.

Desarrollo

Cada turno se realiza siguiendo siempre la misma estructura:

1. El equipo correspondiente lanza el dado.
2. Avanza su ficha en el tablero.
3. La docente escribe la consigna de la casilla en el pizarrón.
4. Todos los alumnos escriben la consigna en su cuaderno.
5. Un integrante del equipo en turno pasa al pizarrón y escribe la respuesta del equipo.
6. La docente valida rápidamente la escritura, modelando correcciones cuando es necesario.
7. Se determina si el equipo se queda en la casilla, sube por escalera o baja por serpiente.

Durante el juego, la docente acompaña el proceso observando, orientando y reforzando el uso del lenguaje escrito.

Cierre

Al finalizar la sesión, se retoman algunas de las oraciones escritas durante el juego. Se realiza una breve reflexión grupal acerca de la importancia de leer para poder escribir y de cómo el lenguaje ayudó a avanzar en el juego.

Evaluación: Colorama

Figura 20

Nombre de alumno	Lee consignas	Escribe con sentido	Usa el lenguaje para jugar	Participa y respeta reglas	Observaciones

Quinta intervención: El mercadito de palabras

Tipo de juego: Simbólico

Tiempo estimado: 1 sesión

Materiales:

- Tres puestos de mercado elaborados con cajas (frutas, pan/abarrotes, juguetes)
- Tarjetas con nombres de productos
- Monedas y billetes de papel
- Hojas de trabajo “Mi lista del mercadito”
- Lápices y colores
- Gafetes de roles (vendedor, comprador, cajero, encargado de letreros)

Organización del aula:

Se instalan tres puestos de mercado.

El juego se desarrolla por turnos, permitiendo la participación de todo el grupo.

Mientras un grupo participa directamente en el mercadito, el resto realiza una actividad escrita relacionada.

Inicio:

La docente inicia con una conversación guiada:

- ¿Han ido al mercado?
- ¿Qué se compra ahí?
- ¿Para qué sirve hacer una lista?

Posteriormente, muestra una lista de compras escrita y la lee en voz alta con el grupo. Se identifican palabras conocidas y se explica la actividad: “Hoy el salón se va a convertir en un mercadito. Para poder comprar y vender vamos a necesitar leer y escribir palabras.” La docente escribe en el pizarrón las oraciones guía:

- Quiero comprar _____.
- Cuesta _____.

Se leen de manera colectiva.

Desarrollo

Organización por roles

- Vendedor: lee las listas y entrega productos.
- Comprador: escribe tu lista de compras.
- Cajero: revisa la lista y cobra.
- Encargado de letreros: escribe y coloca los nombres de los productos

y precios, y los lee cuando es necesario.

- 1- Cada alumno recibe la ficha “Mi lista del mercadito”.
- 2- Se indica que deberán escribir mínimo cinco productos.
- 3- Los primeros tres utilizando las oraciones guía.
- 4- Los últimos dos pueden ser solo palabras.
- 5- Los compradores acuden al mercadito según su turno.
- 6- Los vendedores leen las listas.

- 7- El cajero verifica y cobra.
- 8- El encargado de los letreros escribe y lee los nombres de los productos y precios.
- 9- Al finalizar el turno, se cambian los roles.

Mientras un grupo participa en el mercadito, el resto del grupo permanece en su lugar completando su lista de compras.

Cierre

En asamblea grupal se reflexiona:

- ¿Para qué nos sirvió escribir la lista?
- ¿Qué pasó cuando una palabra no se entendía?
- ¿Fue más fácil leer o escribir?

La docente recupera algunas listas y letreros, los lee en voz alta y reconoce el esfuerzo de los alumnos. Cada alumno revisa su lista, la completa si es necesario y realiza un dibujo de una de sus compras.

Evaluación: Colorama

Figura 21

1	COLÓRAMA DE EVALUACIÓN — El mercadito de palabras				
2	Intervención: 18 de marzo de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente				
3	Escribe lista del mandado en oraciones	Lee en voz alta su lista	Trabaja en equipo / respeta roles	Participa activamente	Observaciones

Fuente: Elaboración propia de colorama

Sexta intervención: Carrera de palabras

Tipo de juego: Motor

Tiempo estimado: 1 sesión

Propósito: Favorecer el proceso de alfabetización mediante un juego motor colectivo que promueva la lectura con sentido, la anticipación, la relación palabra–imagen y la escritura funcional, a partir del movimiento corporal y el trabajo colaborativo.

Materiales

- Conos, aros y costales (o material similar para el circuito)
- Tarjetas con palabras (sustantivos y verbos conocidos)
- Tarjetas con imágenes correspondientes
- Dos mesas
- Dos cartulinas o tableros (uno por equipo)
- Cinta adhesiva
- Hojas y lápiz para cada alumno

Organización

- Grupo dividido en dos equipos.
- Todos los alumnos participan.
- Se trabaja en un solo circuito motor, no por estaciones.
- Participación por turnos.

Inicio

La docente comenzará a preguntar lo siguiente:

- ¿Para qué usamos las palabras?
- ¿En qué momentos leemos en la vida diaria?

Posteriormente se mostrarán algunas tarjetas de palabras e imágenes, a su vez se preguntará lo siguiente:

- ¿Qué creen que dice?
- ¿Cómo lo saben?

Desarrollo: Preparación del circuito

Se comenzará a organizar un circuito motor que incluya:

- Saltar dentro de aros
- Rodear conos

- Avanzar dentro de un costal
- Al final del circuito se colocan:
- Una mesa con palabras
- Una mesa con imágenes
- Cada equipo cuenta con una cartulina donde irá pegando sus parejas palabra–imagen.

Dinámica del juego

1. Sale el primer alumno de cada equipo.
2. Recorre el circuito motor.
3. Al llegar a la mesa:
 - Lee una palabra (en voz alta o en silencio).
 - Busca la imagen que cree que corresponde.
4. Toma la pareja palabra–imagen.
5. Regresa al inicio.
6. Pega la pareja en el tablero de su equipo.
7. Choca la mano con el siguiente compañero, quien inicia el recorrido.

Regla clave del juego

Antes de iniciar, se aclarará al grupo lo siguiente:

“Las palabras se pueden pegar solo si creen que tienen sentido. Después las vamos a revisar juntos.”

Al finalizar el juego, cada alumno escribirá en su cuaderno dos palabras que su equipo logró o una oración corta con alguna de las palabras

Cierre

Se leerán algunas palabras u oraciones formadas por los equipos. Después de manera general se preguntará lo siguiente:

- ¿Cómo supieron qué imagen elegir?
- ¿Qué hicieron cuando dudaron?

Evaluación: Colorama

Figura 22

1	COLÓRAMA DE EVALUACIÓN — Carrera de palabras					
2	Intervención: 6 de marzo de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente					
3	No.	Nombre del alumno	Identifica sílabas en palabras	Lee palabras en voz alta	Trabaja en equipo	Observaciones

Fuente: Elaboración propia de colorama

III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

Pertinencia y consistencia de la propuesta.

En el presente apartado de desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora del proyecto el favorecimiento del proceso de alfabetización mediante el juego en un primer año de primaria llevado a cabo en la escuela primaria “Francisco González Bocanegra” de turno matutino durante el ciclo escolar 2025-2026

Durante la estancia en la Benemérita y Centenaria escuela Normal del estado de San Luis Potosí se llevaron a cabo diversas jornadas de prácticas profesionales dónde a través de ellas se percató que cada docente titular tiene una forma de enseñar de manera peculiar y significativa y enriquece cada vez más el proceso de aprendizaje del maestro (a) en formación. A través de las jornadas de observaciones y ayudantía se presentó la oportunidad de enseñar un tema indispensable en la vida como lo es la alfabetización de manera diferente, creativa y sobre todo significativa.

En este ciclo escolar se tuvo la oportunidad de trabajar con un grado de primer año y a través de las interacciones con los alumnos, la observación directa de cada una de las estrategias del maestro titular y analizar las necesidades del grupo como trabajar en el proceso de alfabetización y las dificultades que se presentaban al momento de identificar letras o palabras se llevó a la decisión de favorecer este proceso del aprendizaje de la lectura y la escritura mediante estrategias que representaran un gusto para los niños como el juego y que esta estrategia no fuera utilizada de manera diaria.

Congruencia con los enfoques curriculares en el diseño de actividades y propuestas de mejora.

Se llegó a la decisión de diseñar la ya mencionada propuesta de trabajo para poder favorecer el proceso de alfabetización en alumnos de primer año de primaria sin perder de vista cada uno de los objetivos específicos para alcanzar los objetivos generales.

El proceso de alfabetización se construye de manera gradual a través de las experiencias y concepciones que tiene el niño en su vida cotidiana tanto con la lectura y la escritura. En una primera instancia los alumnos comienzan a tener una cercanía con la escritura a partir de que se comienzan a representar los sonidos de las palabras sin algún sentido, con la lectura comienzan a asignar un significado a las imágenes a partir de los conocimientos previos que tenga el niño. Poco a poco entre más avanza en este proceso, comienza a querer brindar un significado a lo que escucha y también a querer escribirlo, pero sobre todo el alumno comienza a cuestionarse y a interesarse cómo se leen y cómo se escriben ciertas palabras,

La manera en cómo se puede percatar acerca del interés del alumno en esta área es por medio de preguntas realizadas por ellos mismos, por ejemplo “¿Cómo se escribe esta palabra?” “¿Qué dice aquí?” o bien comienzan a leer cualquier palabra que se encuentren, esto refleja que el alumno está transitando por una etapa de aproximación inicial en la lectura y la escritura, posteriormente a una reflexión de este proceso.

Se llevó a cabo cada una de las seis intervenciones descritas y mencionadas anteriormente, teniendo en cuenta que cada una tiene un propósito específico, siendo aplicadas en las fechas indicadas en el calendario propuesto, incluyendo un análisis de cada una de ellas tomando como referente el ciclo reflexivo de Smith (1991) y sus cuatro fases correspondientes: descripción, explicación, confrontación y reconstrucción en todas las intervenciones didácticas.

Así finalizando la evaluación mediante un instrumento del colorama permitiendo la reflexión de cada una de los juegos para la mejora estos en ocasiones posteriores.

SEP (2017) hace mención que:

[...] para los docentes, la articulación de la evaluación con su práctica cotidiana es un medio para conocer el proceso de aprendizaje de sus alumnos e identificar el tipo de apoyos que requieren para alcanzar los aprendizajes esperados mediante nuevas oportunidades para aprender. La evaluación ocupa un lugar protagónico en el proceso educativo para mejorar los aprendizajes de los estudiantes y la práctica pedagógica de los docentes, especialmente cuando se hace de manera sistemática y articulada con la enseñanza y el aprendizaje. (p. 127)

La evaluación en el ámbito escolar es de suma importancia ya que al integrar esta misma en cada rutina permite saber al docente cómo es el proceso de aprendizaje de los alumnos y cuáles son las necesidades que requieren de manera individual y grupal para elevar y mejorar los resultados.

Dominios y desempeños del perfil de egreso, desplegados en el plan de acción.

Dentro de este proceso de aplicación del juego como una estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización, se pudo observar de manera general que el juego ha resultado una estrategia viable y factible para el aprendizaje de los alumnos. En este caso pudo favorecer el pensamiento crítico, reflexivo, fomentar la imaginación, así como también la inclusión gracias a todo este documento se pudo llegar a la conclusión que hay diversas estrategias que son funcionales, siempre y cuando como docente tenga una excelente organización y una idea de cómo poder implementarla con una gran cantidad de niños como estas puede funcionar.

Hay actividades que no siempre saldrán como uno espera, sin embargo de eso se trata la educación de observar y experimentar necesarios para que se pueda llevar a cabo cada uno de estos y analizar cómo es que se podría mejorar para en las consecuentes prácticas, poderlas, mejorarlas o bien qué otras estrategias se pueden implementar para que el alumno pueda favorecer su aprendizaje.

Desde el inicio del informe de práctica se propusieron algunos dominios de desempeño, que se pretendía que se logaran y se desarrollaron de manera eficiente durante cada una de las intervenciones para así poder averiguar si el juego realmente ha funcionado para en el aprendizaje de los alumnos, o cómo es que podemos mejorarlo para que este pueda ser funcional.

- “Promueve el juego como estrategia para favorecer el desarrollo cognitivo, la socialización, recreación y el aprendizaje incluyente e igualitario, reconociendo la diversidad de sus expresiones.”

Puede afirmarse, con base en este dominio profesional, se puede afirmar que el juego constituye una estrategia que favorece el desarrollo de diversos aprendizajes de los alumnos. Se observó que uno de los principales intereses de los niños es participar en actividades lúdicas, ya sea dentro del aula, en el patio o en otros espacios cotidianos. Asimismo, el juego implica de manera natural la interacción con otros, promoviendo la socialización, la recreación, la tolerancia y el respeto.

Aunque el propósito principal de las actividades implementadas fue fortalecer el proceso de alfabetización mediante el juego también se logró favorecer la convivencia y la inclusión entre los alumnos. A través de estas dinámicas, los niños aprendieron a respetarse mutuamente a colaborar entre sí. Cuando algún compañero presentaba diversas dificultades para realizar una actividad los integrantes del equipo, buscaban estrategias para apoyarlo y así alcanzar juntos al objetivo planteado.

Esto puede observarse especialmente en la intervención “carrera de palabras” dónde, en un primer momento, se decidió integrar en los equipos, aquellos alumnos que presentaban mayores dificultades en el proceso de alfabetización. Sin embargo, fueron los propios compañeros, quienes asumió el papel de monitores ayudándonos constantemente para que el equipo pudiera avanzar y obtener mejores resultados. Más allá de ganar un premio, lo relevante fue cómo se fortaleció el aprendizaje y la socialización entre alumnos.

De igual manera estas actividades permitieron que niños que anteriormente tenían poca relación entre sí, comenzaron a convivir y trabajar juntos, no solamente en la clase de educación física, sino también en el aula. A partir de los juegos, los alumnos desarrollan una

capacidad para apoyar a sus compañeros en tinta situaciones, mostrando empatía y solidaridad, cuando alguien tenía dificultades para leer escribir o comprender determinadas actividades.

El juego no solamente genera diversión y favorece el desarrollo cognitivo, sino que también permite que los niños se expresen con libertad, se comuniquen sean incluyentes y fortalezcan, habilidades sociales y emocionales. Además, brinda la oportunidad de que aprenden a gestionar y experimentar diversas emociones mientras desarrollan su capacidad para convivir y colaborar con otros. Si no importa el contexto a las personas con quienes interactúa.

- “Planifica estrategias y actividades desde un sentido humanista para el desarrollo de habilidades sociales, de autogestión socioemocional y de bienestar de niñas y niños en un marco de empatía, convivencia sana, sororidad, igualdad sustantiva, diversidad sexual, cultura de derechos humanos y respeto.”

Actualmente las escuelas trabajan bajo los principios de la nueva escuela mexicana, la cual se basa en una formación humanista, donde el alumno se posiciona en el centro del proceso educativo y de la comunidad escolar. En este sentido, cada una de las actividades implementadas durante las intervenciones, estuvo enfocada en favorecer dichos principios, permitiendo que los estudiantes fueran protagonistas en la construcción de su propio aprendizaje.

Cómo se ha mencionado anteriormente, ese aprendizaje se promovió durante diversas estrategias lúdicas didácticas, principalmente a través del juego. Gracias a ellos se observó que algunos alumnos que anteriormente no convivían o no lograban, relacionarse completamente con sus compañeros, de vida, procesa, adaptación que aún requerían, comenzaron a integrarse de mejor manera dentro del grupo.

Así mismo, las actividades permitieron que los alumnos más tímidos participarán con mayor seguridad y confianza. De igual manera el juego ayuda, disminuir algunos conflictos dentro del aula, ya que fomentó la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes, algo que debido a su edad, suele resultar un poco complicado en ciertas ocasiones.

Estas dinámicas fortaleció, no sólo el aprendizaje académico, sino también el aspecto socio emocionales, como el autoconfianza, la seguridad para expresarse y la confianza dentro del grupo. Los alumnos comenzaron a sentirse en un espacio, seguro donde podían participar, mencionar palabras o expresar ideas, sin temor, equivocarse o ser juzgados por sus compañeros.

El juego funcionó como un mediador social, emocional y académico, favoreciendo no únicamente el proceso de alfabetización, sino también la convivencia, la integración y el bienestar de las niñas y los niños dentro del aula.

- “Cuenta con una formación pedagógica, didáctica y disciplinar sólida para realizar procesos de educación inclusiva de acuerdo al desarrollo cognitivo, psicológico, físico de las y los estudiantes, congruente con su entorno sociocultural; es capaz de diseñar, realizar y evaluar intervenciones educativas situadas mediante el diseño de estrategias de enseñanza, aprendizaje, el acompañamiento, el uso de didácticas, materiales y recursos educativos adecuados, poniendo al estudiante en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje”

Dentro de cada una de las actividades desarrolladas a lo largo de este ciclo escolar, se buscó favorecer el aprendizaje de los alumnos mediante estrategias innovadoras, lúdicas y didácticas que permitan fortalecer no sólo el proceso de alfabetización, sino también distintos tipos de aprendizaje. A partir de la implementación de la nueva escuela mexicana, se abre un panorama más amplio sobre las diversas estrategias que pueden utilizarse dentro del aula para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

En cada una de las actividades se promovieron distintos ejes articuladores como la inclusión, artes y experiencias, estéticas, pensamiento crítico, vida, saludable, entre otros. Esto debido a que la dinámica se implementaba integraban de manera implícita dichos ejes en diferentes momentos del aprendizaje, permitiendo que los alumnos desarrollar habilidades de manera más significativa.

Resultó enriquecedor observar cómo los estudiantes podían aprender de forma divertida, saliendo de lo tradicional y participando en actividades que favorecían, no solamente el aspecto cognitivo, sino también la motricidad, la convivencia, la

comunicación y el trabajo colaborativo. Cada una de las planeaciones fue diseñada pensando en la necesidad de intereses de los alumnos buscando respetar en ellos, la motivación y el entusiasmo, por continuar aprendiendo.

En el caso específico del proceso de alfabetización, las actividades fueron adaptadas y evaluadas, de acuerdo con los conocimientos, habilidades y avances de cada estudiante, reconociendo sus ritmos y formas de aprendizaje. En todo momento se procuró colocar al alumno como protagonista de su propio aprendizaje, mientras que la docente asumió el papel de guía y acompañante para favorecer el logro de los aprendizajes deseados.

Primera intervención: ¡Armamos la oración!

Descripción

La presente actividad se desarrolló el día viernes 20 de febrero del 2026 alrededor de las 9:30 a.m. (nueve de la mañana con treinta minutos) antes de que se comenzará a realizar el juego durante la semana se estuvo impartiendo el tema de la construcción y elaboración de oraciones. Se comenzó a recuperar conocimientos previos respecto a las oraciones.

Docente en formación: ¿Alguien ha escuchado la palabra oración? Y ¿Dónde la han escuchado?

Todos los alumnos: ¡Sí!

Alumno 1: El maestro a veces nos pone a hacer oraciones

Alumno 2: A veces cortas y a veces largas

Docente en formación: ¿Quién me quiere dar el ejemplo de una oración?

Alumno 3: Por ejemplo, mi mamá corre

Alumno 4: también, mi perro es muy juguetón

Una vez recuperando algunos conocimientos previos por parte de los alumnos se implementó una pequeña actividad en la que consistía en separar las palabras de cinco oraciones. Se colocó en primera instancia un ejemplo en el pizarrón como: “Estelausamoño”

Docente en formación: ¿Qué tendremos que corregir de esta oración?

Alumno 1: Falta una O

Alumno 5: Falta una O

Alumno 2: Hay que separar las palabras de la oración

Docente en formación: A ver levante la mano quién dice que le falta una O (5 alumnos la levantan) y quién dice que hay que separarlas (el resto del grupo la levanta)

Docente en formación: Exactamente, ahora ¿En cuántos pedacitos podemos separar la oración?

Todos: ¡En tres!

La docente en formación procede a separar la oración a manera de ejemplo, posteriormente, se hace entrega de las fichas de trabajo con ejercicios similares y los alumnos comenzaron a realizarlos de manera correcta, terminando la actividad se realizó una retroalimentación de cada una de las oraciones.

Posteriormente se realizó una pequeña explicación acerca de las oraciones por medio de una presentación

Docente en formación: Chicos una oración es un grupo de palabras ordenadas que expresan una idea completa y con sentido. Terminando la definición se presentan diversos ejemplos:

Docente en formación: ¿Han visto oraciones así?

- La niña come una manzana
- El perro corre en el parque
- Mi mamá lee un cuento

Todos: ¡Siii maestra!

Alumno 2: Siempre las hacemos

Docente en formación: Muy bien chicos, cada oración tiene una estructura para que ésta tenga sentido, existe una palabra que pertenece a la oración, como lo es el verbo ¿Que será el sujeto? vamos a verlo, es quién realiza algo ya sea una persona, animal o cosa

Alumno 1: maestra, por ejemplo, el perro

Alumno 6: por ejemplo, mi mamá

Alumno 7: maestra también mi peluche

Alumno 8: usted también

Como docente, se percata que los alumnos comprenden un tema, cuando están interesados en ello, y hay buena respuesta por parte de la mayoría de los alumnos.

Docente en formación: muy bien, ahora que entendimos qué es el sujeto, ahora vamos a ver qué es el verbo, ¿Qué será el verbo chicos? Vamos a verlo

Docente en formación: son palabras que indican acciones que hace algo o alguien cómo saltar, correr, cocinar, barrer, etc.

Alumno 9: sonreír también maestra

Alumno 10: trabajar

Alumno 11: estudiar, maestra

Docente en formación: exactamente muy bien, ahora ¿Cuáles serán los verbos en estas oraciones?

- Mi mamá cocina rico
- El perro corre

- Yo bailo hip-hop

Alumno 4: En la primera cocina, y en la segunda corre

Alumno 7: En la tercera bailo

Una vez que se ve el tema de las oraciones se comienza con el juego Armamos la oración.

El total de alumnos que asistieron a la escuela fueron 15 niños, para esto, se les dio la siguiente indicación

Docente en formación: chicos, todos ustedes pasen aquí enfrente, formando una fila, esto con la intención de acomodar las mesas y formar equipos.

Docente en formación: equipo uno de seis personas pase a la mesa uno, equipo, dos de seis personas, pasa a la mesa dos y equipo tres de cuatro personas, pase a la mesa tres.

Docente en formación: chicos, todos van a guardar lo que tengan afuera, lapiceras, juegos, juguetes, etc. y sólo dejarán su libreta y un lápiz, todo lo demás, guárdelo en su mochila.

Docente en formación: Bien vamos a jugar un juego donde vamos a formar oraciones a nuestro gusto, para ello voy a entregar un tablero a cada equipo, después, escojan un objeto para moverse dentro del tablero, por ejemplo, una goma, un sacapuntas, una moneda, etc. Ha hecho mucho estrés. Posteriormente entregaré el dado y por último

voy a entregar tres bunches de tarjetas de tres colores azul rosa y amarillo, qué quieren decir estas tarjetas, las de color azul tienen diversas instrucciones, por ejemplo: “arma una oración que contenga un sentimiento, ya sea que esté feliz, triste, enojado, etc.” qué quiere decir que al equipo que le salga esa tarjeta, van a armar una oración que contenga un sentimiento o bien, si le sale una tarjeta de color amarillo, cada una de estas tiene una imagen, van a tener que formar una oración con la imagen que les haya salido y por último, si le sale una tarjeta, rosa viene un reto, por ejemplo “arma una oración libre en un minuto” ¿cómo podemos saber qué color de tarjeta nos va a salir? Bueno es en su tablero en cada casilla, hay diversas caritas con diversos colores que les acabo de mencionar y uno extra el color morado, ese color significa, “puedes descansar en esta ronda”

No se preocupen, si ahorita no queda muy claro cómo vamos a jugar, yo les voy a ayudar y voy a estar pasando equipo por equipo para orientarlos en sus oraciones.

Para evitar conflictos entre los alumnos se optó por cada ronda, asignar a un niño que lanzará el dado y moviera el objeto para avanzar en cada casilla.

Docente en formación: listos 1, 2, 3 lancen el dado

Alumno 12: maestra a nosotros nos tocó una tarjeta amarilla y no salió un perro salchicha

Docente en formación: muy bien, ahora qué oraciones se les ocurre con esa imagen

Alumno 5: Mi perro salchicha es muy feliz.

Docente en formación: muy bien chicos, del equipo dos que tarjeta les salió

Alumno 6: maestra a nosotros nos salió arma una oración que contenga dos personas, ¿Qué quiere decir?

Docente en formación: muy bien, quiere decir que van a armar una oración donde incluya a dos personitas o dos animales, por ejemplo mi mamá fue al mercado con mi papá o yo estoy jugando con mi hermano a las escondidas.

Docente en formación: y el equipo tres que le salió

Alumno 15: a nosotros nos salió tarjeta amarilla.

Aclarar que cada una de las rondas se fue realizando de manera grupal para que no hubiera problemas o confusiones en el transcurso de jugar con sus tableros, los alumnos al finalizar lograron realizar más de seis oraciones en su libreta.

Para finalizar la sesión, se hizo una pequeña reflexión acerca de este juego dónde los alumnos pudieron identificar las problemáticas que tuvieron al realizar esta actividad, como ponerse de acuerdo o algunas dificultades para escribir ciertas palabras, sin embargo, entre todo se pudo llegar a la conclusión que este pequeño juego nos puede ayudar a escribir diversas oraciones, de manera libre, sin la necesidad que alguien nos esté dictando, qué es lo que debemos escribir.

Para finalizar, se les hizo entrega de una ficha de trabajo, donde en esta había una tabla con tres columnas una pertenecía al color verde, junto con el verbo ar, el color amarillo er y el color rojo ir en esta tenían que escribir todas las palabras que terminaran, según el verbo correspondiente.

Explicación

Al plantear esta actividad, se tomó en cuenta el área de lectoescritura, que es el tema central para los alumnos de primer año. Principalmente, se enfoca en lograr la lectura fluida y la escritura de oraciones largas. El proceso de alfabetización es uno de los principales objetivos para un docente en fase tres, ya que es la etapa en la que los estudiantes comienzan a adquirir las primeras bases de la lectura y escritura, fundamentales para su desarrollo académico y personal. Aprender a leer y escribir no solo permite acceder a una gran diversidad de información, sino que también da la capacidad de expresarse de manera correcta y en diferentes formas.

Por esta razón, se decidió trabajar con un juego didáctico como parte del proceso de aprendizaje del alumno. Este enfoque favorece, poco a poco, el avance en la escritura, considerando el aprendizaje de las vocales, sílabas y oraciones, así como la lectura desde palabras cortas hasta textos más largos, de manera fluida y con comprensión.

El proceso de alfabetización es una tarea compleja, ya que requiere un enfoque total para que los alumnos logren salir de primer año leyendo y escribiendo al 100%, sin importar las circunstancias, el contexto o los materiales disponibles.

SEP (2017) hace mención que:

A lo largo de los primeros dos grados de la educación primaria, los alumnos afrontan el reto crucial de alfabetizarse, de aprender a leer y a escribir. Pero, la alfabetización va más allá del mero conocimiento de las letras y sus sonidos, implica que el estudiante comprenda poco a poco cómo funciona el código alfabético, lo dote de significado y sentido para integrarse e interactuar de forma eficiente en una comunidad discursiva donde la lectura y la escritura están inscritas en diversas prácticas sociales del lenguaje, que suceden cotidianamente en los diversos contextos de su vida. (P.69)

Esto lleva a una comprensión más profunda de la alfabetización, ya que no solo consiste en aprender los sonidos de las letras, sino en entender el código alfabético y darle significado en diferentes contextos. Este proceso permite a los alumnos usar las letras y sonidos en diversas situaciones para construir palabras y oraciones con sentido.

Durante esta actividad, se centró en la construcción de oraciones con diversas palabras. El propósito es que los alumnos puedan construir, leer y comprender oraciones simples y complejas, dándole sentido a cada palabra mediante el juego de reglas. Con esto, se busca que los alumnos logren la construcción de aproximadamente cinco oraciones de manera libre.

Se consideró que esta actividad también ayudaría a los alumnos a seguir instrucciones, lo cual es de gran importancia para su desarrollo integral. Al escuchar y comprender las reglas del juego, los estudiantes mejoran su concentración y responsabilidad. Además, adquieren diversas habilidades sociales y cognitivas al interactuar con sus compañeros, como la cooperación, la motivación, la autorregulación emocional, la toma de decisiones y el desarrollo del pensamiento lógico y el razonamiento verbal.

Al estar involucrada esta intervención ayudó a los alumnos a escribir de manera libre y espontánea, logrando expresar sus ideas mediante la escritura y comprendiendo las indicaciones de cada una de las tarjetas del juego así beneficiando el trabajo colaborativo e individual. Además aporta a la introspección del alumno al analizar de manera individual si escribieron de manera correcta cada una de las palabras de sus oraciones y sino revisar cuál es el error sin la necesidad de causar una desmotivación en el niño.

Confrontación

El propósito de la intervención se fundamenta en la necesidad de que los alumnos de primer año puedan adquirir diversas habilidades básicas para la construcción de oraciones, esenciales para su desarrollo en el proceso de alfabetización. Se elige este tipo de actividad para incentivar la creatividad y la participación activa de los niños.

Los juegos educativos con colores son totalmente efectivos para el desarrollo del alumno ya que esta favorece al desarrollo integral del mismo y se logra mezclar el aprendizaje con la diversión de manera lúdica y creativa. Esto favorece no solo al aprendizaje sino también a la comprensión, la memoria, la concentración y la capacidad de la resolución de problemas. En este juego de reglas se utilizaron diversas tarjetas y tableros con colores llamativos con la finalidad de que los alumnos pudieran despertar ese interés por involucrarse en el juego, así como también despertar la curiosidad y la creatividad en ellos.

Dentro de la práctica docente se asume que el trabajo en equipo y el colaborativo puede favorecer el aprendizaje del grupo, ya que es de suma importancia fomentarlo pues estos permiten que los alumnos socialicen, se conozcan, que compartan ideas, puedan llegar a acuerdos, puedan resolver problemas de manera conjunta etc.

Esto fomenta las habilidades sociales y cognitivas ya que los alumnos poco a poco se conocen entre ellos, aprende a comunicarse, se llevan a cabo diversos valores como el respeto, la tolerancia y la empatía además de solo apoyar en el ámbito educativo. Estas teorías provienen a partir de las experiencias personales que cada docente obtiene a través de las prácticas u observaciones durante las jornadas escolares y la formación personal que se ha brindado.

Esta actividad expresa una práctica social centrada en el uso colaborativo de la lengua, es decir, dentro de esta intervención los educandos pudieron practicarla mediante las interacciones que tenían dentro del juego, las ideas que expresaban en el momento y cómo estos llegaban a compartir sus ideas y crear juntos de manera libre sus oraciones. A través de cada una de las tarjetas propuestas en el juego no solo funcionaban para el seguimiento de

instrucciones sino para favorecer las habilidades lingüísticas ya que el lenguaje se desarrolla mediante las interacciones sociales que tengan las personas.

Ferreiro (2008) entiende la alfabetización se entiende como un proceso de la lengua escrita mediante distintos usos sociales (P.16) Es decir, la alfabetización no solo se limita a aprender ciertas palabras o ciertos sonidos de las mismas, sino que leer y escribir implica comprender cómo estos se usan en la vida cotidiana.

Vigotsky señala que el niño aprende a través de las interacciones que tiene con el contexto con el que se relaciona ya sea casa, escuela, familia, amigos entre otros. Cuando por medio de otros compañeros comienzan a obtener ayuda, estos mismos aprenden de esa ayuda y la convierte en un conocimiento propio y con esto lo beneficia en la resolución de problemas a futuro (Moll 2021).

Reconstrucción

Durante la intervención se considera que la actividad resultó cómo se tenía planeada ya qué, a pesar de que fuera un juego desconocido, los alumnos respondieron de manera adecuada y supieron seguir cada una de las instrucciones de forma correcta. Dentro de este los alumnos pudieron desarrollar diversas habilidades al mismo tiempo como:

- La concentración cuando estructuraban su oración para que tuviera sentido
- La creatividad
- La imaginación
- El trabajo en equipo

Así como también se trabajaban distintos valores principalmente:

- El respeto
- La empatía
- La tolerancia

Se pudo observar que los alumnos tienen un alto interés por mezclar lo académico con la diversión, es por ello, que cada una de las intervenciones planeadas son diseñadas para favorecer el proceso de alfabetización de manera divertida y saliendo de lo común. En un

principio la actividad consistía en que cada equipo conforme al número que le saliera en el dado iba a construir poco a poco su oración de manera conjunta, por ejemplo:

Equipo 1: Lanza el dado y sale amarillo (anota la primera palabra)

Equipo 2: Lanza el dado y sale azul (comienzan a construir su oración conforme lo que salió en los equipos anteriores)

Antes de aplicar la actividad se analizó esta misma y se buscó la manera de simplificar para que la actividad resultará de mejor manera y sobre todo que los alumnos además de divertirse tuvieran un aprendizaje significativo a través de ella. Es por ello que no existieron problemáticas de no entender la actividad gracias al análisis anterior de la docente en formación, durante el juego se observó que en algunas tarjetas existían palabras un poco complejas que no eran tan fácil de comprender por ejemplo existían oraciones escritas de la siguiente manera:

“Escribe un sujeto y dos verbos dentro de tu oración” Aunque ya se había visto el tema con anterioridad se observó la necesidad de trabajar un poco más en encontrar la diferencia entre uno y otro y cómo estos se presentan en una oración ya que esto ocasiona alguna confusión en los alumnos. También se pudo observar que la actividad hubiera resultado más fácil si sólo se hubieran dejado tarjetas con diversas imágenes sin la necesidad de agregar demasiado texto en los dos mazos restantes.

Al concluir esta intervención se hizo notar que los alumnos pudieron fortalecer este proceso de lectura y escritura ya que conocieron palabras nuevas, las llevaron en práctica y sobre todo los alumnos comenzaron a obtener confianza en ellos mismos para lograr realizar oraciones más largas. Esta actividad se puede decir que resultó exitosa porque independientemente que para el presente día asistieron sólo 15 alumnos de 23 se tomó como una forma de repaso en cada una de los procesos que han llevado con el docente titular.

Evaluación

Para evaluar los aprendizajes obtenidos durante la intervención. Se utilizó Colorama de evaluación con la escala de cuatro niveles, excelente bueno regular y deficiente, considerando cuatro criterios separación de palabras en oraciones, identificación de sujetos y verbo, participación en el juego y clasificación de verbos según su terminación ar, er ir.

De manera general, los resultados reflejan un grupo como el desempeño en las actividades prácticas y de participación con áreas de oportunidad en los contenidos conceptuales más abstractos.

En cuanto al criterio de separación de palabras en oraciones, la mayoría del grupo alcanzó el nivel de excelente, lo que indica que los alumnos lograron comprender que una oración está formada por palabras, diferenciadas, consentido propio. Este resultado es congruente con la actividad inicial, desarrollada en el pizarrón donde los niños mostraron disposición y comprensión al participar activamente en la identificación y separación de palabras.

Respecto a la identificación del sujeto y el verbo, este fue un criterio con mayor mayor número de alumnos de nivel regular con seis de 15, si bien durante la sesión se observó interés y participación al dar ejemplos la abstracción que implica distinguir ambos elementos dentro de una oración requiere mayor práctica y refuerzo, se recomienda retomar un poco más este contenido en intervenciones posteriores, mediante diferentes actividades de mayor repetición y manipulación concreta.

En el criterio de participación durante el juego este juego, los resultados fueron ampliamente positivos con la mayoría del grupo de nivel excelente. Es evidencia que la estrategia lúdica resulta motivadora y accesible para los alumnos, favoreciendo un aprendizaje activo y colaborativo.

En relación con la clasificación de verbos, según su terminación, se observó un desempeño similar al de la identificación gramatical, con varios alumnos a nivel regular. Dado que esta actividad se desarrolló al cierre de la sesión mediante una ficha de trabajo, es posible que el cansancio, la falta del tiempo hayan influido en los resultados.

De manera particular, se identificó que los alumnos 11 y 13 se presentaron a nivel regular en tres de los cuatro criterios evaluados, por lo que se sugiere brindarles, atención, diferenciada y seguimiento en las próximas sesiones. Asimismo, nueve alumnos del total mostraron al menos un criterio a nivel regular, lo cual representa una oportunidad de mejorar para el diseño de actividades de refuerzo.

Segunda intervención: ¡Serpientes y escaleras de palabras!

Descripción

La actividad se desarrolló el día 26 de febrero del presente año aproximadamente 9:30 a.m (nueve con treinta minutos)

La sesión correspondiente corresponde al propósito de leer y escribir palabras y oraciones simples con sentido, utilizando el lenguaje escrito como herramienta para participar y avanzar en un juego de reglas, fortaleciendo así su proceso de alfabetización. Para esto anteriormente ya se ha estado trabajando con los alumnos diversas actividades para el fortalecimiento de escritura y de la lectura. Para ello día con día se usa el método fonético donde con ella menciona que "Con el método fonético, en vez de enseñar el nombre de las letras se enseña el sonido de cada letra (la letra 'm' suena /m/), lo que hace que sea más coherente (sonido /m/ con sonido /a/ suena /ma/)" (Cuetos et al., 2003, p. 134).

Con esto y las actividades que se diseñaron se trabaja constantemente la conciencia fonológica y se puede decir que en su mayoría los alumnos ya saben escribir y leer de manera fluida.

Docente en formación: ¿Chicos, alguien de ustedes ha jugado, serpientes y escaleras?

Todos: ¡sí, maestra!

Docente en formación: ¿En qué lugares han jugado este tipo de juego?

Alumno 3: yo lo he jugado en Navidad, con mis primos

Alumnos 10: yo lo he jugado en fiestas

Docente formación: todos lo han jugado en diferentes partes, pero hace poquito trabajaron con un juego de serpientes y escaleras. En la clase de educación física. ¿Se acuerdan?

Todos: ¡sí, es cierto!

Docente en formación: muy bien, entonces ya todos hemos jugado a serpientes y escaleras y sabemos las reglas básicas tiramos el dado avanzamos y si nos toca caer en una casilla que contenga una escalera, subimos y si nos toca caer en una casilla que tenga una cola de una serpiente, nos toca bajar ¿estamos de acuerdo?

Todos: ¡sí, maestra!

Docente en formación: muy bien, para ello les tengo una pequeña sorpresa, pero primero que nada necesito que todos guarden, lapiceras, hojas, carpetas, aguas, entre otras en sus mochilas, y solamente dejen afuera, una libreta, un lápiz y una goma, después la fila uno

se coloca enfrente haciendo una fila, posteriormente la fila dos siguiendo la tres, y por último la cuatro.

En lo que los alumnos logran hacer su fila al frente de sus mesas, la maestra en formación comenzó a dividir cada una de las filas con el fin de dejar un espacio considerable en medio del salón para colocar el tablero de serpientes y escaleras.

Docente en formación: Fila, uno pasa a colocarse a esos lugares afilados, igual fila tres igual y por último fila.

Docente en formación: muy bien, colocaré al centro este gran tablero, y antes de jugar, hay que tener unas reglas claras: primera regla indispensable, no pisar la lona para poder jugar yo les entregaré un pequeño costal de diferentes colores, azul, morado, amarillo, rojo y verde en total serán cinco equipos, posteriormente les entregaré un dado, yo decidiré quien tirara el lado por turno esto para evitar que entre ustedes existan conflictos, ¿está claro?

Todos: ¡sí, maestra!

Docente en formación: muy bien, para ello, voy a formar yo los equipos y les entregaré su costal correspondiente. Ojo, esta actividad no será tan fácil, como ustedes la conocen ¿Qué vamos a hacer? Cada vez que ustedes tiren su dado van a avanzar y van a caer en la casilla correspondiente, pero cada casilla corresponde a una tarjeta en particular, quiere decir que si ustedes caen en la casilla uno, dos, tres, etc. voy a tener que sacar una tarjeta, y esa misma contendrá una instrucción, ya sea realizar un dictado con alguna palabra, armar una oración, inventar algo entre otras.

Pero si ustedes caen en una casilla que contendrá una escalera, significa que voy a tener que sacar una tarjeta con una pregunta, si responden correctamente podrán subir y si no se quedarán ahí mismo y si les toca en una serpiente van a tener que bajar, pero además van a tener que realizar un reto sencillo, ¿okey?

Todos: ¡sí, maestra!

Docente en formación: Pase un integrante de cada equipo a dejar su costal afuera de la lona. Muy bien, ahora equipo, uno pasa alumna cinco, a tirar el lado (alumna tira su dado y sale 2) muy bien la tarjeta dos corresponde “escribe tres cosas que sean azules”

Alumna 13: ¿Maestra, el cielo, cuenta como una cosa?

Docente en formación: puedes ponerla en tu libreta.

Docente en formación: siguiente equipo pase (procede a lanzar el dado el quipo dos) muy bien, le salió el número tres avances y su tarjeta es “escribe dos de tus animales favoritos”

Los alumnos continuaron realizando la actividad y resultó muy positiva para el aprendizaje de los alumnos y sobre todo la práctica de diversas palabras y la construcción de oraciones, de manera libre y divertida.

Esta actividad fomenta la concentración, la atención, el trabajo colaborativo y sobre todo la motivación de trabajar, la lectura y escritura de una manera diferente. Por supuesto, se presentaron pequeños conflictos durante el juego a diferencia de la intervención pasada. Esta vez asistieron 20 alumnos, por lo cual sólo todos faltaron, entonces por ello conlleva que los líderes del grupo no tengan ese interés por participar o bien actúen en forma de rechazo hacia el trabajo, por ejemplo, existieron comentarios como: “maestra, no me dejan trabajar” “maestra, no me presta el dado” “maestra, ya me cansé de escribir” “maestra, yo quiero participar” “maestra, cuál es la yo” entre otros. Sin embargo, estas pequeñas situaciones no afectaron el objetivo principal del juego.

Al final se lograron recolectar más de veinte oraciones y palabras donde a partir de estas tanto para el maestro titular como para la maestra en formación funcionó para observar qué alumnos necesitan más apoyo y qué alumnos van al nivel que deberían de ir. Para esto se pudo comprobar que, en su mayoría, ya saben a un 80% escribir y leer.

Uno de los retos que venían en las tarjetas, era “en cuantos pedacitos podemos separar la palabra mariposa” últimamente se ha estado aplicando una estrategia que va de la mano con la conciencia fonológica y es poder hacer pensar a los alumnos en cuantos pedazos se puede dividir una palabra, por ejemplo, mariposa se divide en cuatro palabras. Una vez que se identifica esto, se hace un desglose de cada pedazo, por ejemplo, qué palabras hay con el pedazo *ma*, cuántas con *ri*, cuántas con *po* y cuántas con *sa*.

Esta es una estrategia para que los alumnos en un futuro no tengan problemas con identificar las sílabas de cada una de las palabras y que a partir de estas también puedan conocer distintas que contengan estas sílabas, ya sea en un principio, al final o en medio. Esto ha tenido un gran auge en el aprendizaje de los alumnos, ya que con esto los alumnos se

empapan de más información y conocen un amplio vocabulario para poder hacer oraciones, textos, entre otros.

Los alumnos presentaron gran entusiasmo ante esta actividad, ya que no todos los días se implementa un juego en sus clases, para esto, los alumnos, ya saben que primero se logra ver un tema y se tienen que hacer productos acerca de ese mismo, y posteriormente se realiza un juego para fortalecer y evaluar también el conocimiento que han tenido sobre estos que se imparten en cada una de las clases, sabiendo perfectamente que no sólo se juega por jugar, sino para poder observar nuestras áreas de oportunidad, tanto de los alumnos como de los maestros y poder observar qué es lo que se tiene que reforzar, y como esto ha influido en el aprendizaje y en la vida cotidiana del alumno.

Explicación

Desde los inicios del ciclo escolar, se acordó entre los maestros de primer año de la escuela que su principal objetivo era que los alumnos logaran pasar a segundo año leyendo y escribiendo al 100%, sin embargo, conforme ha pasado el año, hay diversas problemáticas, por ejemplo como ausencias de algunos alumnos, niños que no presentan el interés por aprender, padres de familia ausentes o bien, no existe esa práctica en casa a sea por causas de trabajo, falta de tiempo entre otros.

Es por ello que aún no se concibe por completo la concepción de algunas sílabas o palabras. Tomando en cuenta esta situación, se diseñó esta intervención dónde no solo se adapta un juego tradicional como lo es el serpientes y escaleras a una versión más didáctica sino esto permitió integrar los factores lúdicos al proceso de alfabetización inicial así logrando favorecer la escritura desde un componente más didáctico.

Dentro de esta dinámica implicaba que la docente en formación tomara una carta del mazo según corresponda su casilla y dentro de estas contenía una pregunta o alguna situación comunicativa, lo cual esto benefició el dictado de manera tradicional a una manera un poco más divertida y contextualizada fomentando la reflexión. A partir de esto los alumnos no solo trabajan palabras de manera aislada sino que se comienza a trabajar la comprensión auditiva, la construcción de ideas, y la representación de ideas de manera escrita con sentido.

Esto promueve la conciencia fonológica, la corrección de ortografía, la estructuración de oraciones y sobre todo la seguridad al escribir sin pedir la aprobación del docente. Así como también esto favorece el trabajo en equipo y la interacción entre pares, así permitiendo el aprendizaje entre pares.

Confrontación

Si bien esta intervención no solo favoreció la concentración, sino que la producción escrita de manera significativa. De esta manera este juego permitió reconocer que la escritura en el aula no se entiende de manera uniforme. Por ello Cassany (2006) afirma que “En cada lugar, en cada momento, leer y escribir han adoptado prácticas propias, en forma de géneros discursivos particulares” (p. 23) quiere decir que no importa dónde ni de qué manera se puede adaptar estas concepciones, lo que resulta significativo es cómo se puede adaptar el aprendizaje tradicional a prácticas más innovadoras.

A partir de esta idea el juego implementado para esta segunda intervención fomenta el discurso entre pares, la colaboración y sobre todo la producción de ideas de manera escrita, la oralidad entre otros. Por otro lado esta actividad además de causar una motivación en el aprendizaje de los alumnos, conllevaba a una reflexión y un análisis acerca de algunas palabras que se plasman a la hora de escribir por ejemplo: ¿Cómo se escribirá tal palabra? ¿Por qué se escribirá con “s” y no con “c” Esto beneficiaba a que los educandos se percataron que el mundo de la lectura, la escritura y el idioma español es sumamente compleja y maravillosa, que dentro de esta se pueden encontrar palabras con letras conocidas pero con sonidos diferentes y ahí es cuando entra un conflicto entre las bases de alfabetización que tiene el alumnos y su realidad.

Ausubel (2002) menciona que el aprendizaje significativo es aquella que se relaciona con los conocimientos existentes y el contexto con el que se desarrolla. El aprendizaje significativo es aquel que no surge de manera memorística ni tradicional, es aquel que surge que direcciona a la comprensión, el análisis, y la reflexión de un tema y cómo este se lleva poco a poco a la vida diaria del educando.

Reconstrucción

En esta segunda intervención se puede considerar que la actividad resultó de manera muy enriquecedora, tanto para alumnos como para la docente información. A diferencia de la primera intervención. Esta representó un gran reto en cuanto a la organización y el manejo del grupo, debido a que se contó con la presencia de 20 alumnos, lo que esto generó una mayor dinámica dentro del salón de clases, y por consecuencia, surgieron algunos pequeños conflictos entre los educandos.

A lo largo del juego se pudo observar que, en su mayoría, los alumnos lograron escribir palabras y construir oraciones con sentido, lo cual refleja un avance significativo en su proceso de alfabetización. No obstante, se identificaron algunos alumnos que aún presentan dificultades en la escritura de ciertas palabras o en la separación silábica, por lo que se considera necesario reforzar estas áreas de manera individual y con actividades específicas.

En cuanto al diseño del material se reconoce que las tarjetas con instrucciones más simples, generaron mayor, participación y entusiasmo entre los alumnos, por lo que se sugiere que para las próximas aplicaciones de este juego reducir el nivel de complejidad del texto en las diferentes tarjetas, así como también considerar que el juego tenga una duración de menor tiempo, para que este no se vuelva a monótono para los alumnos.

La estrategia de separación silábica, implementada durante el juego, como en el caso de la palabra mariposa, resultó ser una herramienta muy valiosa para poder fortalecer la conciencia fonológica de los alumnos, por lo que se contempla continuar integrando la las siguientes intervenciones de manera más sistematizada, y con un mayor número de palabras que representen un reto para el grupo.

Esta intervención reafirmó que el juego funciona como una estrategia pedagógica, y que está no solamente motiva a los alumnos, sino que esta permite aprender de los errores de manera natural y sin presión. Por lo tanto, se concluye que adaptar juegos tradicionales al contexto educativo, es una estrategia efectiva y replicable que se puede seguir enriqueciendo en cada práctica educativa.

Evaluación

Durante esta intervención se observó que el grupo en términos generales obtuvo una respuesta positiva ante esta aplicación. Aún y con las complicaciones de asistencia se logró que los alumnos participaran activamente en el juego, respetando turnos y reglas lo que esto evidencia la disposición de los alumnos hacia el aprendizaje.

Respecto a las lecturas de consignas, se identificaron distintos niveles de desempeño: algunos alumnos leyeron con fluidez y claridad, mientras que otros requirieron apoyo por parte del equipo, de la docente en formación o del docente titular para así facilitar la interpretación de las tarjetas lo que consistía en un proceso de alfabetización inicial de primer año. Existieron casos específicos que ilustraron el proceso por ejemplo a pesar de que la lectura fuera pausada, así como su escritura tiende a reflejar la pronunciación oral o después de varios intentos se logra completar la tarea lo que esto avanza dentro de este nivel de proceso.

En la escritura con sentido se logró observar que en la mayoría de los alumnos intentaron producir textos con una intención comunicativa, aunque con distintos grados de convencionalidad.

Es relevante destacar que la participación y el respeto a las reglas fue el indicador dónde el grupo mostró mayor desempeño. Lo que sugiere que el formato lúdico favorece la convivencia y la colaboración entre pares.

Tercera intervención: Carrera de palabras

Descripción

La actividad se realizó el día 6 de marzo del año 2026, alrededor de las 10 a.m (diez de la mañana) en el patio escolar, esto con el fin de favorecer el proceso de alfabetización mediante un juego motor colectivo que promueva la lectura con sentido, la anticipación, la relación de palabras, la escritura funcional a partir del movimiento corporal y el trabajo colaborativo.

Principalmente, se optó por implementar esta intervención media hora antes de la hora de recreo, para que después de realizar esta misma, los niños pudieran tener ese espacio de relajación (el recreo) y pudieran tener un pequeño descanso, después de una activación física.

Se comenzó la clase con tranquilizar al grupo, ya que últimamente habían presentado comportamientos inadecuados durante la semana, además estos han traído dificultad en realizar al 100% cada una de las actividades brindadas durante la jornada de prácticas profesionales.

Así que se optó por la decisión de hablar con el grupo antes de salir al patio que es donde se realizaría la intervención carrera de palabras para evitar algunos incidentes cancelación de la actividad o problemáticas dentro del grupo, como burlas entre ellos baja de motivación en los alumnos, si es que pierden, conflictos entre los educados, entre otros.

Antes de comenzar la intervención dentro del aula, se mencionaron diversas reglas e instrucciones básicas que se iban a utilizar dentro de la misma, por ejemplo: el grupo se dividirá en dos equipos, en el cual todos los alumnos tendrán que participar en actividad al mismo tiempo, pero respetando turnos. La actividad consiste en saltar dentro de algunos aros. Rodear conos en forma de zig-zag avanzar dentro de un costal, y al finalizar cada integrante del equipo se encontraría con una mesa dónde se colocarán diversas palabras con sus imágenes correspondientes de manera revuelta, cada equipo tendría un espacio para poder pegar su palabra con su imagen correspondiente.

La dinámica consistiría en lo siguiente, el primer alumno de cada equipo que se encuentra hasta enfrente, saldrá corriendo a recorrer el circuito motor al llegar a la mesa, leer en voz alta, la palabra que tome y buscar su imagen correspondiente. Una vez que le encuentre se regresa hasta el final de la fila y seguirá el siguiente alumno, el equipo que contuviera más palabras con imágenes era el ganador.

Se comenzó realizando los equipos, se numeró a todo el grupo del uno al dos todos los unos se van a juntar en un equipo y todos los dos se iban a juntar en otro equipo.

Anteriormente se entregó una palabra y una imagen a cada uno de los alumnos de cada equipo, posteriormente se colocaron en filas en el patio para comenzar la actividad.

Se entregó un aro a cada equipo y para que se lo comenzaran a pasar alumno por alumno, primero se tenía que contestar una pregunta que realizar a la maestra en formación, por ejemplo:

Maestra en formación: ¿cuántas sílabas tiene la palabra murciélago?

Alumno 20: tiene tres

Alumno: 15 tiene cuatro

Maestra en formación: muy bien, comiencen a pasar su aro de uno en uno hasta llegar hasta el primero de la fila, cuando llegue el aro tiene que salir corriendo a buscar la palabra con la imagen.

Maestra en formación: ronda número dos, ¿cuántas sílabas tiene la palabra computadora?

Alumno 3: tiene dos

Alumno 4. Tiene cuatro

Alumno 18: tiene cinco maestra

Maestra en formación: comienzan a pasar su aro

Alumno 7: maestra, no encuentro la imagen

Alumno 10: maestra, ya le encontré

Maestra en formación: ronda número tres, ¿Cuántos pedacitos se puede separar la palabra cucharita?

Alumno 5: Maestra se divide en 4 palabras

Maestra en formación: Muy bien

Maestra en formación: última ronda ¿cuántos pedacitos, se puede separar la palabra Jirafa?

Alumno 13: en cinco maestra

Alumno 6: en tres maestra

Maestra en formación: exactamente salen los equipos.

Maestra en formación: muy bien chicos, pasamos al salón y con esta actividad podemos analizar que es lo más importante, no es quién es el que ganó o no es quien pudo

hacerlo más rápido, sino es aquel que pudo analizar cada palabra y pudo leerla en voz alta, para así poder obtener su punto.

Explicación

Al diseñar esta intervención, se enfocó principalmente en el desarrollo de la lectura en voz alta y la identificación de sonidos de palabras con imágenes. Para ello, se consideró un juego motor, ya que dentro del diagnóstico era uno de los juegos que más predominaban en el grupo; sin embargo, en esta actividad surgieron diversas problemáticas para desarrollarla de manera exitosa.

Cabe aclarar que se realizaron algunos ajustes para que la actividad lograra llevarse a cabo de manera exitosa. Estos ajustes se tomaron en cuenta debido a que el grupo no estaba en la mejor disposición para trabajar en el patio de la escuela: se empleó mucho tiempo en controlar a los alumnos, había conflictos entre los educandos, no seguían instrucciones, entre otros.

Al momento de brindar al grupo las reglas e instrucciones correspondientes para trabajar con esta actividad, fue complicado lograr la atención total de los alumnos. Para agilizar el proceso de dividir al grupo en dos equipos, se enumeró a cada uno de los niños del uno al dos; sin embargo, esta estrategia resultó un poco complicada, ya que algunos de ellos olvidaban su número, comprensible aún por la edad en la que se encuentran.

Ante esta situación, la docente en formación reflexionó y llegó a la conclusión de que resultaría más práctico utilizar una estrategia más rápida para no perder tanto tiempo en armar equipos. Por ejemplo, se pudo haber llevado dulces de dos colores distintos, de modo que quienes tuvieran un mismo color formaran un equipo; o bien, llevar imágenes con dos tipos de animales diferentes y proceder de la misma forma.

Una vez divididos los equipos, se formaron dentro del salón para sacar dos mesitas al patio. Mientras los alumnos se organizaban, se optó por entregar una palabra y una imagen a cada niño con el fin de agilizar el proceso. Esta organización tomó aproximadamente 15 minutos. Al recibir la indicación de salir al patio, los alumnos comenzaron a presentar

comportamientos indebidos: conflictos entre ellos, burlas, golpes, entre otros. Por ello, se tomó la decisión más rápida para continuar con la actividad: brindar un aro a cada equipo para que se lo pasarán uno a uno, de manera que el alumno al frente de cada fila saliera corriendo a buscar su palabra junto con su imagen y la guardara en su lugar, con el fin de completar el juego diseñado.

Se decidió aplicar solamente cuatro intervenciones, ya que el tiempo y algunos inconvenientes no permitieron realizar más. Estas situaciones llevaron a reflexionar y a realizar un autoanálisis sobre cómo mejorar este tipo de juegos en situaciones posteriores. El objetivo principal era que los alumnos logaran leer en voz alta cada una de las palabras y relacionar su sonido con alguna de las imágenes; sin embargo, se observó que los alumnos se enfocaron más en ganarle al equipo contrario que en reflexionar sobre la palabra que les había tocado.

Se debió haber previsto una solución para montar con mayor eficiencia el proceso del rally, evitando perder tanto tiempo en acomodar a los alumnos y en preparar los materiales correspondientes.

Confrontación

Vygotsky (1978) sostiene que el juego es la actividad rectora del desarrollo infantil en la edad preescolar y primaria, ya que en él el niño opera por encima de su comportamiento habitual, creando una zona de desarrollo próximo. Desde esta perspectiva, la actividad planeada "Carrera de palabras" tiene una base sólida como: el movimiento, la emoción y la interacción social que genera el juego motor pueden reducir la ansiedad frente a tareas de lectura y escritura que, en un formato tradicional, resultan intimidantes para los niños en proceso de alfabetización.

Aucouturier (2004) refuerza esta postura al afirmar que el movimiento corporal es una vía privilegiada de expresión y conocimiento en la infancia. El niño piensa con el cuerpo antes de poder hacerlo de manera abstracta, por lo que integrar el cuerpo en el aprendizaje de la lengua escrita no es un recurso lúdico secundario, sino una condición del desarrollo. En la actividad descrita, el recorrido motor (saltar aros, zigzaguear conos, avanzar en costal)

precedía al encuentro con la palabra, lo cual pudo haber preparado cognitiva y corporalmente al niño para la tarea lectora.

Condemarín y Medina (2000) señalan que las actividades que integran el cuerpo y el lenguaje favorecen la memoria kinestésica, lo que facilita la retención de información lingüística. Cuando un niño asocia una palabra a una experiencia corporal concreta (correr, saltar, tocar), la huella mnémica es más profunda que cuando la palabra se presenta únicamente en papel.

La misma narración evidencia las limitaciones que varios autores han señalado respecto al uso del juego motor en procesos de enseñanza formal de la lectura.

Lerner (2001) advierte que las condiciones didácticas son determinantes para el éxito de cualquier actividad de alfabetización. Si el entorno no garantiza un contrato didáctico claro, es decir, reglas compartidas entre docente y alumnos sobre qué se espera de cada uno, el contenido de aprendizaje queda subordinado a la dinámica del juego. Esto es exactamente lo que ocurrió en la intervención descrita: los alumnos priorizaron ganar sobre leer, los conflictos entre compañeros interrumpieron el flujo de la actividad, y la docente en formación debió invertir aproximadamente 15 minutos solo en la organización de equipos y materiales, tiempo que restó directamente al contacto con el objeto de conocimiento: la palabra escrita.

Desde una perspectiva similar, Ferreiro (2007) es enfática al señalar que la lectura y la escritura son objetos de conocimiento complejos que requieren situaciones didácticas donde el niño pueda detenerse a pensar, a verificar hipótesis y a reflexionar sobre el sistema de escritura. Los juegos de alta intensidad motora y competitiva generan el efecto contrario: aceleran el ritmo de respuesta y penalizan implícitamente la pausa reflexiva. En la narración, esto se observa cuando los alumnos responden rápidamente y de manera incorrecta las preguntas sobre sílabas, sin que haya espacio para que la docente retome esas respuestas erróneas como oportunidades de aprendizaje.

Más allá del debate sobre el juego motor en sí, Zabala (1995) plantea que la eficacia de cualquier actividad didáctica depende en gran medida de su diseño previo y de la previsión de contingencias. La narración muestra que varios imprevistos el comportamiento del grupo,

el tiempo de organización, la dificultad para dividir equipos no había sido anticipados, lo que obligó a realizar ajustes sobre la marcha que modificaron sustancialmente la actividad original.

Díaz Barriga y Hernández (2002) señalan que las estrategias de enseñanza deben diseñarse considerando no solo el contenido, sino también las características del grupo, el tiempo disponible y los posibles obstáculos. En este caso, si el grupo ya venía presentando comportamientos disruptivos durante la semana, resultaba previsible que una actividad en el patio espacio abierto, con menor control del ambiente potenciaría esos comportamientos. La docente en formación lo reconoce en su análisis, lo cual es un ejercicio valioso de reflexión sobre la práctica, pero idealmente dicha previsión debió haberse incorporado en la planeación.

Reconstrucción

La intervención "Carrera de palabras" permitió reconocer que el juego motor, si bien representa una estrategia con fundamentos teóricos sólidos para el aprendizaje en la infancia, requiere de condiciones didácticas muy específicas para que su potencial se concrete en el aula.

Esta intervención deja, entonces, una enseñanza fundamental para la práctica docente: el valor de una actividad no reside únicamente en su creatividad o en su base teórica, sino en la coherencia entre lo que se planea, las condiciones del grupo y el tiempo disponible. Reconocer lo que no funcionó y comprender por qué es, en sí mismo, el punto de partida para diseñar mejores intervenciones en el futuro.

Evaluación:

La actividad fue aplicada en un total de 23, alumnos del grupo de primer año, de los cuales cuatro no se presentaron a clase, por lo que la evaluación se realizó con 19 estudiantes presentes.

Los criterios evaluados fueron tres identificación de sílabas en palabras. Lectura de palabras en voz alta y trabajo en equipo utilizando una escala de cuatro niveles, excelente bueno regular y deficiente.

En cuanto a la identificación de sílabas en palabra, la mayoría del grupo demuestran un desempeño satisfactorio, ocho alumnos obtuvieron calificación de excelente seis, de bueno tres de regular y uno de deficiente, lo que indica que la mayor parte del grupo ha avanzado favorablemente en la conciencia silábica.

En la lectura de palabras en voz alta, los resultados fueron similares ocho alumnos alcanzaron el nivel de excelente seis del bueno tres, el de regular y uno el de deficiente reflejando una correlación directa con el criterio anterior, y sugiriendo que quienes identifican bien sílabas, también leen con mayor fluidez.

En trabajo en equipo, los resultados presentan mayor variación, seis alumnos obtuvieron excelentes cinco bueno uno regular y tres deficiente, lo que se señala que la dimensión actitudinal y colaborativa requiere mayor atención e intervención por parte del docente.

A nivel individual se identificaron casos que merecen atención especial. El alumno dos, presentó niveles regulares en alfabetización atribuidos a una marca de tendencia a la distracción en el aula, sin embargo, se observa avance progresivo graso, el método fonético y el apoyo familiar.

El alumno seis obtuvo una calificación deficiente en identificación de sílabas y lectura, situación vinculada a un conflicto metodológico entre el método silábico utilizado en casa y el método fonético trabajado en la escuela, generando confusión en el proceso de alfabetización. El alumno 11 mostró un nivel regular en alfabetización, considerado esperable, dado que aún se encuentre en proceso. No obstante, su desempeño en trabajo en equipo requiere seguimiento debido a conflictos interpersonales frecuentes.

En términos generales, los resultados del grupo reflejan un avance positivo en el proceso. Alfabetización inicial, con la mayoría de los alumnos ubicados en los niveles de

excelente y bueno. Se recomienda fortalecer las estrategias de trabajo colaborativo y dar seguimiento puntual a los casos con rezago, particularmente en lo referente a la unificación de los métodos de enseñanza entre el hogar y la escuela.

Cuarta intervención: Rally de palabras

Descripción

La actividad se llevó a cabo el día Martes 17 de marzo de 2026 alrededor de las 8:30 a.m (ocho con treinta minutos de la mañana) dentro del salón de clases, esto tiene como fin favorecer el proceso de alfabetización mediante un juego motor colaborativo que promueva la lectura y escritura con sentido, el trabajo en equipo y la comprensión del lenguaje en contextos significativos.

Inicialmente cada una de las actividades propuestas en el plan de acción se diseñaron para implementarse a partir de las 9:30 am sin embargo, a raíz de algunos inconvenientes que se obtuvieron al momento de realizar juegos motores, se optó por cambiar la hora y los días de aplicación.

La clase comenzó tomando lista para poder formar equipos, para ello se observó poca cantidad de asistencia ya que solo llegaron 17 alumnos de 23, para ello se formaron tres equipos de cuatro personas y un equipo de cinco personas.

Se comenzó mencionando lo siguiente:

Maestra en formación: ¡Buenos días chicos! ¿Cómo están?

Todos: Bien maestra

Maestra en formación: Muy bien chicos el aula se convirtió en un campo de estaciones, dónde habrá tres paradas y en cada una de ellas realizarán diversas actividades. En la primera parada solo la persona que yo indique resolverá la oración revuelta, sin embargo eso no significa que el equipo no participará, al contrario orientará al alumno que escriba para armar la oración de manera correcta. En la segunda estación escogerá una tarjeta con una indicación, posteriormente la tendrán que realizar por ejemplo: “Brinca como rana “

y de cono a cono tendría que brincar todo el equipo por turnos para llegar a la siguiente estación. En la tercera los alumnos llegaron a sus lugares correspondientes, escribiendo su oración que les tocó y un dibujo del movimiento que realizaron.

Maestra información: equipo, uno pase al pizarrón, ¿requieren la inclusión? ¿cómo sería esta oración de manera ordenada? Mamá me hace mi Waffles miel con

Alumno 6: Primero es mi mamá

Alumno 4: Después es: me hace con mi Waffles miel

Maestra en formación: ¿Están seguros?

Alumno 2: Noo, es mi mamá me hace Waffles con miel.

Maestra en formación: Exactamente escribanla de manera correcta y pasen a la siguiente estación para escoger una tarjeta. Alumno 3 escoge una tarjeta y leela en voz alta.

Alumno 3: Salta como rana

Maestra en formación: Tendrán que saltar como rana de cono a cono y posteriormente pasarán a la estación número tres, donde en esta van a tener que escribir su oración correspondiente, y además van a tener que hacer un dibujo de cuál fue el proceso o la indicación que leyeron en su tarjeta.

Maestra en formación: Muy bien, equipo dos, pase por favor y su tiempo comienza ahora.

Alumno 7: Maestra no le entiendo ¿me puede decir cómo comienza esta oración?

Alumno 8: Yo te ayudo mira, comienza con “Me gusta ir de fiesta”

Alumno 9: Y después vas a poner “con mis amigos y jugar con mis juguetes”

Alumno 10: no se te olvide el punto final.

Maestra en formación: muy bien chicos, pasen a la siguiente ronda, pueden escoger una tarjeta y leerlo en voz alta.

Alumno 10: maestra dice brincar en un solo pie.

Maestra en formación: muy bien chicos, ahora si pasan a su tercera estación y comienzan a escribir su oración de manera correcta y hacer el dibujo correspondiente. Tercer equipo, prepárese para pasar.

Maestra en formación: su tiempo comienza ahora.

Alumno 11: ok, entonces la oración puede comenzar con “yo voy de viaje”

Alumno 12: recuerda poner a dónde vas, como aquí dice París seguramente es “yo voy de viaje a París”

Maestra en formación: Muy bien chicos ahora escojan su tarjeta y leanla en voz alta.

Alumno 13: Caminar como cangrejo

Maestra en formación: Sale una vez que hayan terminado comienzan a realizar su oración y su dibujo. Último equipo pase por favor.

Alumno 14: ¿Maestra yo puedo escribir?

Maestra en formación: ¿Si está bien, listos para comenzar? Su tiempo comienza ahora.

Alumno 15: Maestra está bien fácil ya lo logramos, es hora de escoger la tarjeta.

Alumno 16: Nos tocó caminar como gato, corran corran para terminar rápido.

Maestra en formación: Muy bien el equipo ganador es el equipo número 3 y en segundo lugar el equipo número 4

Explicación

Originalmente, esta actividad fue diseñada con el propósito de contar con el tiempo suficiente para brindar una explicación detallada a los alumnos antes de comenzar. Sin embargo, debido a situaciones extraordinarias presentadas en intervenciones anteriores relacionadas con el comportamiento, la actitud y los conflictos del grupo, se tomó la decisión de adelantar la intervención propuesta, buscando un momento en que el grupo se encontrará más receptivo y dispuesto a participar.

Durante la intervención también se realizó un ajuste en la dinámica de la actividad, aunado al cambio de horario. Dado que la asistencia fue reducida, pues solo se presentaron 17 de 23 alumnos, y se identificó la necesidad de fortalecer el área de lectoescritura, se tomó la decisión de incorporar dentro del juego motor el repaso y análisis de oraciones, de modo que la actividad no se limitará únicamente al componente físico, sino que también privilegia el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Durante el desarrollo de la actividad se pudo observar que esta resultó favorable para despertar la curiosidad y la concentración de los alumnos, y permitió evidenciar la capacidad de apoyo mutuo que existe dentro del grupo a pesar de los conflictos que se presentan entre ellos. No obstante, también se identificaron áreas de oportunidad, ya que algunos equipos tardaron hasta diez minutos en resolver una sola oración, lo que generó momentos de espera prolongada para el resto del grupo, volviéndose la dinámica algo tediosa y desesperante para quienes aguardaban su turno.

A partir de esta observación, se reflexiona que combinar el juego motor con un juego de reglas habría enriquecido la intervención, haciéndola más productiva y amena, y habría favorecido la creación de un ambiente de aprendizaje más dinámico e integrador. Con el fin de atender esta situación en el transcurso de la misma actividad, la maestra en formación optó por intervenir de manera orientadora con los equipos siguientes cuando algún alumno presentaba mayor dificultad para resolver las oraciones, acompañando el proceso sin restar protagonismo al trabajo colectivo del grupo.

Confrontación

Esta actividad diseñada refiere a principales autores como Ferreiro y Teberosky (1979) quienes enfatizan en la necesidad de una enseñanza contextualizada y significativa de la lectura y la escritura, abogando por la integración de actividades y estrategias donde los alumnos puedan aplicar sus habilidades de manera funcional y con sentido para ellos. En este caso las oraciones trabajadas como “ Mi mamá me hace Waffles con miel” o “Yo voy de viaje a París” no fueron ejercicios aislados sino enunciados aptos y acordes al nivel de lectoescritura en el que se encuentran los educandos.

"El aprendizaje de la lectura, entendido como el cuestionamiento acerca de la naturaleza, función y valor de este objeto cultural que es la escritura, comienza mucho antes de lo que la escuela imagina, y procede por vías insospechadas. Existe un sujeto que trata de adquirir conocimiento, que se plantea problemas y trata de resolverlos siguiendo su propia metodología." (Ferreiro & Teberosky, 1979, p. 9)

Estas autoras sostienen que el proceso de apropiación de la lectura y escritura no comienza en la escuela ni de manera igualitaria en todos los niños, sino que cada uno construye poco a poco su conocimiento y activas nociones de la construcción de la escritura.

En relación con el juego como herramienta de aprendizaje, Manzano-León et al. (2023) demuestran a través de una revisión sistemática que el juego como herramienta de aprendizaje para trabajar la lectoescritura genera beneficios en su adquisición y desarrollo, así como mayor motivación y emociones positivas en la escuela.

Esto es coherente con lo observado durante la intervención, en la que la dinámica de estaciones logró despertar el interés y la concentración del grupo, incluso en un contexto de asistencia reducida. Asimismo, la revisión sistemática de Carrasco Carrasco (2025) concluye que las estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje, materializan conceptos abstractos y, mediante la gamificación, potencian la lectoescritura, desarrollando integralmente las dimensiones cognitiva y socioemocional del alumnado.

Vygotsky (1978), quien definió la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como la distancia entre el nivel de desarrollo real, determinado por la resolución independiente de problemas, y el potencial, determinado por la resolución bajo la guía de un adulto o en colaboración con compañeros más expertos. Por ejemplo, Vygotsky hizo presente su teoría en momentos como cuando el Alumno 8 orientó a su compañero diciéndole cómo comenzar la oración, o cuando el Alumno 12 recordó incluir el destino "París" en la construcción de la frase. En el contexto del aprendizaje colaborativo, los miembros del grupo que poseen un mayor nivel de comprensión pueden ayudar a quienes tienen menor dominio del tema, activando así su zona de desarrollo próximo.

Reconstrucción

Al utilizar el juego motor como estrategia didáctica se favoreció el proceso de alfabetización, integrando en una misma dinámica la actividad física, el movimiento corporal, la lectura y la producción escrita. Esta decisión parte de la certeza de que aprender a leer y escribir no debe reducirse a ejercicios mecánicos, repetitivos y descontextualizados, sino que requiere situaciones donde el lenguaje cumpla una función real y significativa para

el alumno, que le invite a reflexionar y analizar, como ocurre al momento de reconstruir una oración con sentido.

Por todo lo anterior, puede afirmarse que el juego motor representa una estrategia que naturalmente motiva a los alumnos y promueve la colaboración entre ellos. Sin embargo, su efectividad depende en gran medida de una organización cuidadosa: cuando no se anticipan las dificultades del grupo o la estructura no es lo suficientemente clara, la dinámica puede perder su propósito pedagógico. En cambio, cuando se planifica y conduce de manera adecuada, el juego motor resulta altamente beneficioso para el desarrollo integral del alumno, favoreciendo tanto su crecimiento personal como su avance académico en diversas áreas del aprendizaje escolar.

Evaluación

La actividad fabricada 17 alumnos del grupo de primero quienes representan los estudiantes presentes en la sesión del día 17 de marzo de 2026. Los criterios evaluados fueron cuatro. Ordenar oraciones revueltas, leer tarjeta en voz alta trabajo en equipo y escritura de oración con dibujo, utilizando la escala de excelente bueno, regular y deficiente.

En el criterio ordenar oraciones revueltas correspondiente a la primera estación. Los resultados fueron los siguientes 10 alumnos obtuvieron excelente, cuatro bueno y tres regular, sin ningún caso deficiente. Esto indica que la mayoría del grupo ha desarrollado una comprensión adecuada a la estructura sintáctica básica, y es capaz de reorganizar elementos del lenguaje, escrito de forma correcta.

En lectura de tarjeta en voz alta, criterio, vinculado a la segunda estación, nueve alumnos alcanzaron el nivel de excelente, se hizo el bueno y dos el de regular. Los resultados muestran que la mayor parte del grupo lee con suficiente fluidez para decodificar y comunicar una indicación escrita, aunque un pequeño número aún requiere consolidar su lectura en voz alta.

En trabajo en equipo observable a lo largo de toda la actividad dos alumnos obtuvieron excelente dos bueno y tres regular y ninguno deficiente. Este criterio presentó el

desempeño más alto del grupo. En términos globales, lo que refleja que la dinámica colaborativa del juego, favoreció un poco en la participación e integración entre pares en la mayoría de los casos.

En escritura de oración y dibujo correspondiente a la tercera estación 10 alumnos lograron el nivel de excelente entre tres bueno tres regular y un deficiente. Ese criterio mostró la mayor variación en el desempeño del grupo, lo que sugiere que la producción escrita autónoma representa una oportunidad para una parte del alumnado.

A nivel individual, destaca el caso del alumno 16, quien demuestra fluidez, tanto en la lectura como en escritura, sin embargo, presenta dificultades persistentes en el trabajo colaborativo y la realización de las tareas asignadas, situación que requiere seguimiento, estrategias de intervención orientadas a la disposición hacia el trabajo y la integración grupal.

En términos generales, los resultados de esta intervención reflejan un desempeño positivo en el grupo, con la mayoría de los alumnos ubicados en niveles de excelente, y bueno en los cuatro criterios evaluados la actividad motora y la colaborativa resultó ser un recurso efectivo para favorecer la participación activa, no obstante, se recomienda reforzar la producción escrita, independiente y atender, de manera particular, los gastos con rezago en dicha área.

Quinta intervención: El mercadito de palabras

Descripción

Esta actividad se realizó el 18 de marzo de 2026, alrededor de las 8:30 am (ocho con treinta de la mañana) dentro del aula escolar, con el propósito de Favorecer el proceso de alfabetización inicial mediante el juego simbólico, permitiendo que las y los alumnos usen la lectura y la escritura con sentido en una situación cotidiana y significativa, al reconocer, leer y escribir palabras relacionadas con productos del mercadito, interactuar oralmente, respetar turnos y asumir roles, fortaleciendo así su comprensión del lenguaje escrito, la expresión oral y el trabajo colaborativo.

De esto se comenzó brindando las siguientes indicaciones al grupo de manera general

Maestra en formación: buenos días chicos, el día de hoy vamos a tener una actividad diferente, en este caso, vamos a convertir el salón en un mercadito, vamos a estar jugando a que vamos a ir de compras y vamos a hacer nuestra lista del mandado, vamos a comprar lo que nosotros queramos, siempre y cuando esté dentro del salón y además vamos a poder comprar y vender de manera ficticia diversos objetos.

Para esto, primero tenemos que aclarar que este juego no será del todo, para que ustedes aprendan a comprar y a vender, sino que este juego se enfoca más en que ustedes puedan armar su lista, demandado y al momento de ir al mercado. Los chicos vendedores puedan leer su lista de manera clara. Para esto, yo escogeré quienes serán los vendedores y quienes eran los compradores para que no existan peleas ni conflictos entre ustedes, sin embargo, todos tendrán que elaborar su lista del mandado.

Alumno 15: maestra, ¿yo puedo ser un vendedor?

Alumno 23: maestra, ¿yo también?

Alumno 10: maestra mejor yo

Maestra en formación: yo elegiré quien será el vendedor, y quien será el comprador, cabe aclarar que yo les traigo diversos posters de diferentes imágenes de puestecitos de mercado. En este caso tenemos pan, juguetes, frutas y verduras cada una de estas contiene su costo correspondiente, y solamente podrán realizar una lista con diferentes productos que estén dentro de lo que se les está mostrando. Para para esto, pues cada uno de los alumnos tendrá que tener dinero para poder realizar sus compras, entonces en este caso les entregaré ocho billetes en la cual ustedes tendrán que colorearlos como ustedes quieran con el valor que deseen y los van a recortar para cuando sea necesario comprar los puedan sacar.

Alumno 20: maestra, ¿todos vamos a hacer los compradores?

Maestra en formación: no, hay chicos que tendrán el papel de vendedores y habrá chicos en el que tengan el papel de compradores. Si hay tiempo, al final se podrá hacer una rotación y un cambio de papeles. Mientras tanto yo decidiré quién estará en la primera ronda.

Alumno 2: maestra, y ¿cuánto van a valer los billetes que nos va a dar?

Maestra en formación: todas las plantillas de los billetes que les estoy entregando, tienen el mismo valor, porque como les dije desde un principio, la finalidad de este juego no es que ustedes comprendan el valor de las monedas y billetes. El principal objetivo es que ustedes puedan realizar su lista de compras, al menos con ocho productos.

Maestra en formación: Así que tienen 10 minutos para comenzar esta actividad, comiencen recortando sus billetes y posteriormente los colorean.

Maestra en formación: Los chicos que vayan terminando se les irá entregando una ficha de trabajo en la que dentro de esta podrán realizar su lista del mandado. Chicos para realizar su lista del mandado tendrán que escribir a manera de oración es decir no quiero que solo me pongan: pan, una pelota, todo el mercado etc. quiero que me escriban yo quiero comprar una pelota 10 pesos y así con las demás.

Alumno 15: Maestra, pero por qué tan larga, mejor más corta.

Alumno 16: ¿Maestra así?

Maestra en formación: Completa las oraciones

Maestra en formación: Muy bien, habrá 4 vendedores por fila, los chicos que no sean vendedores serán compradores. Cada alumno pasará con el comprador que gusten y entregarán su lista, los vendedores las leerán y palomearán todo lo que se encuentre disponible, si hay alguien que colocó algún objeto que no esté dentro lo tacharán.

Maestra en formación: Tienen 10 minutos para entrar en el juego.

Alumno 17: Maestra ya compré muchas cosas de la tiendita

Maestra en formación: Muy bien chicos, esta actividad nos ayudó a crear diferentes conocimientos, pero sobre todo a aprender a realizar nuestra propia lista del mandado y así poder ayudarle a mamá o a papá.

Explicación

El objetivo principal de esta intervención no estuvo enfocado en que los alumnos adquirieran concepciones matemáticas de manera profunda. Si bien el contexto del "mercadito" suele asociarse con el aprendizaje de la compra y venta, el uso de billetes y monedas, en este caso la actividad fue diseñada con una intención diferente: que los alumnos pudieran organizar sus ideas, construir oraciones con sus propias palabras y vincularlas a una situación real y significativa para ellos. El mercadito fue, entonces, un pretexto didáctico para favorecer el proceso de alfabetización, tanto en la escritura como en la lectura.

En un principio, la actividad estaba planeada para 50 minutos; sin embargo, el desarrollo real superó ese tiempo considerablemente, extendiéndose desde las 8:30 hasta las 11:20 de la mañana. Uno de los factores que más tiempo consumió fue el proceso de colorear y recortar los billetes, una actividad que, aunque hizo la sesión más dinámica, no era central en el propósito de la intervención. En retrospectiva, entregar los billetes ya elaborados habría agilizado significativamente el proceso.

Al momento de explicar la actividad, se observó que los alumnos mostraban gran interés; no obstante, las instrucciones generaban cierta confusión, por lo que se optó por organizarla por etapas. Una vez concluida la parte de los billetes, se entregaron listas en blanco para que cada alumno elaborará su lista de compras. Como docente, se solicitó que incluyeran al menos ocho productos, con la finalidad de que escribieran una cantidad significativa de palabras. Además, se hizo énfasis en que no se trataba de escribir palabras aisladas, sino de redactar oraciones completas que combinan el nombre del producto y su precio, con el propósito de enriquecer el proceso de escritura e incluso practicar la escritura de números con letra.

Durante la actividad se presentaron situaciones como la de algunos alumnos que escribieron frases muy generales para evitar el proceso de escritura. En estos casos, se optó por devolver el trabajo y orientar individualmente al alumno, explicándole cómo redactar sus oraciones de manera que los "vendedores" pudieran comprender lo que estaba pidiendo.

Esta actividad resultó sumamente enriquecedora para los alumnos, ya que les permitió practicar tanto la escritura como la lectura en un contexto real y motivador. Sin embargo,

para futuras intervenciones es necesario considerar con mayor precisión los tiempos, el manejo del grupo, los recursos y la secuencia de actividades, con el fin de que la parte central, que es la elaboración de la lista, cuente con el tiempo y la atención que merece.

Confrontación

En primer lugar, la decisión de utilizar el juego simbólico como contexto de aprendizaje responde a los planteamientos de Vygotsky, quien señala que el juego simbólico que incorpora material de lectura y escritura ofrece oportunidades efectivas para aprender, entrenar y enseñar las habilidades de alfabetización inicial, contribuyendo a la idea de que la lengua escrita da respuesta a múltiples funciones (Vygotsky, 1978); de ahí que convertir el aula en un mercadito no fuera un recurso decorativo, sino una estrategia intencionada para que los alumnos usaran la lectura y la escritura con un propósito real.

En esa misma línea, Lerner (2001) plantea que lo necesario es hacer de la escuela una comunidad de escritores que producen sus propios textos para dar a conocer sus ideas y para informar sobre hechos que los destinatarios necesitan o deben conocer, lo cual se concretó en esta actividad al exigir a los alumnos redactar oraciones completas que serían leídas por los vendedores, dotando así a la escritura de un destinatario real.

Por su parte, Ferreiro y Teberosky (1979) aportan que es necesario plantear situaciones de escritura significativas, donde los niños tengan la oportunidad de explorar, experimentar y descubrir por sí mismos las regularidades del sistema de escritura, lo que explica la decisión de orientar individualmente a los alumnos que intentaron evadir el proceso, en lugar de simplemente aceptar producciones incompletas. Asimismo, la dinámica de roles entre compradores y vendedores activó lo que Vygotsky (1978) denomina zona de desarrollo próximo, entendida como la distancia entre el nivel real de desarrollo del niño expresado de modo espontáneo y autónomo, y el nivel de desarrollo potencial manifestado gracias al apoyo de otra persona, ya que al interactuar entre pares los alumnos se apoyaron mutuamente en los procesos de lectura y escritura.

Finalmente, la elección de la lista del mandado como tipo textual tiene respaldo en Kaufman y Lerner (2015), quienes afirman que las propuestas didácticas dan prioridad a la

producción de textos cuyas características hacen posible poner en primer plano la exploración de rasgos del sistema, siendo la lista uno de los géneros más adecuados para trabajar la alfabetización inicial precisamente por su estructura clara, su función social reconocible y su cercanía con la vida cotidiana de los niños.

Reconstrucción

Entre ellos destaca que no se trabaja únicamente de manera tradicional en el área de la lectoescritura, sino que se integran diferentes conocimientos que captan la atención de los niños, como el juego, vinculándolo al mismo tiempo con el desarrollo académico. En este sentido, puede afirmarse que el juego simbólico constituye una estrategia didáctica que permite al alumno desarrollar diversas habilidades y potenciarlas al máximo.

Así, la intervención del mercadito de palabras, articulada con la dinámica de la lista del mandado, se plantea como una estrategia altamente beneficiosa, ya que no solo despierta las primeras nociones matemáticas en los estudiantes, sino que también refuerza lo fundamental: la lectura y la escritura.

No obstante, se reconoce la necesidad de mejorar diversos aspectos para enriquecer aún más esta planeación, tales como la gestión del tiempo, la organización de los espacios, la selección de recursos y la incorporación de estrategias adicionales que hagan la actividad más atractiva y significativa para los alumnos.

Evaluación

La actividad fue aplicada un total de 23 alumnos del grupo de primer año de los cuales dos no se presentaron a clases, por lo que la evaluación se realizó con 21 estudiantes presentes. Los criterios evaluados fueron cuatro escritura de lista del mandado en oraciones. Lectura en voz alta de su lista. Trabajo en equipo, respeto de roles y participación activa, empleando la escala de excelente bueno regular y deficiente.

En el criterio escritura de lista del mandado en oración en los resultados mostraron que 12 alumnos alcanzaron el nivel de excelente dos, de bueno cinco de regular y dos de deficiente. Si bien la mayoría del grupo logró redactar sus listas en forma de oración

completa, se identifica que un grupo de alumnos que presenta dificultades para estructura el lenguaje escrito de manera formal, lo que indica que la producción escrita con sentido sigue siendo un área de oportunidad.

En trabajo en equipos y respeta de roles 13 alumnos lograron el nivel de excelente cuatro bueno tres regular y un deficiente. Ese criterio refleja que la dinámica de juegos simbólico favoreció la integración y la Asunción de responsabilidades dentro del grupo, aunque persisten algunos casos en los que la convivencia y el respeto a los roles asignados, requieren mayor seguimiento.

En participación activa, 12 alumnas obtuvieron excelente cuatro bueno cuatro regular y un deficiente. Los datos muestran que la mayoría del grupos se involucró de manera activa la actividad, lo cual se atribuye al carácter lógico y significativo de la dinámica del mercadito que resultó motivadora para el alumnado.

A nivel individual, el alumno 17 presentó a nivel deficiente en los cuatro criterios evaluados, por lo que convierte en un caso prioritario de atención intervención pedagógica. Por su parte, el alumno 6 obtuve deficiente en escritura, lo que contrasta con su desempeño en participación y trabajo en equipo, donde alcancé excelente, sugiriendo que su dificultad se concentra específicamente en la producción escrita. Los alumnos 15, 18 y 19 presentan un desempeño regular de manera consistente en varios criterios, por lo que se recomienda brindar las estrategias de refuerzo en lectura y escritura.

Sexta intervención: Jugamos a ser chef

Descripción

Esta intervención se llevó a cabo el viernes 20 de marzo del 2026 alrededor de las 9:30 am (nueve y media de la mañana) realizándose en primera instancia en el aula de clases y posteriormente en el patio de la escuela, con el propósito de favorecer que las niñas y los niños identifiquen y practiquen hábitos de alimentación saludable, consumo de agua y actividad física para cuidar su cuerpo y crecer sanos.

Para esta actividad fue necesario requerir algunos padres de familia que apoyaran a realizar esta actividad.

Docente en formación: Chicos se suspenderá la actividad que estamos realizando para comenzar nuestro proyecto. El día de hoy algunos padres de familia nos hicieron el favor de apoyar a realizar nuestros vasitos de fruta.

Para esto necesito que todos ustedes presten atención para ir realizando todos juntos una receta de cocina. Adelante papás comienzan a preparar los alimentos

Padres de familia: Muy bien niños, entonces en primera instancia tenemos las frutas que vamos a lavar, entonces lo primero que se tiene que realizar es lavar cada una de las frutas

Docente en formación: muy bien, entonces lo primero que se tiene que realizar y anotar en la libreta es lavar las frutas.

Padres de familia: Después tendremos que secar y posteriormente tendremos que pelar y cortar las frutas correspondientes

Maestra en formación: chicos, ahora sí, tenemos que anotar secar y cortar las frutas que sean necesarias. ¿Después qué más observan en el procedimiento?

Todos: Comienzan a partir en pedacitos la fruta

Maestra en formación: Exactamente y ¿después?

Alumno 4: La preparamos como queramos

Maestra en formación: exactamente y a comerlas, Super deliciosas. Muy bien ahora una vez que ya preparamos cada uno de los vasitos y logramos copiar a manera de borrador los materiales y los pasos que se necesitan para realizar esta receta. Después del recreo, la vamos a reescribir de manera correcta.

(Se abrió un espacio para la kermés saludable)

Maestra en formación: muy bien, ahora sí, que ya pudimos observar lo que había en la kermés y lo que realizaron los papás es momento de pasar en limpio nuestra receta que habíamos realizado, colocando cada uno de los materiales vistos en un principio, y anotando todos los procedimientos que ya habíamos escrito anteriormente, al finalizar, me realizarás un dibujo del puestecito de vasitos de frutas

Explicación

La presente intervención fue diseñada originalmente como un juego simbólico en el que los alumnos simularán ser chefs profesionales. La propuesta consistía en que los educandos se vistieran con atuendo de chef, utilizaran muñecos caracterizados de la misma manera y fingieran preparar una receta en un ambiente lúdico e imaginativo. Este juego simbólico se articulaba con el objetivo principal de la maestra practicante: el desarrollo de la lectoescritura, ya que los alumnos elaborarán su propia receta como producto final, en este caso vasitos de fruta, integrando así tres elementos de manera simultánea: el juego, la escritura con sentido y la producción de un texto funcional.

La propuesta llamó la atención del personal directivo y docente de la escuela, quienes decidieron escalarla a nivel institucional. A partir de esa decisión, cada grupo elaborará un alimento saludable de su elección: frutas, molletes, tostadas, entre otros. En un principio la idea principal era que los alumnos de primer año irían a presentar la importancia de la alimentación saludable y exponer la receta elaborada por ellos mismos, sin embargo esto representó una pérdida importante dentro del propósito pedagógico que se había planteado.

Esta ampliación, aunque reconoció el valor de la propuesta original, representó un desafío significativo para la maestra practicante, ya que el proyecto comenzó a alejarse de su diseño inicial.

El principal elemento que se perdió en esta adaptación fue el juego simbólico, que articulaba la intervención. Al trasladarse a un formato institucional, la actividad se centró casi exclusivamente en la elaboración de la receta escrita, dejando de lado el componente lúdico que le otorgaba sentido pedagógico completo. A esto se sumó que el maestro titular tomó la decisión de convocar a padres de familia para que fueran ellos quienes elaboraran el

producto alimenticio, reduciendo la participación activa de los alumnos únicamente a la redacción de la receta. Con ello, el objetivo original que los educandos vivieran de manera integral el proceso de escribir, preparar y presentar su producto quedó fragmentado.

La maestra practicante realizó esfuerzos por recuperar el mayor porcentaje posible de su propuesta inicial y adaptar el proyecto sin perder de vista el objetivo de la lectoescritura, logrando que al menos ese componente se mantuviera presente. No obstante, la falta de comunicación oportuna entre el maestro titular y la maestra practicante, así como la ausencia de una planeación conjunta y organizada, dificultaron que la intervención alcanzará su potencial completo.

Por lo anterior, puede concluirse que la actividad no resultó exitosa al cien por ciento, no por una falta de claridad en los objetivos que estuvieron bien definidos desde el inicio sino por factores externos al diseño de la maestra practicante. De haberse respetado y adaptado la propuesta original, la intervención habría integrado de manera equilibrada la lectoescritura, el juego simbólico y la elaboración del producto, resultando en una experiencia de aprendizaje más significativa, completa y coherente para los alumnos.

Confrontación

La presente intervención fue diseñada originalmente como un juego simbólico en el que los alumnos simularán ser chefs profesionales, vistiéndose con atuendo de chef, utilizando muñecos caracterizados de la misma manera y fingiendo preparar una receta en un ambiente lúdico e imaginativo. Este enfoque se sustenta en Piaget (1973), quien afirma que *"el juego simbólico es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"* (p. 222), reconociendo en él la forma más avanzada de pensamiento infantil, a través de la cual el niño no solo imita la realidad sino que la transforma y le otorga nuevos significados. En la misma línea, Vygotsky (1978) señala que el juego imaginativo es *"un factor esencial en el desarrollo, una zona de amplia influencia proximal en la que los niños experimentan con una amplia gama de habilidades difíciles y adquieren competencias de valor cultural"*, lo que reafirma que al asumir el rol de chef, los

alumnos no simplemente jugaban, sino que desarrollaban capacidades simbólicas, lingüísticas y cognitivas de manera integrada.

Este juego simbólico se articulaba con el objetivo principal de la maestra practicante: el desarrollo de la lectoescritura, ya que los alumnos elaborarán su propia receta como producto final. Esta decisión responde directamente a los planteamientos de Ferreiro y Teberosky (1979), quienes sostienen que *"el aprendizaje de la lectura, entendido como el cuestionamiento acerca de la naturaleza, función y valor de este objeto cultural que es la escritura, comienza mucho antes de lo que la escuela imagina, y procede por vías insospechadas. Existe un sujeto que trata de adquirir conocimiento, que se plantea problemas y trata de resolverlos siguiendo su propia metodología"* (p. 9). Esto implica que el alumno debe ser protagonista activo de su propio proceso de aprendizaje, construyendo conocimiento desde su propia experiencia y no como receptor pasivo de tareas ejecutadas por otros.

La propuesta fue escalada a nivel institucional por decisión del personal directivo, modificando significativamente su diseño original. El principal elemento que se perdió fue el juego simbólico, a esto se sumó que el maestro titular convocó a padres de familia para elaborar el producto alimenticio, reduciendo la participación de los alumnos únicamente a la redacción de la receta. Al respecto, Machen, Wilson y Notar (2005) señalan que si bien la participación de los padres puede mejorar la calidad del proceso educativo, su rol es el de acompañar y apoyar los aprendizajes de sus hijos, no el de reemplazar su experiencia directa, pues cuando los padres asumen tareas que corresponden al alumno, se reduce el impacto pedagógico de la actividad.

Reconstrucción

La maestra practicante realizó esfuerzos por recuperar su propuesta inicial, logrando que al menos el componente de lectoescritura se mantuviera presente. No obstante, la falta de comunicación oportuna entre el maestro titular y la maestra practicante, así como la ausencia de una planeación conjunta, dificultaron que la intervención alcanzará su potencial completo. Por lo anterior, puede concluirse que la actividad no resultó exitosa al cien por

ciento, no por falta de claridad en los objetivos, sino por factores externos al diseño de la maestra practicante. De haberse respetado la propuesta original, la intervención habría integrado de manera equilibrada la lectoescritura, el juego simbólico y la elaboración activa del producto por parte de los propios alumnos, resultando en una experiencia de aprendizaje más significativa, completa y coherente.

Evaluación

La actividad fue aplicada a 17 alumnos del grupo de primer año, quienes representan los estudiantes presentes en la sesión del día 20 de marzo de 2026. Los criterios evaluados fueron cuatro escritura de la receta en orden, considerando materiales y pasos, pase en limpio con ortografía y orden, p-a, en actividad en la actividad y realización del dibujo, empleando la escala de excelente bueno, regular y deficiente.

En el criterio de escritura de la receta, en orden nueve alumnos obtuvieron excelentes cinco bueno uno regular y uno deficiente. Los resultados indican que la mayoría del grupo logró identificar y plasmar de forma organizada los elementos de la receta, lo que refleja una comprensión adecuada de la estructura textual trabajada durante la actividad. Sin embargo, se identifican casos puntuales que requieren mayor acompañamiento en la organización del lenguaje escrito.

en base en limpio con ortografía y orden 11 alumnos alcanzaron el nivel de excelente tres bueno dos regular y uno deficiente. ese criterio presentó el desempeño más alto en cuanto a la producción escrita formal, lo que sugiere que el proceso de reescribir el borrador de manera ordenada, resultó significativo y accesible para la mayor parte del grupo. los casos con nivel regular y deficiente, señalan la necesidad de fortalecer la conciencia ortográfica y la presentación escrita en algunos estudiantes.

En la realización del dibujo 16 alumnos lograron el nivel de excelente y uno del bueno lo que indica que la totalidad del grupo completo satisfactoriamente esta parte de la actividad. El dibujo como recurso expresivo, resulta ser una tarea motivadora y al alcance de todos los alumnos presentes.

A nivel individual, el alumno se presentó deficiente en la escritura de la receta irregular en el pase limpio, contraste con su desempeño, excelente en participación y dibujo patrón consistente con intervenciones anteriores que sugiere que sus dificultades se concentran en la producción escrita, estructurada. Lo que indica que si bien participa de forma activa a aún requiero apoyo para organizar y trasladar sociedades a lenguaje escrito con mayor precisión.

V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

A lo largo del presente trabajo en la aplicación sistemática de cada una de las actividades diseñadas, así como el análisis de diversas investigaciones que sirvieron como sustento teórico, permitieron obtener conclusiones relevantes, nuevas perspectivas de análisis y conocimientos significativos en torno al papel del juego, como una estrategia didáctica en el proceso de alfabetización inicial. Esta experiencia representó no sólo un ejercicio de intervención pedagógica, sino también un proceso profundo de reflexión sobre la práctica docente, sus alcances y sus limitaciones en el contexto real del aula.

A partir de las intervenciones planteadas se aplicaron, se logró cumplir la finalidad de los objetivos del presente documento “el juego como estrategia didáctica para favorecer el proceso de alfabetización en un grupo de primer año de primaria”. Los resultados obtenidos tuvieron un impacto positivo, tanto en la formación de la docente practicante como en el aprendizaje de los alumnos, quienes mostraron avances observables en sus habilidades de lectura y escritura a lo largo del periodo de intervención.

Si bien, algunos objetivos, no se alcanzaron exactamente de la manera esperada, esta no representa un fracaso, sino una oportunidad de aprendizaje profesional. Las áreas de oportunidad identificadas durante el proceso constituyen una base sólida para que, en intervenciones futuras, estas actividades puedan diseñarse con mayor precisión y explotarse a su máximo potencial, logrando resultados aún más significativos.

Este tema reviste especial importancia en el contexto educativo actual, pues es el juego como un recurso pedagógico para estar siendo progresivamente desplazado por prácticas más tradicionales y rutinarias. En muchos contextos escolares, la presión curricular y la falta de formación específica llevan a los docentes a optar por metodologías más convencionales, dejando de lado las estrategias lúdicas que podrían enriquecer considerablemente el proceso de enseñanza aprendizaje.

Muchos maestros enfrentan dificultades reales para encontrar actividades que sean significativas y activas para los niños, que al mismo tiempo, favorezcan el desarrollo cognitivo necesario para la adquisición de la lengua escrita. Es precisamente ante esta problemática que el presente trabajo cobra sentido: se buscó, diseñar e implementar actividades lúdicas, que favorecieran el proceso de alfabetización, de manera más dinámica, motivadora e inclusiva, demostrando que es posible enseñar con rigor sin renunciar al juego.

Ahora bien, una pregunta central guía, la reflexión de este apartado conclusivo y representa quizás el cuestionamiento más honesto que puede hacerse al final de una intervención de esta manera: ¿cómo se puede saber si el juego verdaderamente favoreció el proceso de alfabetización, o si los avances observados simplemente respondieron al curso natural del aprendizaje y la maduración de los alumnos?

Esta pregunta no tiene una respuesta sencilla y reconocerlo es, en sí mismo, un ejercicio de rigor académico y honestidad docente. Para aproximarse a una respuesta, es necesario considerar diversos elementos. En primer lugar, el juego fue planteado desde un inicio, no como el motor principal del proceso de alfabetización, sino como una estrategia de refuerzo y consolidación de aprendizajes que ya estaban siendo construidos previamente por el docente titular a lo largo del ciclo escolar. Esta distinción es fundamental: el juego no llegó a una ola vacía de conocimiento, sino a un espacio donde los alumnos ya contaban con bases conceptuales sobre el lenguaje oral y escrito, sobre la lectura de diversas palabras y oraciones y sobre las convenciones básicas de la escritura.

El juego funcionó durante las intervenciones como un andamiaje pedagógico: Una estructura de apoyo que sostuvo, potenció y dio sentido aprendizajes que ya estaban en proceso de construcción. No los generó desde cero, pero sí se otorgó un contexto de aplicación significativo, un ambiente de práctica motivador y una dimensión social que difícilmente habrían encontrado en actividades más convencionales.

Puede afirmarse que el juego favorece el proceso de alfabetización al acelerar la consolidación de diversos aprendizajes, al aumentar la motivación y el involucramiento de

los alumnos, y al crear espacios, donde la lectura y la escritura dejaron de percibirse como tareas obligatorias para convertirse en herramientas funcionales, dentro de una actividad que los niños disfrutaban. Esta transformación en la disposición del alumno y el aprendizaje es un logro menor. La motivación intrínseca es uno de los factores más determinantes en el proceso de alfabetización y el juego demostró ser un vehículo eficaz para poder cultivarla.

Durante las intervenciones realizadas, actividades como armamos la oración o serpientes y escaleras, evidenciaron con claridad que los estudiantes no únicamente jugaban, sino que simultáneamente, ponían en práctica los conocimientos previos adquiridos durante el ciclo escolar. En el desarrollo de estas actividades, los alumnos reforzaron el reconocimiento de palabras, la construcción de oraciones con sentido y la comprensión de estructuras lingüísticas básicas, todo ello, en un ambiente lúdico que redujo la ansiedad, asociada al error y favoreció a la participación activa de todos los integrantes del grupo, incluidos aquellos que en contextos más formales tendían a inhibirse.

Es importante señalar que estos juegos no se realizan en plan de manera continua, indiscriminada a lo largo de las intervenciones. Por el contrario, fueron integrados de forma puntuales estratégicas en momentos clave del proceso de enseñanza, cuando los alumnos ya contaban con suficientes herramientas conceptuales para que el juego resultase significativo y no se convirtiera en una actividad vacía de contenido. Esta decisión pedagógica responde a una comprensión profunda del rol del juego en el aprendizaje: su efectividad, no radica en su frecuencia, sino en la pertinencia con que se incorpora al proceso didáctico.

Durante las intervenciones realizadas, los alumnos mostraron mayor disposición, mayor concentración y mayor capacidad de autorregulación que en las actividades de corte más tradicional. El juego no sólo activó el conocimiento previo, sino que también generó nuevas conexiones entre conceptos, favoreciendo el pensamiento reflexivo y estimulando la comunicación entre pares, aspectos todos ellos esenciales para el desarrollo de la competencia lectora y escritora.

Al inscribir la lectura y la escritura dentro del marco de un juego con reglas, propósitos y participantes reales, se dotó al acto de leer y escribir de una dimensión funcional y comunicativa que trascendió el ejercicio escolar convencional. Los alumnos escribían para jugar, leían para participar en ese proceso y desarrollaban habilidades lingüísticas de manera natural y contextualizada.

El juego fue el contexto que otorgó significado a los contenidos trabajados; sin embargo, para que este contexto fuera productivo, fue indispensable que los alumnos ya contaran con las bases conceptuales y prácticas necesarias. El juego no construyó el edificio del conocimiento, pero sí contribuyó de manera decisiva a levantar varios de sus pisos superiores.

Esto lleva a una conclusión de gran relevancia pedagógica: el juego favoreció la empresa alfabetización, pero no fue el factor determinante ni insuficiente, que por sí sólo puede explicarnos antes o lo observado en los alumnos. El verdadero motor de aprendizaje fue un proceso gradual, sostenido y multidimensional, que combinó diversas estrategias de enseñanza, una exposición continua y variada a situaciones de lectura y escritorio, la intervención constante del docente titular, y las actividades complementarias que adoptaron al juego de sentido y contexto. Sin esa base previa, sin ese andamiaje construido a lo largo del ciclo escolar, el juego difícilmente habría tenido el mismo impacto, ni habría generado los mismos resultados.

Se observó, no obstante, un avance notable en la capacidad de los alumnos para comprender instrucciones orales y escritas, construir oraciones, con coherencia y sentido, producir textos breves con intención comunicativa y reflexionar sobre el lenguaje escrito como sistema de representación. Estos logros, sin embargo, respondieron a la suma articulada de múltiples experiencias de aprendizaje y no pueden atribuirse de manera exclusiva ni directa la presencia del juego en las intervenciones. Lo que sí puede afirmarse con certeza es que el juego contribuyó a que esos aprendizajes se consolidaran con mayor solidez. Se transfiere a los nuevos contextos con mayor facilidad y vivenciales con mayor satisfacción por parte de los propios alumnos.

Por todo lo anterior, se concluye que el juego, entendido como recurso pedagógico intencionalmente diseñado e integrado al proceso de enseñanza, debe utilizarse de manera inteligente, reflexiva y estratégica. No como un fin en sí mismo, no como el único medio para alfabetizar y tampoco como una actividad de relleno o descanso entre contenidos formales, sino como una herramienta que complementa, refuerza y enriquece aquello que ya está siendo aprendido, que da sentido y funcionalidad a los conocimientos en construcción y que transforma la relación del alumno con el saber.

Esta experiencia deja, finalmente, una convicción profunda de que enseñar a leer y a escribir es uno de los actos más trascendentes que un docente puede realizar en la vida de un niño. Hacerlo a través del juego, cuando se hace bien, no lo hace más serio ni menos riguroso. Lo hace más humano, más significativo y, sobre todo, más memorable para quienes están aprendiendo a descubrir el poder de las palabras.

IV.- REFERENCIAS

Cassany, D. (2006). *Enseñar lengua y literatura*. Graó.

Comenio, J.A., Didáctica Magna, 8a Edición, Porrúa, 1-133, Ciudad México, México (1998)

Cordero Badilla, A., & Sáenz, F. (2019). Concepciones sobre alfabetización en estudiantes universitarios. *Actualidades Investigativas en Educación*, 19(1), 786–810. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v19n1/1409-4703-aie-19-01-786.pdf>

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan. Recuperado de <https://www.schoolofeducators.com/wp-content/uploads/2011/12/EXPERIENCE-EDUCATION-JOHN-DEWEY.pdf>

Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI.

Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI.

García Cruz, A., & Pinto Archundia, R. (2016). *La educación en valores desde la familia en el contexto actual*. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 8(1), 45–60. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/3684/368468848015/html/https://educacion.basica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/05/La-NEM-y-su-impacto-en-la-sociedad.pdf>

La práctica docente y sus dimensiones. (n.d.). https://iescapayanch.cat.infd.edu.ar/sitio/wpcontent/uploads/2020/03/La_practica_docente_y_sus_dimensiones.pdf

- Peñaloza Fuentes, S. M.** (2024). La teoría estructuralista del juego de Piaget aplicada como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primero en la I.E. El Gool, La Guajira. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 1324-1332. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14901
- Piaget, J., & Arbor, A.** (2015). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Schunk, D.** (2012). SEXTA EDICIÓN TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Una perspectiva educativa. <https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>
- Secretaría de Educación Pública** (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. México: SEP. p. 6-7. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13516/1/images/NEMprincipiosyorientacionpedagogica.pdf>
- SEP** (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*, p. 10-11.
- SEP** (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. [https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/sites/subeducacionbasica.edomex.gob.mx/files/files/Aprendizajes%20clave\(1\).pdf](https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/sites/subeducacionbasica.edomex.gob.mx/files/files/Aprendizajes%20clave(1).pdf)
- SEP** (2022). *Plan de estudios 2022 para la formación de maestros y maestras de educación básica: Licenciatura en Educación Primaria (Anexo 5 del Acuerdo 16/08/22)*. Dirección General de Educación Superior para el Magisterio. Disponible en https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/08/3EmyP2Zz8h-ANEXO_5_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf
- Secretaría de Educación Pública.** (s.f.). Recurso 24377: Material educativo de la Nueva Escuela Mexicana. <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/contenido/recurso/24377/>

Secretaría de Gobernación. (2020). Día Internacional de la Alfabetización.
<https://www.gob.mx/inafed/articulos/dia-internacional-de-la-alfabetizacion-173912>

SEP (2019), *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*, p. 9.

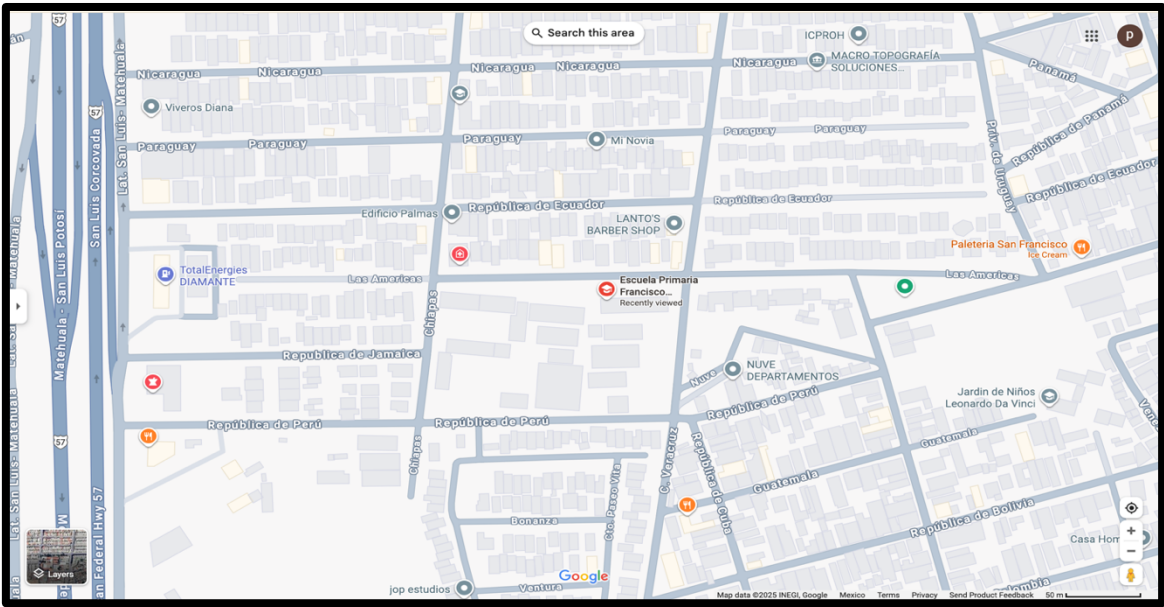
UNESCO. (s.f.). Literacy: What you need to know.
<https://www.unesco.org/es/literacy/need-know>

UNIR México (2023). *La Nueva Escuela Mexicana: qué es y cuáles son sus características más importantes*.
<https://mexico.unir.net/noticias/educacion/nueva-escuela-mexicana-que-es-caracteristicas-importantes/>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

VI. ANEXOS

ANEXO A



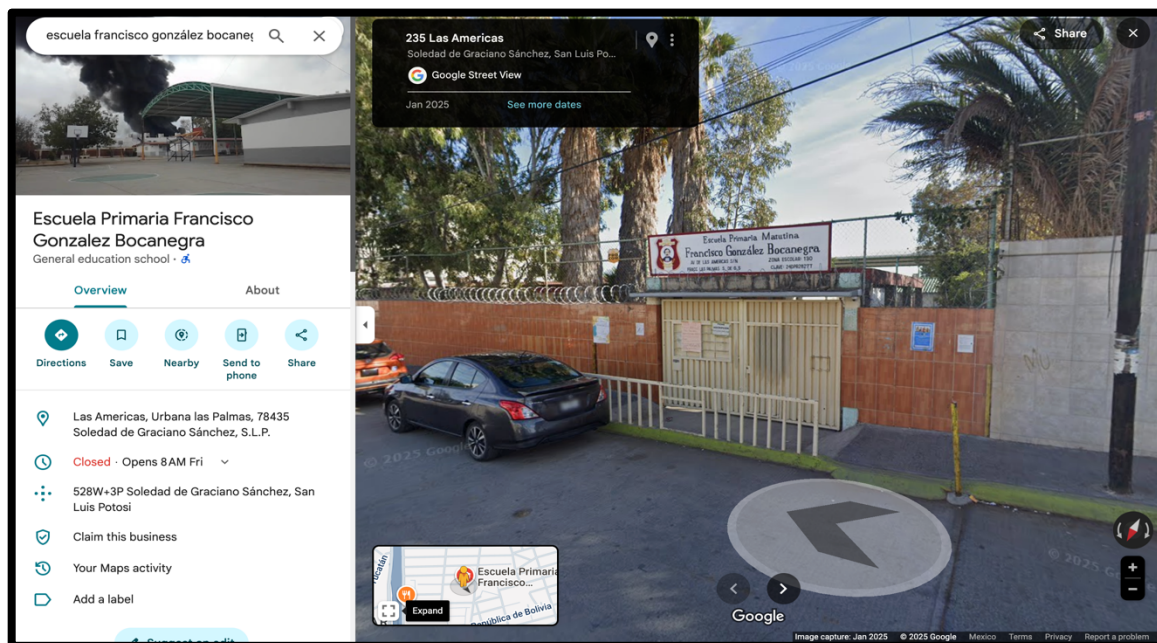
Vista satelital cercana de la ubicación de la escuela Primaria Francisco Gonzáles Bocanegra. Recuperado de Google Maps.

ANEXO B



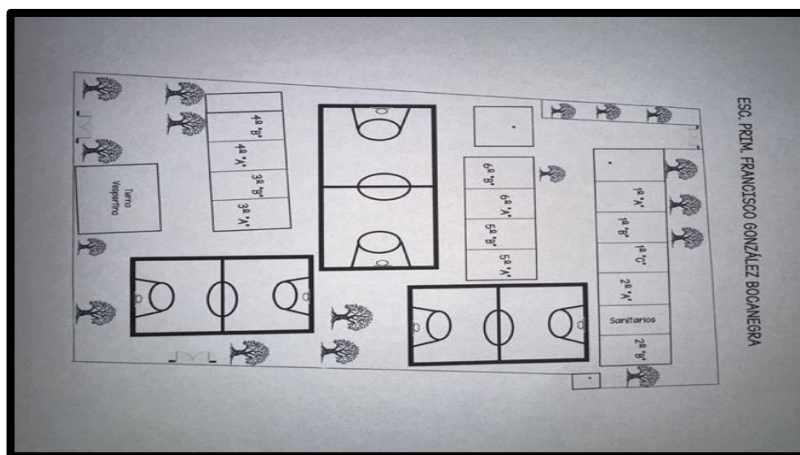
Fuente: Vista regional de la ubicación de la escuela primaria Francisco GonzálesBocanegra. Recuperado de Google Maps

ANEXO C



Fuente: Vista de calle (street View) de la fachada de la escuela Primaria Francisco Gonzáles Bocanegra. Recuperado de Google Maps.

ANEXO D



Croquis interno de la escuela primaria Francisco Gonzales Bocanegra. Elaborado por el Director de la presente escuela.

ANEXO E



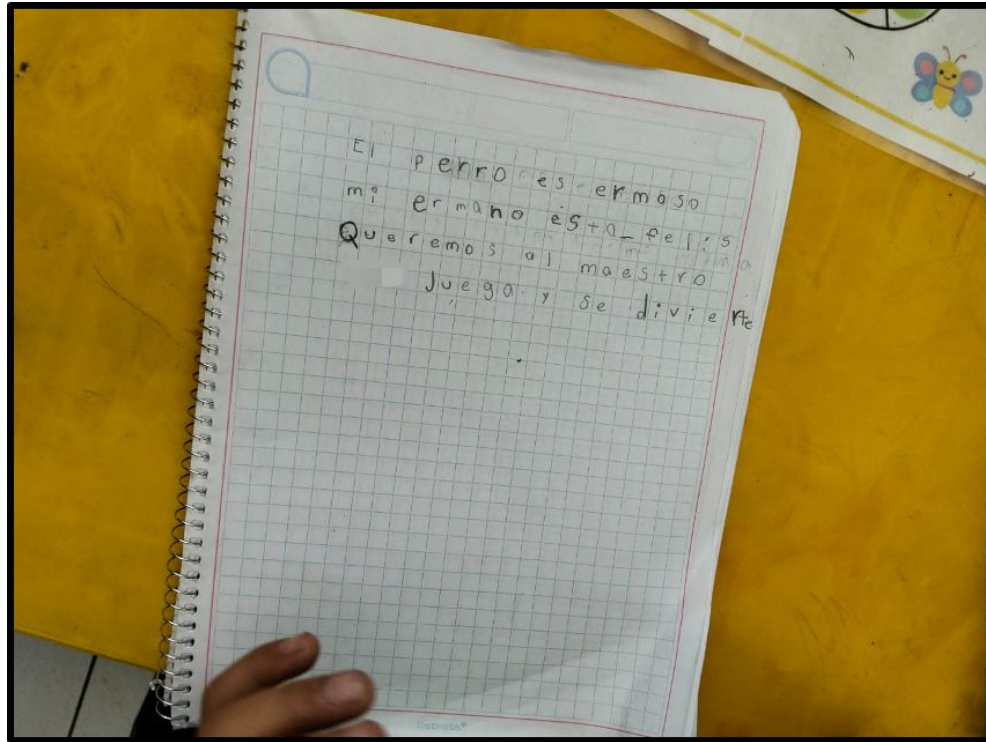
Primera intervención, tablero “Armamos la oración”

ANEXO F



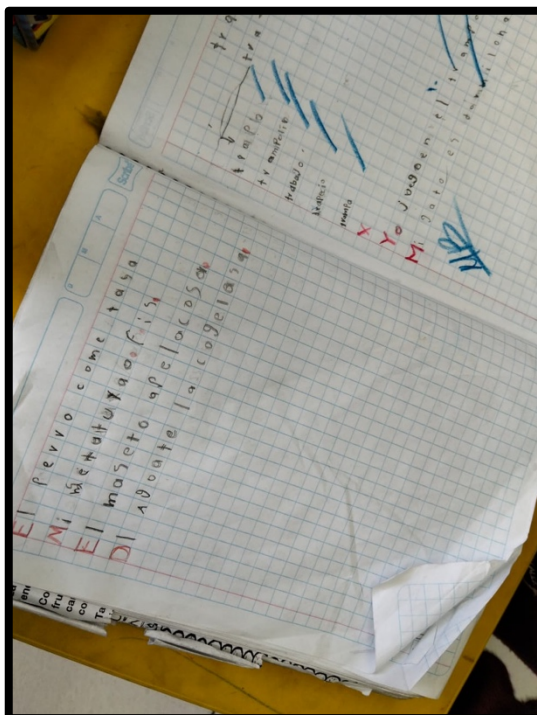
Equipos jugando “Armando la oración”

ANEXO G



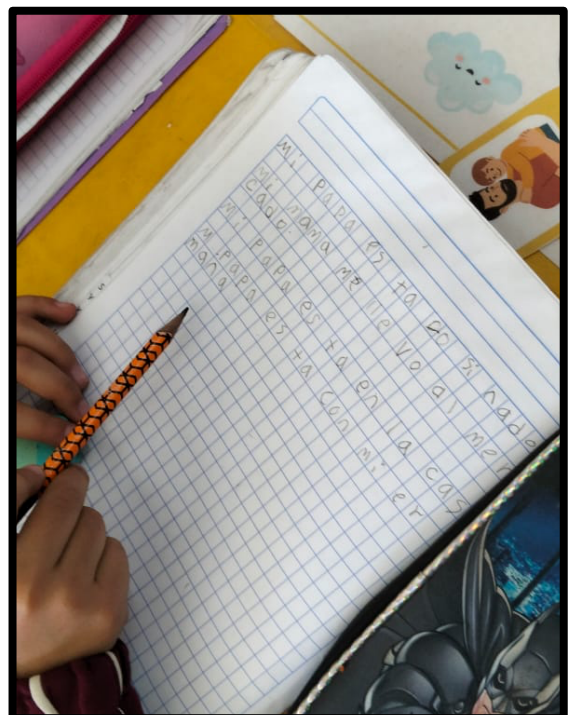
Productos de alumno en la primera intervención "Armando la oración"

ANEXO H



Productos de alumno en la primera intervención "Armando la oración"

ANEXO I



Productos de alumno en la primera intervención "Armando la oración"

ANEXO J



Lona para segunda intervención “Serpientes y escaleras”

ANEXO K



Tarjetas convencionales para la segunda intervención “Serpiente y escaleras”

ANEXO L

Escribe una oración que incluya las palabras cuento y magia	Escribe una oración que incluya la palabra superhéroe	Coloca la palabra pelota en una oración	El equipo permanecerá en un pie 10 segundos
El niño deberá leer en voz alta un párrafo de un cuento correctamente.	El niño deberá bailar con todo su equipo la pelusa	El niño debe resolver una adivinanza o acertijo	El equipo hará 10 sentadillas

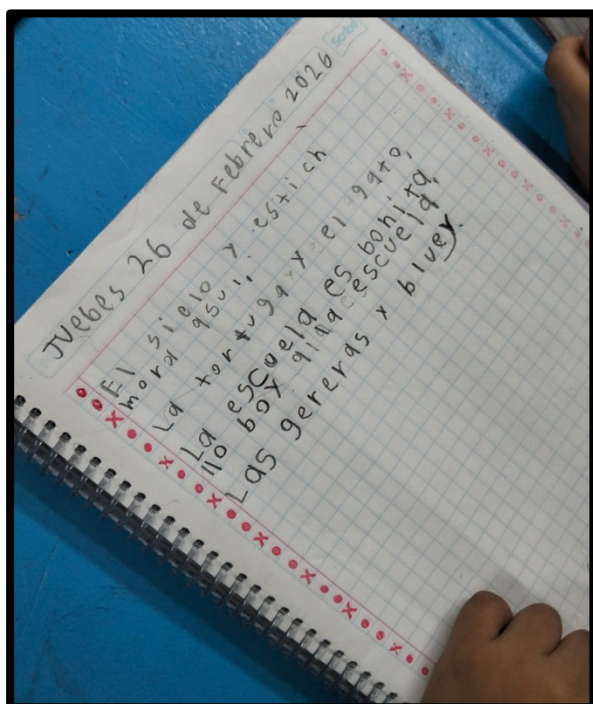
Tarjetas de retos para la segunda intervención “Serpientes y escaleras”

ANEXO M

En cuántos pedacitos podemos separar la palabra mariposa	En cuántos pedacitos podemos separar la palabra Elefante	Dime tres palabras que inicien con la letra R	Dime tres palabras que contengan la letra O
Dime una oración con dos verbos jugar y bailar	En cuántos pedacitos podemos separar la palabra universidad	Menciona cinco palabras con que inicien con br	Menciona cinco palabras con que inicien con ra

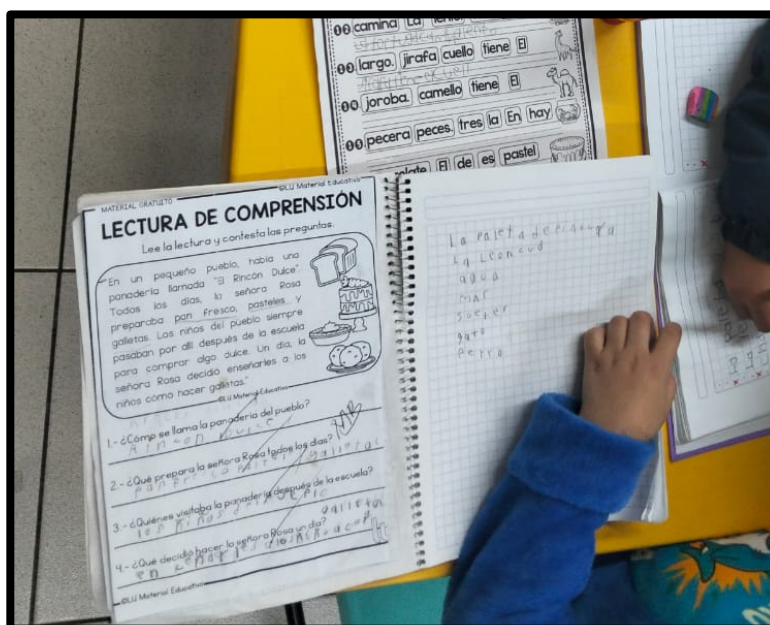
Tarjetas de desafíos para la segunda intervención “Serpientes y escaleras”

ANEXO N



Producción de trabajos de la segunda intervención “Serpientes y escaleras”

ANEXO Ñ



Producción de trabajos de la segunda intervención “Serpientes y escaleras”

ANEXO O



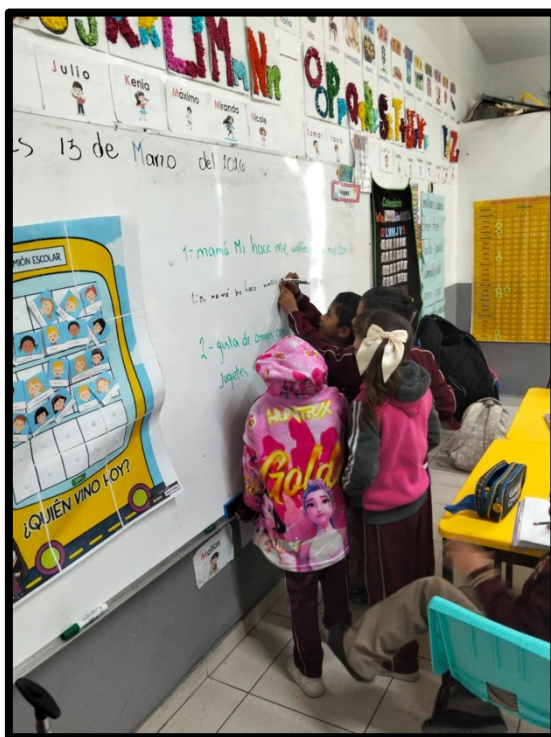
Tercera intervención “Carrera de palabras
“circuito.”

ANEXO P



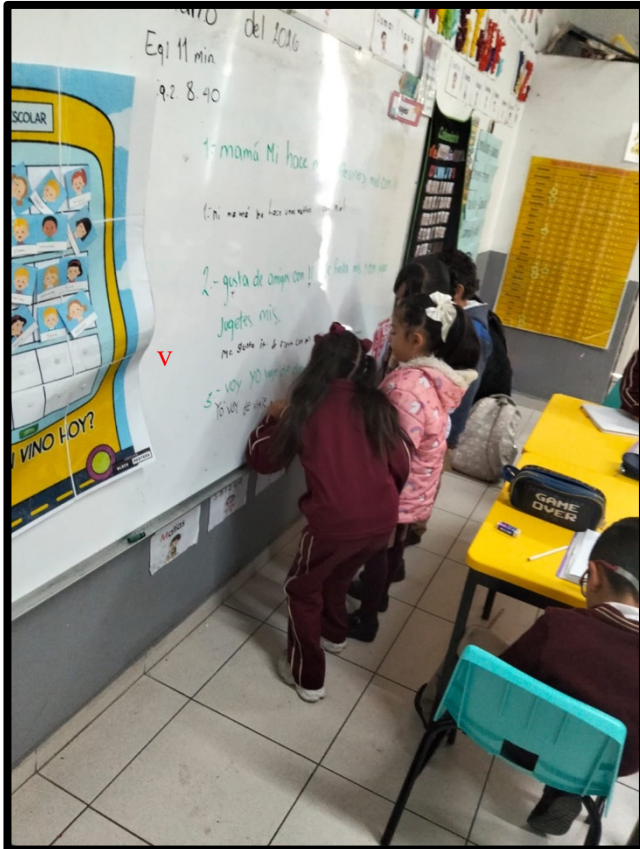
Tercera intervención: Alumnos encontrando
imagen y nombre de la imagen.

ANEXO Q



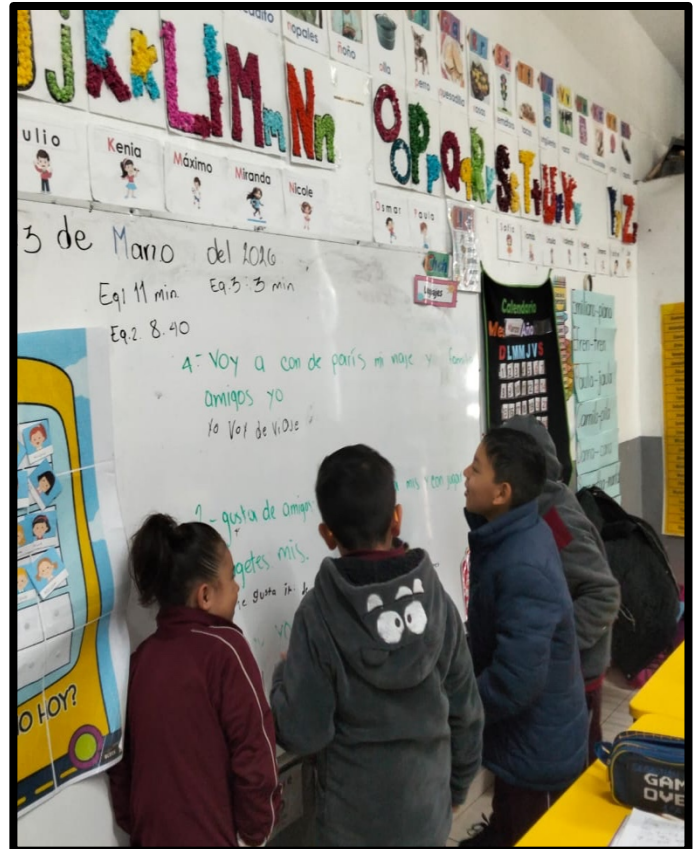
Cuarta intervención “Rally de palabras” Alumnos ordenando oraciones

ANEXO R



Cuarta intervención “Rally de palabras”
Alumnos ordenando oraciones 2do equipo.

ANEXO S



Cuarta intervención “Rally de palabras”
Alumnos ordenando oraciones 3er equipo.

ANEXO T



Cuarta intervención “Rally de palabras”

ANEXO U



Cuarta intervención “Rally de palabras”

ANEXO V



Cuarta intervención “Rally de palabras”

ANEXO W



Cuarta intervención “Rally de palabras”

ANEXO X



Quinta intervención “Mercadito de palabras”
Elaboración de billetes

ANEXO Y



Quinta intervención “Mercadito de palabras”
Elaboración de lista del mercadito

ANEXO Z



Sexta intervención “Juguemos a ser chef”
Presentación de ingredientes para
elaboración de receta

ANEXO A1



Sexta intervención “Juguemos a ser chef”
Elaboración de receta

ANEXO B2



Sexta intervención “Juguemos a ser chef” Elaboración de receta

ANEXO D4

ANEXO C3

COLÓRAMA DE EVALUACIÓN — Armamos la oración						
Intervención: 20 de febrero de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente						
No.	Nombre del alumno	Separa palabras en oraciones	Identifica sujeto y verbo	Participa en el juego	Clasifica verbos -AR / -ER / -IR	Observaciones
1	Alumno 1	E	B	E	B	
2	Alumno 2	B	R	E	R	
3	Alumno 3	E	E	E	E	
4	Alumno 4	B	B	E	B	
5	Alumno 5	E	E	E	E	
6	Alumno 6	E	R	E	R	
7	Alumno 7	E	B	E	B	
8	Alumno 8	E	B	B	E	
9	Alumno 9	E	R	E	B	
10	Alumno 10	E	E	E	E	
11	Alumno 11	E	R	R	R	
12	Alumno 12	E	E	E	E	
13	Alumno 13	B	R	R	R	
14	Alumno 14	E	E	E	E	
15	Alumno 15	B	B	B	B	

Colorama de evaluación: Armamos la oración

Nombre de alumno	Lee consignas	Escribe con sentido	Usa el lenguaje para jugar	Participa y respeta reglas	Observaciones
Danna					
Efren					El alumno lee pausado y muchas de las palabras las escribe como las pronuncia sin embargo después de varios intentos los logra.
Jonathan					
Samantha					
Ethan					
Allison					
Sofia					
Yahel					
Sebastian					El alumno batalla aún en la escritura, sin embargo creo que es más porque el niño no quiere a trabajar a que en realidad no lo domine
Anahí					
Grettel					
Osmar					
Miranda					
Julio					
Nicole					
Máximo					
Matias					
Dylan					
María Paula					
Irina					
Yue					
Ian					
Alexa					

Colorama de evaluación: Serpientes y escaleras

ANEXO E5

COLÓRAMA DE EVALUACIÓN — Carrera de palabras					
Intervención: 6 de marzo de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente					
No.	Nombre del alumno	Identifica sílabas en palabras	Lee palabras en voz alta	Trabaja en equipo	Observaciones
1	Alumno 1	E	E	E	
2	Alumno 2	R	R	B	
3	Alumno 3	E	E	E	El niño es muy serio sin embargo en las clases es muy disperso, casi no realiza los trabajos ya que se distrae muy fácilmente, en la lectura y escritura.
4	Alumno 4	E	E	E	
5	Alumno 5	E	E	E	
6	Alumno 6	D	D	B	Es de las niñas más atrasadas ya que por parte de los padres de familia y ayuda externa se le enseña con el método silábico y dentro de la escuela.
7	Alumno 7	R	B	E	
8	Alumno 8	E	E	R	
9	Alumno 9	B	B	B	
10	Alumno 10	E	E	R	
11	Alumno 11	R	R	B	El nivel de alfabetización es regular sin embargo es normal ya que aún se encuentra en este proceso, sin embargo el trabajo en equipo se tiene que
12	Alumno 12	E	E	E	
13	Alumno 13	B	B	D	
14	Alumno 14	E	E	E	
15	Alumno 15	B	B	B	
16	Alumno 16	B	B	E	
17	Alumno 17	B	B	D	
18	Alumno 18	B	B	D	
19	Alumno 19	NP	NP	NP	No se presentó a clase
20	Alumno 20	NP	NP	NP	No se presentó a clase
21	Alumno 21	NP	NP	NP	No se presentó a clase
22	Alumno 22	E	E	E	
23	Alumno 23	NP	NP	NP	No se presentó a clase

Colorama de evaluación: Carrera de palabras

ANEXO F6

Intervención: 17 de marzo de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente						
No.	Nombre del alumno	Ordena oraciones revueltas	Lee tarjeta en voz alta	Trabaja en equipo	Escribe oración y dibuja	Observaciones
1	Alumno 1	E	B	E	E	
2	Alumno 2	B	B	E	E	
3	Alumno 3	E	E	E	E	
4	Alumno 4	E	E	E	E	
5	Alumno 5	R	R	E	R	
6	Alumno 6	B	B	E	B	
7	Alumno 7	E	B	R	E	
8	Alumno 8	B	B	E	B	
9	Alumno 9	E	E	E	E	
10	Alumno 10	B	B	B	B	
11	Alumno 11	E	E	E	E	
12	Alumno 12	B	B	R	R	
13	Alumno 13	E	E	E	E	
14	Alumno 14	R	R	B	R	
15	Alumno 15	E	E	B	E	
16	Alumno 16	E	E	R	D	En este caso el alumno sabe leer, y escribir de manera fluida sin embargo no le gusta trabajar en equipo y constantemente se
17	Alumno 17	E	E	E	E	

Colorama de evaluación: Rally de palabras

ANEXO G7

COLÓRAMA DE EVALUACIÓN — El mercadito de palabras						
Intervención: 18 de marzo de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente						
No.	Nombre del alumno	Escribe lista del mandado en oraciones	Lee en voz alta su lista	Trabaja en equipo / respeta roles	Participa activamente	Observaciones
1	Alumno 1	E	E	E	E	
2	Alumno 2	E	B	E	E	
3	Alumno 3	E	E	E	E	
4	Alumno 4	E	E	E	E	
5	Alumno 5	E	E	E	E	
6	Alumno 6	D	R	E	E	
7	Alumno 7	E	B	E	E	
8	Alumno 8	E	E	R	R	
9	Alumno 9	B	B	B	B	
10	Alumno 10	E	E	E	E	
11	Alumno 11	R	B	B	B	
12	Alumno 12	E	E	E	E	
13	Alumno 13	B	B	R	R	
14	Alumno 14	E	E	E	E	
15	Alumno 15	R	B	R	R	
16	Alumno 16	E	E	B	B	
17	Alumno 17	D	D	D	D	
18	Alumno 18	R	B	B	B	
19	Alumno 19	R	B	B	B	
20	Alumno 20	NP	NP	NP	NP	
21	Alumno 21	NP	NP	NP	NP	
22	Alumno 22	E	E	E	E	
23	Alumno 23	B	B	E	E	

Colorama de evaluación: Mercadito de palabras

ANEXO H8

2	Intervención: 20 de marzo de 2026 Grupo: Primero Escala: E = Excelente B = Bueno R = Regular D = Deficiente						
3	No.	Nombre del alumno	Escribe la receta en orden (mat. y pasos)	Pasa en limpio con ortografía y orden	Participa activamente en la actividad	Realiza el dibujo	Observaciones
4	1	Alumno 1	E	E	E	E	
5	2	Alumno 2	B	B	E	E	
6	3	Alumno 3	E	E	E	E	
7	4	Alumno 4	B	E	E	E	
8	5	Alumno 5	E	E	E	E	
9	6	Alumno 6	D	R	E	E	
10	7	Alumno 7	E	E	E	E	
11	8	Alumno 8	B	E	B	E	
12	9	Alumno 9	B	B	E	E	
13	10	Alumno 10	E	E	E	E	
14	11	Alumno 11	B	E	E	E	
15	12	Alumno 12	E	E	E	E	
16	13	Alumno 13	R	R	E	E	
17	14	Alumno 14	E	E	E	E	
18	15	Alumno 15	E	E	E	E	
19	16	Alumno 16	B	B	E	E	
20	17	Alumno 17	E	E	E	E	

Colorama de evaluación: Juguemos a ser chef