



EDOMÉX  
Educativa, Promotora, Innovadora, Inclusiva



# El juego y la lecto-escritura

Autor(a): Herminia Flores Hernández

Mario Hernán Mora González

Supervisión de Educación Primaria Zona P157 15FIZ2253M

Xonacatlán, México

18 de noviembre de 2022



## INTRODUCCIÓN

La lectura y la escritura, principales herramientas del saber en nuestros días. Si hace algunas décadas ser analfabeta era no saber leer y escribir, en nuestros días el concepto ha adquirido nuevas connotaciones y alcances; la tecnología ha hecho de la lectura y la escritura una herramienta imprescindible para el uso de redes sociales, el alcance de la información a través del internet, la investigación, las clases en línea, etc.

La pandemia de COVID 19 vino a acrecentar el número de analfabetas en el mundo, la OCDE y la UNICEF, según sus últimos artículos consideran que harán falta diez años para subsanar el rezago surgido tras los dos años de confinamiento. Sin embargo, en la Zona Escolar P157 no podemos esperar tanto tiempo y estamos en la búsqueda de reducir el plazo para que los alumnos de la Zona Escolar puedan alcanzar habilidades lectura y escritura propias de su grado. En esta estrategia usamos el juego como principal impulsor de la motivación del alumno, el maestro y el padre de familia son pieza fundamental para acortar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura, ya que los padres de familia también apoyan el proceso desde casa, buscando que el mismo sea divertido para todos los que participan en el proceso.

### Abstract

Reading and writing, the main tools of knowledge today. If a few decades ago to be illiterate was not knowing how to read and write, nowadays the concept has acquired new connotations and scope; Technology has made reading and writing an essential tool for the use of social networks, the reach of information through the Internet, research, online classes, etc.

The COVID 19 pandemic came to increase the number of illiterates in the world, the OECD and UNICEF, according to their latest articles, consider that it will take ten years to remedy the gap that has arisen after the two years of confinement. However, in the P157 School Zone we cannot wait that long and we are looking to reduce the time frame so that the students in the School Zone can reach their grade level reading and writing skills. In this strategy we use the game as the main driver of student motivation, the teacher and the parent are a fundamental piece to shorten the teaching and learning process of reading and writing, since parents also support the process from home, looking for it to be fun for everyone who participates in the process.

## **Capítulo 1. Marco teórico conceptual y principios de la estrategia 1.1. Concepto de Estrategia de intervención didáctica**

En el área de la **educación**, se habla de **estrategias de enseñanza y aprendizaje** para referirse al conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el proceso educativo. Por ejemplo, se puede hablar de estrategia de organización del contenido para hablar de una forma de actuar frente a una tarea utilizando diferentes técnicas como subrayar, resumir o realizar esquemas.

Para Tobón (2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico especifica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes” (Tobón, 2010: 246).

Díaz Barriga (2010) dice que, para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan. Señala que las estrategias de enseñanza son “procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos” (Díaz Barriga, 2010: 118). Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo.

Utilizar las estrategias de enseñanza con eficacia requiere de su estudio y de mucha práctica, lo ideal es gradualmente ir integrando estas herramientas en la docencia. Emplear estrategias cognitivas 2 como técnica de diseño para que los estudiantes adquieran determinada información, al mismo tiempo que se aprende (Estevés S/F: 19).

Se trata de un procedimiento, y al mismo tiempo de un instrumento psicopedagógico que el estudiante adquiere y emplea intencionalmente como recurso para aprender significativamente (Díaz Barriga, 2010: 178). Estas, poseen las siguientes características: flexibilidad en función de las condiciones de los contextos educativos; intencionalidad, porque requiere de la aplicación de conocimientos metacognitivos motivacionalidad, las estrategias también deben responder a factores afectivos no solo al cumplimiento de metas. Las estrategias requieren del manejo de tres tipos de conocimientos: declarativo, procedimental y condicional (Díaz Barriga, 2010: 180).

Parra, D. (2003) Manual de Estrategias de Enseñanza/Aprendizaje define que las estrategias de aprendizaje constituyen el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan

y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje.

Sánchez, L. (1996 Pág.1) Define que las estrategias de aprendizaje, “son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes”, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje, definir las estrategias de aprendizaje implica tener claro: objetivos del curso, concepción de la enseñanza, concepción de aprendizaje.

Sánchez, L. (1996 Pág.1) Define que las estrategias de aprendizaje, “son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes”, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje, definir las estrategias de aprendizaje implica tener claro: objetivos del curso, concepción de la enseñanza, concepción de aprendizaje.

## **1.2. Tipos de estrategias**

Dentro de la función de docente, nos encontramos con la necesidad de intervenir de distintas formas y con diferentes enfoques, pero, podemos agrupar éstas en tres tipos básicos: Intervención Académica, Intervención Conductual e Intervención Emocional. La intervención académica, es aquella que impacta al área del aprendizaje cuyo objetivo será el desarrollar estrategias, recursos y metodologías que permitan que los contenidos propuestos para los estudiantes en los diferentes campos formativos y/o asignaturas sean accesibles, funcionales y significativos. Para ello debemos tomar en consideración los siguientes elementos:

1. Conocer al estudiante a profundidad, así como todo el contexto que le rodea, asimilando la mayor cantidad de información posible recabada por terapeutas, padres de familia, maestros y amigos; así como la visión personal que se construya en base a la relación docente-estudiante.

2. Reconocer los estilos de aprendizaje y/o canales de aprendizaje. A nivel de integración sensorial se distinguen siete formas en los que las personas recibimos, procesamos y aplicamos la información: visual, auditivo, kinestésico o vestibular, táctil, propioceptivo, gustativo y olfativo.

3. Identificar las inteligencias preferentes del estudiante.

4. Considerar sus gustos e intereses.
5. Tener claridad en las habilidades y talentos.
6. Considerar sus áreas de oportunidad y condición de discapacidad, dificultad de aprendizaje y/o discapacidad.
7. Contrastar con lo que está realizando el grupo, sin perder de vista lo que se ha determinado como objetivos esenciales del alumno que presenta la condición antes mencionada.
8. Tener objetivos claros: anuales, mensuales, semanales y por día.
9. Mantener una continuidad y secuencia en lo que se está trabajando.
10. Hacer partícipe al estudiante de lo que se espera de él, lo que se va a trabajar y la forma en que se hará parte de su propio proceso.
11. Evidencias de los logros y los criterios de evaluación.
12. Reconocer los pasos consolidados y motivarlo a dar el siguiente nivel de complejidad.
13. Utilizar materiales variados, previamente seleccionados y diversos.
14. Plantear el trabajo de manera agradable, atractiva y en forma de reto.

La intervención conductual tiene como objetivo el disminuir o eliminar una conducta disruptiva que ocasiona una alteración y/o interferencia para el aprendizaje y relación del estudiante con sus compañeros, docentes y/o padres de familia. Para ello, es recomendable considerar los siguientes pasos:

1. Observar activamente la que conducta del estudiante en general.
2. Describir de manera clara y concreta sin interpretaciones la conducta a modificar.
3. Identificar qué sucede antes de ésta y qué sucederá después.
4. Reconocer los beneficios y/o ganancia que obtiene el estudiante con esta conducta.
5. Promover nuevas habilidades asertivas en lugar de...
6. Trabajar de manera colaborativa: casa, escuela y terapia.
7. Definir estrategias de acción: tarjetas, fichas, lista de cotejo, semáforo, lista de conductas, etc.

8. Implementar la estrategia de manera consistente en tiempo y forma.
9. Utilizar reforzadores positivos.
10. Definir desde el inicio la forma y criterios de evaluación de la intervención.
11. Apoyarse en los compañeros.

12. Evaluar intervención y hacer modificaciones. Por último, la intervención emocional tiene como objetivo el acompañar y dar pautas al estudiante para identificar sus emociones, su estado de ánimo y favorecer el desarrollo de su autoestima. Recordar que esta intervención no es una terapia, es una manera de contener, organizar y desarrollar nuevas habilidades haciéndolas conscientes en el estudiante para intervenir en situaciones que lo lastimen o le generen ansiedad previniendo una crisis. Toma en consideración las siguientes formas en las que puedes intervenir:

1. Escucha atenta y asertivamente lo que te dice el estudiante.
2. Observa sus cambios en los estados de ánimo.
3. Pregunta para obtener más información.
4. Has preguntas que consideren: Cómo te sientes con ello, qué te imaginas, por qué te preocupa, quién te lo dijo, qué te provoca, qué se te ocurre.
5. Ayuda a que describa con claridad la emoción que esto le provoca o si tú la identificaste favorece que se dé cuenta de ello, auxíliate de tarjetas, vocabulario, movimiento del cuerpo, ejemplos, etc. Instituto Mexicano para la Excelencia Educativa,
6. Es necesario que se identifique si esta emoción lo hace sentir cómodo o le molesta y desea cambiarla, recuerda tener cuidado en hacer un juicio de conductas buenas y malas o que se hable de personas buenas o malas, no hay personas malas, lo que existen son conductas disruptivas o no asertivas, muestra tu enojo o tristeza con la emoción, no con la persona.
7. Ten cuidado cómo te expresas verbal y no verbalmente, con ello puedes perder la confianza en lo que te está compartiendo.
8. Refuerza el que pueda encontrar opciones y alternativas para autorregularse en su emoción, no controlar, ni reprimir, esa emoción debe salir de alguna manera asertiva,

demuéstrale que está bien tener esa emoción, lo no adecuado es la manera en que se expresa y los beneficios que se pretenden obtener de ella.

9. Debe distinguir entre lo que puede cambiar y en lo que debe aceptar.

10. No te enganches con la situación ni des pie a continuar con la discusión, no es personal, esperar que responda como tú lo harías y en los tiempos en los que lo harías no es real, cada persona tiene su propio tiempo y forma.

11. Evita minimizar sus sentimientos o decirle no pasa nada, en lugar de ello, di: intento ponerme en tu lugar, entiendo lo que sientes, debe sentir tu empatía hacia su emoción.

12. Asegúrate que pueda reparar la emoción o impulso si lastimó a otro con ella.

13. Fomenta el que comunique lo que siente en forma asertiva y dale opciones como: escribir, dibujar, romper papeles, escoger frases, cantar una canción, etc.

14. Fundamental el que no tomes partido por lo que te expresa que otra persona le hizo sentir, siempre dale la opción de que trate de entender lo que sintió el otro, que lo quieren, pero, a lo mejor no tiene claro lo que desea por lo que debe intentar una vez más el comunicarlo.

15. Si tiene sentimientos incómodos hacia otra persona, ayúdale a que reconozca sus cualidades y las cosas o atributos que comparten.

16. Asegúrate de que al cambiar de tema o lugar haya quedado satisfecho y tranquilo con la intervención.

17. Considera el que debe hacer una generalización para incidentes futuros asegurándote al decirle: ¿Qué aprendiste de esta experiencia? ¿Qué harías diferente? Toda intervención tendrá éxito si tu como docente estás tranquilo para implementarla. Si no es así, toma tiempo antes de hacerlo y pide ayuda. Cada momento de interacción en el aula es una oportunidad para construir aprendizajes y como docente tenemos la oportunidad de hacerlo un espacio de descubrimiento y socialización.

### **1.3. Proceso de desarrollo de las estrategias de intervención**

¿Cómo se debe elaborar una intervención didáctica?

Lo primero que se debe hacer a la hora de aplicar una intervención didáctica es **delimitar, definir y formular los objetivos que se quieren alcanzar con ella**. Estos deben

ser tanto generales, extrapolables al resto de la vida, como didácticos, enfocados a lo que se da en clase orientados para aprobar exámenes, saber hacer los deberes, relacionar el conocimiento adquirido con la naturaleza, la ciudad, pese que los objetivos son naturalmente, lo último que se acabará alcanzando su delimitación es lo primero que hay que plantear en un proceso de enseñanza aprendizaje.

En un contexto educativo, los objetivos son todos aquellos comportamientos que se espera que manifieste el alumno como consecuencia de determinadas actividades docentes. Estos comportamientos deberán ser susceptibles de observación y evaluación. **La palabra “comportamiento” se debe entender en su sentido más amplio**, dado que en ella se incluyen todos los patrones de conducta intelectual, expresiva, operativa y ética, relacionada con los contenidos dados en clase.

Las actividades docentes se deben subordinar a los objetivos didácticos y, al mismo tiempo, no se debe perder de vista cómo progresa el aprendizaje, para así detectar posibles problemas en el aula. Es por esto tan importante entender que estas intervenciones didácticas deben admitir cierto grado de flexibilidad en la aplicación de las actividades docentes, dado que siempre se puede sobreestimar el nivel del alumnado o que aparezcan necesidades que hacen que se tengan que replantear los objetivos iniciales.

#### **1.4. Contenido de la estrategia.**

Los objetivos que se quieren alcanzar deben tener perfecta concordancia con los contenidos que forman el currículo académico (Planes y Programas) Para ello el docente debe plantearse las siguientes preguntas:

¿Qué enseñar?

¿Para qué enseñar?

¿Cómo enseñarlo?

¿Cuándo enseñarlo?

En esencia, los contenidos son los instrumentos de los que se valen los profesores para alcanzar los objetivos previstos en cada una de las unidades didácticas en las que se estructura el *aprendizaje esperado*.

Se pueden seguir varios principios a la hora de seleccionar los contenidos de los Planes y Programas. No obstante, es fundamental e irrenunciable que, por mucho que se incida en todo lo dado en clase, los alumnos no van a aprender todo lo que el objetivo



persigue. Sin embargo, la estrategia puede valerse de otras o de la reestructuración de la misma para ampliar el logro del objetivo. Son varios los criterios que se pueden aplicar para que la estrategia de intervención cubra el mayor campo posible en la búsqueda de lograr el objetivo planteado:

Conocer la base científica del contenido del aprendizaje esperado.

La funcionalidad y relevancia de los contenidos.

La significatividad lógica de los contenidos.

Las limitaciones de los condicionantes: acceso a los materiales, tipos de materiales, estructura de la escuela, el tiempo que se trabaja la asignatura, interés y profesionalismo del personal docente.

### **1.5. Ejemplo de intervención didáctica.**

Las intervenciones didácticas no implican la simple exposición del *aprendizaje esperado* que se pretende alcanzar, implica promover la retención de ese contenido por medio de estrategias en las que se implique a *todos* los alumnos de tal forma que logren adquirir a mayor profundidad y familiaridad los aprendizajes esperados observados y trabajados en el aula. Un ejemplo simple sería el siguiente:

Un profesor para evitar que sus alumnos se distraigan suele aplicar estrategias en las que se concentran durante tiempos breves a la vez que se mueven y divierten. Concretamente el docente muestra imágenes que tienen su nombre y donde el docente busca que el alumno descubra los fonemas que la estructuran, a su vez, baila al ritmo de una canción donde se mencionan los nombres de las imágenes a su vez que el docente descompone la palabra en sílabas para que con la misma canción el alumno descubra que la palabra se descompone y esas sílabas están compuestas por vocales y consonantes, buscando que sea el grupo de alumnos el que descubra y comparta entre ellos los descubrimientos que van haciendo paulatinamente mientras cantan y bailan.

### **1.6. Antecedentes del juego y su relación con el desarrollo de estrategias didáctica.**

Desde la antigüedad hasta nuestros días, el juego en sus múltiples formas y variaciones ha formado parte del desarrollo humano. Prueba de ello, son los diversos juegos hallados en contextos arqueológicos como es el caso del “Juego Real de Ur”, descubierto en una antigua ciudad sumeria del cual se ha conservado el tablero, las fichas, los dados y

las reglas descritas en unas tablillas cuneiformes cuya antigüedad aproximada es de 4600 años; o los juegos egipcios como el “Sennet” que según los estudiosos fue el juego de mesa más popular entre las clases sociales acaudaladas. Si realizáramos una línea cronológica de los principales juegos del mundo, esta sería casi interminable y deberíamos incluir por supuesto, los actuales videojuegos, videoconsolas de realidad virtual, etc. Podríamos decir que “jugar” es una actividad de tipo universal, y que “siempre en todos los tiempos, pueblos, y culturas, el juego ha aparecido ligado al ser humano, a su desarrollo y evolución, a su vida individual y social. El juego no entiende de razas, edad o clases sociales, se da en todas las personas sin distinción (Palacios: 1998) ¿Qué motiva al ser humano a jugar?, ¿por qué jugamos? son preguntas que se han formulado, desde distintos puntos de vista, psicólogos, antropólogos, sociólogos, pedagogos e investigadores interesados en encontrar una razón a la necesidad de jugar que tiene el ser humano. Como lo indica Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... y brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan habilidades”. Entonces, el juego satisface la necesidad que tiene el hombre de divertirse, relajarse y distraerse. Adicionalmente, mientras jugamos, compartimos y reforzamos los vínculos de amistad, compañerismo, y trabajo en equipo, es decir, “el juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: la paz, la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro del compañero” (Omeñaca :2002) Finalmente, mientras jugamos aprendemos a manejar situaciones de tensión, a respetar las reglas establecidas, hacemos uso de nuestras habilidades y destrezas intelectuales y/o físicas, por lo cual el juego “... favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, seguridad, concentración, reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto a las reglas del juego, la creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa...” (Minerva: (2002) Durante la infancia, el juego contribuye al desarrollo de diversas habilidades físicas (rapidez reflejos, etc.), biológicas (coordinación y desarrollo de los sentidos, entre otras), emotivas (resolución de conflictos, confianza en sí mismos), cognitivas (creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, etc.), verbales (amplitud del vocabulario, pensamiento lógico por citar algunos ejemplos) y sociales (respeto por los demás, y trabajo en equipo, entre otros). Utilizar el juego como herramienta didáctica, justamente ligada a la enseñanza aprendizaje de las diversas materias que se imparten en el aula constituye una forma divertida

motivadora e interesante de aprender. Karl Groos (1902), propone que el juego que se desarrolla durante la niñez constituye una forma de ejercicio preparatorio de las funciones y capacidades que el niño o niña debe poseer en su vida adulta. Piaget (1956) relaciona los diferentes tipos de juegos con las etapas del desarrollo intelectual de los niños:

- De 0 a 2 años: es la etapa sensomotriz donde los niños aprenden a reconocer su entorno a partir de las actividades y juegos de exploración y manipulación,

- De 2 a 7 años, es la etapa preoperatoria donde los niños desarrollan la inteligencia simbólica a través de juegos. Se pone en práctica la fantasía, la imaginación y/o la creatividad

- De 8 a 12 años, se desarrolla el pensamiento lógico, y la capacidad de resolver operaciones concretas, en tal sentido, los niños sienten interés por los juegos que involucran la construcción, creación, manipulación, etc.; ya que la comprensión de los hechos depende de las experiencias concretas y de las actividades manuales con determinados hechos u objetos

- Durante la adolescencia se desarrollan las capacidades relacionadas con la lógica formal, correspondiéndole así juegos de estrategia donde se necesita razonar para formular y probar posibles alternativas de solución.

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. De esta manera, se abre un abanico de posibilidades para la creación y/o desarrollo de juegos didácticos. Como toda estrategia didáctica, el proceso de creación y/o desarrollo de juegos didácticos implica necesariamente considerar algunas cuestiones claves, por ejemplo, que el planteamiento del juego tenga como punto de partida los objetivos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se pretenden alcanzar; que el problema, obstáculo o conflicto que los participantes deberán resolver jugando, este organizado en función a los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales que posee el grupo con el cual se va a trabajar.

Definitivamente, la utilización del juego como estrategia de enseñanza puede emplearse desde distintos ángulos. Si empleamos el juego dentro de las actividades motivadoras previas al desarrollo de los talleres (o de una clase), puede constituirse como una herramienta para determinar los conocimientos previos que tienen los alumnos

respecto al tema a tratar; si se emplea como estrategia que forma parte del desarrollo de un taller(o de una clase), podría constituirse en un elemento potenciador del aprendizaje significativo; y si se emplea como parte de las actividades finales o de cierre, podría servir para medir el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes. Finalmente, combinar la enseñanza con la diversión que proporciona el juego, convierte al aprendizaje en divertido, motivador e interesante.

El juego como estrategia didáctica tiene fines educativos, en la educación infantil no sólo se considera al juego como el momento o espacio donde los niños y las niñas se divierten sino una construcción de aprendizajes, y lo que se pretende aludir aquí, es considerar al juego, como aquella herramienta que les permita a los docentes acercar a los niños por medio de situaciones divertidas llevando en éstas, diversos aprendizajes que les contribuirá al logro de la lectura y la escritura.

En los primeros dos grados de la educación primaria, los alumnos afrontan el reto crucial de alfabetizarse, donde la lectura y la escritura están inmersas en diversas prácticas sociales del lenguaje que suceden cotidianamente en los diversos contextos de su vida. Si bien la educación primaria no representa para los alumnos el inicio del aprendizaje ni la adquisición de la oralidad, la lectura y la escritura, sí es el espacio en el que de manera formal y dirigida inician su reflexión sobre las características y funciones de la lengua oral y escrita.

Con frecuencia, la escuela primaria es más severa que su antecesor, el preescolar, por esta razón se suele pensar que quienes asisten a ella son alumnos cuyas únicas acciones válidas son la obligación de aprender y cumplir con sus tareas. Bajo esta premisa, las escuelas, algunas veces, no tienen en cuenta que estos “estudiantes” aún son niños para quienes el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes y de su vida diaria; porque un niño que juega y que gracias al juego es feliz, debe ser indudablemente un niño que aprende; Es importante que a través del juego los alumnos de primer grado de la Zona escolar P157 del municipio de Xonacatlán en el Estado de México puedan lograr las habilidades, actitudes y valores que son fundamentales para el logro de la lectura y la escritura, mismas que no se consolidaron en el preescolar porque las actividades a distancia no lo permitieron.

Dentro de las actividades que los alumnos no lograron consolidar están: realizar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos, utilizar herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de

control y precisión en sus movimientos, identificar sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación, reconocer las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos, proponer distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas, reconocer formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

A través de la implementación de la estrategia “Importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura” dirigido a los docentes de primer grado, que a su vez será replicado en las aulas con los alumnos, se busca lograr el desarrollo de habilidades de manera divertida, rápida y significativa.

### 1.6.1. Piaget

Piaget en su teoría de “Desarrollo Cognitivo” establece que durante el estadio preoperacional que va de los 2 a los 7 años de edad, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos (letras, imágenes, números, etc.) con los cuales representa cosas reales del entorno. Puede servirse de palabras para comunicarse y participar en juegos de acomodación. Durante el proceso de **acomodación**, los alumnos, al jugar con sus compañeros juegos propuestos por el docente, donde el juego persigue un objetivo siendo por ejemplo que se juega a la tradicional lotería mexicana en donde aparecen objetos que el niño conoce o medianamente conoce y los relaciona con la grafía que representa su nombre (generalmente se usan símbolos que el alumno conoce previamente):

Figura 1  
Imagen simbólica



Fuente: tomada de <https://www.etsy.com/es/listing/897492821/tarjeta-la-loteria-refresco-soda>

El alumno puede hacer referencia que se trata de una Coca Cola o un refresco y el docente puede partir de esos conocimientos para lograr la **acomodación** a un nuevo concepto, muchos niños incluso identifican la palabra Coca Cola aunque no sepan leer o escribir. Algunos autores como Singer (1976) hacen referencia durante la

etapa preoperacional del desarrollo piagetano del **juego simbólico** en el cual se dice que el juego comienza con secuencias simples de conducta usando objetos reales; por ejemplo, fingir beber una copa. Piaget menciona en su teoría que el juego se inspira en hechos reales de la vida del niño. (ir a la tienda, salir de viaje, manejar, ser policía o médico, leer y escribir sin saber leer o escribir., también menciona que este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje, las habilidades cognoscitivas y las sociales además de promover la creatividad y la imaginación. Siendo esto tomado en cuenta podremos afirmar que el alumno que ingresa a primer grado en nuestras aulas con seis o siete años se encuentra en el mejor momento para aprender a leer y escribir y nuevamente se evidencia la importancia que tiene el juego en su desarrollo y como contribuye en la facilitación del proceso de la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños que cursan el primer grado.

El juego en los niños tiene el potencial de proporcionarles experiencias significativas e indudablemente atractivas para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Este potencial se debe a que teóricamente el juego y la lectura junto con la escritura comparten procesos cognitivos de orden superior tales como la imaginación, la categorización y la resolución de problemas.

### **1.6.2 Vygotsky**

Vygotsky por su parte en su **teoría sociocultural del desarrollo cognitivo enfoca** su atención al rol de los adultos (Profesores) y sus pares (Compañeros alumnos) en la adquisición de prácticas sociales de lectura y escritura durante el juego, argumentado que la adquisición de la lectura y la escritura es un proceso social y constructivo. Esta teoría postula que los niños desarrollan conceptos durante el juego imaginativo. Pone atención en la participación proactiva de los menores con el entorno que los rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo es fruto de un proceso colaborativo con su contexto social. Vygotsky sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje con la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida familiar.

Desde esa perspectiva el juego se vuelve una herramienta esencial ya que durante el juego el alumno hace representaciones de su cotidianidad tal como ser mecánico, ir a la tienda, ser papá o mamá, conducir un auto y esto a su vez en convivencia social con sus contemporáneos o con niños mayores que fungen como conductores del juego. Damos en este apartado esencial importancia al docente pues es aquí donde él puede darle al juego

un enfoque pedagógico en búsqueda de logros de objetivos, entre ellos la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura donde los mismos miembros de la sociedad (docente y compañeros de grupo) promueven el desarrollo de las habilidades necesarias para la consolidación de la lectura y la escritura. El docente reconocerá las actividades que de forma compartida permita con él y con otros niños interiorizar estructuras de pensamiento y comportamientos sociales que ayuden a reconocer su **zona de desarrollo próximo** y que a su vez partiendo de allí, escalen sus habilidades y competencias a un nivel más elevado; es decir, si ya en el juego identifican símbolos como mencionamos en el ejemplo anterior (Coca-cola) esto nos pueda llevar a que identifiquen otros símbolos y sus representaciones en otros portadores gráficos como los libros de texto gratuitos, anuncios en la calle, cajas de medicamentos teléfonos, computadoras o tabletas electrónicas entre otros.

En la medida en que la colaboración, la supervisión (Profesor) y la responsabilidad del aprendizaje estén cubiertas (Profesor y padres de familia), el niño será capaz de progresar en la formación y la consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes.

La metáfora del andamiaje hace referencia a que el niño se encuentra “sostenido” por los mayores (Profesor y padres de familia) durante su proceso de aprendizaje para una tarea concreta hasta que sea capaz de hacerla por sí mismo.

Para Vygotsky (1979), todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño, los niños al llegar a la escuela primaria, ya tiene amplios conocimientos de “lectura” en la calle puede “leer” los anuncios que encuentra a su paso, sobre todo los más populares o comerciales.

Vygotsky (1979), Refiere dos niveles evolutivos:

1. El nivel evolutivo real, que comprende el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, supone aquellas actividades que los niños pueden realizar por sí solos y que son indicativas de sus capacidades mentales. El niño puede “leer y escribir” al tomar nota de un recado, haciendo uso de escritura simbólica y lectura de imágenes.

2. Nivel de desarrollo potencial, si se le ofrece ayuda o se le muestra cómo resolver un problema y lo soluciona, es decir, si el niño no logra una solución independientemente del problema, sino que llega a ella con la ayuda de otros, si el docente apoya a los alumnos en el proceso de lecto escritura llegará más rápido al

aprendizaje de la lectura y escritura.

La capacidad de los niños, de idéntico nivel de desarrollo mental para aprender bajo la guía de un maestro varía en gran medida, e igualmente el subsiguiente curso de su aprendizaje sería distinto. Esta diferencia es la que denominó Zona de Desarrollo Próximo:

“No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto en colaboración con otro compañero más capaz.” (1979: 133).

La relación que establece Vygotsky entre aprendizaje y desarrollo se fundamenta en la Ley Genética General, donde se establece que toda función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces. Primero aparece en el plano social y luego en el plano psicológico. Primero aparece entre la gente como una categoría interpsicológica y luego dentro del niño como una categoría intrapsicológica (Werstch, 1988).

El aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales que afloran en el marco de la interacción con otras personas, es por eso de la importancia que tiene la escuela y las relaciones que se dan entre alumno-alumno y docente-alumno, dentro y fuera del aula, interacción que ocurre en diversos contextos y es siempre mediada por el lenguaje. Esos procesos, reproducen esas formas de interacción social, son internalizadas en el proceso de aprendizaje social hasta convertirse en modos de autorregulación.

### **1.6.3. Ausubel**

Menciona en su teoría que el aprendizaje significativo de forma simple, según la teoría de Ausubel sería utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Visto de este modo, el juego nos proporciona elementos para identificar qué es lo que sabe el niño de la simbología y su traducción, el juego con objetivo nos permite llevar al alumno a mostrarnos lo que conoce y la manera en que su mente maneja los símbolos, será el docente entonces el que lo lleve a un nuevo conocimiento y le ayude a verificar o modificar los conocimientos de este niño. Entonces, visto de este modo, Aprendizaje significativo es aquél en el que ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe.

**Para Ausubel** el aprendizaje significativo se centra dentro de los marcos del aprendizaje por recepción, en el que se exponen los contenidos ya elaborados y que tienen que ser asimilados por el sujeto en forma de conocimientos. Se parte de métodos



expositivos que posibiliten que estos contenidos sean potencialmente significativos para el alumno. En este proceso el lenguaje constituye un medio indispensable que permite transmitir, precisar y esclarecer los significados, algo que ocurre en virtud de la asimilación de la palabra.

No existe aprendizaje si no se tiene en cuenta la estructura cognitiva a la par de la actitud afectiva y motivacional del educando.

El aprendizaje es significativo si el alumno establece relaciones con sentido entre sus conocimientos previos y el nuevo contenido. Para ello debe procesar cognitivamente la nueva información y, movilizar y actualizar sus conocimientos previos para tratar de entender la relación que guardan con el nuevo contenido.

El aprendizaje verbal significativo teorizado por Ausubel propone defender y practicar aquel aprendizaje en el que se provoca un verdadero cambio auténtico en el sujeto.

El aprendizaje significativo debe contemplar el engranaje lógico de los nuevos conocimientos o materia a impartir con los conceptos, ideas y representaciones ya formados en las estructuras cognoscitivas del educando; se construye así un conocimiento propio, individual, un conocimiento de él, para él.

#### **1.6.4. Bruner**

“Bruner describe en sus escritos que “El alumno no debe hablar de física, historia, matemáticas... sino hacer física, historia o matemáticas” El docente es el agente que permite y promueve la narrativa en el aula en busca de objetivos preestablecidos.

El docente debe motivar a los estudiantes para que sean ellos mismos los que descubran relaciones entre conceptos y construyan conocimientos. (Aprendizaje por descubrimiento) Si lo vemos desde el campo de acción de la teoría de Bruner, entonces podemos afirmar que el niño aprenderá a leer leyendo y a escribir escribiendo. Todos sabemos de las dificultades que pudiera enfrentar un niño en primero de primaria, sin embargo, el docente puede utilizar el juego para que el alumno se  **motive** a aprender a leer y escribir, de esa forma durante el juego pueda  **descubrir** la relación entre los símbolos y sus fonemas de manera divertida, de manera  **significativa**.

El aprendizaje es un proceso activo, de asociación, construcción y representación. La estructura cognitiva previa del alumno provee significado, permite organizar sus experiencias e ir más allá de la información dada (Bruner, 1963). El juego permite en el

niño: actividad constante, asociación de lo que sabe con lo que aprende, la construcción de su propio conocimiento.

La teoría pedagógica de Bruner (1963) toma en cuenta cuatro aspectos:

- 1) La predisposición hacia el aprendizaje;
- 2) El modo como un conjunto de conocimientos puede estructurarse para que sea interiorizado lo mejor posible por el estudiante;
- 3) Las secuencias más efectivas para presentar un material;
- 4) La naturaleza de los premios y castigos.

El docente debe saber motivar a sus alumnos para que siempre estén dispuestos a aprender y si es posible jugando mucho mejor. Para ello deben organizarse secuencias de aprendizaje, en la que el alumno sea participe de todas las actividades a través del juego.

Bruner (1963) maneja tres implicaciones educativas que permiten al docente la organización de sus secuencias didácticas a partir de actividades lúdicas.

a. Aprendizaje por descubrimiento. El docente debe motivar a los alumnos para que sean ellos mismos los que descubran relaciones entre conceptos y construyan conocimientos a través de actividades lúdicas.

b. La información o contenidos de aprendizaje se deben presentar de una forma adecuada a la estructura cognitiva (el modo de representación) del alumno.

c. El currículo, en consecuencia, debe organizarse de forma espiral, es decir, se deben trabajar los mismos contenidos, ideas o conceptos, cada vez con mayor profundidad.

Los niños y niñas irán modificando sus representaciones mentales a medida que se desarrolla su cognición o capacidad de categorizar, conceptualizar y representar el mundo.

Para Bruner, (1963) El profesor debe guiar los procesos de enseñanza – aprendizaje adecuando su grado de ayuda al nivel de competencia que percibe del alumno y dando más responsabilidad y dominio de la tarea a medida que el niño o niña se apropia (aprende a dominar) el instrumento, concepto, habilidad o conocimiento. Sea dicho de paso, esta noción debe mucho al concepto vygotskiano de “zona de desarrollo próximo” Los procesos de enseñanza y aprendizaje se deben desarrollar en prácticas cooperativas de trabajo en grupo.

Bruner, (1963) dice que, en el proceso de la educación, es posible enseñar cualquier materia a cualquier niño de un modo honesto (respetando su etapa o momento evolutivo). Se puede enseñar literatura o ciencia de varios modos: desde la utilización de cuentos, mitos, historias, juegos, pasando por dibujos y gráficos o palabras y enunciados de acuerdo el nivel de representación que el niño o niña tiene asumido.

Para Bruner (1988) “el alumno no debe hablar de física, historia, matemáticas... sino hacer física, historia o matemáticas. Esto permite que el alumno aprenda haciendo, interactuando con el objeto de conocimiento. El conocimiento verdaderamente adquirido es aquel que se redescubre. Un currículo se basa en pasos sucesivos por un mismo dominio de conocimiento y tiene el objetivo de promover el aprendizaje de la estructura subyacente de forma cada vez más poderosa y razonada.

Participando en situaciones de enseñanza y aprendizaje es como las personas adquieren los instrumentos culturales (lenguaje, oral y escrito, notación matemática, representaciones gráficas) que les permiten dar sentido y significado a la realidad.

Enseñar y aprender compartiendo, “haciendo cosas conjuntamente”, mediante comunidades de aprendizaje implicadas en la resolución de problemas. El trabajo individual, el trabajo cooperativo, la enseñanza a otros compañeros, el uso de apoyos instrumentales como la wikipedia, el youtube o el facebook son instrumentos inseparables para garantizar el aprendizaje de contenidos y, lo que es más importante aún, formas de expresión, negociación y utilización de la mente (aprender a trabajar en equipo, a reflexionar sobre el proceso de aprendizaje, a utilizar la narración como instrumento de pensamiento y de intercambio, a usar la tecnología disponible o a enseñar y comunicar a otros los conocimientos adquiridos).

### **1.7. La lecto escritura y su impacto en el desarrollo del niño**

M. Justice, PhD Laura, (2010) *La Lecto-escritura y su Impacto en el Desarrollo del Niño*. Define de esta manera: lecto-escritura es un vehículo esencial para mejorar las competencias de lenguaje en los niños, tanto en los años preescolares como durante la educación escolar inicial y posterior, y la relación entre lenguaje y lectoescritura es mucho más que una “calle de un solo sentido” – el lenguaje les proporciona una base desde la cual explorar y vivenciar el lenguaje escrito, que a su vez aumenta aún más las competencias de lenguaje infantil.

### **1.7.1. La lecto escritura en contingencia sanitaria por COVID-19**

El 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud declaró una pandemia global a raíz del surgimiento del virus SARS-COV2. A partir de ese momento México se preparó para hacer frente al virus y poner bajo resguardo a lo más importante que tiene: sus niños y jóvenes, es por ello que el 20 de marzo del mismo año alumnos y docentes se protegieron en sus hogares, pensando en un pronto regreso a las aulas, lamentablemente no fue así, cambiando la vida escolar de docentes y alumnos, dejando ver la vulnerabilidad de muchos de ellos al no tener los medios para continuar con el proceso de enseñanza y aprendizaje desde sus hogares.

Para el inicio del ciclo escolar 2021-2022 volvimos a las aulas y en las diversas visitas de acompañamiento realizadas en los diferentes grados pudimos percatarnos que la generación de alumnos de los ciclos escolares 2019-2020 y 2020-2021, vio truncado su aprendizaje de lectura y escritura, siendo éstas el principio para la educación básica, actualmente ellos cursan tercer grado de primaria y se han detectado múltiples áreas de oportunidad en la lectura y la escritura. Para el ciclo escolar 2021-2022 los alumnos que recibimos en primer grado, carecen de los mínimos aprendizajes clave de preescolar, que constituyen prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al desarrollo educativo del alumno.

## **Capítulo 2 propuesta de intervención**

### **2.1. La elección del tema**

El interés por la investigación de la aportación y la manera en la que el juego contribuye al aprendizaje de la lectura y la escritura no es nuevo, sin embargo, en la educación primaria pareciera ser que el juego tiene una estrecha relación con el desorden y el control del grupo, por lo cual la mayoría de los docentes de nuestra zona difícilmente son observados jugando con sus alumnos en donde el juego pudiera ser el puente o andamiaje para lograr el aprendizaje de la lectura y la escritura de manera más rápida y satisfactoria no solo para los alumnos sino también para los docentes y padres familia del mismo modo, las actividades lúdicas convierten a la enseñanza de la lectura y la escritura en un aprendizaje significativo al ser del interés principal del niño y al incentivar su motivación intrínseca.

Este proyecto no pretende definir el juego en un sentido irrestricto, por el contrario, se pretende que sea un puente entre los planes y programas que deben cumplirse y los

logros en el desarrollo de la lectura y la escritura, es decir, se pretende que faciliten el trabajo docente y en la medida de lo posible conviertan en placentero el proceso no solo para los alumnos sino también para los profesores y de ser posible para los padres de familia.

En otros términos, podríamos decir que en la vida cotidiana la mayor parte de las actividades que se realizan constituyen un medio para conseguir una meta determinada, mientras que el juego constituye un fin en sí mismo, ya que la acción lúdica produce placer, alegría y satisfacción al ejecutarla, al igual que el arte, el juego posee una ejecución que sólo tiene como finalidad realizarse en sí mismo.

### **2.1.1. Formulación del problema**

La lectura y la escritura son pilares fundamentales en la vida de todo ser humano. Hoy en día, la comunicación escrita ha alcanzado a la mayor parte de la población mundial impulsadas por la tecnología y el uso de las redes sociales. Saber leer y escribir, entender lo que se escribe y poder comunicarse a través de un escrito se ha convertido en una necesidad primordial en el ser humano. El aprendizaje en todas sus modalidades involucra saber leer y escribir.

La Zona Escolar P157 del municipio de Xonacatlán, en el Estado de México, se conforma de ocho escuelas oficiales y dos escuelas particulares en las cuales tenemos 540 alumnos de primer grado.

### **2.1.2. Diagnóstico**

Después de 18 meses de encierro por la pandemia de COVID-19 al regresar a las aulas de educación primaria nos hemos encontrado con que los alumnos de segundo y tercer grado (En algunos casos hasta sexto grado) no saben leer ni escribir. También hemos observado el trabajo de los docentes de primer grado para conocer de qué manera están promoviendo el aprendizaje de la lectura y la escritura

En esta fase donde se regresa a clases presenciales después de dieciocho meses de no asistir a las instituciones por causa del COVID 19; enfrentamos una crisis de bajos resultados en la lectura que hemos tratando de corregir desde antes del inicio de la pandemia. Para nadie en educación es ajeno el hecho de que los niños en primaria inician su proceso de lectura y escritura, pero por alguna razón, vamos enfrentándonos a dificultades para que el alumno adquiera las habilidades necesarias para leer, esto se ha agravado con la educación a distancia, pues si bien de manera presencial los docentes

enfrentan dificultades para lograr el desarrollo de las habilidades antes mencionadas; a distancia surgieron nuevos desafíos, entre ellos, la falta de herramientas para conectarse a las clases virtuales, las condiciones de la relación familiar fue otro aspecto importante puesto que fue evidente que hubo padres que regañan a sus hijos por no lograr de manera rápida la lectura y la escritura, también aquellos que realizaban las actividades por sus hijos. No podemos dejar de mencionar que también hubo padres de familia que optaron por ni siquiera conectarse, pero que sí exigieron su boleta de aprobado puesto que las modificaciones a la ley durante la pandemia también le dio a los padres esa posibilidad. La situación económica de los padres de familia que no les permite contratar servicio de internet o comprar algún dispositivo electrónico para poder conectarse a las clases virtuales; muchos de los docentes de la zona no contaban con habilidades digitales, a pesar de que se les dio acompañamiento, se retrasó el tiempo que se ocuparía para trabajar con los alumnos.

Para nosotros (Equipo de Supervisión Escolar) es importante no sólo que los alumnos aprendan a comunicarse mediante la lengua escrita. También es imprescindible que los alumnos encuentren en sus escuelas un espacio para ser felices y por todos es sabido sin necesidad de establecer teorías o paradigmas científicos que después de la alimentación, uno de los intereses principales de los niños es el juego.

Existe una preocupación generalizada por la lectura, la escritura y la forma en la que se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta preocupación se puede observar en muchos párrafos de las Guías de Consejo Técnico Escolar de varios ciclos escolares. La Guía de la Tercera Sesión Ordinaria de Consejo Técnico Escolar ciclo escolar 2021-2022 dedicó el 50% del tiempo de la sesión a la comprensión lectora; es por esto necesario preguntarnos, ¿Por qué algunos de los alumnos de la Zona Escolar P157 de Xonacatlán, Estado de México no están aprendiendo a leer y escribir en este ciclo escolar?

¿De qué manera podemos mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en la Zona Escolar P157 de Xonacatlán, Estado de México en este ciclo escolar?

¿Cómo influye en el logro de las competencias y habilidades de la lectura y la escritura, la manera en la que planea el docente?

¿Cómo podemos hacer que los docentes, alumnos y padres de familia de la Zona Escolar P157 de Xonacatlán, Estado de México disfruten el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura y la escritura en este ciclo escolar? ¿De qué manera el juego

como estrategia contribuye al logro de las habilidades y competencias de la lectura y la escritura de los niños de primer grado en la Zona Escolar P157 de Xonacatlán Estado de México en el ciclo escolar 2021 - 2022?

¿Qué estrategias lúdicas se pueden realizar para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo de los niños de primer grado de la Zona Escolar P157, Xonacatlán, Estado de México, en el ciclo escolar 2021 - 2022?

### **Capítulo 3. El método y metodología aplicados.**

#### **3.1. Enfoque de la investigación**

La investigación que se realizará tendrá un enfoque cualitativo basándose en los siguientes aspectos:

- Se observarán las experiencias, interacciones y documentos en su contexto natural y en una manera que deje espacio para las particularidades de esas experiencias, interacciones y documentos y de los materiales en los que se estudian.
- Se mantendrá relación con el contexto y los casos para entender el problema sometido a estudio.

Con un diseño de investigación acción participativa basado en el posicionamiento de intervención –no neutro ni distante- cuya acción y participación, junto a la de los grupos implicados, ayudará a transformar la realidad a través de dos procesos, conocer y actuar, pues su finalidad es práctica, la de que los participantes puedan dar respuesta a un problema a partir de sus propios recursos (conocimiento y reflexión, intervención, acción y resolución).

Es un diseño en el que explícitamente queda manifiesto que ni el investigador, ni la investigación son neutrales. Es una investigación que se alía con los menos favorecidos y el investigador es un catalizador que estimula la transformación y el cambio social.

#### **3.2. Perspectiva epistemológica**

Es de señalar que la perspectiva epistemológica cualitativa le otorga gran importancia a la subjetividad y a los procesos intersubjetivos, como fuentes de producción de conocimientos. La subjetividad tiene importancia como camino inicial para que el docente se asuma como docente-investigador. Pero no toda subjetividad es propiciadora de ese cambio. Debido a que la socialización académica crea subjetividades que inciden, no de

forma absoluta, en maneras de pensar, de hacer y de transmitir el saber, el docente se encuentra condicionado por los obstáculos transferidos por la Formación, lo que favorece la función reproductora de la educación y por ende de las prácticas ritualizadas que caracterizan el proceso de investigación cuantitativa.

Señala Gorodokin (2005) que los formadores suelen, bajo estas prácticas, ser sujetos de una subjetividad normativizada, disciplinada, pobres de impulsos transformadores y desposeídos de capacidad crítica. Y afirma que resulta imperativo, por lo tanto el tránsito a una concepción de formación desnormativizada, y el análisis epistemológico se convierte en la herramienta privilegiada de ese cambio. (p. 3).

### **3.2.1. Construccinismo**

La epistemología construccionista rechaza la idea de que existe una verdad objetiva esperando ser descubierta. La verdad, el significado, emerge a partir de nuestra interacción con la realidad. No existe el significado sin una mente. El significado no se descubre, sino que se construye. Desde esta perspectiva, se asume que diferentes personas pueden construir diversos significados en relación a un mismo fenómeno.

El conocimiento es contingente a prácticas humanas, se construye a partir de la interacción entre los seres humanos y el mundo, y se desarrolla y es transmitido en contextos esencialmente sociales. El conocimiento se construye por seres humanos cuando interaccionan con el mundo que interpretan. En esta perspectiva, el concepto de intencionalidad que sostenía la filosofía escolástica es fundamental: el ser humano es un ser-en-el-mundo. No cabe la famosa distinción de Descartes entre cuerpo y mente, entre cuerpo y mundo. La intencionalidad remite a una activa relación entre la conciencia del sujeto y el objeto de la conciencia del sujeto (Wright, 1993). La conciencia se dirige a un objeto; el objeto se perfila por la conciencia. En esta forma de pensamiento que nos introduce la intencionalidad, la dicotomía subjetiva/objetivo no se puede mantener. Sujeto y objeto, aunque pueden ser distinguidos, están siempre unidos. Desde el construccionismo, el significado, la verdad, no puede describirse simplemente como “objetiva”, pero tampoco como simplemente “subjetiva”. Objetividad y subjetividad son mutuamente constitutivas.

Tanto Crotty (1998) como Schwandt (1994) distinguen entre los términos “construccionismo” y “constructivista”, este último, tan extendido entre la literatura sobre investigación cualitativa para referirse al “paradigma constructivista” de Guba y Lincoln (1990a; 1990): **«sería útil reservar el término constructivismo para aquellas**



***consideraciones epistemológicas que se centran exclusivamente en la ‘actividad de la mente individual para generar significado’ y utilizar construccionismo cuando queremos enfatizar la ‘generación colectiva (y transmisión) de significado’» (Crotty, 1998: 58).***

El construccionismo dirige su atención hacia el mundo de la intersubjetividad compartida, y la construcción social del significado y el conocimiento, hacia la generación colectiva del significado tal y como se perfila por las convenciones del lenguaje y otros procesos sociales.

### **3.3. Perspectiva teórica**

Interpretativismo (interaccionismo) La perspectiva interpretativa emergió como reacción al intento de desarrollar una ciencia natural de los fenómenos sociales. Esta postura se rechaza la idea de que los métodos de las ciencias sociales deben ser idénticos a los de las ciencias naturales. Se defiende que las ciencias mentales (Geisteswissenschaften) o culturales (Kulturwissenschaften) difieren de las naturales en un objetivo fundamental: las primeras buscan la comprensión (Verstehen) del significado de los fenómenos sociales, mientras que las segundas pretenden la explicación científica (Erklären) (Schwandt, 1994).

Algunos autores identifican esta distinción apelando a las corrientes nomotética e idiográfica de la ciencia, respectivamente. En el ámbito físico-natural, la ciencia busca consistencias, regularidades, va en busca de leyes (“nomos”), focalizando en fenómenos más abstractos que exhiben regularidades cuantificables y empíricas. Cuando nos referimos a cuestiones humanas, por ejemplo, estudios históricos o de interacción social, nos preocupamos por el individuo (“idios”), centrándonos en aspectos únicos, individuales y cualitativos. El enfoque interpretativo desarrolla interpretaciones de la vida social y el mundo desde una perspectiva cultural e histórica.

Weber como el precursor del defensor de la comprensión versus la explicación, pero la discusión sobre si los métodos de las ciencias humanas y sociales deben diferir de los de las ciencias naturales ya se encuentra en otros autores como Dilthey. Lo que hoy conocemos como “verstehen” o enfoque interpretativo ha ido apareciendo a lo largo de la historia bajo diversas apariencias.

Crotty (1998) considera tres perspectivas fundamentales que han dado lugar a su nacimiento: la hermenéutica, la fenomenología y el interaccionismo simbólico.

- Interaccionismo simbólico; el interaccionismo simbólico, que se sustenta fundamentalmente en una filosofía pragmática, explora las comprensiones de la cultura como la matriz significativa que guía nuestras vidas (Crotty, 1998). Es una corriente de pensamiento que «defiende que la experiencia humana está mediatizada por la interpretación que las personas realizan en interacción con el mundo social» (Forner y Latorre, 1996: 87).

El interaccionismo simbólico ha sido desarrollado desde la tradición filosófica del pragmatismo americano, representada en figuras como William James y John Dewey.

Surge como enfoque alternativo a los estudios sociológicos de los años cuarenta y cincuenta, de corte conductista y positivista, y obtuvo una gran prominencia en los Estados Unidos y Gran Bretaña en los años sesenta y setenta. Este enfoque particular de la teoría sociológica dirigía su crítica más fuerte contra la tradición teórica dominante, el funcionalismo estructural.

La figura más representativa de esta tradición es Herbert Blumer, aunque pueden situarse sus orígenes en el pensamiento pragmático de G. H. Mead y Ch. H. Cooley, que subrayaba la necesidad de considerar las situaciones desde el punto de vista del actor y el pensamiento y métodos desarrollados por la denominada Escuela de Chicago. El interaccionismo simbólico ha tenido gran influencia en autores actuales, como Anselm Strauss, Barney Glaser, Norman K. Denzin, Howard Becker...

CNB. MINDEUC (2007) señala que en este contexto se denomina “proceso E-A-E, (enseñanza, aprendizaje y evaluación)” a la interrelación que se da entre la planificación, la ejecución y la evaluación de las acciones que realizan el maestro o maestra y los alumnos y alumnas.

Lidia, F. (2009: pág. 20, 21, 22) define que el término “enseñanza” proviene del latín *insignare* significa señalar y mostrar a través de signos. Enseñar, pues, significa exponer o mostrar algo y alude a las orientaciones, indicaciones y guías que hace alguien para que otros aprendan algo que es, hasta ese momento, desconocido.

MINEDUC. CNB. C. L. (2007) Leer, escribir, creación y producción comunicativa: conforman el componente que desarrolla en los y las estudiantes la capacidad de identificar, procesar, organizar, producir y divulgar información escrita. La lectura ayuda a la formación del pensamiento, al desarrollo de la afectividad e imaginación y ayuda en la construcción de nuevos conocimientos. Leer y escribir requiere del desarrollo de competencias comunes,

los aprendizajes en lectura apoyan a los aprendizajes en la producción de textos y viceversa.

Garrido (2002): Leer significa adquirir experiencias e información: ser activo. Se lee atribuyendo a los signos escritos o impresos un sentido: se lee organizando las palabras, las frases y la totalidad de una obra en unidades de significado. Por otra parte, este proceso contribuye enormemente al desarrollo de las facultades del intelecto, las emociones y la imaginación.

### **3.4. Las técnicas e instrumentos de recolección de datos e información**

Observación participante. Entrevistas en profundidad. Entrevistas grupales. Talleres. Revisión de textos y documentos. Trabajo de campo. La finalidad de la Investigación Acción Participativa es cambiar la realidad y afrontar los problemas de una población a partir de sus recursos y participación.

## **Capítulo 4. Diseño de la estrategia de intervención. “APRENDEMOS COMO NIÑOS”**

### **4.1. Propósito**

Lengua materna

**Propósitos de la asignatura:** Que los docentes apoyen a sus estudiantes en el avance de la apropiación y el conocimiento de prácticas sociales del lenguaje vinculadas con su participación en diferentes ámbitos, para satisfacer sus intereses, necesidades y expectativas, así como que continúen desarrollando su capacidad para expresarse oralmente y por escrito, considerando las propiedades de distintos tipos de texto y sus propósitos comunicativos.

Propósito de la sesión: Brindar estrategias lúdicas que permitan el logro de la lectura y escritura que no solo estimulen el lenguaje, sino también desarrollen la concentración, la memoria, la imaginación, la agilidad mental, y además contribuye a que los **maestros** expresen con mayor exactitud lo que piensan y sienten.

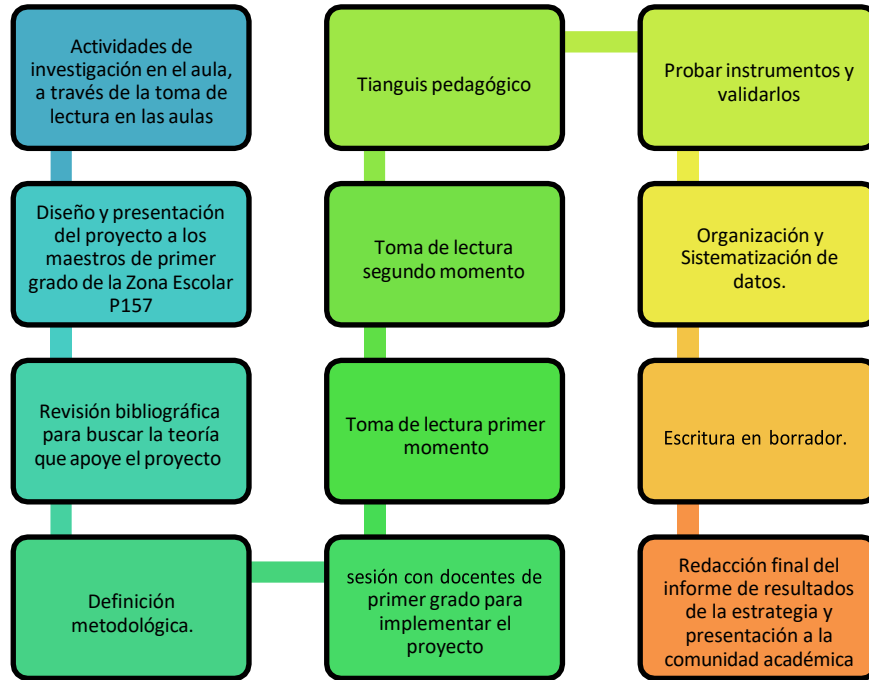
### **4.2. El Plan de Acción**

1. En la primera parte se realizarán actividades de investigación, que nos permitan diseñar actividades adecuadas a docentes de primer grado.
2. En el diseño de la estrategia se solicita apoyo a los promotores de educación física, educación artística, educación para la salud y docentes de aprendizaje de USAER.

En la presentación del proyecto se comunica a los directores de las diez escuelas que se trabajará con los maestros de primer grado durante cinco sesiones.

3. En la primera sesión con docentes de primer grado se trabaja la estrategia de lectura y escritura, con el apoyo de todos los promotores.
4. La revisión bibliográfica permite elegir las teorías que se relacionan con actividades lúdicas en alumnos de primer grado.
5. En la definición metodológica, se determina el método para el trabajo de campo en cada una de las escuelas de la zona.
6. Toma de lectura primer momento en enero, para tener el diagnóstico del grupo.
7. Toma de lectura segundo momento en marzo, para conocer el avance que han tenido los alumnos.
8. Toma de lectura tercer momento, en junio para saber en qué condiciones serán promovidos a segundo grado.
9. Tianguis pedagógico, en el que los docentes darán a conocer a los docentes que estarán en el ciclo escolar 22-23 en primer grado, las estrategias utilizadas durante el ciclo escolar 21-22.
10. Probar instrumentos y validarlos, verificar la aplicación de las estrategias en el aula de clase.
11. Organización y Sistematización de datos, después de tomar lectura, hacer la captura y análisis de la información obtenida.
12. Escritura en borrador de la estrategia
13. Redacción final del informe y presentación a la comunidad académica

Figura 2. Ruta crítica.



Fuente: elaboración propia.

Tabla 1. Cronograma

	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL
Actividades de investigación								
Diseño y presentación del proyecto								
Sesión con docentes de primer grado								
Revisión bibliográfica								
Definición metodológica.								
Toma de lectura primer momento								
Toma de lectura segundo momento								
Toma de lectura tercer momento								
Tianguis pedagógico								
Revisión bibliográfica								
Definición metodológica.								

Probar instrumentos y validarlos								
Organización y Sistematización de datos.								
Escritura en borrador.								
Redacción final del informe y presentación a la comunidad académica								

Fuente: elaboración propia.

### 4.3. Los diseños de apoyo

Tapete, acuarela, papel china, pintura, aguja, estambre, perforadora, pasta para sopa, polvo de gis, agua, papel crepe, detergente, resistol, hojas naturales, hisopos, esponja, popotes, sal, rollos de papel, burbujas de plástico, harina, estrellitas y diamantina, hojas para rota folio, hojas de libreta, cuadro chico o grande, lotería auditiva, nombres de los maestros: **Addyenne, Alejandra, Ana Laura, Guadalupe, Jorge, Katia, Laura, Margarita, Maricela, Nohemí, Olivia, Patricia, Raquel, Rosa, Silvia, Verónica, Yovany, Yudith, Claudia y Sandy**; test ABC, una diadema negra, 1 pliego de foami café oscuro y una hoja de foami café claro diamantado, 1 hoja de foami verde bandera, pompones rojos pequeños, tijeras y silicón frío o pistola de silicón, frutas; betabel, jícama, naranja, cacahuete, cañas, azúcar, dos litros de jugo de naranja, una cacerola grande, una cuchara grande, tres tablas para picar, tres trapos de cocina, 3 cuchillos, taza y cuchara personal.

## Capítulo 5. Del Diseño a la Implementación, seguimiento, evaluación y retroalimentación.

### 5.1. La implementación de la estrategia

1. Pasar lista con los nombres de los maestros, y poder comentar si son nombres largos o cortos, con qué letra inician, a cuál de los nombres de sus compañeros se parece la inicial de su nombre.

La lectoescritura a través del nombre propio de los maestros/as. En esta actividad nos hemos fijado en qué nombres de la clase son largos y cuáles son cortos.

Para establecer el número de letras que ha de tener un nombre para considerarse largo, hemos utilizado las manos de los niños y niñas. Si cabe en una sola mano (5 letras) consideramos corto. Si necesitamos las dos manos, lo consideramos largo. Ejemplo

Tabla 2. Nombres largos y cortos.

Corto	Largo
<b>A-n-a</b>	<b>A-l-e-j-a-n-d-r-a</b>
<b>L-a-u-r-a</b>	<b>G-u-a-d-a-l-u-p-e</b>
<b>J-o-r-g-e</b>	<b>M-a-r-g-a-r-i-t-a</b>
<b>K-a-t-i-a</b>	<b>M-a-r-i-c-e-l-a</b>
<b>S-a-n-d-y</b>	<b>O-l-i-v-i-a</b>

Fuente: elaboración propia.

2. Educación física, motricidad gruesa por la profesora Ana Lilia Ancira Romero (rodar, reptar, saltar, gatear)

Las habilidades motoras gruesas son destrezas esenciales que involucran el uso de los grupos musculares más grandes, como brazos, piernas, pies y torso para mover el cuerpo. Con la práctica, los niños aprenden a desarrollar y usar las habilidades motoras gruesas para explorar el mundo que los rodea con equilibrio, coordinación, facilidad y confianza.

Algunos ejemplos de habilidades motoras gruesas son: sentarse, gatear, correr, brincar, tirar una pelota y subir las escaleras. Los maestros forman dos equipos para realizar una pequeña competencia, en un primer momento tendrán que gatear, sobre una línea de tapetes, al concluir volverán a formarse para ahora rodar uno, tras otro en el mismo tapete, en una tercera vuelta reptarán sobre los mismos tapetes, enseguida caminarán siguiendo las líneas marcadas en el patio, de la forma en que se indique, saltando (con un pie, con los dos, alternando los pies) caminando (levantando una mano, la otra o ambas)

Figura 3. Actividad de gateo.



Actividades de gateo

Fuente: elaboración propia.

### 3. Motricidad fina con estrategias diferentes:

La motricidad fina es la relación entre los músculos pequeños, generalmente de las manos y dedos, con los ojos. Un buen desarrollo de la misma se logra con la estimulación de los músculos de las manos y dedos para que estos sean cada vez más precisos, logrando así una mayor destreza manual y coordinación visomotora, lo que se refleja positivamente en sus actividades cotidianas. Se verá reflejada en el dominio y la precisión de los movimientos finos y le otorgará la autonomía y seguridad en la realización de actividades cotidianas, logrando así, el desarrollo de su independencia y la realización de actividades cada vez más complejas.

Para estimular la motricidad fina de la muñeca, manos y dedos, se hace mediante ejercicios de estimulación de los músculos de la muñeca y la mano, con actividades de coordinación viso-motriz y desafíos de precisión.

- **Pintura con acuarela:** Es una técnica pictórica que se realiza sobre papel y utiliza colores que se disuelven al agua.
- **Arrugado o boleado (china):** Elaborar bolitas utilizando los dedos índice y pulgar, con papel rasgado. Las bolitas deben quedar duras para comprobar que la técnica se está realizando correctamente. Se utiliza papel china o crepe.
- **Huellas dactilares (pintura):** Estimular la coordinación motora y la psicomotricidad tanto de las manos como de los dedos.



Figura 4.

Huellas dactilares.



Realizando actividades con huellas dactilares

Fuente: elaboración propia.

- **Picado** (aguja): estimula el desarrollo de la habilidad ocular- manual, ya que le exigen al niño coordinación y delicadeza de movimientos para perforar el papel. Es una actividad que puede realizarse al ritmo de la música: lenta, rápida, etc.
- **Sellos de hojas** (pintura) les ayudan a desarrollar su creatividad y concentración, al mojar en pintura algunas hojitas y luego plasmarlas en una hoja blanca para poder crear un dibujo.

Figura 5. Trabajo en equipo, huellas dactilares.



Realizando actividades con huellas dactilares

Fuente: elaboración propia.

- **Hisopos (pintura):** Desarrolla la psicomotricidad fina, fomenta la creatividad y desarrolla la concentración.
- **Esponja pintura:** Aplicar pintura con una esponja a una superficie. El esponjado se realiza decorando una superficie previamente pintada con manchas de otro color. Para ello, se impregna una esponja con pintura y se aplica con diferentes toques a una hoja.
- **Cosido (estambre y perforadora)** Una de las **habilidades** más importantes para la tan buscada y adelantada lectoescritura. La coordinación ojo mano. Una de las tareas imprescindibles para coser es enhebrar la aguja y luego pasarla a través de las perforaciones realizadas.

Figura 6. Cociendo con hilo y aguja.



Hora de cocer con hilo y aguja

Fuente: elaboración propia.

- **Estambre pegado:** Permite explorar y aprender a conocer cómo es el mundo que los rodea. Cuando utilizan sus dedos como medio para crear están estimulando todos sus sentidos, observan como la lana crea formas y se adhiere al papel presentando ante ellos maravillosas obras de arte, la textura pegajosa del papel estimula el sentido del tacto y a la vez aprenden que son capaces de transformar las cosas por ellos mismos.

- **Popotes y pintura:** Soplar ayuda en el desarrollo del lenguaje, ejercitando los músculos que intervienen en el habla, especialmente los de las mejillas. El soplo además mejora la pronunciación y ayuda a consolidar los fonemas.
- **Polvo de hadas, harina, estrellitas y diamantina:** Usan sus dedos para empezar a dibujar letras y números en algún material suave como puede ser la arena, la Maizena, la harina o similar. Para preparar la actividad, colocamos en una bandeja, sal fina, y agregarle pequeñas estrellitas brillantes y mucho glitter (diamantina) plateado y blanco.

Figura 7. Uso de tacto.



El uso del tacto para formar líneas

Fuente: elaboración propia.

4. Contestar las preguntas ¿qué actividad hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo pueden utilizar? ¿Cómo se sintieron al percibir los materiales con los dedos?

5. Grafomotricidad: Profra. Maricela Vásquez López, directora de la escuela Gral. Francisco Villa.

El desarrollo grafomotriz del niño tiene como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades. Esta actividad va de la mano con la del punto tres, en donde se observa la importancia de que los niños distingan derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonales.

Primeramente, marcar en el piso del patio líneas rectas, curvas, quebradas que los maestros sigan al ritmo de la música cada una de las líneas caminando con un pie enfrente de otro, utilizar hojas perforadas para coser con aguja y estambre de derecha a izquierda, en diagonal, hacer cruces, utilizar un arenero (sal con gis de color) o polvo de hadas (harina, estrellitas y diamantina) para marcar con el dedo la línea que le indiquen.

Después de usar el arenero, se dibuja en modelos previamente elaborados.

Figura 8. Siguiendo líneas con el dedo.



Fuente: elaboración propia.

6. Educación artística Rodolfo el reno y elaboración de orejitas para caracterizarse:  
Profra. Yanet Araujo Silva. Los maestros elaboren con foami unas orejas para caracterizarse como Rodolfo el reno, montar una coreografía sencilla con pasos fáciles y utilizar sus orejitas.

Figura 9. Elaboración de diadema.



Elaboración de diadema con orejitas para "Rodolfo el reno"

Fuente: elaboración propia.

Las artes permiten a los seres humanos expresarse de manera original a través de la organización única e intencional de elementos básicos: cuerpo, espacio, tiempo, movimiento, sonido, forma y color. Las artes visuales, la danza, la música y el teatro, entre otras manifestaciones artísticas, son parte esencial de la cultura. Su presencia permanente a lo largo del tiempo y en distintas latitudes destaca el lugar de la experiencia estética como modo de saber, y desplaza la idea de que la razón es la única vía de conocimiento. (Plan de Estudios de educación básica 2017).

Figura 10. Ejercicios de calistenia.



Ejercicio de calistenia, previos al baile de "Rodolfo el reno"

Fuente: elaboración propia.

Las actividades relacionadas con la música, el canto y el baile, la pintura, la escultura y el teatro favorecen la comunicación, así como la creación de vínculos afectivos y de confianza entre los niños, y contribuyen a su conocimiento del mundo a través de lo que observan, escuchan e imaginan.

Figura 11. Grupo coral.



Presentación del grupo de primer grado en los juegos magisteriales, invierno 2021

Fuente: elaboración propia.

7. Educación para la salud, elaboración de ensalada de noche buena: Profra. María De Lourdes González Mercado, elaborar en conjunto la ensalada, algunos pelaran fruta, otros la picaran, alguien más la mezclara y al final todos la disfrutaron.

Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud.



Figura 12. Preparación de ensalada.



Todos participando en la elaboración de la ensalada de noche buena (quedó deliciosa) Fuente: elaboración propia.

8. Docente de USAER Lotería auditiva: Profra. Sonia Berenice Albo Manrique. Proporcionar a cada docente un tablero con dibujos de objetos o animales, escuchar un audio para identificar el sonido y localizar en el tablero la imagen, colocar un frijolito en el casillero, gana el primero que llena toda la tabla y dice fuertemente “lotería”

El enfoque pedagógico busca orientar la práctica docente para impulsar la educación integral de los estudiantes y alcanzar los propósitos que van más allá de los aspectos disciplinares académicos, pues se asume que está relacionado con la razón de ser de la educación, con la manera de percibir al estudiante y con la función del docente en su práctica profesional. La educación es una tarea compartida, y tanto estudiantes como docentes aprenden gracias a una interacción enmarcada en el reconocimiento de la dignidad del otro como ser humano, capaz de transformarse y de transformar su entorno para expandir las oportunidades de su propia vida y de la de los demás. Es así como se reconoce la función que cumple la educación “en el desarrollo de las capacidades necesarias para que las personas puedan llevar una vida con sentido y dignificada”.

Figura 13. Lotería.



Tableros de la lotería auditiva.

Fuente: tomada de <https://viaaprende.com/producto/iguemos-a-identificar-los-sonidos-di-238/>

9. Test abc (diagnóstico): Profra. Verónica Arredondo Novoa, docente de la escuela Calmécac. Compartir estrategias de aplicación del test para determinar la madurez de los niños y cómo esta influye en su capacidad de aprendizaje de lectura y escritura, lo que es importante ya que los resultados podrán ser utilizados para predecir el tiempo que se tomarán los menores para lograr dichas habilidades.

El test ABC está dirigido a menores desde los 5 años y medio hasta los 6 años y medio de edad, es decir, que se encuentre cursando el primer grado de educación básica.

a. **Reproducción de figuras:** El niño debe copiar 3 figuras geométricas, para así poder determinar su coordinación visomotora.

b. **Memoria de objetos:** Se le muestran al niño 7 figuras geométricas al niño durante 30 segundos y este debe recordar cuantas le sean posibles, para así medir la capacidad de concentración y la memoria visual.

c. **Reproducción de movimientos:** El niño debe reproducir en el aire tres figuras que previamente ha dibujado en el aire el evaluador, para así medir la memoria motora.

d. **Evocación de palabras:** El niño repite unas palabras comunes que son dichas por el evaluador, para así determinar la memoria auditiva.

e. **Evocación de un relato:** El evaluador narra un cuento corto al niño, el cual debe repetirlo lo mejor que pueda, para así medir su comprensión y memorización.

f. **Repetición de palabras:** El evaluador dice 10 palabras poco comunes al niño, el cual debe repetir las, para así determinar el lenguaje expresivo y detectar trastornos fonéticos.

g. **Corte de un diseño:** En un minuto el niño debe recortar una línea curva y una cerrada, para así medir la capacidad visomotora.

h. **Punteado:** En 30 segundos el niño debe hacer puntos en una hoja cuadrículada, para poder medir la capacidad visomotora y la resistencia a la fatiga.

Los puntos máximos que se pueden obtener del ABC son 24 y estos son absolutos, es decir, no se toma en cuenta la edad cronológica del evaluado. La interpretación de los resultados queda del siguiente modo:

**De 18 a 24 puntos:** El niño aprenderá a leer en 6 meses.

**De 11 a 17 puntos:** El niño aprenderá a leer en 1 año.

**De 07 a 10 puntos:** El niño presentará dificultades para aprender a leer, por lo que necesitará enseñanza especial.

**Menos de 07 puntos:** Será mejor posponer la enseñanza de lectoescritura del niño.

i. Las ocho pruebas marcadas en el test abc serán reforzadas con todas las actividades mencionadas en los puntos anteriores.

Figura 14. Prueba test ABC.



Trabajando las ocho pruebas del test “ABC”

Fuente: elaboración propia.

## 5.2. Seguimiento a la implementación

La intervención docente para el desarrollo de la lectura y la escritura es un factor fundamental para que los alumnos alcancen niveles satisfactorios de logro académico. Es necesario recordar que la adquisición de la lengua escrita es un proceso gradual y que requiere del apoyo de maestros y padres de familia. El desarrollo de la lectura y la escritura se da a través de actividades que día a día fortalezcan la velocidad, la fluidez y la comprensión lectora, en los distintos espacios que la escuela brinda a los estudiantes para su formación.

Leer y escribir son actividades complementarias que es indispensable vincular a la vida cotidiana de las y los estudiantes que cursan la educación básica. En los programas de Estudio 2009 de sexto grado de educación primaria, la Secretaría de Educación Pública expone que “una actividad permanente que debe recibir mucha atención es la lectura individual y en voz alta.

### 5.2.1. Requiere apoyo

En este nivel el alumno es capaz de leer sólo palabra por palabra, en pocas ocasiones puede leer dos o tres palabras seguidas. Presenta problemas severos en

cuanto al ritmo, la continuidad y la entonación que requiere el texto, lo cual implica un proceso de lectura en el que se pierde la estructura sintáctica del texto.

### **5.2.2. Se acerca al estándar**

En este nivel el alumno es capaz de realizar una lectura por lo general de dos palabras agrupadas, en pocas ocasiones de tres o cuatro palabras como máximo. Eventualmente se puede presentar la lectura palabra por palabra. Presenta dificultad con el ritmo y la continuidad indispensables para realizar la lectura, debido a que el agrupamiento de las palabras se escucha torpe y sin relación con contextos más amplios como oraciones o párrafos.

### **5.2.3. Estándar**

En este nivel el alumno es capaz de leer frases pequeñas. Presenta ciertas dificultades en cuanto al ritmo y la continuidad debido a errores en las pautas de puntuación indicadas en el texto (no considera los signos de puntuación o los adicionales), los cuales, en la mayoría de los casos, no afectan el sentido del mismo porque se conserva la sintaxis del autor. Además, la mayor parte de la lectura la realiza con una entonación apropiada presentando alguna omisión respecto a las modulaciones requeridas por el texto.

### **5.2.4. Avanzado**

En este nivel el alumno es capaz de leer principalmente párrafos u oraciones largas con significado. Aunque se pueden presentar algunos pequeños errores en cuanto al ritmo y la continuidad por no seguir las pautas de puntuación indicadas en el texto, estos errores no demeritan la estructura global del mismo, ya que se conserva la sintaxis del autor. En general, la lectura se realiza con una adecuada entonación aplicando las diversas modulaciones que se exigen al interior del texto.

## **5.3. Medición del logro a través de la estrategia**

Aplicar de manera objetiva y homogénea los criterios establecidos en cada escala de valoración. Básicamente el procedimiento consiste en atender de manera individual a cada niña (o), crear las condiciones para que se lleve a cabo adecuadamente el ejercicio de lectura (ausencia de ruidos, lograr el interés del niño por participar).

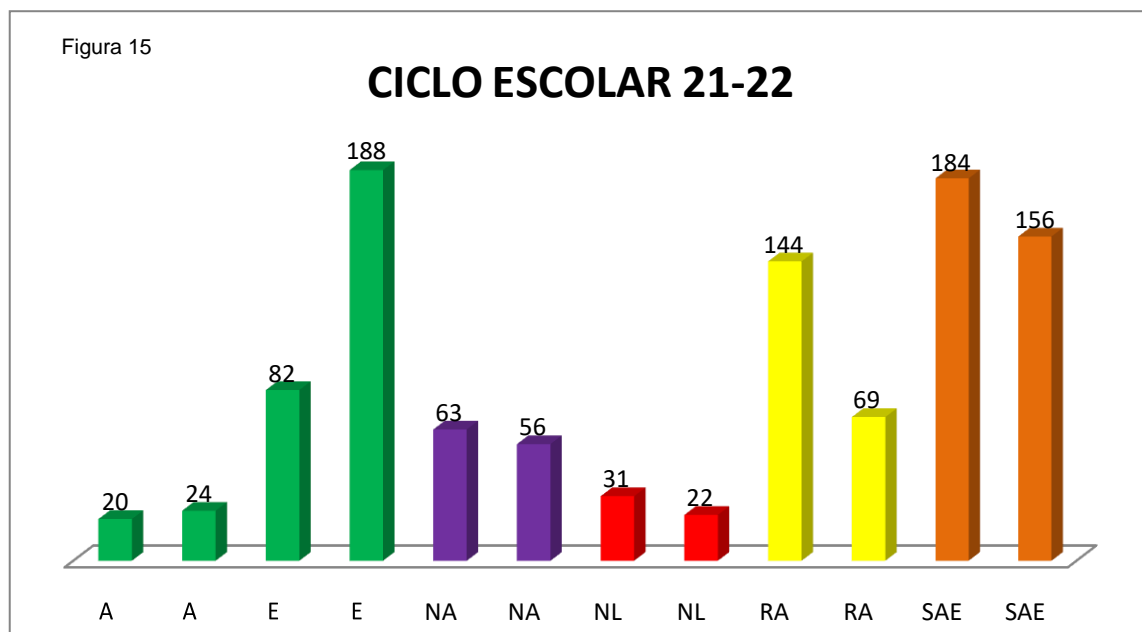
## **5.4. RESULTADOS**

El Manual de procedimientos para el fomento y la valoración de la competencia lectora en el aula, nos dice que velocidad de lectura es la habilidad del alumno para pronunciar palabras escritas en un determinado lapso de tiempo intentando comprender lo leído. La velocidad se expresa en palabras por minuto.

Velocidad lectora Para contar con un referente de comparación a nivel nacional se presenta el siguiente cuadro que consta de 4 niveles definidos con los resultados del estudio realizado por la SEP.

Niveles de logro para velocidad lectora (primer grado), tomando como referencia las palabras leídas por minuto

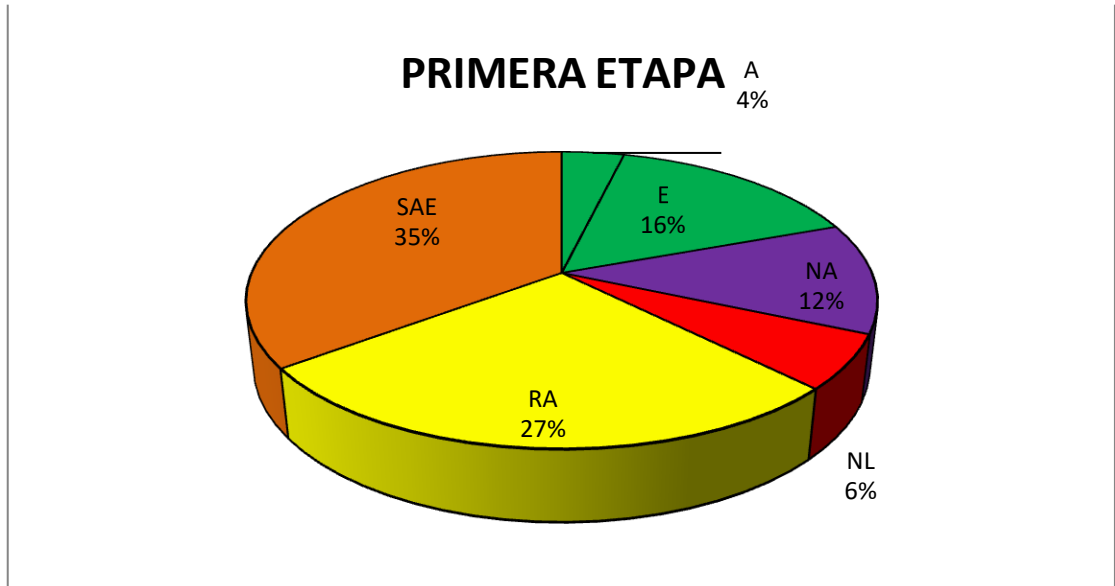
- Requiere apoyo (menor que 15)
- Se Acerca al Estándar (15-34)
- Estándar (35-59)
- Avanzado (mayor que 59)
- No leyó
- No asistió



Fuente: elaboración propia.

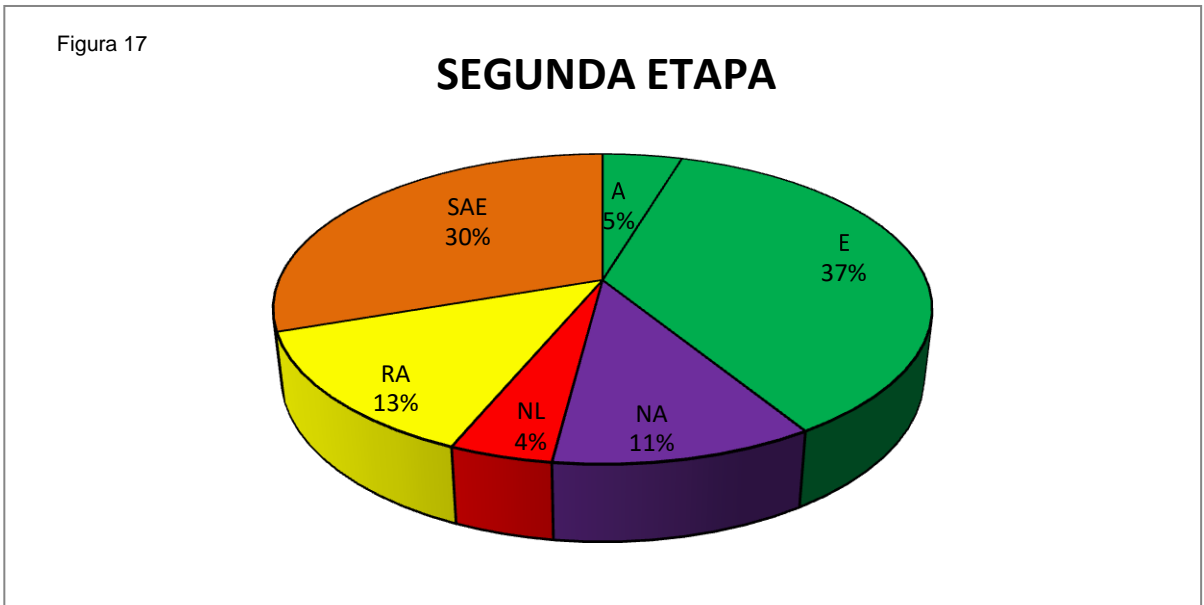
En la gráfica se puede observar el comparativo de los resultados en números de las dos etapas de toma de lectura a los alumnos de primer grado de la Zona Escolar P157 en el ciclo escolar 2021-2022.

Figura 16



Fuente: elaboración propia.

Figura 17



Fuente: elaboración propia.

En las gráficas se muestra el porcentaje de avance que han tenido los alumnos de una etapa a otra con tres meses de diferencia.

## 5.5. Referencias

ASENSI, Jesús M. Sra, et. Al. El ciclo inicial en la educación básica. Santillana, España, 1981.

Corrientes pedagógicas contemporáneas. SEP UPN, México, 1994. El maestro y su práctica docente. SEP UPN, México, 1994.

GOMEZ, Palacios Margarita. Villareal Ma. Beatriz, et. Al. El niño y sus primeros años en la escuela. SEP, México, 1995.

KLINGLER, Cynthia. Vadillo Guadalupe. Et. Al. Psicología cognitiva, estrategias en la práctica docente. McGraw-Hill, México, 2000.

PRATO, Norma Lidia. Abordaje de la lectura y la escritura desde una perspectiva psicolingüística. Guadalupe, Argentina, 1990.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA “Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica” Primaria. Primer grado”

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA “Plan de estudios 2011” Educación Básica

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Aprendizajes clave para la educación integral.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Español sugerencias para su enseñanza primer grado SEP, México, 1992.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Construcción del conocimiento de la historia en la escuela. Paidós, México, 1992.

YETTA, M. Goodman. Los niños construyen su lectoescritura. DÁvera, Quilmes Buenos aires. 1997.

Rivière, A. (1988) La psicología [moreira@if.ufrgs.br](mailto:moreira@if.ufrgs.br) <http://moreira.if.ufrgs.br>  
de Vigotsky, Madrid: Visor

Ausubel, D. P. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Ed. Trillas.

## 5.6. Anexos

### Diseño del tianguis académico

Figura: 18 y 19. Participación de docentes.



Fuente: elaboración propia.

Los docentes de primer grado elaboran una invitación para difundir entre los docentes de la zona que en ciclo escolar 2022-2023 atenderán primer grado, recatando uno de los aprendizajes esperados en el que los alumnos elaboran carteles e invitaciones.

Figura: 20. Muestra de trabajo docente.



Invitación final

Fuente: elaboración propia.



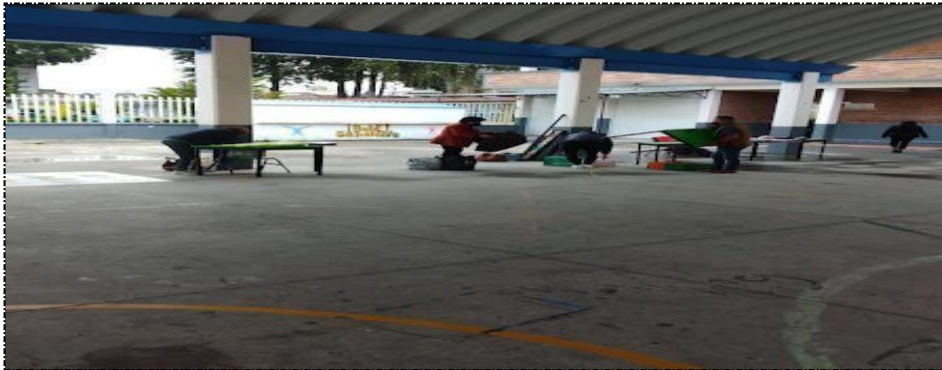
## Tianguis académico

La etimología de la palabra tianguis proviene del náhuatl *tianquiz(tli)* “mercado”.

En el México prehispánico, el trueque fue el método más común para poder hacerse de productos y/o servicios que necesitaban y de igual manera, poner a disposición de otros lo que generaban. (Tianguis-origen-y-tradiciones).

El tianguis académico consiste en la “venta” de estrategias de lecto-escritura para primer grado, cada uno de los docentes de las diez escuelas que conforman la Zona escolar comparten con los docentes que atenderán primer grado en el ciclo escolar 2022-2023

Figura: 21. Montaje de puestos académicos.



Fuente: elaboración propia.

Instalación del tianguis académico en la Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez” de Xonacatlán Estado de México, perteneciente a la Zona Escolar P157, cada docente o equipo coloca su “puesto” arreglándolo de la manera que ellos prefieren.

Figura: 22. Puestos académicos.



Fuente: elaboración propia.

Todo listo para iniciar, cada docente ya se encuentra en su “puesto” listos para recibir a los invitados.

Figura 23. Inauguración del tianguis académico.



Fuente: elaboración propia.

A punto de cortar el listón inaugural, por los invitados especiales, coordinadores de los promotores de educación física, educación artística, educación para la salud, directora de la escuela sede del evento, supervisor escolar y asesor metodológico de la Zona Escolar P157

Figura: 24. Bienvenida a docentes de 1°.



Fuente: elaboración propia.

Dando la bienvenida a las autoridades educativas y docentes que atenderán primer grado en el ciclo escolar 2022-2023

Figura 25. Actividad previa al desarrollo del trabajo.



Fuente: elaboración propia.

Cantando para saludar al grupo. Una de las promotoras de educación artística nos invita a través del canto a saludarnos e integrarnos al trabajo.

Figura: 26. Presentación lúdica de figuras geométricas.



Fuente: elaboración propia.

Docentes de primer grado en “pasarela” con el tema “las formas” para que los alumnos de primer grado puedan conocer figuras geométricas básicas. Diseñada por la Profra. Rosa Angélica Ruperto Aparicio de la Escuela Primaria “Leona Vicario”.

Figura 27. Recorrido de puestos académicos.



Fuente: elaboración propia.

Iniciamos el recorrido en el puesto de grafo motricidad, atendido por la Profra. Maricela Vásquez López, directora de la escuela Gral. Francisco Villa, en la que se pueden observar varias de las actividades y materiales diseñados a lo largo del ciclo escolar, para fortalecer la enseñanza de la lectura y escritura.

Figura: 28. Evaluación digital.



Fuente: elaboración propia.

Implementando “la evaluación a través de medios digitales” Profr. Jonathan Yovany Alcántara Gutiérrez y Profra. Katia Yareli González Jiménez docentes de las escuelas “Ángel María Garibay” y “Tierra y Libertad” respectivamente.

Figura 29. Test ABC.



Fuente: elaboración propia.

Test abc compartido por las profesoras Yudith Benitez Romero, Jazmin Addylenne Salas Olvera y Verónica Arredondo Novoa, docentes de la escuela primaria "Calmecac"

Figura: 30. Método Minjares.



Fuente: elaboración propia.

El método Minjares explicado por la profesora Claudia Alberto Huerta, docente del Colegio Pedagógico Méx. Fernando Montes De Oca A.C.

Figura31 y 32. Puesto de lotería y basta de letras.



Fuente: elaboración propia.

“Lotería y basta con letras” además de “la cámara gigante”, Profesoras Nohemí Palma Campos, Laura Calderón Marmolejo, Alejandra Pérez Rivera, Raquel Alejandra Reyes Vieyra docentes de la escuela primaria “Lic. Benito Juárez” turno matutino.

Figura: 33. Estrategia “la letra con comida entra”.



Fuente: elaboración propia.

“La letra con comida entra” estrategia compartida por los profesores Ana Laura Flores Álvarez, Jorge Emmanuel Montes Nervis, Patricia Ramírez Hernández, Silvia Anahí Bárcenas Gómez y Margarita Martínez Reyes, docentes de la escuela primaria “Lic. Benito Juárez” turno vespertino.

Figura 34. Grafomotricidad.



Fuente: elaboración propia.

La foto del recuerdo Profra. Maricela Vásquez López, directora de la escuela Gral. Francisco Villa; Profra. Herminia Flores Hernández, asesor Metodológico y Profr. Mario Herman Mora González, Supervisor Escolar.