

**ESCUELA NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**



**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**

**“EL MÉTODO LÚDICO PARA FORTALECER EL PROCESO DE  
LECTOESCRITURA EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA”**

**QUE PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL  
PRESENTA:**

**GABRIELA PADILLA TREJO**

**ASESOR**

**RICARDO GODÍNEZ NAVARRETE**

**SAN FELIPE DEL PROGRESO, MÉXICO, JULIO DE 2020.**

*Agradezco a Dios por protegerme en este camino, darme fuerzas para poder superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.*

*A ti mi hermosa madre, Angélica que como tu nombre lo dice eres y serás mi eterno ángel. ¡Gracias! Por todo tu esfuerzo y dedicación, has sido una madre ejemplar, me has enseñado el valor del esfuerzo y dedicación con tu apoyo incondicional.*

*A ti hijo, Ángel Ronaldo por tu comprensión y espera, eres mi principal motivación, la razón de mi esfuerzo del hoy y del mañana.*

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>04</b>
--------------------------	-----------

### **CAPÍTULO I. PLAN DE ACCIÓN**

1.1 Contextualización.....	10
1.1.1 Comunidad.....	10
1.1.2 Institución.....	11
1.1.3 Aula.....	12
1.2 Descripción y focalización del problema.....	14
1.3 Propósitos.....	33
1.3.1 General.....	33
1.3.2 Específicos.....	33
1.4 Revisión teórica.....	34
1.5 Propuesta de intervención.....	40

### **CAPÍTULO II. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA**

2.1 Inicio, aplicación y evaluación de la propuesta de mejor.....	46
2.2 El juego como medio para conocer la realidad del docente.....	48
2.2.1 El juego en la vida del infante.....	52
2.3 La importancia del juego en la construcción de la lectura y la escritura.....	58
2.3.1 El juego y su importancia didáctica para la adquisición de la relación sonoro-gráfica.....	66
2.4 El juego como elemento innovador ante la creación de relaciones interpersonales.....	69
2.5. Evaluación de la implementación de la propuesta de mejora.....	71

### **CAPÍTULO III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

3.1. Rememorar para el mañana.....	80
------------------------------------	----

<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>86</b>
-------------------------	-----------

**ANEXOS**

## INTRODUCCIÓN

La práctica educativa tiene el reto de elevar la calidad de la misma, con la finalidad de lograr educación formadora de alumnos críticos ante los desafíos demandados de la sociedad, por lo cual se ve como aspecto primordial la preparación de los docentes en formación, los cuales serán docentes de Educación Básica en una sociedad muy compleja y con grandes desafíos ante la hermosa docencia.

Por ello las Escuela Normales se encuentran en un constante mejoramiento y transformación, implementando nuevas iniciativas de trabajo, innovando en metodologías que permiten una preparación exitosa y fructífera para los docentes en formación inicial, los cuales sean capaces de llegar a las escuelas primarias con la preparación adecuada y poder contribuir a la formación de sujetos críticos, logrando desarrollar habilidades, conocimientos, destrezas, actitudes, y aptitudes.

En este sentido fue necesario generar y diseñar actividades lúdicas, las cuales atendieran las dificultades de la praxis, enfrentando un gran reto ante la Escuela Primaria, con las condiciones y material que permitiera el logro del mismo. Por lo cual la práctica se encontraba en constante mejora, con aplicación de actividades lúdicas, focalizando en todo momento las áreas endebles presentadas por los alumnos.

El contexto donde se encuentra situada la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez” es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, siendo detonante del ritmo y nivel de escolarización alcanzado. En dicha escuela se realizaron las prácticas profesionales, se encuentra ubicada en la comunidad de La Concepción Caro, municipio de Jocotitlán, Estado de México, se caracteriza particularmente por ser una comunidad rural, dedicada al trabajo en las fábricas cercanas y agricultura, proviniendo los alumnos de la misma comunidad.

Se construyeron ejes de análisis aplicados mediante un examen diagnóstico, que permitiera mostrar áreas endebles y las dificultades presentadas en alumnos de primer grado de educación primaria, surgen en el proceso de lectoescritura que enfrentan, así como los procesos de enseñanza-aprendizaje en los cuales los

dicentes se encuentran inmersos y los factores que influyen en la adquisición de la lengua oral y escrita, ya sea de forma positiva o negativa.

El diagnóstico se enfocó en la asignatura de Lengua Materna Español, el cual fue realizado con la finalidad de recabar información sobre los alumnos, haciendo énfasis en la lectoescritura, se rescatan datos en porcentajes que dan cuenta de los resultados en cada categoría realizada, sobre los síntomas de la problemática detectada en el grupo, permitiendo la búsqueda de una solución que ayude a atender el problema.

Es así como se toma la decisión de generar actividades lúdicas que permitan una innovación de la práctica educativa, garantizando con las acciones propuestas y generadas una correcta apropiación de la lectoescritura, atendiendo las áreas endebles presentadas, puesto que la lectoescritura es el cimiento fundamental en la autorregulación de aprendizajes a lo largo de la educación.

El documento se enfoca en la utilización del método lúdico para el proceso de adquisición de la lectoescritura, retomando a diversos autores que ayudan a comprender la implementación de las actividades planteadas, permite contar con sustento teórico que pueda ser llevado a la práctica de una forma didáctica para atender la problemática en la lectoescritura presentan los dicentes del primer grado.

El propósito fundamental en la propuesta de mejora sucedió en torno a la implementación del método lúdico para favorecer el proceso de lectoescritura en alumnos de primer grado, implementando juegos motivadores, que implicaran desafíos para ellos, pero también un conocimientos significativo por medio de la diversión, con la utilización de material didáctico llamativo, motivador y sobre todo logrando que los alumnos salieran de lo tradicional del dictado y repetición mediante la memorización, propiciando un aprendizaje mediante el juego, la diversión, la interacción con sus demás compañeros y mediante una manera divertida.

Se plantearon diversidad de actividades lúdicas enfocadas en el repaso y apropiación de la lectura y la escritura, algunos juegos son tradicionales, algunos ya los conocían y otros al ser nuevos, despertaron el entusiasmo por querer jugar,

logrando estimular la creatividad, la imaginación y el lenguaje, tanto de manera escrita como oral. Siendo los estudiantes los principales actores de la propuesta de mejora, las actividades fueron creadas pensando en las características presentadas por el grupo.

En este sentido, el informe de prácticas profesionales está organizado en tres capítulos fundamentales que dan cuenta de la elaboración y ejecución de la propuesta de mejora en el primer grado grupo "A". En el primer capítulo se muestra el plan de acción, donde se analizan las principales características contextuales en los que están inmersos, dividido en tres categorías fundamentales, comunidad, institución y aula, las cuales son fundamentales para poder comprender la relación existente entre las necesidades educativas, entendiendo que el contexto influye de diferentes maneras con el proceso de enseñanza-aprendizaje que ellos enfrentan diariamente.

Es en este apartado en donde se da cuenta de la problemática detectada en el aula, de los síntomas mostrados por los docentes, los cuales fueron detectados mediante la observación y el trabajo de práctica educativa, dando cuenta de ello, principalmente en el diario del profesor, el diagnóstico elaborado y aplicado en el grupo. La construcción de la problemática detectada giro entorno a la lectoescritura, bajo este sentido se buscó la estrategia más acorde a la edad de los alumnos, optando por la implementación del método lúdico, lo cual permitió generar actividades o juegos que ayudaran a la disminución de la problemática detectada.

El segundo capítulo se conforma por el Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora aplicada, en este apartado se muestra el desarrollo de las actividades que fueron implementadas con los estudiantes, así como una reflexión de las mismas. Se da cuenta de los alcances logrados con el método lúdico, al igual que los aprendizajes construidos por los docentes mediante este periodo. Entre los alcances se muestra como los alumnos permiten conocer un poco de su contexto mediante los juegos, las relaciones interpersonales creadas a partir de los mismos y sobre todo una correcta adquisición del proceso de lectoescritura.

Se da cuenta de la adquisición de la lectura y la escritura en los alumnos de primer grado, la manera en que los diferentes juegos ayudaron a fortalecer el conocimiento que ya habían adquirido y en la aclaración de algún aprendizaje erróneo. Los alcances que tuvo la propuesta de mejora se ven reflejados en los distintos instrumentos de evaluación aplicados, entre ellos una rúbrica, permitiendo tener un registro de los logros presentado por el alumno, mediante la observación y los registros en el diario del profesor, dando cuenta de los resultados obtenidos mediante la implementación del método lúdico, así como también el cuaderno del docente fue un instrumento indispensable para valorar el avance obtenido.

En el tercer capítulo de Conclusiones y recomendaciones, se muestra una recapitulación sobre la implementación del método lúdico en la lectoescritura, al igual que se hace mención de la ruta metodológica que se empleó para llevar a cabo una reflexión fructífera de la práctica docente. Se recapitula la importancia de una evaluación ante la aplicación de la propuesta, siendo un instrumento valioso y fructífero, en un primer momento para obtener información imprescindible del grupo y en un segundo momento para analizar los resultados logrados después de la aplicación de diversos juegos.

Las recomendaciones que se encuentran plasmadas en el documento están pensadas en aquellos que en algún momento puedan retomar alguna actividad o dato fundamental, tanto del grupo como del método lúdico aplicado, en favor de la lectoescritura y la problemática que acompaña al grupo, pensando que en años futuros pueda ser de utilidad para los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se hace mención a grandes rasgos de la manera en la que estaban situados ante la lectura y a escritura al inicio del ciclo escolar, como fue que mostraban los síntomas de la problemática detectada y como fue el proceso que fueron adquiriendo los niños ante la lectoescritura. Comprender que en dicho proceso no solo son responsables los niños y el maestro, sino también en su gran mayoría influyen los padres de familia y su contexto en el que se desarrollan los docentes.

Finalmente el documento cuenta con un apartado de referencia, en el cual se hace mención de todos los teóricos que fundamentaron el trabajo realizado, logrando una construcción del documento fundamentado. La comprensión de la realidad de la práctica profesional fue posible a partir de generar una triangulación entre la experiencia generada a través de lo vivido desde el aula de clases, la teoría que respalda de una manera metodológica el trabajo realizado en cuanto al método lúdico en la lectoescritura y el proceso reflexivo llevado a cabo a lo largo del trabajo, durante la implementación de los juegos implementados.

De la misma manera se encuentra un apartado de anexos, que recopila las evidencias de las diversas actividades realizadas a lo largo de la aplicación de la propuesta de mejora, permitiendo conocer desde las áreas endebles hasta los logros de los docentes. Siendo el documento un cúmulo sin fin de vivencias convertidas en experiencias fructíferas, dejando una enseñanza. Sin embargo fue un gran desafío al compartir el aprendizaje con los docentes, apoyándolos en sus áreas endebles pero sobre todo se logró un interés común por el aprender, generando un aprendizaje colectivo.

**CAPÍTULO I**  
**PLAN DE ACCIÓN**

## **1.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

Las prácticas profesionales del 7° y 8° semestre se llevaron a cabo en la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez” contexto en el que se encuentra inmerso el docente, se enfoca en tres dimensiones: comunidad, institución y aula. Siendo el contexto una realidad inmediata que hay que reconocer al momento de plantear actividades en el aula de clases, siendo un factor que influye condicionadamente en el desarrollo del alumno como sujeto en una sociedad.

### **1.1.1. Comunidad**

La Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez” se encuentra situada en la comunidad de La Concepción, Caro, municipio de Jocotitlán, Estado de México, es una zona rural (Anexo 1). Cuenta con los servicios básicos como lo son agua, luz, drenaje, alumbrado público, tiendas de abarrotes y algunas papelerías que brindan servicio a la comunidad. Es importante rescatar el contexto en el que se desenvuelven los alumnos, dado que, es un factor importante en la implementación de actividades y tareas que se asignan.

La principal fuente de economía es brindada por el trabajo de los varones, en las diferentes fábricas cercanas a la comunidad, dado que muy pocos cuentan con una profesión, el resto se dedica al comercio o buscan algún empleo en los negocios de la comunidad y sus alrededores. En la comunidad la mayoría de las mujeres trabajan, muy pocas se dedican al cuidado de sus hijos, aspecto que influye en las conformaciones de núcleos familiares, teniendo como referencia que al estar los padres ocupados laboralmente, los hijos quedan al cuidado de los abuelos, lo cual genera poco compromiso de los padres por la necesidad de la escolaridad de sus hijos.

Es indispensable rescatar el entorno inmediato en el que se desenvuelve el docente, recuperando aspectos del contexto que influyen en el problema detectado, como lo son los carteles y anuncios con los que cuenta la comunidad, se pueden observar muy pocos, en ocasiones muestran algunas faltas de ortografía, puntuación y

correcto trazo de algunas letras. Esto influye de manera considerable con el correcto proceso de lectoescritura, dado que, los alumnos al ver esos carteles significan que están correctos y se apropian de ese conocimiento aunque en ocasiones sea erróneo.

### **1.1.2. Institución**

La Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez” se encuentra identificada con la clave de trabajo 15EPR2251Q, perteneciente al sistema estatal con un turno matutino, cuenta con un equipo de trabajo de una directora, una subdirectora, 6 docentes frente a grupo, 3 promotores, una secretaria, la cual funge el papel de encargada del centro de cómputo y una persona encargada de la intendencia. Todo este personal con el que cuenta la escuela trabaja en colaboración para poder brindar a los alumnos una educación de calidad.

Dentro de la institución se encuentra inmersa la supervisión escolar, lo cual genera mayor exigencia de la dirección hacia su equipo de trabajo, la escuela está integrada por una dirección encargada de lo administrativo y el correcto funcionamiento de la institución, 6 aulas de clases, una por grado escolar, cuenta con un salón de cómputo, una cancha de usos múltiples en la que se realizan diversidad de actividades que demanda la institución, bebederos, sanitarios, bodega, pequeñas áreas verdes y una tienda escolar. Todos estos espacios se encuentran delimitados con pequeños carteles que hacen referencia a su correspondiente nombre (Anexo 2), lo cual es favorable en el proceso de lectoescritura de los alumnos.

Como delimitación principal se encuentra una barda, la cual separa a la institución de la comunidad. Conjunto con la reja de entrada delimitan el acceso a personas ajenas a la institución e incluso a los padres de familia, brindado único acceso a la institución a la hora de la salida y cuando se les requiere para tratar asuntos relacionados con el aprendizaje de sus hijos. A nivel interno la escuela cuenta con una organización de actividades realizadas por los diferentes docentes frente a

grupo, como lo es la activación física diaria, un trabajo conjunto con los promotores y la asignación de diversas comisiones a lo largo del ciclo escolar.

En la institución existen varios factores favorables para los procesos de lectoescritura que enfrentan los alumnos de primer grado, siendo uno de ellos el periódico mural que es colocado mes con mes, en un área visible a todos los alumnos, esto con la intención de anunciar las fechas conmemorativas del mes. Al observar los alumnos el periódico, se percatan del adorno y lo relacionan de cierta manera con lo escrito, apropiándose de un conocimiento imagen-texto, promoviendo así la lectura con una imagen de apoyo. Esta acción es reforzada los días lunes en el acto cívico al escuchar las efemérides que sus compañeros leen, al relacionarlo con el periódico mural y los adornos que se encuentran en las ventanas de cada salón.

La escuela primaria vista como una pequeña comunidad, en la cual están inmersos distintos actores, docentes, alumnos y padres de familia, para el cumplimiento de las metas fijadas, siendo los tutores un pilar importante en el proceso de lectoescritura de sus hijos. Sin embargo no siempre se cuenta con el apoyo total de los padres de familia, la mayoría de los papás del primer grado grupo "A" no muestran demasiado interés por dicho proceso, afectando a la correcta adquisición del mismo.

### **1.1.3. Aula**

El salón de primer grado grupo "A", cuenta con una matrícula de 16 alumnos, de los cuales 9 son hombres y 7 mujeres, provenientes de la misma comunidad y de sus alrededores, de una edad promedio entre 5 y 6 años de edad. De acuerdo a las etapas de desarrollo cognitivo de Piaget, los alumnos se encuentran en la etapa pre-operacional (2 a 7 años de edad), teniendo como principales características el desarrollo de las funciones simbólicas, el desarrollo del lenguaje oral y escrito, destacando el egocentrismo en el menor.

En primer grado el 80% de los alumnos corresponden al estilo de aprendizaje kinestésico, no se encuentra ningún alumno con discapacidades y las principales características de los alumnos son además de su edad, la creatividad que muestran, la significación que llevan a cabo del entorno en el que se encuentran y la independización de ellos para con sus padres en ciertas actividades, en la asignatura que más sobresale el grupo es en matemáticas y muestran dificultad en el reconocimiento de algunas vocales y consonantes; así como en el sonido y escritura de las mismas.

El aula cuenta con una biblioteca, ubicada en la parte trasera del salón, la cual cuenta con una extensión considerable de libros, en su mayoría cuentos, lo cual es favorable en la lectoescritura ya que son un recurso favorable e interesante para los docentes. Dentro del aula se encuentra un ambiente alfabetizador (Anexo 3) que hace hincapié en el área de Lengua Materna Español, como es un alfabeto, está colocado en la parte superior del pizarrón, frente a ellos, también cuenta con varios letreros de palabras correspondientes a la sílabas vistas, letreros de los nombres de los 16 alumnos, los días de la semana y meses del año, siendo un ambiente alfabetizador adecuado y de utilidad para los docentes, fungiendo como apoyo en su proceso de lectoescritura.

Por lo tanto, el espacio físico del aula de clases en el que se encuentran inmerso los estudiantes es muy importante, de utilidad al momento de trabajar con actividades correspondientes a escritura y lectura con la utilización del método lúdico. El mobiliario permite desplazarse con facilidad por el aula, así como mover fácilmente las mesas y sillas para poder realizar diversidad de juegos (ver anexo 4), al contar con un ambiente alfabetizador en distintas áreas del aula se puede tomar de apoyo el material en distintos juegos, sirviendo como materiales de repaso y otros de apoyo en diversas ocasiones y en distintas materias.

En general el grupo de primero "A", actitudinalmente hablando, son niños con disposición al trabajo requerido, siendo niños tranquilos y respetuosos con la docente como entre compañeros de clase, mostrando actitudes de empatía por los

demás y en ocasiones brindado ayuda entre compañeros en algunos de los trabajos solicitados.

## **1.2. DESCRIPCIÓN Y FOCALIZACIÓN DEL PROBLEMA**

En Educación Básica surgen distintos problemas, durante el trayecto formativo, como docente en formación es imprescindible enfrentar mediante estrategias que permitan atender las problemáticas presentadas por los docentes. Dado que el primer grado de primaria es una etapa fundamental en donde se detonan aprendizajes primordiales en los alumnos, realizando los cimientos que detonaran el éxito durante su vida escolar, o por lo menos en su trayecto de Educación básica, es en el primer grado donde sucede un proceso fundamental, la lectoescritura, por lo cual se ha tomado la decisión de hacer énfasis en el correcto proceso de la misma durante el primer grado de primaria.

Para poder comprender el proceso de lectoescritura, es necesario entender el surgimiento del aprendizaje en los alumnos de primer grado, la manera de apropiación del lenguaje oral y escrito, las formas que han adoptado para adquirir la lectoescritura correctamente, así como los estilos de aprendizaje con los que cuenta cada docente, así como el trayecto cursado en el preescolar, con la finalidad de recabar información de utilidad para lograr atender las deficiencias presentadas.

La Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélaz”, se encuentra ubicada en la comunidad de la Concepción Caro, municipio de Jocotitlán, Estado de México. Es importante rescatar el contexto en el que se desenvuelven los alumnos de primer grado de educación primaria, dado que, fue un factor fundamental en la implementación de actividades y tareas que se asignaron durante la aplicación del plan de acción.

Es fundamental que como docente se rescate lo primordial de la comunidad, el proceso de lectoescritura que enfrentan los docentes puede verse afectada o estimulada por su contexto, es importante mencionar que en su mayoría los habitantes de la comunidad únicamente cuentan con un nivel de escolaridad

limitada a secundaria, dedicándose al comercio y trabajo en los alrededores de la comunidad, mostrando una falta de interés por el proceso de enseñanza-aprendizaje, es reflejado en la falta de tareas, los materiales incompletos presentados por los alumnos, el hecho de no realizar repaso en casa de sílabas o palabras vistas en clase, pues en su mayoría los niños quedan al cuidado de los abuelos o algún familiar.

Siendo el contexto familiar e institucional el detonador para que el niño se apropie de la lengua oral y escrita. “El proceso de adquisición de la escritura y de la lectura consiste en la elaboración que el niño realiza de una serie de atención que le permiten descubrir y apropiarse de las reglas y características del sistema de escritura” (Gómez, 1995, p. 83).

Los dicentes se apropian de diversos conocimientos, los cuales están inmersos en su contexto, dichos conocimientos propician un acercamiento a la lengua oral y escrita, desde que observan carteles, anuncios, letreros o propagandas en su comunidad, favoreciendo la adquisición de los procesos de lectoescritura a los que se enfrenta, puesto que se despierta un interés por querer saber lo que se muestra en los carteles.

Es indispensable rescatar el entorno inmediato, recuperando aspectos del contexto que influyen en el problema detectado, como lo son los carteles y anuncios con los que cuenta la comunidad, en la cual se pueden observar muy pocos y en ocasiones muestran algunas faltas de ortografía, puntuación y correcto trazo de algunas letras. Esto influye de manera considerable con el correcto proceso de lectoescritura, los alumnos al observar esos carteles significan que están correctos y se apropian de ese conocimiento aunque en ocasiones sea erróneo. El contexto de la comunidad no favorece, al existir carteles con faltas de ortografía y signos mal empelados, hay una gran confusión por parte de los alumnos hacia la lengua escrita, al apropiarse de palabras erróneas y ponerlas en práctica en el aula de clases.

Durante las primeras tres semanas de prácticas en la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, se implementó un instrumento (Anexo 5) de diagnóstico en el grupo de primero grupo “A”, el cual contiene 5 categorías, las cuales son fundamentales

para la lograr tener un diagnóstico integrado que dé cuenta de las áreas endebles que presentan los alumnos. En dicho diagnóstico se presentan una diversidad de síntomas muy importantes para poder detectar la problemática que surge en este grupo.

Para comprender los procesos por los que transitan los alumnos durante el primer año de educación primaria es necesario reconocer sus fortalezas y sus áreas endebles y de esta manera logran enfatizar en las mismas, sin perder de vista las características que los niños presentan durante los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo cual es necesario mencionar los resultados arrojados por el diagnóstico implementado, haciendo énfasis en las 5 categorías en el que se presenta.

La categoría número uno se enfoca a el dictado, entendido como “un procedimiento de escritura mediante el cual el alumno realiza una relación sonoro-gráfica, teniendo como principal objeto el correcto uso de los grafemas”, en el cual se puede rescatar los niveles de alfabetización existentes, además de ser muy útil como elemento de evaluación del reconocimiento sonido-gráfico que presenta cada alumno.

Según los resultados que el 31.3 % de los alumnos se encuentra en un nivel alfabético, en el cual se realiza una reflexión relación y reflexión completa entre sonido y visualización de la palabra, dado que se logra escribir las palabras dictadas correctamente, mientras que el 68.7 % de los alumnos restantes se encuentran en el nivel silábico-alfabético (Anexo 6), en el cual “El niño establece a partir de la realización de un análisis de tipo silábico de la emisión oral, y al asignar a cada sílaba una grafía para representarla” (Gómez, 1995, p.91). Esta construcción de la grafía que presentan los alumnos permite que se genere una reflexión sonido-grafía que permita una asimilación de la escritura por medio de lo sonoro.

La segunda categoría de análisis se enfoca en la relación palabra-objeto (Anexo 7), los resultados arrojados fueron los siguientes 6 de 16 niños, es decir el 37.5% logra realizar adecuadamente esta relación, mientras que 62.5% de los alumnos no logran relacionar palabra-imagen, siendo palabras e imágenes vistas con anterioridad, lo

cual indica que no tiene memoria a corto plazo o simplemente no le dan la importancia requerida a lo visto en el aula de clases.

La tercera categoría se centra en el reconocimiento de algunas consonantes como lo son b, d, p y q, (Anexo 8) de lo cual se puede rescatar que el 18.7% de los alumnos reconocen y utilizan adecuadamente dichas consonantes, mientras que el 81.3% de no las reconoce en su totalidad e incluso suele usarlas mal durante el proceso de escritura, dado que, existe un nivel de confusión entre dichas consonantes, es un factor desfavorable en el correcto proceso de adquisición de la lectoescritura.

Dentro del grupo existe esta confusión de consonantes, es muy marcada en la escritura de algunas palabras, por lo observado en el grupo de clases y los resultados del diagnóstico se hacen referencia a que el grupo cuenta con disgrafía, afectando la correcta adquisición de la lectoescritura, estando inmenso este síntoma en las dificultades presentadas por el grupo.

Entendiendo la disgrafía es un trastorno de la escritura, el cual está presente en los alumnos de primer grado, que afecta a la forma o al significado del lenguaje oral y escrito presentado por los estudiantes en este grado de escolarización. Siendo esta una dificultad para adquirir la lectoescritura de forma adecuada, es importante atenderlo brindando soluciones pertinentes, buscando una estimulación ambiental que favorezca en su desarrollo sensorial y motriz.

El cuarto apartado se enfocaba en la lectura (Anexo 9), después de leer la palabra tenían que representarla por medio de un dibujo, fue muy complicado para el grupo de primer grado, teniendo como resultados del diagnóstico un 31.25% equivalente a 5 alumnos, lograron leer correctamente la palabra y representarla según lo entendido y el 68.75% equivalente a 11 niños, no lograron leer las palabras porque existe una ausencia en la adquisición de los fonemas.

La última categoría se enfocaba en el reconocimiento de algunas consonantes en palabras que ya son familiares (Anexo 10), las cuales son repasadas diariamente, sin embargo solo un 25% logro reconocer las consonantes faltantes, dándole una correcta escritura a las palabras, mientras que el 75% de los alumnos confunde

consonantes con vocales y no logra reconocer las consonantes faltantes, a pesar de “conocer” las palabras.

Es imprescindible la realización del diagnóstico, el cual servirá de apoyo para dar inicio a una mejora evolutiva en la lectoescritura de los alumnos, haciendo hincapié en las áreas endebles que se presentan en los resultados del diagnóstico por lo tanto, “Diagnosticar en educación no pretende demostrar o falsar hipótesis o conjeturas, sino encontrar soluciones correctivas o proactivas para prevenir o mejorar determinadas situaciones de los sujetos en orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje” (Marí, 2008, p. 611).

Con la realización del diagnóstico se pudieron recabar datos de suma importancia del proceso de lectoescritura que enfrentan los alumnos de primer grado, el cuestionario aplicado arrojó resultados poco favorables en el área de la lectoescritura, por las dificultades presentadas por los docentes en el proceso de la correcta adquisición de la lectura y la escritura.

De lo observado durante las semanas de práctica, rescatando información del diagnóstico, los datos inmersos en el guion de observación y por medio de las actitudes mostradas por los alumnos de primer grado, algunas de las causas posibles del problema son en primera instancia la falta de motivación, tanto de los padres hacia sus hijos como de la docente titular al solo realizar dictado y fotocopias, puesto que, todas las mañanas se lleva a cabo la llamada hora de alfabetización, realizada por la docente titular, sin embargo la repetición y memorización es algo que a los alumnos no les motiva a aprender, tomando la hora de alfabetización como algo aburrido y tedioso en algunas ocasiones, siendo un espacio en el que los alumnos se muestran inquietos, juegan en el piso, o simplemente platican (Anexo 11).

El problema de aprendizaje detectado en el aula de clases de primer grado se enfoca en la materia de Lengua Materna Español, las dificultades para la correcta adquisición de la lectoescritura, dado que es un proceso de apropiación de un sistema de lectura y escritura muy complejo, en ocasiones con dificultades para su correcta adquisición, sin embargo los alumnos al estar en la etapa silábica tratan de

escribir o representar lo escuchado, “La escritura es un proceso (...) en el que el individuo tiene cierta predisposición o inclinación genética a escribir, por naturaleza” (Ferreiro, 1997, p. 36).

Una vez identificado el problema y las causas posibles que lo detonan es necesario plantear un objetivo que ayude a combatir dicho problema minimizando las causas en lo menos posible, por lo cual el trabajo se enfocará en las situaciones didácticas planteadas a los estudiantes, trabajando en primer instancia con el método propuesto por Solé, los cuales son antes, durante y después de la lectura, enfocándonos en algunos textos de la biblioteca de aula, relacionándolo con el método lúdico, lo cual hará que sea más significativo para los alumnos.

Es necesario la implementación de diversas acciones y estrategias que permitan que los alumnos sientan motivación por el proceso de lectoescritura que presentan, ya sea por medio de dinámicas y la implementación del método lúdico, permitiendo despertar la curiosidad del alumno por aprender y poner en práctica los conocimientos con los que cuenta.

El problema enfocado en la lectoescritura afecta de forma significativa a los alumnos de primer grado, si no se atiende y los docentes pasan de grado escolar con ese problema sin ser atendido, podrá causar una falta de aprendizaje durante su trayecto formativo teniendo como consecuencias el atraso en los contenidos de las demás materias, al no presentar correctamente el proceso de escritura y lectura no puede avanzar de forma correcta en las actividades, al trabajar con el libro de texto o alguna fotocopia, se les pide que escriban ellos no logran hacerlo, aunque es de manera guiada, a los niños se le complica demasiado y a lo único que llegan es al copiado. Al alumno solo recurrir al copiado de palabras para la realización de las actividades no le da significado a lo que está escribiendo, porque ni siquiera sabe lo que dice lo que está copiando.

Siendo el método lúdico el principal elemento con el que se desea atender la problemática detectada, favoreciendo principalmente a la competencia lingüística. “Abarca el dominio del lenguaje oral a nivel expresivo y receptivo” (Jiménez, 1991,

p, 28). Mediante el método lúdico y de esta manera poder lograr transitar al lenguaje escrito de forma exitosa.

Con la realización del diagnóstico se pudieron recabar datos de suma importancia del proceso de lectoescritura que enfrentan los alumnos de primer grado, el cuestionario aplicado dio resultados poco favorables, por lo cual se ha tomado la determinación del problema que se enfoca a las dificultades en la correcta adquisición de la lectoescritura. De lo observado durante las semanas de prácticas, rescatando información del diagnóstico, los datos inmersos en el guion de observación y por medio del trabajo realizado en primer grado.

El problema de aprendizaje detectado en el aula de clases de primer grado se enfoca en la materia de Lengua Materna Español, las dificultades para la correcta adquisición de la lectoescritura, dado que es un proceso de apropiación de un sistema de lectura y escritura muy complejo, en ocasiones con dificultades para su correcta adquisición, sin embargo los alumnos al estar en la etapa silábica tratan de escribir o representar lo escuchado, puesto que “La escritura es un proceso (...) en el que el individuo tiene cierta predisposición o inclinación genética a escribir, por naturaleza” (Ferreiro, 1997, p. 36).

Los datos arrojados por el diagnóstico se enfocaron en cada aspecto en torno al desarrollo del proceso de lectoescritura con la finalidad de conocer el nivel con el que contaban los 16 alumnos de primer grado grupo “A”. Teniendo en cuenta que los dicentes se mostraron con un nivel de asimilación distinto, por ello el grupo contaba con distintos niveles de alfabetización.

El primer grado de educación primaria comprende una de las etapas más sobresalientes e importantes en la vida de los alumnos, siendo un periodo de construcción de cimientos fundamentales en la educación básica, forjando una base con los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes fundamentales para lograr avanzar con éxito durante su trayectoria escolar. La etapa que enfrentan los alumnos es de suma importancia, los niños logran propiciar cambios significativos en su juicio cognitivo, desarrollo de habilidades, logrando un proceso de maduración y crecimiento constante.

Las causas del problema fueron detectadas mediante un primer acercamiento con los docentes, por tal motivo una herramienta fundamental fue la aplicación de un diagnóstico, que permitió dar cuenta del problema, el cual fue detectado en las diferentes sesiones de clase, siendo el proceso de lectoescritura fundamental en primer grado, las deficiencias que los alumnos mostraban en dicho proceso no permite un avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje, retrasando contenidos, lo cual no permite que los alumnos puedan avanzar en distintas asignaturas, siendo más notorio en la asignatura de Lengua Materna Español.

Tanto en su escritura como en la lectura, en su mayoría adolecía de una concepción clara de la escritura completa de su nombre, mostrando dificultad por comprender lo que escucha para poder escribirlo o poder unir una imagen con la palabra correcta. Para poder comprender los procesos por los que transita los estudiantes durante su primer grado de educación primaria, es necesario reconocer de qué manera aprende y cuáles son sus intereses comunes en esta etapa, de esta manera comprender la formación de estructuras cognitivas y adentrarnos en la forma en la que surge el aprendizaje en los niños y buscar soluciones a las barreras presentadas.

Durante el proceso de lectoescritura los docentes se enfrentaron a diferentes etapas o niveles como lo es la escritura no diferenciada, únicamente se encontraba una alumna, expresando la lengua escrita mediante garabatos y símbolos, ella significaba lo escrito mediante cualquier dibujo, e incluso su nombre lo significaba mediante algunos garabatos.

En la etapa pre-silábica se encontraban 5 niños, ellos pasaban por alto cualquier relación existente entre lo dictado de manera oral con el lenguaje escrito, sabían que tenían que escribir algo, por lo cual ellos colocaban algunas consonantes, sin relación alguna y así poder dar a conocer alguna palabra, relacionaban letras sin sentido al leerlas, pero con sentido para ellos, al igual que en ocasiones algunos garabatos que ayudaban a expresar el lenguaje oral de manera escrita.

En la etapa silábica se encontraban 3 alumnos “Los niños realizan distintos intentos por representar diferentes significados aun cuando no conozcan el uso convencional de las grafías” (Gómez, 1995, p. 88). En esta etapa que presentaban en el proceso de lectoescritura hacía falta apropiación de una escritura formal.

La relación sonoro-gráfica que presentaban los alumnos de primer grado era deficiente, pues no lograban del todo plasmar el lenguaje oral a escrito. La conceptualización que subyace en esta escritura consiste en la puesta en correspondencia entre las partes de la emisión sonora y las partes de la emisión gráfica, que el niño establece a partir de la realización de un análisis, (Gómez, 1995, p. 91) pues el dicente al escuchar el sonido emitido tiende a representar cada sílaba con una palabra o en ocasiones representaba una palabra con una sola letra o garabato.

En el nivel silábico-alfabético se encontraban únicamente 6 alumnos, logrando una combinación entre el sonido y la palabra, relacionando el lenguaje oral y el escrito de manera casi correcta, encontrándose en la relación sonoro-gráfica, permitiendo que los dicentes centren su mayor atención en la parte de construcción sonora de la palabra y en un menor grado en la grafía, con algunos errores ortográficos cambiando algunas letras, pero con la palabra entendible. En el nivel alfabético se encontraban 2 alumnos, los cuales presentaban una relación correspondiente entre sonido y grafía en la escritura, llevándola a cabo de manera correcta.

En esta etapa, el niño tiene un buen dominio, aunque se presentan errores ortográficos o de separación de palabras que se irán corrigiendo en la medida que el alumno interactúe con la lengua escrita y podrá así alcanzar la etapa ortográfica. (Ferreiro, 1979, p. 37)

Un niño pasa por diferentes etapas en su proceso de aprender a escribir y a leer y estas etapas suceden principalmente en el primer año de educación primaria, según

la clasificación propuesta por Ferreiro y Teberosky (1979), podemos hablar de distintas etapas que los dicentes pasan para poder adquirir la lectoescritura de manera exitosa:

- Etapa de escritura indiferenciada: es la etapa de los garabatos.
- Etapa de escritura diferenciada: en esta etapa pre-silábica son capaces de reproducir letras por imitación, es decir, copiando algo que ven. Pero no saben lo que significa.
- Etapa silábica: los niños empiezan a relacionar los sonidos de las palabras con su grafismo, aunque por lo general representan letras sueltas.
- Etapa silábico-alfabética: empiezan a escribir algunas palabras, aunque se saltan algunas letras.
- Etapa alfabética: en esta etapa ya son capaces de escribir palabras enteras según su sonido, pero carecen de conocimientos ortográficos.

La lectoescritura muestra un amplio campo de conocimiento en las diferentes asignaturas durante el trayecto escolar, en relación a diversidad de temas, como son la comprensión lectora, la ortografía, redacción y comprensión de textos, el avance progresivo en diferentes asignaturas como lo es en matemáticas en la resolución de problemas, al leer y comprender, por lo cual fue necesario la implementación de diversas actividades que permitieran despertar el interés, motivarán y estimularan el deseo por aprender, logrando en los dicentes una disposición en el proceso de lectoescritura que presentaban.

Fue fundamental despertar la curiosidad de los alumnos por las estrategias educativas, para ellos es importante la implementación de material didáctico complejo, el cual en todo momento fue manipulable y permitió un acercamiento del dicente con el recurso didáctico, logrando una interacción favorable, fortaleciendo su conocimiento previo con el nuevo y atacar el problema detectado en cuanto a la lectoescritura.

La lectura y la escritura es el punto de partida en cualquier contenido en las diferentes asignaturas, en primer grado al trabajar el libro de texto implica que lean y escriban para trabajar los diferentes temas. Es muy importante la lectoescritura en el primer grado, pues es el detonante en una mayor parte para el éxito del aprendizaje, los contenidos implican que los niños sepan leer y escribir para poder dar solución a los diferentes planteamientos y de este modo lograr el aprendizaje esperado.

Al realizar el dictado de 5 palabras, se mostró que no utilizan las mayúsculas de forma adecuada, así como que existe una gran confusión entre el sonido y escritura de consonante y vocales, además de que mostraban una confusión entre el sonido de la “C” con la “Q”, colocándolas como iguales o en ocasiones las dos al mismo tiempo, teniendo vacíos desde cuales son las vocales, cuáles son las mayúsculas y cuales las letras del abecedario minúsculas, y revolviendo minúsculas con mayúsculas a la hora de escribir. En otras ocasiones los alumnos solo escribían letras oír escribir sin algún significado, o simplemente representaban mediante un garabato.

Es necesario mejorar o transformar la práctica docente, ha surgido una preocupación importante por la práctica educativa que los docentes brindan, al transformarla práctica, se asume el desafío de elevar la calidad de educación que se le brinda a los alumnos de educación básica. En este sentido el docente en formación inicial se enfrenta al reto de generar las condiciones adecuadas, favoreciendo a una correcta adquisición de habilidades, destrezas y competencias necesarias, para poder responder a las exigencias que demanda una sociedad cada vez más versátil.

Para lograr realmente un cambio o transformación en la práctica docente es necesario partir de los rasgos deseables del nuevo maestro publicado en el portal de la DGSPE, que señala:

Las competencias que definen el perfil de egreso se agrupan en cinco grandes campos: habilidades intelectuales específicas, dominio de los contenidos de enseñanza, competencias didácticas, identidad profesional y ética, y capacidad de percepción y respuesta a las condiciones de sus alumnos y del entorno de la escuela. (DEGESPE, 2019, p. 3)

Atendiendo el tercer campo, se pretenden desarrollar las habilidades de competencia didáctica, logrando el mejoramiento continuo y constante de la práctica docente, dando prioridad al avance bipartito de los actores involucrados en el proceso de aprendizaje y enseñanza de la Educación Primaria.

El ajuste de transformación en la práctica, debe ser aquel que promueva el mejoramiento y desarrollo del aprendizaje que se les brinda a los docentes, por medio de actividades que permitan un progreso en la problemática detectada en el aula de clases, favoreciendo en los malos hábitos en la escucha, incluso en la atención que se presta para la adquisición de nuevos conocimientos o saberes, partiendo de la escritura correcta del vocabulario básico que deben poseer los educandos en el primer grado de la educación primaria. Se logrará con las adecuaciones necesarias en la práctica que como docente se realiza en el aula, atendiendo las características principales del grupo, teniendo como guía fundamental los resultados del diagnóstico realizado.

Como docente es de suma importancia tomar el papel que corresponde dentro del problema detectado en el aula de clases, así como asumir la responsabilidad para el mejoramiento de la situación presentada, así como fortaleciendo en las áreas de oportunidad presentadas, hará hincapié en la disminución de la problemática, logrando un progreso significativo, fortaleciendo las habilidades y competencias endebles por los alumnos de primer grado en cuanto a la lectoescritura.

El docente al reconocerse como partícipe del mejoramiento del problema, puede actuar ante dicha situación con una diversidad de estrategias, para poder combatirlo de la mejor manera, obteniendo resultados favorables para los alumnos con una adecuada adquisición en el proceso de lectoescritura, favoreciendo además del

ámbito correspondiente a Lengua materna. Español, el adecuado avance de contenidos planificados.

Sin duda el papel del docente dentro del problema detectado será, uno de los pilares fundamentales en la mejora del mismo, asumiendo un papel de guía y apoyo para los docentes en el proceso que se llevará a cabo durante su trayecto formativo correspondiente al primer grado de educación primaria. Es necesario emprender en primera instancia una evaluación diagnóstica, ayudando a los docentes a vislumbrar el problema, siendo el punto de partida para trabajar con los alumnos, detectando sus áreas de oportunidad y sus fortalezas.

Es importante asumir una práctica de innovación, con una actualización y transformación docente constante, con nuevas iniciativas, estrategias de trabajo que permitan lograr una motivación por los contenidos, actividades a trabajar. Surgiendo una preparación formativa personal como agente social, con las capacidades, competencias que el grupo demande, para ello es necesario un trayecto formativo, así como un proceso de constante actualización, surgiendo una preparación dinámica, evolutiva, con una convicción personal de actualización de por vida, contribuir a la formación de sujetos críticos, logrando desarrollar competencias y habilidades.

El mejoramiento y transformación de la práctica docente es de suma importancia, teniendo como fin principal de la transformación de la misma, el procesos continuo de la correcta apropiación de la lectoescritura o disminución del problema presentado y esto se podrá lograr de forma significativa con las actividades y metodologías implementadas en el aula, discriminando las mismas, en cuestión de la implementación, siendo las favorables una herramienta fundamental en la práctica profesional del mejoramiento continuo.

Mantenerse ajeno de los problemas que se presentan en una constante dentro del aula, provoca que sigan prevaleciendo, no sólo en un primer grado, sino durante toda su vida escolar. Ser un alumno repetidor, como suelen llamarles habitualmente, sin desafíos cognitivos, incluso desmotivado de continuar los estudios hasta concluir una carrera profesional, por lo que los docentes, los cuales son encargados de la

educación escolar que reciben los alumnos es importante contar con una habilitación y mejora continua de la práctica, logrando despertar motivación intrínseca, que permita despertar el interés por aprender y reforzar lo aprendido.

En este sentido se reconoce, en las dificultades que se pueden presentar en la docente en formación inicial para atender la problemática en sus distintos niveles, entendiendo que todos los estudiantes de primer grado cuentan con un nivel de lectoescritura diferente, lo cual implica un reto a lograr. Por esta razón es necesario contar con elementos didácticos y metodológicos, los cuales favorezcan las condiciones óptimas de mejoramiento.

Los niveles de lectoescritura que presentan, mejorando sus habilidades de escritura y lectura así como la comprensión, logrando dar significado a lo que leen y escriben, privando el hecho de repetición sin sentido; el simple hecho de copiar sin saber lo que se está escribiendo. Es necesario emprender actividades situadas a la realidad, contextualizando los contenidos abordados en las diferentes dinámicas y actividades, logrando un aprendizaje con base en la realidad del alumno, logrando darle un auge y poder hacer el conocimiento adquirido más significativo.

Las dificultades presentadas en la correcta adquisición de la lectoescritura presentadas en los alumnos de primer grado grupo "A", están inmersas en distintos factores que deben atenderse para el mejoramiento de la misma. Algunos de los principales factores corresponden a la falta de motivación en la realización de las actividades que requieren el repaso de sílabas y escritura de palabras, en esto puede influir la falta de repaso de lo visto en el aula de clases y el poco compromiso que han mostrado los padres de familia en el proceso de lectoescritura que enfrentan sus hijos.

Sin duda detectar y atender el problema fue una tarea compleja, dado que, se tienen que mejorar varios aspectos tanto académicos, personales y familiares en cuestión de los alumnos, en la parte académica es necesario la implementación de estrategias didácticas que permitan una evolución en la problemática, en la cuestión personal con los docentes, para lograr comprometerse y mostrar interés por lo propuesto, en la cuestión familiar es de suma importancia el apoyo que los padres

de familia brindan a los estudiantes en el proceso de adquisición de la lectoescritura siendo uno de los pilares de apoyo primordiales en los primeros años de escolaridad.

Algunas de las dificultades en dicho proceso mostrado correspondientes a la mala pronunciación de consonantes y vocales, así como la confusión de los sonidos. Se presenta una dificultad en el reconocimiento de algunas letras consonantes (b, d, p y q), fue mostrado en el diagnóstico presentado. Provoca un atraso en los contenidos de las diferentes materias careciendo en cierta medida los aprendizajes adquiridos, careciendo de una apropiación de significado del aprendizaje proporcionado.

En la etapa de Educación Primaria las dificultades de aprendizaje de la lectoescritura, representan un considerable porcentaje dentro de las dificultades de aprendizaje en general. El aprendizaje de la lectoescritura, es sin duda, uno de los que con más frecuencia se ve alterado. Por tanto, es una adquisición básica, fundamental para los aprendizajes posteriores, de modo que los problemas específicos en ella, obstaculizan el progreso escolar de los niños que los experimentan. (Celdrán, 2019, p. 34)

Para atenderlo, es importante dominar todas las posibles estrategias en las que se involucre el trabajo como los símbolos y campos semánticos, que permitan al alumnado un aprendizaje comprendido y asimilado a partir de objetos, cosas, imágenes, entre otros, que le parezcan familiares y de uso cotidiano, logrando tener un aprendizaje contextualizado, garantizará en cierta medida un mejor avance en la disminución de las dificultades presentadas por los alumnos para una correcta adquisición de la lectoescritura.

El dominio de contenidos es primordial para la aplicación de cualquier estrategia didáctica, así como la capacidad de percepción y respuesta a las condiciones de los alumnos y del entorno de la escuela, que motiven el descubrimiento de nuevos

caminos, para el logro de objetivos necesarios que desencadenen la conclusión de un perfil de egreso, durante su trayecto en la educación primaria.

Es necesario fortalecer la competencia detectada como endeble, favorecerá la trayectoria formativa en su culminación total, logrando tener las características que la sociedad demanda de un docente. Poniendo dichas competencias en práctica al momento de estar frente a grupo y atender cuestiones formativas, logrando formar alumnos con capacidad de reflexión crítica, como docente en formación inicial es necesario el fortalecimiento de competencias a lo largo del trayecto formativo permitirá ser competente y tener un perfil de egreso deseado, que corresponda a las necesidades de una sociedad cambiante. Es primordial trabajar en el mejoramiento de la competencia lingüística, siendo endeble y reconociendo la carencia de elementos fundamentales para una exitosa práctica.

La metodología lúdica orienta las acciones educativas y de formación de un ambiente lúdico, que permita las interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta que el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las habilidades que el niño por naturaleza posee y las cuales a través del juego desarrollará paulatinamente.

Según Jiménez (2002), la lúdica es entendida como una dimensión del desarrollo humano que fomenta la adquisición de saberes, de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento, lo cual es un factor imprescindible para la adquisición de cualquier aprendizaje.

La lúdica, es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es,

además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia. (Dinello, 2007, p. 22)

El método lúdico tiene como principal componente propiciar la libertad e interacción entre los alumnos de primer grado. Logrando el acceso a un espacio de juego en el que puedan integrarse de forma intrínseca, formando relaciones mediante el juego que les permitan la apropiación continua del proceso de lectoescritura, modificando los paradigmas que se les han creado con relación a la misma, propiciando el desarrollo de habilidades y destrezas que permitan que los estudiantes puedan fortalecer las áreas de oportunidad con las que cuentan.

El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional (Winnicott, 1994). Siéndole atribuido a la acción lúdica, algunas facultades que producen sensaciones como lo es la confianza, goce y placer a la libertad de pensamiento que se propicia con los juegos en el aula de clases.

La lúdica dentro del aula de clases es más que el simple acto de jugar, puesto que al implementar el método lúdico implica visualizar el juego que se llevará a cabo como el instrumento principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se pretende sea eficaz en niños de primer grado, en esta etapa el juego es algo importante para ellos, lo aprenden a desarrollar de manera individual y colectiva.

“El uso de recursos como el juego sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes” (Caballero, 2010, p. 10). Lo cual es un factor muy importante y el cual se debe tener siempre en cuenta en la utilización del juego, teniendo como fin el desarrollo de una habilidad y no dejar que se confunda el sentido que realmente se le ha atribuido a la actividad.

Se considera que el juego no se distingue del acto intelectual por su estructura, sino que la diferencia está en su finalidad (...) y se manifiesta en la niñez de tres formas: como juego de ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado. (Piaget, citado por Gómez, 1995, p. 16)

El adjetivo lúdico se utiliza para calificar a aquello vinculado con cualquier acción relacionada al juego, así también suele relacionarse con actividades realizadas con fines recreativos o para competir y con base en reglas, en aquellas actividades donde se ponen en juego las habilidades de los estudiantes, con el fin de que los niños se diviertan y al mismo tiempo se apropien de un aprendizaje de forma creativa y agradable para ellos.

Lo lúdico, por lo tanto, está relacionado al entretenimiento que el niño tiene mediante alguna actividad de juego, con la cual se logrará propiciar algún conocimiento o el refuerzo del conocimiento obtenido. Por lo que es necesario tener presente que el método lúdico también es considerado como algo educativo, con fines pedagógicos, dado que los juegos estimulan diversas habilidades dicentes, tanto físicas como psicológicas e intelectuales, en las que logran desarrollar las mismas de una forma divertida. Una actividad lúdica resulta enriquecedora por múltiples motivos en el aula de clases, permitiendo romper con lo tradicional y hacer que los alumnos vean la clase de una forma divertida, lo cual permitirá estimularlos, motivándolos de cierta forma para que se adentren en el proceso de lectoescritura.

El niño desde que es pequeño tiene acercamientos al sistema de lenguaje por medio de juegos, mismos que son propiciados por la madre, esta actividad según Bruner (1995), corresponde a un formato en el que los roles aparecen claramente determinados, y con una estructura semejante a la de algunos juegos y con el intercambio de objetos. El lenguaje produce, dirige y completa la acción, en este tipo de actividades, que tienen propiedades típicas del sistema lingüístico.

En el proceso de adquisición y desarrollo del lenguaje, los juegos no solo estimulan al niño, sino que actúan ellos mismos como modelos de funcionamiento, propiciando una apropiación del mismo de forma innata y divertida, despertando en el alumno interés por aprender. El niño empieza a conocer el lenguaje a través de su madre, y comienza a realizar actividades combinatorias que producen enunciados cada vez más complejos, que le permiten actuar efectivamente sobre las cosas y los seres que lo rodean, teniendo interacciones con sus compañeros de clases, para poder transitar de esta manera de un lenguaje hablado a un lenguaje escrito.

## **1.3. PROPÓSITOS**

### **1.3.1 General**

- Utilizar el método lúdico para favorecer el correcto proceso de lectoescritura atendiendo las dificultades en la apropiación de la lectura y escritura en alumnos de Primer Grado de Educación Primaria.

### **1.3.2 Específicos**

- Diseñar situaciones didácticas a partir del método lúdico que genere en los estudiantes la curiosidad por la adquisición de la lectoescritura.
- Fortalecer de manera gradual el proceso de lectoescritura, mediante la implementación de actividades lúdicas, que permitan la apropiación del lenguaje oral y escrito.
- Diseñar, aplicar y evaluar actividades lúdicas para permitir dar seguimiento al proceso de lectura y escritura, así como la pertinencia de las actividades ante su avance de alfabetización.

## 1.4. REVISIÓN TEÓRICA

La escuela primaria es entendida por muchos como el núcleo de la educación básica, durante este periodo los alumnos se enriquecen de conocimientos que serán fundamentales en todo su trayecto formativo. Siendo la escuela la generadora de cimientos fundamentales, pero también donde se generan algunos vacíos o surgen problemas en la correcta adquisición de algún conocimiento.

En primer grado, se pueden generar algunos vacíos en los contenidos abordados en el aula de clases, se considera que todos los niños llegan con el mismo nivel de aprendizaje y que por consiguiente deben alcanzar las mismas metas en el mismo tiempo. Sin embargo, existen distintos factores que no permiten que esto sea posible, todos los alumnos son seres humanos únicos e irrepetibles, con muchas capacidades y habilidades desarrolladas.

Se pretende centrar la educación en un sujeto real, tomando en cuenta las características, habilidades y destrezas que posee, para poder satisfacer sus necesidades educativas, poder ayudar a cubrir las áreas de oportunidad que presente, actuando desde una realidad intrínseca, brindando el apoyo requerido y propiciando un ambiente de aprendizaje con el cual se logre combatir el problema detectado en el aula de clases.

Se implementó el método lúdico como principal herramienta en el proceso de lectoescritura que enfrentan los niños de primer grado de primaria, teniendo en cuenta que “El proceso de adquisición de la escritura y de la lectura consiste en la elaboración que el niño realiza de una serie de hipótesis que le permiten descubrir y apropiarse de las reglas y características del sistema de escritura” (Gómez, 1996, p. 83). El método lúdico es viable en esta etapa de desarrollo de los niños, ya que se encuentran en una edad promedio de entre 6 y 7 años de edad, una etapa de su vida en donde el juego suele ser importante para ellos, es necesario retomarlo y así poder lograr una correcta adquisición de la lectoescritura, esto favorecerá a la disminución parcial o total del problema detectado en el aula de clases por los alumnos de primer grado.

El juego es una actividad esencial de todo ser humano como lo menciona Zapata citando a Piaget (1989) "El juego es una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional" (p. 13). Tomando en cuenta la etapa preoperacional en la que se encuentran los alumnos de primer grado de educación primaria, siendo el juego un ejercicio de aprendizaje en aula, se pretende que sea por medio de actividades lúdicas que el niño despierte curiosidad por aprender, una motivación que le permita obtener los aprendizajes que se desean.

La metodología lúdica orienta las acciones educativas y de formación de un ambiente lúdico, que permita las interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta que el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las habilidades que el niño por naturaleza posee y a través del juego desarrollará paulatinamente. Las actividades lúdicas también permiten que las emociones se potencialicen en todos los seres humanos.

El juego y el lenguaje en la vida del docente son dos elementos fundamentales en su completo desarrollo, dado que los dos cuentan con aspectos comunicativos, por lo que tienen diferentes facetas que son presentadas en las diferentes etapas de su correcto desarrollo como ser humano; las situaciones lúdicas, logran propiciar un contexto creado de forma adecuada pensando en las características principales de los alumnos.

El juego es un medio eficaz de estimular el desarrollo del lenguaje y las innovaciones en su empleo, sobre todo en la aclaración de palabras y conceptos nuevos, la motivación del empleo y la práctica del lenguaje, de una conciencia metalingüística y la promoción del pensamiento verbal. (Levy, 1984, p. 60)

Para propiciar en los alumnos de primer grado una correcta apropiación de la lectoescritura, por es importante brindar confianza a los estudiantes y propiciar el conocimiento en ellos, sin temor a equivocarse y despertando el interés por seguir aprendiendo mediante el juego el cual en su mayoría es dirigido. “Los participantes tendrán la oportunidad de ampliar el vocabulario, debatir previos procesos lúdicos y, en general, de ampliar el pensamiento de los estudiantes a través de debates y conversación” (Moyles, 1999, p. 56). Dentro del juego dirigido entra “la ética del trabajo”, implica al docente en su totalidad, el valor que se le atribuye al juego.

El juego genera sentimientos, así como acciones afectivas entre docente-alumno, por el apoyo que se genera entre el docente para con los alumnos, y el apoyo entre compañeros. A la hora de dirigir el juego se debe tener en cuenta lo que se espera que suceda, los resultados obtenidos siempre deberán estar presentes en la realización de la actividad lúdica. El docente debe ser el guía en todo momento de la actividad, debe ser el principal ejemplo para los estudiantes, y junto con él deben contribuir a la actividad para alcanzar el éxito esperado, es aquí donde se pone en juego el papel que desarrollará cada alumno, siendo de forma igualitaria en todo momento desarrollando confianza por la actividad lúdica.

El juego posee, y puede poseer dirección, progreso y, así mismo, unos sólidos resultados educativos deberían servir para convencer a todos los adultos incluyendo a los padres, de que trata de una actividad valiosa acertadamente asociada con el aprendizaje de los niños. (Moyles, 1999, p. 189)

El hecho que sea una actividad lúdica no significa que no tendrá algún valor en la formación académica del dicente, ni que se realice para entretener, todo lo contrario, el juego servirá como principal motivación para propiciar un aprendizaje significativo. El juego libre permite la decisión del momento del juego, así como las personas con las que quiere realizar la actividad lúdica, asimilando su entorno, sus vivencias, el comportamiento, así como la repetición de roles, dado que el niño en el juego primero, observa, imita y se apropia del conocimiento.

El juego libre sirve al niño para inventar, crear, poner en juego su imaginación y las habilidades que posee. Entendiendo por juego libre la actividad que el niño realiza de forma espontánea con sus compañeros de clase, siendo aquí la intervención del docente casi nula, realizando en su mayoría actividades de observación con los alumnos para poder comprender la forma en que realiza la acción lúdica y de esta manera poder brindar apoyo en el momento que el alumno lo necesite, “La actividad lúdica es un gran libro que proporciona la misma vida, donde el niño pequeño aprende todo lo que necesita para desarrollarse, y bastaría con seguir su curso vital, para que el desarrollo fuera perfecto” (Decroly, 1986, p. 10).

“La teoría psicogenética considera al juego como condición y expresión del desarrollo infantil, cada etapa evolutiva está ligada a cierto tipo de juegos” (Zapata, 1989, p. 49). Siendo cada uno una parte fundamental en la construcción del desarrollo, enfocándose a las cuestiones motrices, la inteligencia y las cuestiones afectivas de los estudiantes.

Los juegos planteados en la propuesta son actividades lúdicas regladas en cierta forma, el docente es quien da las indicaciones y reglas del juego, siendo los alumnos los encargados de llevarlo a cabo, por consiguiente deberán seguir las indicaciones brindadas con anterioridad. Dado que la etapa en la que se encuentran el egocentrismo es una de sus principales características por medio de las reglas lograremos que los niños durante el juego no pierdan de vista el objetivo.

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984, p. 219), logrando aumentar la capacidad de su pensamiento y el desarrollo de habilidades y destrezas, dado que el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en los alumnos de primer grado de primaria, mediante el cual da a conocer sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, o que por miedo a burlas decide reprimir.

La propuesta de intervención hará hincapié en la asignatura de Lengua Materna Español, la enseñanza de la misma en educación básica pretende que el infante tenga grandes expectativas en el ámbito de la lectoescritura, apropiándose de un sistema oral y escrito en su transcurso formativo de educación básica y sobre todo en primer grado de educación primaria.

La educación básica, fomenta que los estudiantes utilicen diversas prácticas sociales del lenguaje para fortalecer su participación en diferentes ámbitos, ampliar sus intereses culturales y resolver sus necesidades comunicativas. Particularmente busca que desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos. (Nuevo modelo educativo, 2019, p. 165)

Como se menciona en el Nuevo modelo educativo el progreso que tenga el alumno en el dominio de la lengua oral en primer grado de primaria será esencial en los niños y logren estructurar enunciados más largos y mejor articulados, así como poner en juego su comprensión y reflexión sobre lo que dicen y escriben, por lo que la correcta adquisición de la lectoescritura permitirá que se logre comprender de forma significativa lo que se lee y escribe. Entendiendo que el lenguaje escrito no es el registro de lo oral, es decir que no sólo es escribir por escribir, sino que cuenta con sus características y organización particulares, por lo tanto el hecho de escribir no es únicamente recurrir a la copia, ni de una producción repetida de símbolos para crear textos sin sentido.

El momento en el que se realizarán las actividades lúdicas que se plantean en la intervención, se llevarán a cabo en el desarrollo de algunas secuencias didácticas, así como en la hora de alfabetización, que se realiza diariamente al inicio del día, entendiendo la alfabetización “Como un conjunto de prácticas que se observan en los eventos mediados por los textos escritos y están asociadas a diferentes dominios de la vida” (Nuevo modelo educativo, 2019, p. 171).

Tomando las actividades propuestas como actividades permanentes, realizadas con el fin de mejorar el proceso de adquisición de la lectoescritura que enfrentan los vacíos presentados en la lectoescritura por los alumnos de primer grado de educación primaria.

## 1.5 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Para atender la problemática detectada en el aula de primero “A” se diseñaron y aplicaron actividades lúdicas, las cuales ayudaron a disminuir de forma paulatina la problemática presentada en la lectoescritura. Dichas actividades fueron pensadas de acuerdo a la edad y características presentadas por los alumnos, así como la fase en la que se encuentran, puesto que la infancia es una etapa en la que el ser humano es libre por convicción propia, con un asombro y curiosidad infinita, con una imaginación en potencia día a día, por lo que el método lúdico en el proceso de lectoescritura resulta ser el más adecuado, dejando de lado la repetición y memorización.

De lo expuesto sobre las prácticas de lectura y escritura, se deriva que estas no son habilidades que se aprendan mediante la repetición o ejercitación metódicas. Por el contrario, su adquisición implica el desarrollo de conocimientos vía la acción, la inmersión de los individuos en el uso del lenguaje escrito, de modo que lo que se aprende no consiste solamente en los sistemas de signos, sino en el hacer social con ellos, por lo cual los dota de significación. (Nuevo modelo educativo, 2019, p. 172)

Los niños de primer grado, grupo “A”, cuentan con una gran imaginación y curiosidad por aprender, reconociendo de son seres humanos únicos e inigualables. Dado que se encentraban en el proceso de lectoescritura, necesitaban actividades positivas ente dicho proceso, dinámicas, agradables, motivadoras, divertidas y sobre todo que lograran incentivarlos a la apropiación del lenguaje oral y escrito, fue necesario para generar las condiciones más adecuadas de aprendizaje en los estudiantes, siendo el método lúdico el más adecuado en la infancia, por medio del cual pueden aprender de manera significativa, favoreciendo el proceso de lectoescritura.

La intervención dentro de la propuesta de mejora, se hizo el diseño y organización de las actividades lúdicas tomando en cuenta a Zapata (1989). Entendiendo el juego como la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, sobre todo en la etapa de la infancia, dejando grandes aprendizajes y conocimientos significativos.

Zapata (1989), considera al juego como entrenamiento, el cual genera un conocimiento innato en el niño, a la par que brinda satisfacción y gracias a las actividades lúdicas se puede crear un disfrutó del aprendizaje. El juego sirve también de gran estímulo tanto para la imaginación como para la apropiación de conocimientos en los dicentes, una actividad universal, generada en cualquier contexto y situación, creando las siguientes actividades lúdicas desde la perspectiva de Zapata.

- **Lotería de sílabas**

La actividad consiste en recibir un tablero de lotería de sílabas e ir colocando un pedacito de papel sobre la sílaba que la docente en formación irá diciendo, o el nombre de la imagen de la carta, puede tener variaciones al decir la carta. El primero en llenar el tablero debe gritar lotería.

- **Creando un cuento loco**

Se motiva a el alumno a la creación de un cuento de manera grupal, mediante la utilización de imágenes, palabras impresas, y un libro gigante de foamy. Con imágenes de diversos cuentos las cuales son motivadoras para los alumnos, dichas imágenes deben ser iluminadas por ellos para darle más significado a el cuento, uno por uno va pegando la imagen en una hoja del libro, al mismo tiempo escribe una frase, palabra o pega una palabra impresa para dar sentido al cuento.

- **Una obra a tu medida**

La dinámica consiste en la visualización de un video de una obra de teatro, durante la visualización de la obra los niños deben identificar a un personaje con el que se sentían cómodos, el que más les agrada. Cada alumno debe iluminar y crear su personaje al igual que aprender los diálogos y sea por medio del video o el cuento, no deben ser exactos e incluso pueden improvisar para que la obra sea realizada de forma divertida.

- **Jugando con las letras**

El juego consiste en formar el abecedario tanto en minúsculas como en mayúsculas, para después de forma grupal mencionar de manera correcta cada sonido de las diferentes letras. Con la utilización del alfabeto móvil se forman diversidad de palabras, ya sea dictada por la docente en formación o palabras que los alumnos conozcan como su nombre o el de algún objeto.

- **Dado de sílabas**

El juego consiste en formar una circunferencia de manera grupal, dejando espacio suficiente entre cada alumno, después uno debe tomar el dado de las sílabas y lanzarlo, posteriormente de la misma manera se lanza un dado de colores para saber la categoría de las sílabas. Una vez que el alumno sepa cual grupo le ha tocado, él tiene que decir cinco palabras con las diferentes cinco sílabas que había en el cubo.

- **La sílaba perdida**

En esta actividad lúdica en el cual se utilizaron fichas de sílabas, y en esta ocasión los niños fueron organizados por equipos de cuatro integrantes, lo cual facilitó que los docentes manipularan las tarjetas para poder realizar la actividad, la primera aplicación se llevó en el aula de clases, dando las instrucciones y la finalidad del uso de las tarjetas.

- **Pizarrón mágico**

La dinámica consiste en escribir la palabra que escuche de la docente en formación, utilizando mayúsculas o minúsculas según el caso, es una actividad de agilidad y rapidez, el primero en terminar tiene que levantar su pizarrón para verificar que la palabra este escrita correctamente, las palabras dictadas deben ser muy sencillas al principio y su complejidad debe ir aumento gradualmente.

- **Tripas de gato**

Para este juego se necesitan pares de imágenes de diferentes frutas, con su nombre cada una, se deben colocar en distinto orden en el pizarrón para poder jugar de manera tradicional tripas de gato, uniendo las imágenes iguales, o bien con la palabra correspondiente mediante una línea que no choque con las demás formadas.

- **Colocando palabras**

En esta actividad lúdica el material a utilizar fueron únicamente palabras impresas, las cuales eran los nombres del diferente mobiliario que se encontraba dentro del salón, de objetos y estructura del mismo, las palabras deben ser escondidas en distintos lugares del salón y encontradas por los dicentes para ser colocadas por ellos en el lugar u objeto correspondiente, colocando una canción de fondo.

- **El ahorcado**

El juego sirve para dar cuenta del significado que le dan los alumnos a cada letra y de qué manera la van significando, dependiendo de sus esquemas mentales. El juego se lleva acabo de manera tradicional, siendo un juego de adivinanza de letras para poder encontrar una palabra, la actividad se puede realizar de manera grupal y todos desde sus lugares pueden participar diciendo una letra y así entre todos formar la palabra.

- **Pasa la palabra**

Es una actividad innovadora para el alumno, puesto que, si bien es un juego que ya existe, se realizaron algunas adecuaciones para su ejecución. Consiste en la formación del grupo por parejas por afinidad, para después salir a la cancha de la institución, una orilla de la cancha se coloca una hoja con tres o más oraciones y del otro extremo de la cancha se colocan todas las parejas formadas, para por carrera de relevos ir, checar las oraciones e ir las escribiendo en el cuaderno junto con su pareja.

**CAPÍTULO II**  
**DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE**  
**LA PROPUESTA DE MEJORA**

## **2. 1. Inicio, aplicación y evaluación de la propuesta de mejora**

La presente propuesta de intervención se aplicó durante el ciclo escolar 2019-2020, en la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, con los alumnos de primer grado grupo “A”, en un periodo comprendido desde el mes de agosto hasta el mes de marzo, iniciando en el momento en el que se realizó la evaluación diagnóstica a los docentes para detectar la problemática y poder implementar acciones que permitiera brindar una solución de la problemática en la lectoescritura.

El mes de marzo en el cual se realizó el corte para lograr analizar la información obtenida durante este periodo y poder dar cuenta de los resultados obtenidos con la diversidad de actividades lúdicas implementadas en el aula de clases, aplicando, reflexionando y evaluando los distintos juegos, con la finalidad de lograr un progreso significativo en el proceso de lectoescritura.

La aplicación de la propuesta de mejora para primer grado en un inicio generó algunas controversias, el juego se mira únicamente como un acto de diversión y distracción, se trabajó en lograr que comprendieran que mediante el juego se puede aprender y reforzar los conocimientos de una manera más divertida, logrando que el proceso de lectoescritura no se reduzca en dictado, repetición y copiado.

Es necesario hacer mención de los obstáculos encontrados durante la aplicación de la propuesta de mejora, los cuales fueron enfrentados por la docente en formación inicial, como lo es el ritmo de trabajo de los docentes y los distintos niveles de alfabetización que presentaban, formaba una dificultad al momento de aplicar las actividades lúdicas, creando un dilema para atender a cada alumno en el juego, algunas actividades se veían obstaculizadas en su ejecución y más cuando se trabajaban los juegos en equipo, siendo los alumnos de menor rendimiento académico, siendo rechazados en ocasiones, generaba que la actividad no tuviera el éxito que se habrá pensado obtener mediante su aplicación.

No todos los alumnos lograban comprender del todo las instrucciones y en el momento de la aplicación del juego mostraban alguna dificultad, por lo que fue necesario dar un acompañamiento personalizado a algunos estudiantes y conforme

ellos iban comprendiendo el juego se disminuía el acompañamiento por parte de la docente. Todas las actividades eran ejemplificadas, permitiendo dar una mejor comprensión, a algunos alumnos a pesar de dar las instrucciones del juego y explicar el propósito de realizar esa actividad lúdica seguían sin comprender del todo, se les tenía que brindar una ayuda personalizada y lograr el éxito del juego, siendo el docente una guía para el alumno.

El propósito del andamiaje educativo es guiar al niño a través del proceso de aprendizaje, prestándole apoyo hasta que se haga evidente que el niño ha alcanzado la independencia en las tareas. La creencia de Bruner es que los andamios, en última instancia, pueden ayudar a un niño a ser un estudiante autorregulado e independiente. (Vygotsky, 1993, p.16)

La dificultad consistió en que la mayoría de los estudiantes no comprendan del todo la actividad principal, al momento de la ejecución se distraían, generando una atención dispersa, generaba una pérdida de atención de la actividad, por lo tanto, se tenía que replantear el propósito y como en todo juego, mencionar las reglas, para tener orden sobre la actividad y lograr el éxito de la actividad.

Esta teoría postula que en una interacción de tipo enseñanza – aprendizaje, la acción de quien enseña está inversamente relacionada al nivel de competencias de quien aprende; es decir, cuanto mayor dificultad se presente en quien aprende, más acciones necesitará de quien enseña. (Vygotsky, 1993, p. 23)

Las situaciones presentadas durante la puesta en práctica del plan de acción, generaron una transformación y evolución constante de las actividades, las cuales serán vistas y analizadas a lo largo del documento, por lo cual es de suma importancia rescatar que gira en torno al corte crítico-reflexivo, teniendo como características principales:

Los significados que los sujetos de la investigación asignan a sus acciones, el contexto del estudio, la relación entre el investigador y los que están siendo estudiados, y el enfoque de una manera de investigar utilizada básicamente para rescatar experiencias de vida. (Ortiz, 2015, p. 26)

El documento enfatiza en las experiencias docentes adquiridas durante el periodo de aplicación de la propuesta de mejora, obteniendo conocimientos partir de la intervención directa con los docentes de primer grado, el dominio de las actividades implementadas, permitió lograr el éxito de las mismas, logrando un aumento significativo en el proceso de lectoescritura.

El finalizar la propuesta permitió un análisis de las diversas actividades lúdicas planteadas en el plan de acción, pues si bien en un inicio los alumnos de primer grado se enfrentan a un proceso de lectoescritura, en el que adquieren las habilidades básicas, la lúdica es importante, permitiendo que dichos procesos sean más fáciles, teniendo en cuenta que la simple palabra juego, llama su atención, despertando el interés por participar, se logró un aprendizaje en los alumnos.

La reflexión generada a través de un análisis de la realidad inmediata, antes, durante y después de la acción, acontecimientos sucedidos y vivencias adquiridas, permiten la apropiación de experiencia docente, hace posible un escrito uniforme, que permite dar cuenta del trabajo realizado en la propuesta de mejora.

## **2.2. El juego como medio para conocer la realidad del docente**

El juego aplicado en el aula puede ser visto en un primer momento por lo docentes como el simple acto de jugar, sin tomar en cuenta el fin de la realización de la actividad lúdica. Siendo el juego un medio para adentrar a los alumnos de primer grado de Primaria en Educación Básica y de esta manera también adentrarnos en el conocimiento de su realidad.

Es necesario como docente conocer la realidad a la que se enfrentan los alumnos, de esto dependerá su progreso en los contenidos abordados en el aula de clase y en primer grado el logro que el niño tenga en el proceso de lectoescritura al cual se enfrenta, es fundamental, dado que de ello dependerá también la exigencia que se tenga ante, siendo la lectoescritura la fase indispensable y de la cual dependerá en su mayoría el éxito o fracaso de los demás contenidos abordados en los siguientes niveles de educación básica.

Al conocer a fondo la realidad, se pueden construir y reconstruir conexiones con el entorno, las diferentes manifestaciones del mismo y poder conocer el impacto que genera el mismo en la vida del infante, siendo su contexto social y familiar un factor detonante para su éxito educativo, teniendo en cuenta que gran parte de lo que aprende en los primeros años es lo vivido en su entorno.

Las actividades lúdicas son de gran ayuda para poder comprender los cambios de la sociedad y de qué manera impactan en la vida del niño, al igual que ayudan a comprender el papel que juega el niño dentro de su comunidad y de que manera favorece en su trayectoria académica. Siendo el juego un modo de aprendizaje para los alumnos, mediante el cual se diviertan, hagan significativo lo aprendido mediante la actividad lúdica, teniendo como fin el fortalecimiento del proceso de lectoescritura al cual ellos se enfrentan en primer grado de educación primaria, etapa en la que tiene aún muy presente el acto de jugar, sobre todo una etapa en la que aprenderá a leer y a escribir.

En el primer día de aplicación de la propuesta de mejora los niños al escuchar la palabra “juego”, se mostraron muy entusiasmados, estaban ansiosos por jugar, pues querían divertirse, al mencionar que el juego sería la lotería, muchos de ellos comentaron que jugaban lotería en sus casas, con sus hermanos y otros con sus papás, claro también hubo los que jamás lo habían jugado y al escuchar los comentarios de sus compañeros mostraban una actitud aún más de alegría y algunos comentarios que permitieron conocer un poco de las relaciones familiares que se generan en sus hogares, es recuperado en el siguiente fragmento del diario del profesor.

Docente en formación- Niños ¿Qué creen?

Alumno A- ¿Qué pasó maestra?, ¿Qué es lo que tiene en esa bolsa?

Docente en formación- Son cartas de lotería, porque vamos a jugar, ¿Quieren que juguemos?

Alumno A- ¡Sí!, maestra yo ya he jugado ese juego con mis hermanos y le ponemos frijoles a cada tarjeta, yo siempre les gano.

Alumno A- Yo también lo he jugado con mis papás, y también les gano siempre maestra.

Docente en formación- ¡Que bonito!, entonces son muy buenos jugadores, estoy segura que a todos les va a gustar mucho este juego y lo más bonito es que vamos a repasar las sílabas.

Alumno B- Maestra, yo nunca he jugado a la lotería, mis papás trabajan y llegan hasta la noche y muy cansados, casi no los veo, siempre estoy con mi hermana.

Docente en formación- No te preocupes hoy vas a aprender a jugar a la lotería y vamos a aprender de forma muy divertida.

(Diario del profesor, 21 de noviembre, 2019)

Todos escucharon las indicaciones del juego, el cual fue lotería de sílabas (Anexo 12), todos recibieron su tablero, de la caja de reciclaje tomaron un pedacito de hoja el cual fue cortado en más pedazos pequeños, muy atentos a las indicaciones querían comenzar el juego. Momento que iban pasando las cartas de sílabas ellos iban colocando un papelito en la sílaba que era y también observaban la imagen y decían “ba” de barco, se mostraban muy emocionados al encontrar la sílaba y cuando se dificultaba se hacían ejemplos de algunos objetos que empezaran con esas sílabas, de la misma manera ellos podían guiarse con el alfabeto (Anexo 13), que se tenían en el aula de clases, teniendo imágenes que les facilitan el recordar la letra.

Al término de la actividad, comentaban que querían jugar de nuevo, pero que ahora la lotería normal, al ser el primer juego ellos no lograron comprender al cien por ciento la intención del juego, ellos solo querían jugar y no importaba si repasaban o no las sílabas y como se mostraba la tarjeta pues era muy fácil localizarla, algunos también se guiaron por la imagen, así que para los alumnos la actividad les agradó demasiado y querían volver a jugarla.

Hubo una segunda aplicación del juego, pero ahora con algunas modificaciones que permitieron que se concentraran en conocer las sílabas, sobre todo al inicio se mencionó la intención de la actividad. Solo se mencionaba la sílaba, pero no se mostraba la carta y se mencionaba “ba” de barco, se mostraban muy concentrados en esta ocasión y todos querían ganar, pudieron gritar lotería. Es importante mencionar la emoción que mostraban los alumnos de primer grado de educación primaria, siendo una actividad motivadora para ellos, fue recatado en un fragmento del diario del profesor, mostrado a continuación.

Alumno- me gustó mucho jugar.

Docente en formación- ¿Por qué te gusto?

¡Alumno- ay! Maestra es que me divertí y repase las sílabas, ahora si voy a saber en el dictado.

Docente en formación- Sí, después vamos a jugar otros juegos también.

Alumno- Que bueno, así era en el kínder donde estudié.

Docente en formación- Sí, veras que te vas a divertir y lo mejor es que vas a aprender.

(Diario del profesor, 28 de noviembre, 2019).

El juego sirve como repaso de las distintas sílabas de una manera más divertida y como son en distinto orden, realmente tienen que significar lo que están aprendiendo y no solo memorizar en orden específico, memorizando sin comprender del todo, el juego fue agradable y se llevó acabo en distintas ocasiones,

permitiendo no solo que los niños aprendieran, sino también permitiendo al docente aprender un poco de la vida del alumno.

Durante la aplicación de las actividades de la propuesta de mejora se pudieron obtener datos sobre la vida personal de los alumnos, entendiendo de una mejor manera por qué la falta de motivación que ellos mostraban al principio del ciclo escolar, al igual que entender que en ocasiones sus papás no les brindan la atención necesaria en las tareas y se mostraba un retraso en el proceso de lectoescritura, porque si bien enfrentan un cambio de preescolar a primaria que es un tanto complicado, teniendo más exigencia académica por parte de la docente.

La actividad fue funcional y permitió que pudieran dar un repaso a las sílabas que ya conocían, pero ahora de una manera más divertida, siendo el juego de la lotería motivador, puesto que lo recuperan desde sus hogares, el aprendizaje se contextualiza y se volvió más significativo para ellos, siendo un juego tradicional, que, si bien no todos lo habían jugado si la mayoría, permitirá que se realizara de forma más ágil.

En este sentido, es importante valorar el juego tiene tanto en el contexto escolar como en el contexto familiar, siendo el juego un factor de creación de relaciones con las personas de su entorno, siendo una actividad en la cual no solo los amigos se encuentran inmersos, sino también los padres de familia, proporcionando tiempo a sus hijos y sobre todo aprendizajes nuevos que permiten a los niños aprender y divertirse al mismo tiempo.

Permitiendo conocer con gusto y emoción, a través del juego la realidad en la que se encuentra el alumno y poder considerar su contexto en la planificación didáctica para poder tener una sesión de clase exitosa y sobre todo lograr que la propuesta de mejora se funcional para todos.

### **2.2.1 El juego en la vida del infante**

Sin duda alguna el juego es muy importante en la vida de los niños, siendo desde pequeños una de las acciones más placenteras en su vida, por la cual aprenden

diversidad de conocimientos, como lo es el lenguaje, el cual es enseñado por la madre mediante pequeñas acciones lúdicas que le permiten al infante la apropiación del mismo, así como otras acciones como lo son el aprender a comer solos, ir al baño y caminar.

Es por ello que el juego está presente en la mayor parte de la vida del alumno, desde antes de acudir a la escuela, en su casa empieza a adentrarse a la lengua oral por medio del juego con sus familiares, desde el momento que aprende a hablar hasta su vida adulta, siendo el lenguaje en niños un momento fundamental, sirviendo principalmente como instrumento para llevar a cabo una comunicación con su entorno inmediato.

La adquisición del lenguaje constituye el momento más significativo en el desarrollo cognitivo. El lenguaje, representa un salto de calidad en las funciones superiores; cuando éste comienza a servir de instrumento psicológico para la regulación del comportamiento, la percepción muda de forma radical, formándose nuevas memorias y creándose nuevos procesos de pensamiento. (Vygotsky, 2006, p. 9)

Esta más que claro que al niño en todo momento le va a gustar jugar, siendo esta una actividad diversión, goce para él, al relacionarla con un contenido, se puede aprender de forma divertida, significando el aprendizaje, motivándolo a aprender algo nuevo, repasando lo aprendido sin llegar a hacer algo monótono y aburrido para él, aún más si el juego nos ayuda a conocer parte de la vida de los alumnos, proporcionando información que sirve para lograr orientar las actividades a favor del aprendizaje.

El juego puede ser un factor influyente en el despertar de la imaginación, sobre todo a la edad de alumnos de primer grado, los cuales oscilan entre 6 y 7 años de edad. La aplicación de actividades lúdicas dentro del aula de clases permitió que pudieran comunicarse con sus compañeros de manera oral y escrita, brindándoles confianza para poder hacerlo, siendo el juego el detonador para lograr en el alumno la

confianza, permitiendo no solo abordando un contenido en específico, en este caso la lectoescritura, sino también brindar ese momento de diversión y motivación por participar y sobre todo por aprender.

Si bien los estudiantes en su día a día pasan por situaciones, ya sean difíciles o agradables en su vida, hay momentos que tiene para encontrar un resguardo de esos momentos, que en ocasiones es encontrado en la escuela, en el aula de clases y que mejor que brinda ese espacio mediante una actividad lúdica, que lo haga sentir feliz, olvidando un poco los momentos difíciles de su entorno.

El juego permite brindar una realidad diferente, haciendo que se olviden de factores externos a la institución como lo son que sus padres no estén con ellos por tiempos muy prolongados, debido a sus trabajos, con los que proveen su sustento, razón por la cual los dejan a cargo de familiares, también mediante el juego se puede lograr que el niño olvide un poco su realidad, si es que en casa tiene problemas; como son peleas entre sus padres, por citar un ejemplo, siendo que en el grado de primero grupo “A” se han su citado comentarios por parte de los alumnos, referente al tema, siendo un tema que quedo expuesto a lo largo de la aplicación de algunas actividades realizadas durante la práctica docente, también en conversaciones entre los mismos niños y comentarios hacia la docente.

El juego permite que el disfrute de la niñez, dejando los problemas de casa en casa por un momento, de aquí la actividad lúdica **“Creando un cuento loco”** (Anexo 14), trabajando el cuento de una manera divertida y adentrado a los alumnos a la lectoescritura. El cuento “Etimológicamente deriva de contar, (contar en sentido numérico: calcular) (...) es posible que del enumerar objetos se pasará al relato de sucesos reales o fingidos” (Anderson, 1979, p. 13).

La cual permite que el niño juegue y aprenda, pero también a el docente saber sobre el alumno, de esta manera buscar o adaptar estrategias favorables para el dicente, logrando un aprendizaje significativo, mediante un cuento, pero con diversidad de temáticas de forma divertida. Permitiendo potenciar el proceso de lectoescritura.

La actividad “Creando un cuento loco”, consistió en crear un cuento de manera grupal, mediante la utilización de imágenes, palabras impresas, y un libro gigante de foamy, el cual fue muy motivador para los alumnos, por su tamaño y color. Las imágenes llevadas abarcaban diversas temáticas agradables por los niños y las palabras impresas contaban con un tamaño y letra considerable para su edad y el proceso de lectoescritura que enfrentan.

La actividad lúdica consistió en lo siguiente, buscar por todo el salón las imágenes y palabras (Anexo 15), las cuales estaban escondidas en diferentes áreas del aula, el tiempo para buscarlas eran 6 minutos, mientras los alumnos buscaban para hacer más ameno el tiempo, se colocó de fondo una canción infantil y se dio la indicación que al término de la canción todos deberían de estar en su lugar con las imágenes o palabras que hubiesen encontrado.

Al término de la canción todos retomaron su lugar y todos mostraron las imágenes y palabras que tenían, se mostraban muy entusiasmados y querían comenzar el cuento, siendo un relato o narración de un suceso ficticio, siendo flexible, moldeando la realidad ocurrida con una intención distinta, expresarse, conocer mediante imágenes nuevos mundos, despertando su imaginación y nuevas palabras.

Si bien es considerable que niños empiecen a escribir y a leer palabras cortas y con poca dificultad, en la práctica suele ser más complejo y con cierta dificultad para el alumno, por lo cual es necesario seleccionar textos con palabras sencillas y con facilidad de entendimiento. “El niño tiene que leer primero cosas muy sencillas con una trama fácil. A medida que crezca, su mente podrá entender cuentos más complicados” (Gómez, 1995, p. 29).

Las palabras seleccionadas para la creación del cuento, eran palabras sencillas y con facilidad de entender su significado por parte de los alumnos, si bien se utilizaron palabras que los docentes ya conocían y que hubiera sido utilizadas en otras actividades como el dictado realizado diariamente, permitía una familiarización de las palabras con los alumnos muy favorable.

El hecho de que las palabras fueran impresas, permitió realizar con más agilidad la actividad, por parejas las colocaron y pegaron las imágenes, generando la creación del cuento, al finalizarlo y dependiendo como lo fueron creando, pasaron a narrar su parte creada con sus demás compañeros y al finalizar la docente dio lectura del cuento completo. Los niños se mostraron contentos antes la actividad realizada, mostraban empatía por el mismos, dado que entre todos lo habían creado, fue rescatado en el siguiente fragmento del diario del profeso.

Docente en formación- ¿Les gustó la actividad?

Alumno A- Sí, me gustó mucho jugar y encontrar dibujos por todo el salón.

Docente en formación- Eso es lo importante, pero los demás díganme, ¿Qué les pareció el cuento?, les gustó como quedó.

Alumno A- Sí, está muy padre, yo pegué en la primera hoja, me tocó el dragón, miré maestra.

Docente en formación- Y... de las palabras que opinan... ¿les gustó o no?

Alumno B- Estuvo bien, no me cansé en escribir y fue fácil, quedo bonito el cuento, me lo puedo llevar, se lo quiero enseñar a mis papás.

Docente en formación- ¿Qué les parece si lo dejamos aquí en el salón y lo compartimos, aunque sea con sus compañeros de otros grados?

Alumno A- sí, yo ya lo leí de nuevo y me gustó el final.

(Diario del profesor, noviembre, 2019).

La actividad fue favorable, los alumnos se mostraron en un primer momento muy interesados ante la dinámica al concluir el cuento muy satisfechos con el trabajo realizado, siguieron las indicaciones lo cual fue un factor importante para el éxito de la actividad. Una vez que se le dio lectura al cuento realizado por todo el grupo, se percibió una mayor atención.

Una forma de involucrar a los alumnos a la lectoescritura fue, la narración de cuentos, pues permitió potenciar su imaginación, siempre y cuando el cuento sea acorde a su nivel cognitivo, siendo la narración un elemento para capturar la atención del docente, los niños se sintieron cómodos, pues mediante un juego crearon un cuento de forma muy sencilla y sobre todo divertida.

El juego “Creando un cuento loco”, fue detonador para la realización de la actividad lúdica “Una obra a tu medida” (Anexo 16), que consistió en la visualización del video del teatro la ratita presumida. Durante la visualización de la obra los niños identificaban a un personaje, el que más les agradaba y le comentaban a un compañero por qué ese personaje les había gustado, dado que la obra de teatro era sobre animales, los niños mostraban ternura hacia ellos, algunos lo elegían porque eran animales con los que convivían, el perro y el cerdo fueron unos de los animales más mencionados, pues eran animales que los niños tenían en sus casa, al igual que el gato y el gallo.

Una vez que cada uno tenía un personaje elegido por el mismo, se dio la imagen para que lo decoraran y los diálogos eran únicamente aprendidos mediante la visualización de videos (Anexo 17) y mediante la lectura del cuento, puesto que el propósito de la actividad era brindar goce, diversión y despertar la imaginación de los docentes. La obra de teatro se vinculó con el contenido del libro de Lengua Materna Español, “creación de una obra de teatro”, dicha obra fue titulada “La ratita presumida”, para poder llevarla a cabo se tuvieron que realizar varios ensayos, donde los niños se mostraban muy contentos y entusiasmados, pues querían presentarla ante sus compañeros de otro grado.

Los niños se prepararon para la presentación, crearon su títere y aprendieron sus diálogos, potenciando el lenguaje oral. Se presentó la obra de teatro a los alumnos de tercer grado, los cuales felicitaron a sus compañeros, dándoles una motivación para leer y escribir. Al terminó de la presentación todos mostraban una actitud agradable y la actividad había sido satisfactoria para ellos, estaban contentos con sus títeres y jugaban con ellos repitiendo los diálogos de la obra presentada, lo cual hizo notar el éxito de la actividad lúdica.

Las respuestas alternadas por los estudiantes permitieron conocer y sobre todo comprender para lograr reflexionar sobre las necesidades y características que posee cada niño, siendo que el cuento tiene diferentes temáticas, cada una acorde a los gustos y preferencias personales del alumno, logrando conocer un poco más el aspecto humano.

Siendo el cuento un medio para conocer la realidad del niño y que mejor si fue creado mediante un juego por él, expresando libremente, de una forma relajada y brindando un conocimiento profundo de su realidad, de modo que crea conexiones con su entorno, las cuales son expresadas mediante el juego y la narración del cuento, conociendo el impacto de las acciones generadas en su entorno.

Es muy importante rescatar que en esta etapa los alumnos tienen muy potenciada su imaginación, es demasiado fácil relacionar acontecimientos de su vida cotidiana con elementos ficticios, realizando por medio de la lectura una simulación de elementos de su realidad con los encontrados en el cuento y relacionar de manera muy sencilla vivencias de su realidad con hechos ocurridos en el cuento, plasmándolos mediante comentarios y algunos dibujos que fueron extra en el cuento.

Al generar un aprendizaje situado mediante el juego, el cuento y la lectura del mismo, permite la construcción de conocimientos, así como el éxito de la actividad lúdica realizada, la cual fue agradable, motivadora y de enseñanza tanto para los alumnos como para la docente, logrando una aplicación exitosa y satisfactoria para el primer grado, grupo "A".

### **2.3. La importancia del juego en la construcción de la lectura y la escritura**

El alumno de primer grado en sí, es un ser humano magnífico al poseer a su corta edad tantos conocimientos, habilidades y destrezas que han sido adquiridos durante sus 6 o 7 años de vida, unos en preescolar y otros, en la sociedad en la que se desarrollan, es decir, principalmente en el seno familiar, siendo aquí donde adquieren sus primeros conocimientos desde una edad muy temprana.

Es importante destacar, si bien los alumnos poseen tanta información, de la misma manera cada uno de ellos la organiza de manera distinta al resto de sus compañeros, la asimila, interpreta y comparte de diferente manera al resto de la sociedad en general, por lo cual también la percibe de diferentes maneras y en algunas ocasiones con más facilidad que otras.

Es preciso decir que el aprender es un acto natural del ser humano, el cual es generado durante toda su vida, aprende desde que nace, adquiriendo conocimientos del contexto, necesidades básicas, aprende la lengua oral mediante los juegos realizados con la madre quien en su mayoría de las ocasiones es la encargada de que el niño aprenda a hablar, garantizando su supervivencia en su contexto y así durante toda su trayectoria de vida el ser humano adquiere nuevos conocimientos.

Piaget (citado por Gómez, 1995) sostiene que existen variables dentro de la herencia funcional, ayudando al ser humano a sobrevivir de lo desconocido. La adaptación, siendo la capacidad del ser humano para ajustarse al medio en el que vive o se realiza y la asimilación; la cual resulta del proceso de adaptación, realizando una síntesis del conocimiento adquirido, dependiendo del individuo y sus esquemas de pensamiento. Es por ello que no todos los alumnos reciben y la información dada de la misma manera siendo que a algunos se les dificulta asimilarla y apropiarla, para poder tomar en cuenta lo que es necesario y desechar lo que no, es decir el alumno se apropia del conocimiento más relevante o el que fue significativo y pasa lo contrario con el conocimiento que le ha costado entender, o bien el que no ha entendido.

Si bien en primer grado, se lleva a cabo un proceso muy importante para los alumnos, pues es la etapa donde adquieren un conocimiento detonador para su trayectoria académica, como lo es la adquisición de la lectura y la escritura, teniendo apropiación de nueva información, mediante diversas interpretaciones dadas por los alumnos de primer grado, siendo las “Representaciones que una persona posee, en un momento dado de su vida, sobre algún objeto de conocimiento” (Fons, 2004, p. 25).

Por ello, en primer grado, al comenzar con la lectura y la escritura, se buscan palabras muy sencillas y cortas para los alumnos, las cuales son de fácil entendimiento sin complejidad alguna; con sílabas sencillas y no utilizando sílabas trabadas en un primer momento y así evitar la confusión y conforme avanza su conocimiento en la lectoescritura los niños van conociendo, por lo tanto adquiriendo nuevos conocimientos en sílabas más complicadas.

Siendo la apropiación de la lectura y la escritura una etapa compleja, una vez llevadas a la práctica se debe seleccionar bien los contenidos a abordar, con un tema que despierte el deseo de los alumnos por leer y escribir, de esta manera fueron logrando un avance, mediante la motivación por realizar la acción. Por lo cual los siguientes juegos fueron pensados y aplicados con los alumnos de primer grado para lograr una motivación en ellos, despertando su interés por aprender a escribir y leer, pero bien:

Saber leer no **es solo poder descodificar un conjunto de grafías y pronunciarlas de manera correcta, si no que** fundamentalmente se trata de comprender aquello que se lee, es decir, ser capaz de interpretar lo que aporta el texto y además, de reconstruir el significado global del mismo; esto implica identificar la idea principal, que quiere comunicarnos el autor, el propósito que lo lleva a desarrollar dicho texto, la estructura que emplea, etc. Podemos decir que implica una acción intelectual de alto grado de complejidad en la que él que lee elabora un significado del texto que contempla el mismo que le dio el autor. (Solé, 1998, p. 69)

Se entiende que la lectura para Solé es el proceso llevado por los alumnos, mediante el cual se comprende el lenguaje escrito, en esta comprensión interviene el texto, su forma y su contenido siendo el principal factor de éxito o fracaso de la acción, así como también depende de los docentes, sus expectativas y conocimientos previos, sobre todo la forma en la que el docente los motive, interese y acompañe en la acción de leer y escribir.

En primera instancia, los alumnos conozcan a la perfección las diferentes letras del abecedario, tanto en minúsculas como en mayúsculas, se logró transitar de reconocerlas y saber la manera en cómo se escuchan a formar sílabas con ellas, es por ello que la actividad lúdica **“Jugando con las letras”**, ayudó a lograrlo. Esta dinámica fue trabajada de manera individual y de manera constante por los alumnos de primer grado, utilizando únicamente el alfabeto móvil de su libro Lengua Materna Español, el cual les fue solicitado, de manera individual y con nombre.

El juego consistió en un primer momento, en formar el abecedario tanto en minúsculas como en mayúsculas (Anexo 18) y de forma grupal se mencionó de manera correcta cada sonido de las diferentes letras, al igual que se aclaró en qué momento se usan las letras mayúsculas a las que ellos llamaban letras grandes y en qué momento las minúsculas o chiquitas como ellos solían llamar, una vez que ellos lograron reconocer las letras y su sonido se pasó a la segunda fase del juego.

La segunda parte de la actividad consistió en formar palabras con el alfabeto móvil, empezando por formar su nombre, luego palabras que se encontraban en el salón (anexo 19), con las que estaban familiarizados, para después formar palabras nuevas, fueron primero dictadas y después escritas en el pizarrón, debido a que los niños no podían formarlas y el hecho de escribirlas les ayudó demasiado a reconocer las diferentes letras.

En un segundo momento las palabras dictadas ya no eran escritas, se dictaban con muchas pausas ayudando a que los dicentes tuvieran un mejor entendimiento y si ellos tenían alguna duda realizaban el sonido de la letra para saber cuál era, las palabras formadas se revisaban y corroboraban que estuvieran correctamente escritas, si no era así, se les ayudaba de manera personalizada a corregir mediante el sonido de las letras, logrando pasar de reconocer únicamente letras a formar sílabas.

Les fue fácil reconocer las letras y su sonido en algunas palabras, podían formarlas si bien no por completo, faltando en algunas ocasiones letras más complejas como la r, la l, seguían teniendo, no todos, una pequeña confusión entre la utilización de la r y la rr en algunas palabras, pero ellos ya podían formar palabras muy sencillas, la siguiente etapa era lograr que ellos formaran sílabas simples, lo cual detonó la siguiente actividad.

Para adentrar a los niños a la lectura y la escritura, la actividad lúdica que se realizó fue **“Dado de sílabas”**, para este juego se utilizaron dos dados uno que contenía las sílabas ordenadas por colores en las diferentes caras del cubo y otro que contenía únicamente los colores de las sílabas, el tamaño era acorde a la edad de los alumnos y eran un material resistente y con facilidad de uso, para que los alumnos pudieran manipularlo a la perfección.

En un primer momento se mostraron los dados, entusiasmo por querer utilizarlos, se les dieron las indicaciones de la actividad lúdica, todos estaban muy atentos, pues querían jugar, se les indicó que como era una actividad grupal se había destinado la cancha para su realización y que debían tener el comportamiento adecuado para evitar accidentes y que tuviera el éxito planeado, las indicaciones del juego se dieron aún dentro del aula y así poder salir a la cancha y ejecutar el juego únicamente y que los niños no tuvieran alguna duda de la actividad que se realizó.

El juego consistió en formar una circunferencia de manera grupal, dejando espacio suficiente entre cada niño (Anexo 20), después uno tomaba el dado de las sílabas y lo lanzaba, posteriormente de la misma manera lanzaba el dado de colores para saber la categoría de las sílabas. Una vez que supo que grupo le había tocado se hacía un repaso de manera grupal y después uno de manera individual, para posteriormente el alumno que participó tenía que decir cinco palabras con las diferentes cinco sílabas que había en el cubo.

Esta actividad fue funcional porque los niños hacían un repaso de las sílabas pero ahora ellos las relacionaban con palabras que conocían o incluso con los nombres de objetos que se encontraban en la institución, se les facilitó poder participar a todos y como se daba un repaso de manera grupal permitiendo que repasaran todas las sílabas de una manera diferente y divertida, no únicamente con el abecedario pegado en su aula de clases.

Esta actividad también fue detonadora para pasar a el juego **“La sílaba perdida”**, en el cual se utilizaron fichas de sílabas, y en esta ocasión los niños fueron organizados por equipos de cuatro integrantes, facilitó que los docentes manipularan las tarjetas para poder realizar la actividad, la primera aplicación se llevó en el aula de clases, dando las instrucciones y la finalidad del uso de las tarjetas.

Como anteriormente los niños ya habían repasado las sílabas, tenían sus conocimientos previos activados, hacía que la actividad fuera fácil para todos, el juego consistió en que cada equipo reunido en un espacio determinado dentro del aula, recibía un puño de sílabas, con las cuales tenía que formar diferentes palabras (Anexo 21), en esta ocasión a los alumnos se les daban pistas, por ejemplo se les decía la primer o una de las palabras a encontrar en pieza con “M” y termina con “A”, es un nombre propio de mujer y una de sus compañeras se llama así, ellos automáticamente decía, “ha es María” y formaban la palabra.

Esto fue muy funcional porque ellos pensaban acorde a las pistas dadas, facilitando que encontraran las palabras, al tener un equipo la palabra ganaba un punto y se pasaba a la siguiente, hacía que todos participaran de manera ágil, todos querían ser los primeros en formarla y de esta manera poder ganar un punto para su equipo.

Se lograron formar siete palabras, las cuales fueron escritas también en el pizarrón y corregidas en las tarjetas en algunas ocasiones, siendo que algunos niños confundían las sílabas y ponían algunas que no correspondían, esto ayudó a tener claridad en la correcta escritura de algunas palabras creadas. En la segunda

aplicación se dieron las mismas instrucciones, que por equipos tendrían que formar palabras utilizando las sílabas correspondientes, pero en esa ocasión ya no se les ayudó con pistas o escribiendo en el pizarrón las palabras, ellos solos tenían que formarlas y claro no eran las mismas que se habían formado en la ocasión pasada.

Al principio todos comenzaron bien, pero después se les dificultó un poco, por lo que preguntaban o surgían comentarios como, ¿Con cuál sílaba va tal palabra?, ¿Pongo la sílaba en minúscula o mayúscula? y cuando ellos levantaban la mano para que se corroborara si era correcta la palabra formada en ocasiones estaba mal formada, ponían “varco” en lugar de “barco”, “qera” en lugar de “pera”, confundiendo algunas sílabas e intercambiándolas.

En otras ocasiones como sabían que el primer quipo en formar una palabra ganaba un punto, los dicentes formaban palabra sin sentido, solo unían sílabas por unir las sin significado alguno (Anexo 22), dichas palabras no eran tomadas en cuenta y se les decía que tenían que reformarla, para no decirles de forma tajante que estaban mal, se les preguntaba que es esa palabra, o que significa, logrando que comentarán entre el mismo equipo que la palabra estaba mal porque no existía y se les sugería formar otra.

Así era la misma dinámica con todos los equipos, se les cuestionaba cuando tenían algún error y ellos lo reconocían porque se les pedía que ellos mismos fueran quienes leyera la palabra para que de esta manera todo el grupo pudiera escucharla, también se reconocía a los alumnos que tenían las palabras correctas desde un inicio otorgándoles un punto para su equipo, lo cual les motivaba muchísimo, sabiendo que al final su premio sería un aplauso por parte de sus demás compañeros. La actividad además de jugar y trabajar en equipo, sirvió ya no únicamente como repaso de las sílabas, sino ahora para llevar a cabo un ejercicio de lectura y escritura muy sencillo para los niños, adentrándolos aún más y facilitando la adquisición de la lectoescritura.

Armando los alumnos las diferentes sílabas, pudieron escribir palabras de poca complejidad y con los dos juegos relacionados con la utilización y repaso de sílabas se logró, si bien no el 100 % de los alumnos lograra apropiarse las sílabas de manera adecuada y corrigiendo las confusiones que tenía de los diferentes sonidos, si un 80% del grupo lo logró, la siguiente actividad lúdica, permitió dar cuenta del avance realizado.

La actividad lúdica “**Pizarrón mágico**”, en este juego se utilizó un pequeño pizarrón creado con papel cascarón forrado con papel contact, y un marcador para pintarrón. Se trabajó de manera individual, en el aula de clases, los niños estaban muy emocionados con el pizarrón e incluso realizando algunos dibujos en él antes de comenzar la actividad, generó un interés por querer jugar, siendo útil el material utilizado como la principal motivación.

La dinámica consistía en escribir la palabra que escuchaban de la docente, utilizando mayúsculas o minúsculas según el caso, fue una actividad de agilidad y rapidez, el primero en terminar tenía que levantar su pizarrón para verificar que la palabra estaba escrita correctamente (Anexo 23), las palabras dictadas eran muy sencillas en un principio y su complejidad aumento gradualmente, pasaron de escribir sílabas simples a palabras con sílabas trabadas.

En una segunda aplicación se dieron las mismas instrucciones, pero ahora se indicó que las palabras no serían dictadas, sino que la docente mostraría una serie de imágenes, ellos tenían que escribir el nombre del objeto o animal que contenía, fue aún más agradable, pues las ilustraciones fueron de su agrado, se logró tener una relación imagen-palabra, fue muy favorecedor para el proceso de lectoescritura, pasando de escribir únicamente lo dictado por sílabas a escribir palabras completas por sí solos sin necesidad de dictar pausadamente, únicamente observando.

Siendo una actividad que permitió despertar la imaginación y creatividad del alumno por medio de las imágenes, las cuales eran de su agrado, acorde a su edad y contexto. El material implementado un insumo de curiosidad para los docentes, el cual generaba comentarios satisfactorios hacia la actividad, el material favoreció,

dado que las imágenes eran familiares para ellos, comentando su contenido y relacionándolo con su contexto, favoreció a que ellos escribieran el nombre del objeto o animal con mucho entusiasmo.

Los materiales didácticos empleados en la actividad lúdica fungieron como una herramienta que ayudó de forma significativa al desarrollo mental del niño y a la construcción de conocimiento en cuanto a la escritura. La implementación del material, al ser manipulable sirvió como apoyo, tanto a los niños para la correcta escritura, como a el desarrollo de la actividad logrando un juego dinámico y divertido, obteniendo un proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos con más facilidad, interés y creatividad, logrando una experiencia satisfactoria.

El material implementado fue pensado específicamente para la actividad, grado y características del grupo y el tipo de aprendizaje predominante en él. En primer grado es de suma importancia que el material sea manipulable, con un tamaño adecuado, con colores motivadores para los alumnos, así como también es importante establecer si el material se utilizó de manera grupal o individual.

### **2.3.1. El juego y su importancia didáctica para la adquisición de la relación sonoro-gráfica**

Una vez que el alumno logró reconocer cada letra del abecedario, formar sílabas simples y sílabas trabadas o compuestas, se generó una relación sonoro-gráfica, en el momento que el alumno hace más evidente en su escritura y su lectura la correcta función de la letra dentro de una palabra, dándole un significado a lo que escribe y lee, apropiándose de un lenguaje oral y escrito. Para que el niño pudiera lograrlo, se utilizaron dos juegos principalmente en relación imagen-palabra, de esta manera se pudo relacionar la palabra con la imagen y así le diera un significado, para poder tener una relación sonoro-gráfica de forma más adecuada, significativa y acorde a su edad, logrando puntualizar de manera correcta en el proceso de lectoescritura.

En el primer juego **“Tripas de gato”**, se utilizó como material imágenes de diferentes frutas, objetos y cosas que eran entendibles para los dicentes y que ven en su día a día, al igual que el nombre de cada una, el juego se llevó a cabo en el salón de clases, colocándolas en distinto orden y los nombres por todo el pizarrón. La actividad consistió en unir cada imagen con la palabra que correspondía (Anexo 24), en un primer momento los alumnos seleccionaban primero la imagen y después buscaban la palabra, leyendo casi todos, pero después se dieron cuenta que era más fácil seleccionar la palabra y después únicamente relacionarla, siendo una manera más sencilla.

La actividad se llevó de manera muy funcional y con éxito, todos los alumnos participaron de manera individual, de manera ordenada, llevando a cabo la lectura de las palabras, si un compañero se llegaba a equivocar, otro compañero podía corregir de manera inmediata la trayectoria de la línea del juego. Se apoyaron mucho entre compañeros y el juego logró que los niños pusieran en práctica lo aprendido en su proceso de lectoescritura, todos querían pasar y hacer su mayor esfuerzo por leer correctamente.

La actividad tripas de gato dio continuidad a la siguiente actividad lúdica que, si bien no era igual, tenía similitud, en el juego **“Colocando palabras”**, se utilizaron únicamente palabras impresas, las cuales eran los nombres del diferente mobiliario que se encontraba dentro del salón, de objetos y estructura del mismo, las palabras fueron escondidas en distintos lugares del salón antes de que los niños llegaran al aula de clases.

Al llegar los alumnos se dieron las instrucciones del juego, se les indicó que se jugaría de manera ordenada y con respeto hacia todos, también se les dijo que había palabras escondidas por todo el salón y que deberían buscarlas durante el tiempo que durara la canción que sonaría en ese momento, entonces todos comenzaron a buscar por todo el salón, mostrando alegría al momento que fueron encontrando las palabras.

Al término de la canción como se les había indicado, todos tomaron en orden de nuevo sus lugares, empezaron a mostrar las palabras a otros compañeros y las contaban mencionando el número de palabras que habían encontrado, siendo que algunos tenían una sola palabra y otros hasta 3, pero todos los alumnos contaban con una palabra. Se les indicó que esas palabras eran el nombre de cosas que estaba dentro del salón de clases, que ellos tenían que pegarlas donde correspondía cada palabra, pero para eso tenían que leer.

Así que todos comenzaron a leer las palabras encontradas, conforme iban leyendo la palabra la iban colocando en el lugar u objeto correspondiente (Anexo 25), al final todos los nombres quedaron correctamente ubicados en el aula. Esta actividad sirvió para repasar la lectura de sílabas sencillas y para tener un ambiente alfabetizador de objetos con los que el docente interactúa diariamente, el cual también ayuda en la actividad permanente al momento de dictar alguna de las que fueron colocadas y que los alumnos pudieron verificar que estuviera escrita correctamente, al igual que apropiarse del lenguaje escrito, sucede por el hecho de que diario las visualiza en el objeto o mobiliario, lo cual genera que el niño las grabe y al escuchar esa palabra de manera automática pueda recordar su escritura.

La generación de ambientes de aprendizajes permite establecer relaciones entre las palabras, su sonido y escritura- imagen, siendo favorecedor y facilitando el proceso de lectoescritura, siendo importante consolidar la relación sonoro-gráfica por parte de los alumnos. Siendo estas “Las representaciones gráficas de los niños son los indicadores del tipo de hipótesis que elaboran y las consideraciones que tiene acerca de lo que se escribe” (Gómez, 1995, p. 85).

La siguiente actividad planteada fue pensada en el juego “**El ahorcado**”, podía dar cuenta del significado que le dan los alumnos a cada letra y de qué manera la van significando, dependiendo de sus esquemas mentales. El juego se llevó a cabo de manera tradicional (45), siendo un juego de adivinanza de letras para poder encontrar una palabra, la actividad fue realizada de manera grupal y todos desde sus lugares participaban diciendo una letra, si correspondía a la palabra era colocada y si no se iba formando el ahorcado

La palabra a encontrar era pensada por la docente y se colocaba en el pizarrón el número de rayitas de acuerdo al número de letras de la palabra, se les daban pista, para que les fuera más fácil descifrar la palabra, se les indicaba si era el nombre de una fruta, cosa, animal o nombre propio. De esta manera solo se centraban en encontrar la categoría indicada y si se les dificultaba aún más se les daban pista de cómo era el objeto o cosa de para así encontrar las letras con más facilidad, se logró tener éxito en la actividad logrando el propósito de su realización.

Una vez que los dicentes lograron significar por medio de las pistas lo que querían escribir, los niños descubrieron que las letras sirven para brindar y recibir información, algunos alumnos significaron que las letras y su sonido con la representación por completo, otros a partir de las pistas dadas observaban el aula de clases, con el fin de ver si había un objeto así o con esas características en el salón para poder saber la palabra. “El uso de las grafías convencionales está determinado por el grado de coordinación que establecen los niños entre la variedad y la cantidad de grafías” (Gómez, 1995, p. 87).

#### **2.4. El juego como elemento innovador ante la creación de relaciones interpersonales**

El proceso de lectoescritura en primer grado de educación primaria se ha enfocado en algunos casos únicamente en el dictado y memorización, ha provocado que se convierta en algo tedioso y monótono para los estudiantes. Es por ello, que la propuesta de mejora planteó una diversidad de actividades lúdicas, las cuales fueron innovadoras para el grupo, provocando un cambio en lo que los estudiantes comúnmente realizaban en el aula de clases, pues aprendan de una manera diferente y sobre todo divertida, provocando un aprendizaje significativo, mediante lo que a ellos más les gusta, como lo es el juego.

Mediante la aplicación del método lúdico, se logró innovar la práctica educativa que recibía el primer grado de primaria. Siendo la innovación educativa “Un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se

trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes” (Carbonell, 2002, p. 11). La innovación no es una actividad puntual sino un proceso que es llevado a cabo por la docente, se decidió innovar en la aplicación de las actividades lúdicas, debido al contexto del aula de clases, la organización en la que se encontraban, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del docente titular, hacía de la práctica educativa un acto rutinario.

Se entendiendo la innovación llevada a cabo como el mejoramiento de algo que ya está creado para su implementación, es decir se buscaron actividades acordes a la edad de los alumnos, pero se adaptaron para ser realizadas con el propósito de reforzar el proceso de lectoescritura. La innovación educativa significa mucho para los docentes, es una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, que realizan o utilizan diariamente en las aulas de clase y supone, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente, por esa modificación que realizamos a algo para transformar y lograr un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

La actividad lúdica “**Pasa la palabra**”, fue una actividad innovadora para los alumnos, puesto que, si bien es un juego que ya existe, se realizaron algunas adecuaciones para su ejecución. El juego consistió en un primer momento la formación del grupo por parejas por afinidad, integrado ocho parejas, para después salir a la cancha de la institución, se colocó en una orilla de la cancha una hoja con tres oraciones, las cuales fueron escritas por los alumnos en su cuaderno de clases, para después ser revisadas.

Las instrucciones fueron dadas aun estando dentro del aula de clases para logran una mejor comprensión de las mismas, el juego se realizó por parejas, siendo una carrera de relevos, los dos tuvieron que participar de manera igualitaria para poder lograr escribir las tres oraciones, para ello necesitaron la libreta y el lápiz de un integrante de cada pareja. La actividad se llevó a cabo de la siguiente manera, un integrante tuvo que quedarse en una orilla de la cancha con la libreta y el lápiz, el otro tuvo que correr hacia la hoja con oraciones, leer y correr nuevamente hacia su

compañero para dictarle las oraciones y así mediante relevos hasta concluir las tres oraciones (Anexo 27).

En esta actividad permitió poner en juego varias habilidades de los dicentes, tanto la escritura, la retención de información y su motricidad. Si bien la actividad dio a conocer la escritura de los niños, tanto su espacio, ortografía y la caligrafía de ellos. Pero al ser un juego realizado en parejas se logró la empatía, creando relaciones interpersonales mediante un juego, convirtiendo la práctica educativa en algo más complejo, al lograr unir a los alumnos de cierta manera y con el entusiasmo necesario para una sana convivencia.

La actividad permitió generar en los estudiantes la necesidad de escribir al mismo tiempo que se divertían, también generaban una interacción creando un vínculo afectivo mediante la comunicación de lenguaje escrito. Dando sentido a lo que el estudiante rescate del juego, siendo la parte motivadora, de diversión y goce, siendo capaces de retener la información para después plasmarla.

## **2.5. Evaluación de la implementación de la propuesta de mejora**

La evaluación es importante en la educación permite reconocer las fortalezas y debilidades presentadas por los alumnos, siendo una actividad que permite dar cuenta de los resultados de las actividades presentadas en la acción y la evaluación es considerada como “Una actividad inherente a toda actividad humana intencional, por lo que debe ser sistemática, y que su objetivo es determinar el valor de algo”. (Popham, 1990, p. 3)

Es importante evaluar para poder tomar decisiones ante las situaciones presentadas, teniendo en cuenta los resultados que se obtengan de dicha evaluación, de esta manera poder mejorar o reorientar las actividades evaluadas, la evaluación no es simplemente recoger información sobre los resultados del proceso educativo o asignar un número sin hacer algo al respecto, es más bien una construcción de los saberes y los resultados presentados en los instrumentos de

evaluación para mejorar lo que se está haciendo en la práctica educativa, logrando enfatizar las áreas endebles presentadas por los educandos.

“La evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones” (García, 1989, p. 3). Siendo la evaluación el principal elemento para mejorar la práctica y comprender las acciones que se están generando erróneamente, por lo cual no hay un progreso en los alumnos de manera significativa, o bien, la evaluación también da cuenta de las acciones que se están realizando en el aula de clase, dando a conocer los avances alcanzados.

La evaluación permitió dar cuenta el progreso que tuvieron los docentes durante la aplicación de las actividades lúdicas, en este caso se evaluó para poder reconocer los avances que tuvieron ante la problemática detectada, la manera en que fueron atendidas las áreas de oportunidad presentadas, recogiendo información que sea de utilidad para dar cuenta de los progresos que el niño tuvo en el correcto proceso de lectoescritura con las actividades ejecutadas.

También la evaluación sirvió como un elemento de estímulo con los alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la cual se pudieron generar situaciones positivas ante el trabajo realizado, generando una actividad de interés, marcando principalmente los objetivos que tenían las actividades lúdicas realizadas y la forma de evaluación en cada una de ellas.

La evaluación que se llevó a cabo con los alumnos, estuvo encaminada en la función formativa, se utiliza como estrategia de mejora en las actividades del método lúdico ejecutadas, fue fundamental para reorientar los objetivos principales de las actividades cuando fue necesario, permitiendo saber si los juegos lúdicos fueron funcionales y con utilidad ante el proceso de lectoescritura, permitiendo un progreso significativo en los niños de primer grado.

El seguimiento de los resultados arrojados partió del interés por encontrar un significado a las acciones generadas por los educandos, de los efectos que en ellos

emergieran la aplicación de actividades lúdicas que favorecieron la apropiación de la lectoescritura. Adoptando un enfoque cualitativo el cual se caracterizó principalmente por ser “Holístico e integral, trata de comprender los motivos que generan las reacciones humanas, en su propio contexto” (Mora, 2005, p. 90). Buscando la complejidad de la realidad que enfrentan los niños en su contexto social, familiar y educativo.

Los instrumentos de evaluación de la propuesta de mejora en primer grado de educación primaria se llevaron a cabo mediante la implementación de recursos técnicos y metodológicos, los cuales permitieron dar cuenta de información fidedigna de los avances alcanzados, desafíos presentados y las dificultades generadas ante la aplicación del método lúdico. Es de suma importancia hacer mención de cada instrumento aplicado de manera reflexiva. Este tipo de evaluación es la más apropiada en los procesos de lectoescritura que llevan a cabo, se emplea para la mejora de los juegos realizados.

Se emplearon diversos instrumentos en el aula de clases, los cuales permitieron valorar la propuesta didáctica, enfocados hacia la lectoescritura. La evaluación comenzó desde la aplicación de un examen diagnóstico, en el cual se vieron presentes las áreas de oportunidad con las que contaban los alumnos, se pudo saber el nivel de alfabetización con los que contaba cada niño, dicha evaluación fue aplicada antes de generar la propuesta de mejora, sirviendo como punto de partida esencial sobre lo que se tenía que trabajar para mejorar en el proceso de lectoescritura.

Durante los dos días de observación y ayudantía, al igual que en las prácticas se llevó a cabo la técnica de observación participante la cual “Sirve para obtener de los individuos sus definiciones de la realidad y los constructos que organizan su mundo” (J. P. Goetz & M. D. LeCompte, 1988, p. 126). Siendo, llevada a cabo en repetidas ocasiones durante las jornadas de práctica, recatando datos importantes sobre los estudiantes, permitiendo conocer el ambiente áulico, las relaciones interpersonales, al igual que situaciones personales de los mismos.

Se hace uso de la observación participante dentro del aula de clases con el fin de recoger datos de suma importancia, mismos que serán de gran utilidad al docente el cual es visto como investigador, interactuando en todo momento con los alumnos. “El investigador pasa todo el tiempo posible con los individuos que estudia y vive del mismo modo que ellos. Toma parte de su existencia cotidiana y refleja sus interacciones y actividades en notas de campo” (J. P. Goetz & M. D. LeCompte, 1988, p. 126).

La observación surge en el aula de clases como herramienta para responder a las necesidades presentadas, la cual nos sirve para dar cuenta de los conocimientos previos con los que cuentan y de los resultados de las acciones ante las actividades planteadas, como principal herramienta de la evaluación mediante la observación se utilizará el diario del maestro para tal fin se lleva un registro de los sucesos más relevante durante las sesiones de clase.

La observación se apoyó en todo momento en el diario del profesor, siendo sin duda alguna un dispositivo fundamental para recabar información debido a que es “Una herramienta para la reflexión significativa y vivencial en los enseñantes” (Porlán, 1987, p. 58). Realizando una triangulación de información significativa de la descripción de la realidad, en este caso el aula de clases fungió como el espacio de utilidad en el proceso llevado a cabo de reflexión, siendo favorecedora al análisis sobre la práctica realizada.

El diario del profesor resultó ser un instrumento de gran ayuda, siendo un insumo muy práctico y eficiente a la hora de reflexionar sobre la puesta en práctica de las actividades lúdicas, detectando y atendiendo las necesidades presentadas por los alumnos. Comenzando por narraciones sobre las tareas de enseñanza, siguiendo un orden cronológico, describiendo las actividades lúdicas realizadas, reflexionando sobre las acciones suscitadas durante su aplicación, identificando las situaciones más sobresalientes de la actividad, describiendo el trabajo realizado por los docentes, posteriormente se realizó un análisis de la información recabada, permitiendo comprender la realidad y los resultados de la intervención.

La reflexión favoreció a una transformación de la práctica, significando lo que se hizo en un primer momento en el aula de clases, la manera en que se realizó y si dichas actividades fueron funcionales, se hizo desde el momento en el que los contenidos abordados en las distintas actividades, teniendo en cuenta todas las dificultades presentadas tanto por los alumnos, como por el mismo docente. La docencia es un acto noble y por lo tanto debe ser reflexiva, en la cual están inmersos distintos factores para que sea llevada con éxito y calidad, se pensó en lo que se hace como docente, generando una mezcla entre lo didáctico y lo teórico dentro del aula de clase, sirviendo la reflexión como un instrumento de análisis de la práctica docente, que favoreció al éxito de las actividades planteadas en primer grado.

La reflexión es entendida como una forma de conocimiento, como un análisis y propuesta global que orienta la acción de los docentes. Así mismo, el conocimiento teórico o académico pasa a ser considerado instrumento de los procesos de reflexión, teniendo además en cuenta, que este carácter instrumental sólo se produce cuando la teoría se integra de forma significativa, imbricándose en los esquemas de pensamiento más genéricos que son activados por el docente en su práctica. (Schön, 1987, p. 35)

El proceso de la reflexión que se llevó a cabo en la práctica docente sirvió para dar cuenta sobre situaciones reales en el aula de clases, situaciones que mostraron algún conflicto o dificultad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que para una exitosa reflexión es necesario poner en juego los conocimientos con los que cuenta el docente ante su grupo, como es la didáctica y por su puesto la parte teórica dominante. La reflexión es un proceso autónomo, el cual fue llevado a cabo por la docente en formación inicial, en el cual se plasmó un análisis de la práctica docente que se realizó, brindando soluciones ante algunas situaciones o áreas de oportunidad generadas y de este modo poder satisfacer las necesidades reales de los alumnos de educación básica.

Otro de los instrumentos de evaluación implementados fue el cuaderno del alumno, el cual “Es un documento oficial, un testimonio que tiene una legalidad muy particular que lo diferencia de otros textos escritos dentro y fuera del aula”. (Souto, 1996, p. 27) Siendo un instrumento para recoger información de los alcances logrados por lo alumnos, el cual sirvió como una evidencia del avance generado en la lectoescritura (Anexo 28) a través del trabajo generado durante la aplicación de la propuesta de intervención, una herramienta que nos ayudó a lograr vislumbrar las habilidades y aprendizajes, en actividades donde plasmaron la escritura, puesto que el cuaderno es un elemento que sirve para verificar si las actividades están funcionando de la manera adecuada. En el cuaderno los alumnos pueden reflejar sus propias ideas, los pensamientos y conocimientos que se están adquiriendo mediante el método lúdico.

Permitiendo obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que se están llevando a cabo en el aula de clases, la cual permitirá registrar los objetivos alcanzados y las áreas endebles presentadas, ante algunos juegos enfocados en el proceso de lectoescritura (Anexo 28). Se establece una relación del conocimiento plasmado en un principio con el conocimiento adquirido, estableciendo criterios que permitieron evaluar de forma significativa lo ahí plasmado en relación a la lectoescritura.

Se observó la distribución, tamaño de letra y ortografía en los trabajos realizados en el cuaderno, así como la periodicidad con la que se realizaban las actividades, la significación relevante del contenido que se trabajó en relación a la lectoescritura. El seguimiento permitió la realización de una comparación fructífera de un estado inicial con un estado final de la aplicación de la propuesta de mejora, siendo el cuaderno una herramienta de trabajo, plasmando aprendizajes, organizando sus ideas mediante espacio y direccionalidad de sus productos escritos.

Se implementó la utilización de una rúbrica (Anexo 29), la cual logró valorar el nivel de lectoescritura por medio de la actividad “creando un cuento loco”, y los trabajos plasmados en el cuaderno de los alumnos. Las rúbricas son definidas como “Guías o escalas de evaluación donde se establecen niveles progresivos de dominio o

pericia relativos al desempeño que una persona muestra respecto de un proceso o producción determinada” (Díaz, 2006, p. 134). La rúbrica como instrumento de evaluación en el trabajo final, de igual forma una guía de los elementos que contuvieron sus trabajos, con características enfocadas en la lectoescritura, mediante el método lúdico, el cual se logró un progreso en el proceso de lectura y escritura, un instrumento apto para dar cuenta del desarrollo y desempeño de los estudiantes, yendo más allá de si el trabajo se realizó bien o mal, reforzando de forma significativa los aprendizajes adquiridos.

Las rúbricas son guías de puntuación usadas en la evaluación del desempeño de los estudiantes que describen las características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo del alumno, de valorar su ejecución y de facilitar la proporción de feedback (retroalimentación). (Andrade, 2005, p 12)

Se utilizó una rúbrica analítica, se centra en tareas de aprendizaje más concreta y con menos dificultad para los alumnos, permitió evaluar los distintos procedimientos, fases, elementos, componentes que constituyeron proceso de lectoescritura presentados. Permitted saber la participación ante las actividades realizadas y así como el progreso que enfrentó una evaluación para reforzar el trabajo y realizar una retroalimentación necesaria para lograr un aprendizaje significativo.

Se aplicó de nuevo un cuestionario (Anexo 30), “Un procedimiento (...) para la obtención y registro de datos. Su veracidad permite utilizarlo como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación” (García, 1989, p. 2). Fue aplicado con un enfoque en la lectoescritura, se pudo dar a conocer de forma verídica el nivel de alfabetización después de la aplicación de la propuesta de mejora, se rescata que el 87.5 % de los alumnos avanzaron a un nivel alfabético y el 12.5 % se encontraron en el nivel silábico-alfabético, existiendo un cambio notorio en escritura y la lectura de la mayoría de los dicentes.

“El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación y evaluación, que puede ser aplicado en formas variadas” (García, 1989, p. 2). Siendo el instrumento de evaluación que dio cuenta del progreso significativo de los aprendizajes de los alumnos, permitiendo dar cuenta de los alcances de la propuesta de mejora aplicada en primer grado de educación primaria.

**CAPÍTULO III**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **3.1. Rememorar para el mañana**

En la sociedad cambiante donde se encuentran inmersos los dicentes hoy en día, exige una forma considerable las exigencias que demanda la comunidad a la escuela, la cual pueda brindar una educación de calidad, motivacional y sobre todo significativa. Siendo la realidad actual de personas individualistas, inmersas en las tecnologías, pertenecientes en su mayoría a familias donde los padres trabajan la mayoría del tiempo, siendo la atención a los hijos en algunos casos mínimos, dejándolos al cuidado de algún otro familiar o teniendo como tutor en la escuela a alguna otra persona.

En un contexto diverso, con características como las antes mencionadas, es común que en ocasiones la educación de los niños se le preste poco interés, siendo en el contexto el trabajo en las fábricas aledañas lo primordial, por lo que los alumnos tienen esa visión desde pequeños, teniendo como meta el culminar sus estudios de secundaria y buscar un trabajo para apoyar económicamente en sus hogares. Los niños al encontrarse con una sociedad exigente, siendo los mismos miembros de la comunidad quien propicia la deserción de la escuela y el poco apoyo de los padres, haciendo más lento el proceso de enseñanza-aprendizaje al que se enfrentan en primer grado, teniendo como un proceso principal y fundamental la lectoescritura.

Los niños al encontrarse expuestos a constantes actitudes o acciones, ante ciertas circunstancias, mencionadas anteriormente, logran formar un criterio de lo que les demanda la misma comunidad, creando pensamientos a futuro y moldeando una personalidad parecida a la de sus padres, con el pensamiento de que su vida adulta tendrá que ser igual a la que viven en sus hogares. Las condiciones externas influyen de manera significativa en los niños, generando en algunas pocas expectativas por la educación, siendo que no todo con lo que interactúan afuera de la escuela sea favorable, incluso en sus hogares, al no brindarles la atención y apoyo necesario generan un bajo rendimiento del alumno en la escuela, lo cual genera el fracaso en algunas actividades escolares.

Es imprescindible rescatar desde la escuela, actividades que permitan fomentar en los alumnos valores para la vida en sociedad, así como también, generadoras de

entusiasmo, creatividad, compañerismo, las cuales generen amor, goce y felicidad por aprender. Es necesario priorizar en contenidos educativos que sean fundamentales y relevantes en el trayecto educativo de los educandos, como lo es la lectoescritura, la cual es fundamental a lo largo de toda su trayectoria educativa, así como otros, los cuales lograrán la formación de sujetos críticos ante una sociedad exigente.

Durante la aplicación de la propuesta de mejora se fortificó principalmente el proceso de lectoescritura en primer grado de Educación Primaria, una apropiación de la lengua oral y escrita. Es por ello, que se propició la relación sonoro-gráfica, la lectura, interpretación y la escritura mediante la implementación de actividades lúdicas, las cuales permitieron propiciar un ambiente de confianza, apoyo entre compañeros y de una manera muy divertida y satisfactoria para los alumnos de primer grado.

Una vez fortalecido el lenguaje oral y escrito se profundizó el proceso de lectoescritura, así como una comunicación efectiva. Al emplear el método lúdico para la adquisición de la lectoescritura, se propició la comprensión relación sonoro-gráfica, la lectura, la escritura, la relación palabra-imagen, mediante la implementación de juegos que permitieran en un primer momento reconocer de forma correcta la apropiación de las sílabas, para después poder llegar a la decodificación de palabras conocidas por los alumnos, familiarizando a los dicentes con el ambiente alfabetizador y así ir apropiando la lengua oral y escrita.

Las actividades de goce, juego y diversión implementadas en primer grado de educación primaria, permitieron que los educandos tuvieran una visión distinta de lo que es el proceso de lectoescritura en primer grado, dejando de lado la memorización y repetición. Las actividades lúdicas permiten de cierto modo brindar una visión distinta del mundo del niño, brindando en cierto modo un tiempo de escape de la realidad que vive en sus hogares.

El éxito de la propuesta de mejora fue posible gracias a la planificación de las actividades lúdicas que permitieran tener como objetivo principal adentrar al alumno de una manera diferente y divertida a los estudiantes al mundo de la lectura y la

escritura. Las actividades implementadas generaron la necesidad de leer y escribir por parte de los alumnos, mediante el juego fue más fácil y divertida, querían divertirse y participar, de manera igualitaria por parte de todos.

Los alumnos de primer grado tuvieron el acercamiento hacia la lectura y la escritura mediante actividades lúdicas. El desarrollo del proyecto también favoreció las relaciones interpersonales generadas en el aula de clases, creando, ayudando a los de menor rendimiento académico, brindando ayuda para que el juego realizado culminara con el éxito deseado, la mayoría de las actividades fueron realizadas en equipo, los docentes aprendieron a ser empáticos con sus demás compañeros, esto ayudó bastante porque trabajaron colaborativamente para lograr un único fin el de aprender.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje surge una interacción entre los actores del aula de clases, permitiendo conocer sobre la vida de los niños, las personas y la sociedad con la que interactúan diariamente. Una vez conociendo el entorno donde se desenvuelven los niños, se puede tomar una decisión coherente sobre las mejores estrategias para atender la problemática que enfrentaba el grupo en educación primaria, potenciando de una forma agradable los procesos por los cuales estaban pasando.

El método lúdico logró potenciar de forma significativa el aprendizaje en cuanto a la lectoescritura en primer grado, al igual que establecer vínculos, generar emociones y un clima favorable dentro del aula de clases. Logrando crear una convivencia armónica y sana, para la formación de los educandos, adquiriendo concepciones para su trayecto educativo y para su vida en sociedad, con habilidades y personas capaces ante las situaciones que enfrentan en su comunidad.

La propuesta de intervención en primer grado aportó de manera directa y de forma significativa con la adquisición de la lengua oral y escrita. Se brindó a los estudiantes un ambiente favorable para su edad, despertando su creatividad y motivándolos de forma constante para adquirir el conocimiento adecuado, dando apoyo en todo momento, al igual que monitoreando la actividad y lograr un estado de confianza entre los alumnos.

Las recomendaciones que se realizan en el presente documento parten de las áreas de oportunidad que se encontraron durante el diseño, aplicación y evaluación de la propuesta de mejora. Siendo un cúmulo de saberes favorables para una posible segunda adaptación de la propuesta con el método lúdico, el método es favorable en cualquier grado, asignatura, realizando las adecuaciones necesarias para su éxito, las cuales son:

- ❖ En la selección de las actividades lúdicas para aplicar con los estudiantes debe ser con sumo cuidado. Se sugiere que sean diseñados tomando en cuenta su edad, estilo de aprendizaje e intereses, asegurando que al momento de la ejecución captaran la atención de los niños cumpliendo con el propósito de aprendizaje para el cual sean pensados.
- ❖ Revisar junto con los docentes las reglas del juego. Platicar las reglas de cada actividad, corroboramos que los alumnos tengan presente lo que pueden o no hacer en la actividad y garantizamos el éxito de la misma.
- ❖ Antes de comenzar la ejecución de la actividad es necesario mencionar el propósito de su realización. Esto ayuda a que los docentes tengan presente que la actividad lúdica ayudará en su aprendizaje y no es únicamente para perder el tiempo o simplemente jugar por jugar, logrando centrar la atención en el propósito de una manera divertida.
- ❖ En toda actividad lúdica antes de ser realizada por los docentes, tiene que ser ejemplificada por la docente en formación. Además de dar las instrucciones claras y precisas es necesario contar con una ejemplificación ayudando a una mejor comprensión de la actividad, garantizando de cierta manera que sea ejecutada de la manera correcta.

- ❖ Cuando la actividad lúdica se realice fuera del aula de clases, es mejor dar las instrucciones antes de salir al patio, evitando dispersión y poca comprensión. El decir las indicaciones dentro del salón garantiza en un mayor número que los niños las comprendan mejor, las cuales deben ser claras y de ser necesario deben de repetirse, preguntando a algunos alumnos que es lo que se realizará una vez fuera del aula.
- ❖ Perder el miedo a realizar ejemplos con muecas, movimientos exagerados, parodias, distintas entonaciones de voz, gestos y ademanes. Logrando captar de forma considerable la atención del niño, además de brindar confianza para el realizarlo, dejando el miedo a un lado.
- ❖ Utilización de material didáctico acorde a su edad e interés. Si el material a utilizar es llamativo para los alumnos, todos querrán participar para poder interactuar con él, el material colectivo deberá tener un tamaño adecuado para su utilización y siempre debe indicarse su correcto uso antes de ser utilizado.
- ❖ Hacer uso del material del aula, el ambiente alfabetizador con el que cuenta e implementar algún otro junto con los estudiantes, como colocar el nombre a los objetos en caso de la lectoescritura. El familiarizar a los alumnos con las palabras y el ambiente alfabetizador genera que el niño al requerir escribir una palabra que no sepa revise el material del aula apropiándolo día a día y poniéndolo en práctica.
- ❖ Documentarse sobre distintos tipos de juego o actividades lúdicas que permitan la ejecución de las actividades pero con otro propósito además de jugar y divertirse, también con el fin de aprender y repasar un aprendizaje. En la etapa de educación primaria los niños quieren jugar en todo momento, lo cual es favorable en la implementación del método lúdico.

Para concluir es de suma importancia hacer mención del proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura, generando un impacto considerable en los docentes. Es fundamental trabajar con las áreas de oportunidad presentadas siendo una tarea en la que el docente también aprende del alumno, brindando las herramientas fundamentales para el éxito educativo.

## REFERENCIAS

- Anderson, I. (1979). *Teoría y técnica del cuento*. Argentina: Marymar.
- Andrade, H. (2005). *Enseñanza con rúbricas. Enseñanza universitaria*. España: La Mancha.
- Anónimo. (2013). *Psicología educativa: análisis y reeducación de las dificultades de aprendizaje*. Consultado el 16 de octubre. Recuperado de: [https://www.cienciadeporte.com/images/congresos/caceres/Ensenanza\\_deportiva/educacion\\_fisica/11observacion.pdf](https://www.cienciadeporte.com/images/congresos/caceres/Ensenanza_deportiva/educacion_fisica/11observacion.pdf)
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Bruner, J. (1995). *El habla del niño*. Barcelona: Paidós.
- Caballero, A. (2010). *El Juego Un recurso invaluable*. México: Fuentes.
- Carbonell, J. (2002). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Madrid: Morata.
- Celdrán, M. (2019). *Dificultades en la adquisición de la lectoescritura y otros aprendizajes*. Consultado el 28 de noviembre. Recuperado de: <https://diversidad.murciaeduca.es/orientamur/gestion/documentos/unidad24.pdf>
- Decroly, O. (1986) *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- DEGESPE (2019). *Normatividad. Educación primaria*. Consultado el 20 de octubre. Recuperado de: <https://www.dgespe.sep.gob.mx/>
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: Mc Graw Hill.
- Dinello, R. (1992). *Pedagogía de la expresión*. Consultado el 26 de octubre. Recuperado de: <http://www.fundlitterae.org.ar/images/archivos/7.%C2%AA%20PONENCIA%20%20LAMAS%20%20Jornadas%202007.pdf> :Magro.
- Dinello, R. (2007). *Pedagogía de la expresión*. Editorial Grupo Magro.
- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979) *Alfabetización antes que la escolarización*. New York: Heinemann
- Ferreiro, E. (1997). *Alfabetización. Teoría y práctica*. España: siglo XXI.

- Fons, M. (2004). *Leer y escribir para vivir: alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela*. España: GRAÓ.
- García, A. y J. Llull (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- García, F. (1989). *La evaluación en el complejo mundo de la educación*. España: Granada.
- García, T. (1991). *El cuestionario como instrumento de investigación/ evaluación*. Consultado el 29 de noviembre. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es.com>
- Gómez, M., Adame, G., Cárdenas, D., Galindo, R., Guajard, O., & Velásquez, I. (1991) *Propuestas para el aprendizaje de la lengua escrita*. México: Coordinación de educación básica general.
- Gómez, M., Villareal, B., González, L., López, L. y Jarillo, R. (1995). *El niño y sus primeros años en la escuela*. SEP: México, D. F.
- J. P. Goetz & M. D. LeCompte. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo e investigación educativa*. Madrid: Morata.
- Jiménez, b. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, J. E. (1991). *Como prevenir y corregir las dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura*. España: síntesis.
- Levy, E. (1984). *Pedagogía, currículo y subjetividad: entre pasado y futuro*. Buenos Aires: La Plata.
- Marí, R. (2008). *Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación*. España: Ariel.
- Moyles, J. R. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Ortiz, Ocaña, A. (2015). *Epistemología y metodología de la investigación configuraciones*. Colombia: Ediciones de la U.
- Popham, W. J. (1996). *Problemas y técnicas de la evaluación educativa*. Madrid: Anaya.
- Porlán, R. (1987). *El maestro como investigador en el aula. Investigar para conocer, conocer para enseñar*. Programa institucional de asesoría académica, 13 (1). Consultado el 15 de diciembre de 2020.

- Schön, D.A. (1987). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Barcelona: Paidós
- SEP (2019). *Nuevo modelo educativo. Educación básica*. México: SEP.
- Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. Barcelona: GRAÓ.
- Souto, X. (1996). *La importancia de la reflexión teórica sobre la forma en que los alumnos realizan sus cuadernos*. España: DIANA.
- Vygotsky, L. (1993). *La escuela y la subjetividad*. México: UNAM
- Vygotsky, L. (2006). *El andamiaje*. Consultado el 03 de enero. Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412011000400013](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000400013)
- Winnicott, D. (1994). *Realidad y juego*: Gedisa. Consultado el 20 de octubre. Recuperado de: <https://definicion.de/ludico/>:
- Zapata, O. A. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: PAX México.

# ANEXOS

## Anexo 1



La comunidad de La Concepción Caro, es una zona rural, cuenta con los servicios básicos y la escuela está ubicada en la calle principal de la comunidad.

## Anexo 2



En la escuela se encuentran varios carteles correspondientes al nombre del espacio, como se muestra en la imagen, en la entrada se encuentra un pequeño letrero con su nombre.

### Anexo 3



Dentro del aula de clases se encuentra un ambiente alfabetizador, el cual está colocado en distintas áreas, sirviendo como apoyo y repaso de los contenidos.

### Anexo 4



El mobiliario es de fácil desplazamiento, lo cual permite que se puedan realizar diversidad de actividades lúdicas.

## Anexo 5

22 → 9 aciertos.

**DIAGNOSTICO**

Nombre del alumno: Dabrian

1.- Instrucciones: escribe sobre la línea las palabras que dictara la docente.

- 1.- mujer
- 2.- manos
- 3.- ousa
- 4.- kiusa
- 5.- itfesaav

2.- Instrucciones: une con una línea cada palabra con la imagen correspondiente.

- ↓ Perro
- ↓ Mano
- ↓ Foca
- ↓ Toro
- ↓ Sopa

3.- Instrucciones: marca con color verde la letra **g**, con rojo la letra **d**, con azul la letra **n** y con morado la letra **m**.

b	a	f	r	u	g	t	m	s	p
s	m	f	e	e	i	d	g	g	l
g	p	f	e	p	t	z	u	o	d
t	n	m	l	f	o	c	d	f	l
a	d	g	p	a	b	r	v	c	a
p	y	h	u	o	g	q	o	b	v
o	b	r	w	r	a	i	m	v	c

22 → 9 aciertos.

Diagnóstico realizado a los alumnos de primer grado, enfocado a la lectoescritura, de acuerdo a la problemática detectada.

## Anexo 6

22 → 9 aciertos.

**DIAGNOSTICO**

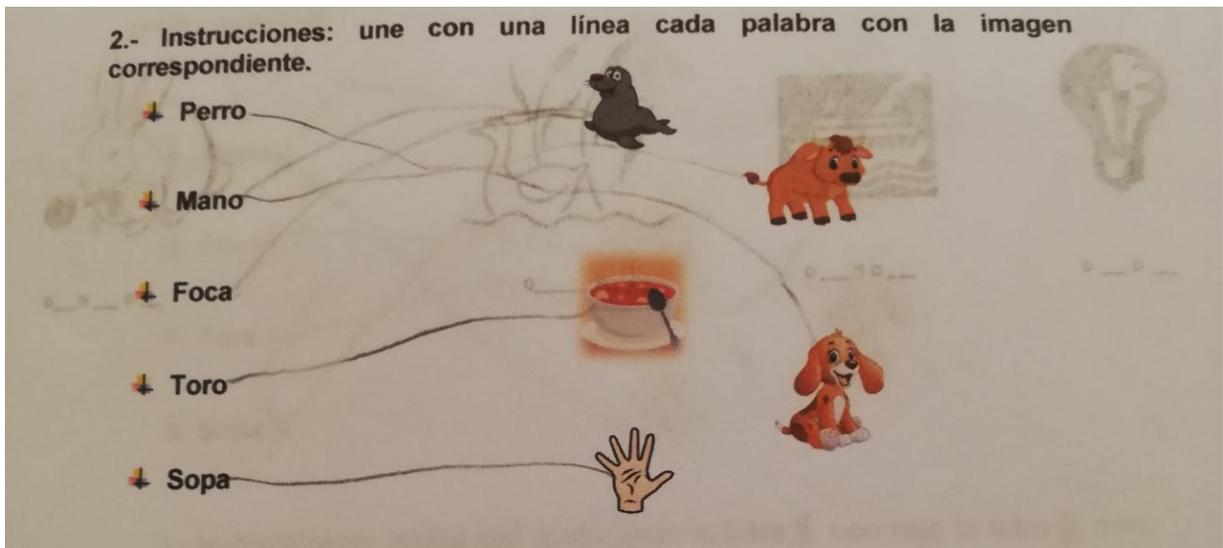
Nombre del alumno: Dabrian

1.- Instrucciones: escribe sobre la línea las palabras que dictara la docente.

- 1.- mujer
- 2.- manos
- 3.- ousa
- 4.- kiusa
- 5.- itfesaav

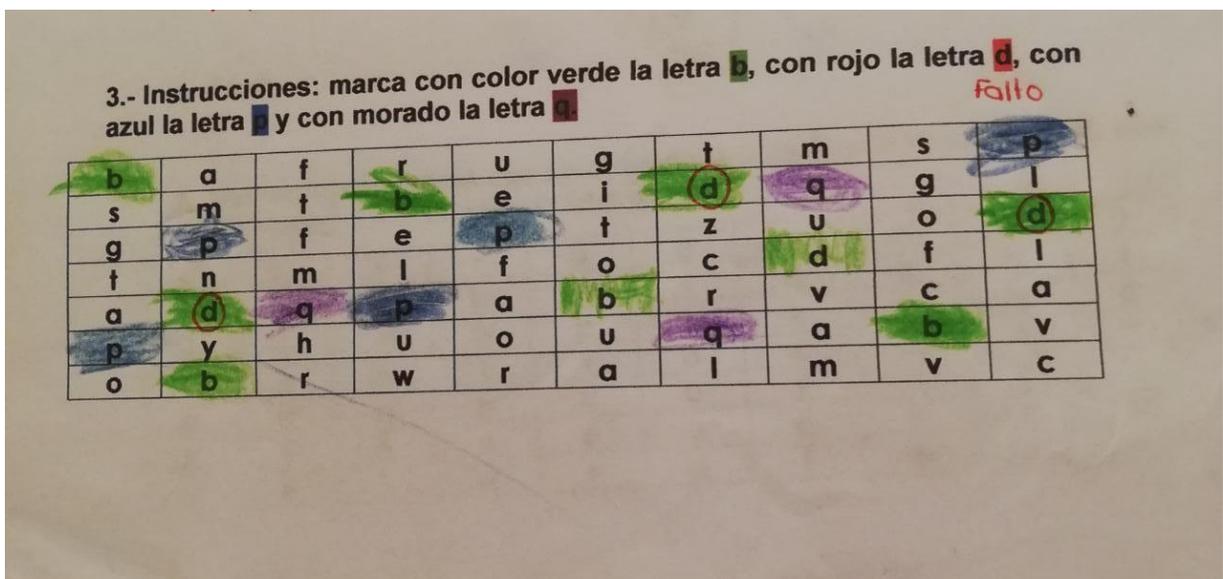
Primer apartado del diagnóstico, donde se rescata el nivel de alfabetización con el que cuentan los alumnos.

## Anexo 7



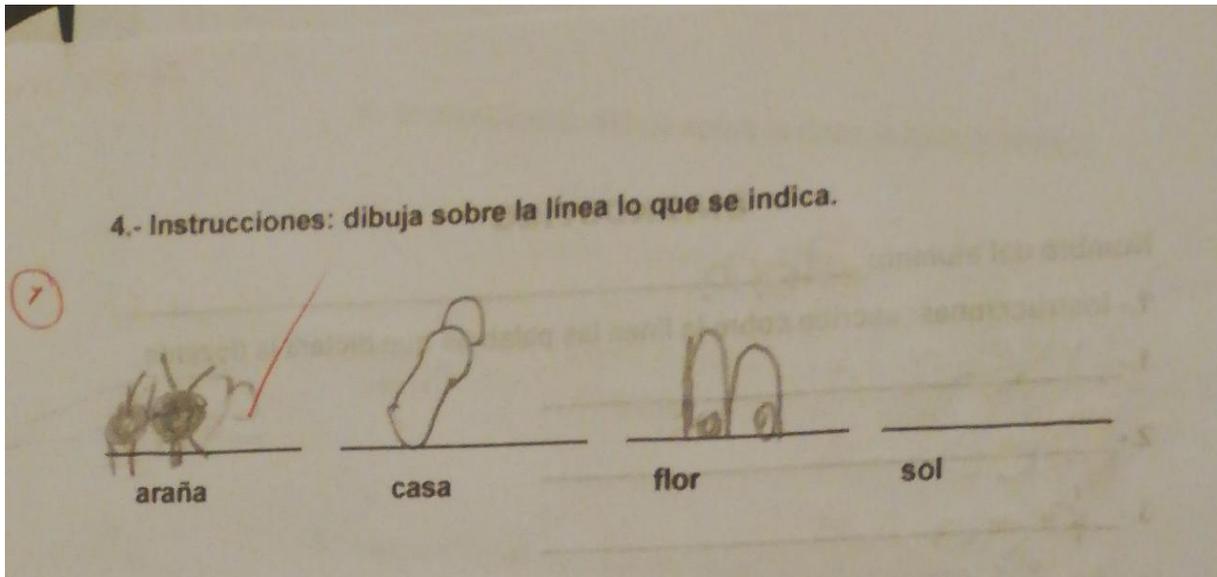
Se puede observar que los alumnos no cuentan con un nivel de lectura que les permita asociar la palabra con la imagen.

## Anexo 8



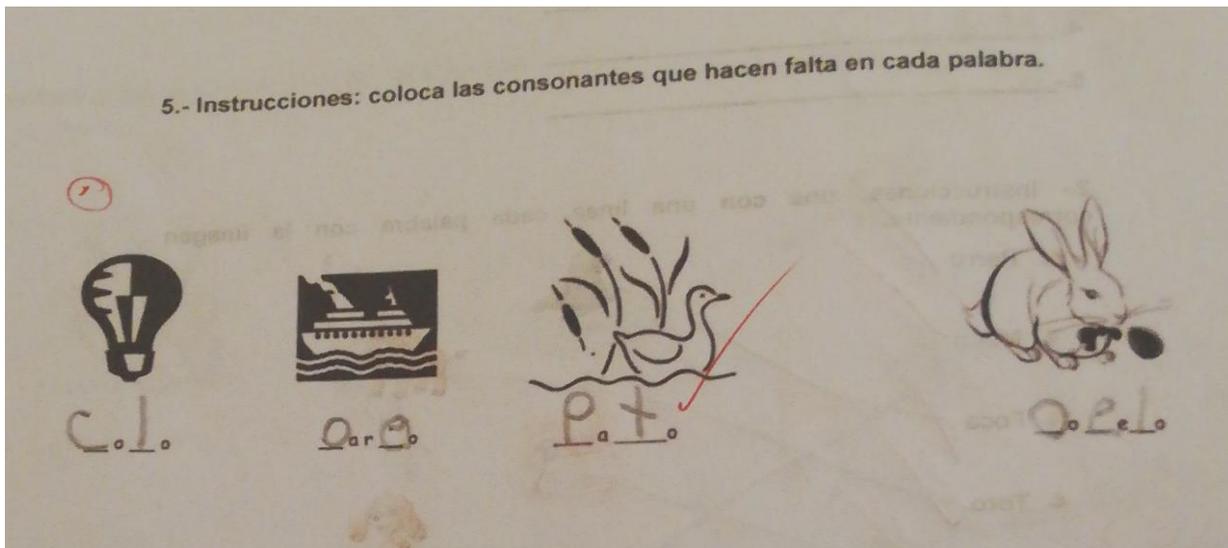
Apartado del diagnóstico en el que se da cuenta de la confusión de consonante que presentan los alumnos "disgrafía".

## Anexo 9



Apartado del diagnóstico en el que se rescata la información sobre la relación sonoro-gráfica, así como la relación palabra- imagen.

## Anexo 10



En el último apartado se puede ver claramente la confusión entre vocales y consonante que presentan los alumnos.

## Anexo 11



Durante la hora de alfabetización los alumnos se mostraban distraídos, aburridos por la repetición de las sílabas de manera diaria, incluso algunos no permanecían en sus lugares lo cual provocaba la distracción del grupo.

## Anexo 12



Se muestra el tablero de lotería, el cual favoreció la apropiación de las sílabas, las cuales eran repasadas en distinto orden y de manera significativa.

### Anexo 13



Se observa a los dicentes jugando lotería de sílabas por parejas, los niños relacionaban las sílabas con el ambiente alfabetizador con el que cuenta el aula de clases.

### Anexo 14



El material utilizado por los alumnos, en el cual un alumno está pegando su dibujo de un cuento en el libro de foamy para la creación de un cuento loco, al igual que escribiendo al mismo tiempo una palabra relacionada a la imagen.

### Anexo 15



Los niños se reunieron en una circunferencia para al ritmo de una canción buscar las palabras que estaban escondidas en el diferente mobiliario del aula de clases.

### Anexo 16



Se observa a los alumnos de primer grado, grupo "A" en la finalización de la presentación de su obra "La ratita presumida", mostrando sus distintos títeres, los cuales fueron creados por ellos mismos.

## Anexo 17



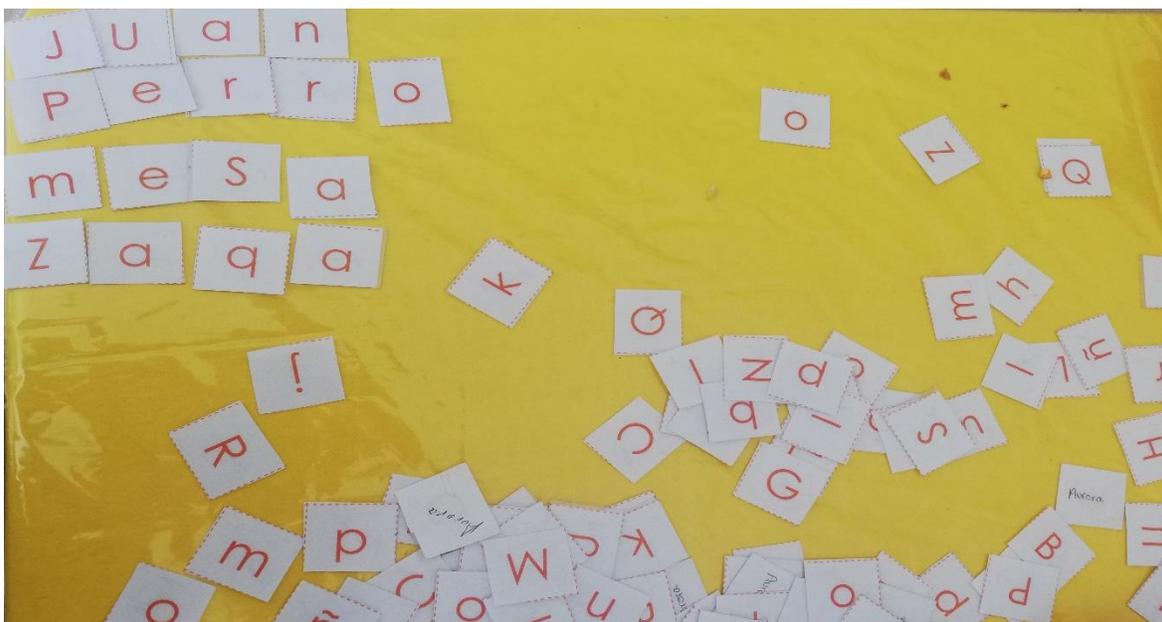
Se llevaron a cabo varias visualizaciones de videos tanto del cuento “La ratita presumida”, como de obras de teatro del mismo cuento, ayudando a los alumnos a aprenderse los diálogos, a seleccionar su personaje y de esta manera poder presentar su obra de teatro.

## Anexo 18



Se muestra el alfabeto móvil, el cual fue utilizado de formas diversas, logrando realizar el dictado de forma divertida y significativa.

## Anexo 19



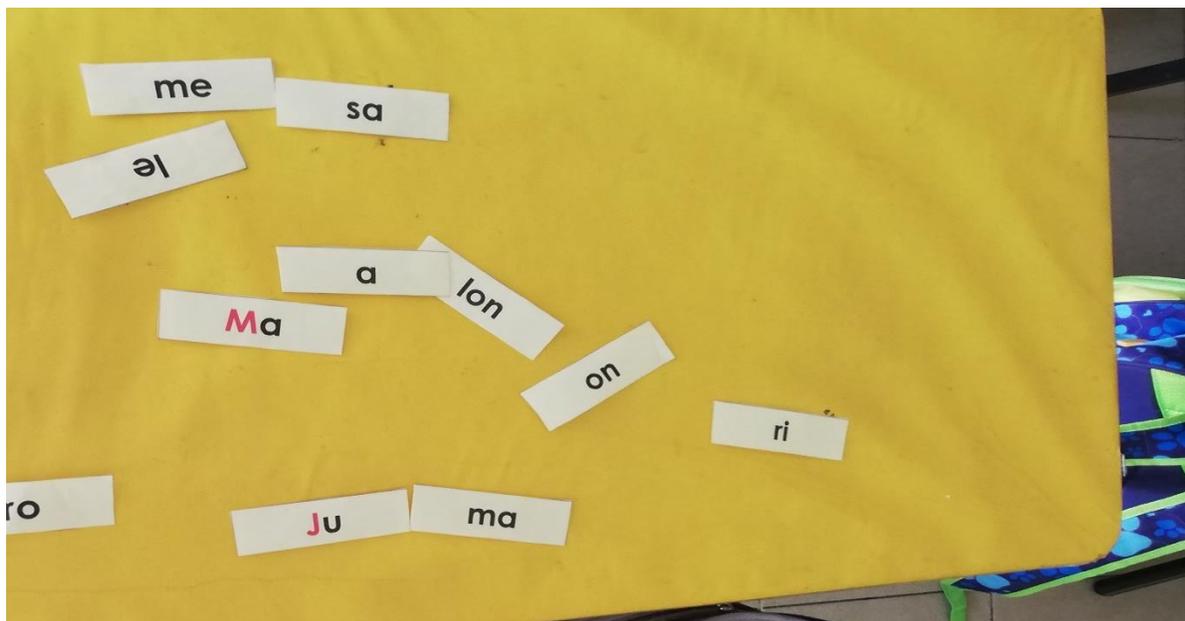
Otro uso del alfabeto móvil fue la creación de distintas palabras, las cuales eran dictadas por la docente. Se puede observar que algunos alumnos aún confundían algunas letras como la “p” con la “q”.

## Anexo 20



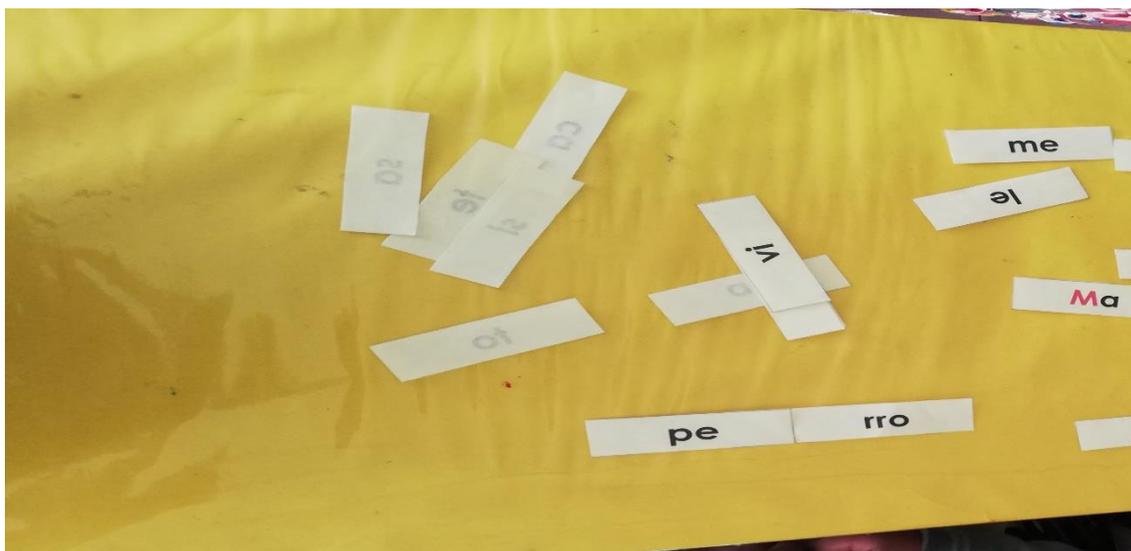
Para la actividad “Dado de silabas”, los dicentes se reunieron en el patio, formando una circunferencia para después poder jugar.

## Anexo 21



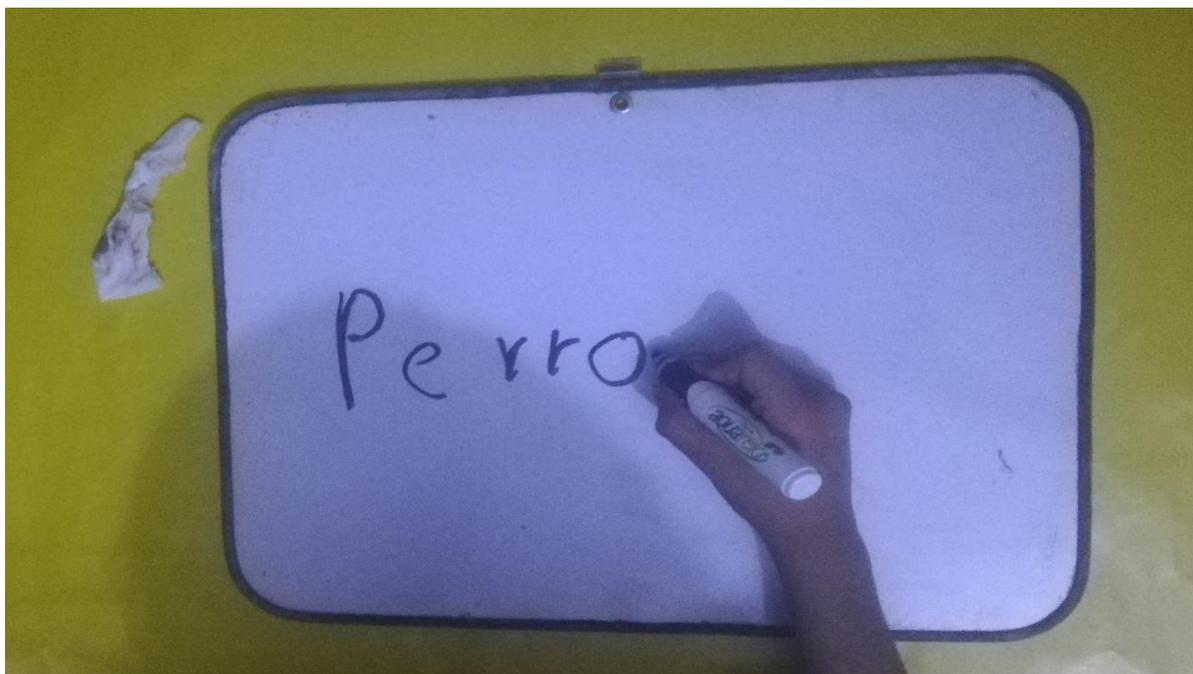
Se muestra como los alumnos al principio de la actividad unían las sílabas únicamente por unirlas y formaban palabras que no tenían sentido y en algunos casos les costaba formar las palabras.

## Anexo 22



Los dicentes forman algunas palabras con las diferentes sílabas, como lo son nombres propios y palabras comunes.

## Anexo 23



Se llevó a cabo la actividad “Pizarrón mágico”, en la cual el alumno escribe la palabra dictada por la docente en formación.

## Anexo 24



La imagen muestra el juego “Tripas de gato”, en el cual los alumnos unen las tarjetas con las frutas iguales, respetando las reglas del juego tradicional.

## Anexo 25



Se muestra como cada alumno encontró una o más palabras del nombre del mobiliario del aula, para después colocar cada nombre en el lugar correspondiente.

## Anexo 26



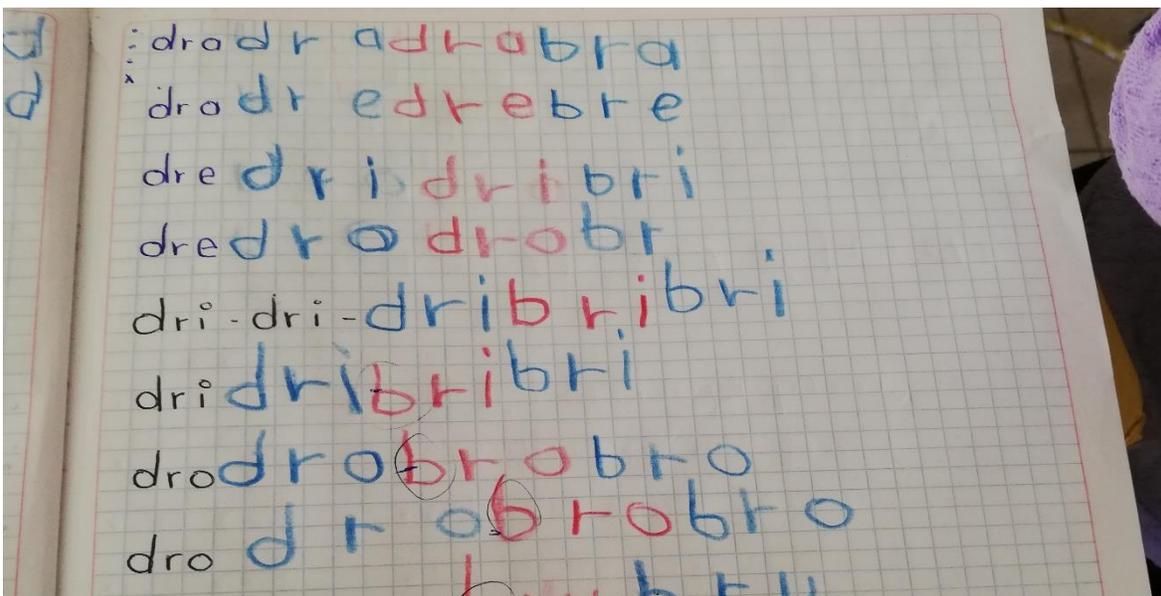
El juego “El ahorcado”, en el cual los alumnos decían una letra para ir adivinando la palabra. Ellos desde sus lugares mencionaban la letra y la docente en formación la anotaba o si no correspondía formaba el horcado.

## Anexo 27



Se observa como mediante carrera de relevos los alumnos van escribiendo las oraciones en su cuaderno.

## Anexo 28



Se muestra la libreta de un alumno de primer grado, así como un apunte en el cual se da cuenta de la confusión que existe entre algunas letras, al igual que es un trabajo tradicional en el cual se lleva a cabo la repetición y memorización.

## Anexo 29

<b>RÚBRICA DE EVALUACIÓN PRIMER GRADO</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Excelente 10</b>	<b>Sobresaliente 9/8</b>	<b>Aceptable 7/6</b>	<b>Insuficiente 5</b>
<b>Trazo de la letra.</b>	Identifica de forma sencilla las claves para el trazo adecuado de las diferentes letras. El cuaderno demuestra trazos correctos en todos los trabajos (dirección arriba hacia abajo y círculos izquierda derecha) y no tiene excepciones en los trazos.	Identifica de forma sencilla las claves para el trazo adecuado de las diferentes letras. El cuaderno demuestra que la mayoría de los trazos son correctos (dirección arriba hacia abajo y círculos izquierda derecha), sin embargo cuenta en 4 o 5 excepciones del correcto trazo.	Identifica con dificultad las claves para el trazo adecuado de las diferentes letras. El cuaderno demuestra que la mitad de los trazos son correctos (dirección arriba hacia abajo y círculos izquierda derecha) y no se logra apropiarse de manera correcta el trazo adecuado.	Presenta suma de dificultad para identificar las claves para el trazo adecuado de las diferentes letras. El cuaderno demuestra que los trabajos carecen de los trazos correctos (dirección arriba hacia abajo y círculos izquierda derecha) y no se logra apropiarse del trazo correcto.
<b>Reconocimiento de las letras.</b>	Las palabras presentadas en los trabajos del cuaderno son las correctas y no muestran confusión de letras en la escritura de las palabras, siendo entendible y clara.	Las palabras presentadas en los trabajos del cuaderno son las correctas y únicamente muestran confusión de letras en la escritura de 4 o 5 palabras, sin embargo siguen siendo entendibles y claras.	La mitad de las palabras presentadas en los trabajos del cuaderno son correctas y muestra confusión de letras en la escritura de más de la mitad de las palabras y no son del todo entendibles.	Las palabras presentadas en los trabajos del cuaderno no son correctas y muestra confusión de letras en la escritura de más de la mitad de las palabras y no son entendibles ni claras.
<b>Relación sonoro-gráfica.</b>	La escritura apreciada en el cuaderno presenta una correcta direccionalidad, al igual que el tamaño es proporcional al tamaño del cuaderno y los dictados en su totalidad son elaborados con excelencia.	La escritura apreciada en el cuaderno presenta una correcta direccionalidad, al igual que el tamaño es proporcional al tamaño del cuaderno en la mayoría de los casos y los dictados cuentan con 2 a 3 errores.	La escritura apreciada en el cuaderno presenta una correcta direccionalidad en la mayoría de los trabajos, pero el tamaño no es proporcional al del cuaderno y los dictados cuentan con 4 a 5 errores.	La escritura apreciada en el cuaderno no presenta una correcta direccionalidad en la mayoría de los trabajos y el tamaño no es proporcional al del cuaderno. Los dictados cuentan con más de 6 errores.
<b>Subtotal:</b>				
<b>Total:</b>				

Rubrica para evaluar el proceso de lectoescritura en el cuaderno de clases de los alumnos de primer grado.

## Anexo 30

**CUESTIONARIO**

1.- Instrucciones: Escribe de manera correcta las oraciones que te dictará la docente en formación.

✓ \_\_\_\_\_

✓ \_\_\_\_\_

✓ \_\_\_\_\_

2.- Instrucciones: Marca con un color el círculo que indique la acción correcta.

1.  <input type="radio"/> La niña baila. <input type="radio"/> La niña corre. <input type="radio"/> La niña salta.	5.  <input type="radio"/> Ella tiene una muñeca. <input type="radio"/> La niña tiene un perro. <input type="radio"/> La niña canta.
2.  <input type="radio"/> El niño come. <input type="radio"/> El niño corre. <input type="radio"/> El niño escribe.	6.  <input type="radio"/> El niño lee. <input type="radio"/> La niño corre. <input type="radio"/> El niño duerme.
3.  <input type="radio"/> El gato es negro. <input type="radio"/> El gato es rojo. <input type="radio"/> El gato es blanco.	7.  <input type="radio"/> Está dormido. <input type="radio"/> El niño sueña. <input type="radio"/> Está enfermo.
4.  <input type="radio"/> Es un día nublado. <input type="radio"/> En un día soleado. <input type="radio"/> Es un día lluvioso.	8.  <input type="radio"/> Él cocina. <input type="radio"/> Ella cocina. <input type="radio"/> Él come.

© tholanegato.com

Cuestionario aplicado en torno a la lectoescritura, para dar cuenta de los avances de los alumnos de primer grado.