



ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES “LA MOTIVACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO PARA REFORZAR APRENDIZAJES FUNDAMENTALES DE ESPAÑOL Y MATEMÁTICAS EN PRIMERO DE PRIMARIA”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA
WANDA ODETH JIMÉNEZ MOCTEZUMA

ASESOR
NALLELY MARTÍNEZ MÉNDEZ

ZUMPANGO, EDO. MEX.
JULIO, 2023.

Agradecimiento

A mis padres porque con su gran esfuerzo, apoyo moral y económico, me dieron la oportunidad de llegar hasta donde.

A mi asesora, quien desde mi ingreso a la Escuela Normal me guío para forjar un camino en la carrera profesional.

A mi chico y a mis amigos porque gracias a su apoyo, consejos y compañía he logrado una de mis metas más anheladas.

Índice

Presentación.....	1
Plan de acción.....	2
Diagnóstico.....	2
Objetivos.....	5
Metodología.....	5
Propuesta de mejora.....	7
Descripción, análisis y reflexión de la estrategia.....	8
Juego 1. ¿Qué letra soy?.....	9
Juego 2. Twister.....	15
Juego 3. Serpientes y escaleras.....	18
¿Qué obtuve con la estrategia del juego?.....	22
Conclusión.....	24
Referencias.....	26
Anexos.....	27

Presentación

El informe de prácticas es considerado según la Subsecretaría de Educación Superior (2018), como un documento analítico- reflexivo que elabora el docente en formación después del proceso de intervención durante el periodo de prácticas profesionales; en este se describen las acciones, las estrategias, los métodos y los procedimientos con la finalidad de mejorar la práctica profesional. Por lo anterior, el objeto del informe son los procesos de mejora que se realizan cuando se atiende alguna problemática identificada en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por ende, en este informe de prácticas muestro cómo me di a la tarea de actuar, ya que a lo largo de mi intervención observé en las clases a algunos alumnos y alumnas de 1°B de la Escuela Primaria Lic. Adolfo López Mateos; realizando otras actividades que los distraen, despreocupados por buscar el material que les permite trabajar en las actividades propuestas por el docente, preguntando constante por la hora de salir a recreo, entre otras situaciones que les impiden realizar actividades que los llevan a los aprendizajes prescritos en los Planes y Programas de Estudio de Educación Básica.

Derivado de mi interés en tratar tal situación, encontré que la motivación hacia el alumnado toma gran relevancia, debido a que de este modo se puede inducir a llevar a la práctica una acción, pues como dicen Anaya C. y A. (2010), el maestro es una pieza fundamental para estimular y motivar al alumno, de esta manera se desarrollará, aprenderá y trascenderá.

Evidentemente, el docente debe intervenir con estrategias que mantengan motivados a los alumnos para lograr la consolidación de sus trabajos encaminados a los aprendizajes y de esta manera cumplir con las finalidades de la educación, pues una de ellas es la formación o reforzamiento de conocimientos, habilidades, capacidades, actitudes y valores, que no sólo estarán poniendo en juego dentro

del salón de clases, sino también fuera de este, en su vida social, al enfrentar las diversas situaciones de la cotidianidad.

Una vez expuesto esto, presento primeramente el plan de acción que es la ruta tomada para lograr los objetivos y que por ello contiene un diagnóstico con la descripción y focalización del problema, el objetivo general y los objetivos específicos que planteé para erradicar la problemática, la metodología base de este informe y la propuesta de mejora, o bien, las estrategias didácticas utilizadas con su fecha de implementación, sus objetivos, el responsable de aplicación y la manera en la que se evaluaron.

Seguidamente, muestro la descripción, análisis y reflexión de la estrategia que implementé con la finalidad de motivar a los niños y a las niñas; lo que a su vez me permitió fortalecer la competencia de “Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo” y la de “Elabora propuestas para mejorar los resultados de su enseñanza y los aprendizajes de sus alumnos” necesarias en el perfil docente. Por último muestro la conclusión a la que llego luego de mi intervención, la bibliografía que utilicé para argumentar el trabajo y las imágenes de la aplicación de la estrategia, es decir, los anexos.

Plan de acción

Diagnóstico

Es un estudio que se elabora con el fin de conocer la situación real de los alumnos y de la institución educativa, llevando así a la identificación de sus características, necesidades y condiciones, para que a partir de ello se propongan cambios y se mejore la educación que se imparte, para ello, primero se hace la recopilación de información, con la intención de ordenarla, interpretarla y realizar conclusiones, en el marco educativo (Luchetti, 1998). Para realizar dicho diagnóstico, como

herramienta utilicé la observación participante que entrelaza la interacción social entre el investigador y los informantes (Bogdan, 1994), lo que me permitió argumentar lo hallado durante mi intervención.

Tratando sobre la situación de la institución, desarrollé la práctica con los alumnos de primer grado grupo "B", los cuales son 29, 16 son mujeres y 13 son hombres; en la Escuela Primaria "Lic. Adolfo López Mateos" ubicada en la comunidad de Santiago 1ra Sección municipio de Zumpango, Estado de México. De manera general, las principales actividades económicas en el municipio son el comercio, la agricultura y la ganadería, que dan grandes oportunidades de trabajo a los pobladores. Haciendo hincapié en el comercio, pude observar que en la comunidad venden una gran diversidad de productos en las tiendas de abarrotes, papelerías, tortillerías, carnicerías, tiendas de ropa, etc., a las cuales los alumnos, quienes viven en el mismo lugar, pueden asistir para cubrir sus necesidades, poniendo en práctica su habilidad mental para la resolución de operaciones básicas mentalmente e identificar en los nombres de los productos o en los anuncios las sílabas que se van a utilizar en las actividades diseñadas para el logro de aprendizajes fundamentales.

Sin embargo, estos aprendizajes no se ven fortalecidos dadas algunas situaciones entre el alumnado en las clases, por ejemplo, haciendo hincapié en una de ellas, en las primeras horas, después de haber explicado el tema de las sumas aplicadas a problemas aditivos que se comparten de manera oral, coloqué como actividad individual la resolución de sumas, pero me encontré con los siguientes casos al pasar por las filas a revisar cómo estaban trabajando los alumnos:

Caso 1

Maestra: ¿Tienes alguna duda con la actividad? Pero si no has terminado de escribir las sumas, vamos a apurarnos porque tenemos que realizar otras actividades.

Alumno 1: No tengo dudas.

Maestra: Esta bien, apúrele para que veamos si realmente no tiene dudas.

Caso 2

Maestra: ¿Necesitas ayuda con la actividad? ¿Por qué no has hecho nada?

Alumno 2: Porque no tengo lápiz

Maestra: Agarra uno del bote de los objetos perdidos y por favor póngase a trabajar.

Caso 3

Maestra: ¿Tienes alguna duda con la actividad? Te falta mucho para terminar, vamos a meterle súper velocidad

Alumno 3: ¿Por qué? ¿Ya vamos a salir a recreo?

Maestra: Aún no, nos falta realizar más actividades, apúrele.

(Diario de clase. Jiménez, W. 2022)

Claramente, se muestra que en algunos alumnos no existe el deseo por realizar la actividad para lograr el aprendizaje esperado, puesto que se encuentran realizando otras actividades que los mantienen distraídos y ocupados. Sin embargo, en este caso es de gran relevancia que los alumnos aprendan a sumar no sólo para resolver problemas matemáticos en las clases, sino también para que sepan hacer cuentas al momento de ir a la tienda y comprar productos de su preferencia, que es una actividad que pueden realizar comúnmente tanto en la escuela como en su comunidad.

Otros factores que impiden la consolidación de las actividades solicitados por la docente, es la falta de atención que presentan los estudiantes al momento de explicarles las instrucciones que dan pauta a realizar las actividades o los contenidos de enseñanza debido a que las estrategias y el material didáctico que llegué a utilizar no eran los adecuado para llamar su atención.

Finalmente y revisando las listas donde registro las actividades que entregan en tiempo y en forma, puedo decir que de 29 alumnos de los cuales son 16 mujeres y 13 son hombres, hay por lo menos 10 alumnos que trabajan lento, 8 de ellos sí realizan las actividades pero hay 2 de ellos que al día pueden no trabajar en ninguna de las asignaturas. Así pues, obtuve que en el 1° grupo B, la principal problemática dentro del salón es la disposición por aprender, que “depende de dos

aspectos: del deseo de aprender y de la confianza en las propias posibilidades” (Luchetti, 1998).

Objetivos

Objetivo general

Motivar a los alumnos a través del juego como estrategia didáctica para el logro de aprendizajes fundamentales de Español y Matemáticas.

Objetivos específicos

- Adecuar juegos para generar motivación en los alumnos al realizar actividades en tiempo y forma, destinadas al logro de aprendizajes fundamentales.
- Ejecutar los juegos motivadores que llevan al logro de aprendizajes fundamentales.
- Analizar el alcance que tuvieron los juegos implementados para motivar a los alumnos.

Metodología

La metodología que es el procedimiento utilizado para alcanzar los objetivos propuestos en este informe es la investigación acción la cual es “la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, para su contribución a la resolución de problemas y para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas” (Bausela, s.f), es decir que mediante esta uno como docente puede buscar y planificar soluciones a las problemáticas identificadas que obstaculizan el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos y alumnas.

Para la identificación de las características, necesidades, problemas o centros de interés de los alumnos, como herramientas utilicé la entrevista cualitativa que según Taylor y Bogdan (1994) se entiende como aquellos “encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras”, así pues logré obtener la información de la maestra titular, de los padres de familia y de alumnos que contribuyó a identificar dónde y de qué manera debía intervenir en las jornadas de prácticas.

Como segunda herramienta útil para describir y analizar lo que observaba o las situaciones relevantes ocurridas durante las clases, para después intervenir y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, fue el diario del de clase, según Zabalza (2004) este tiene las siguientes características:

- El foco principal de atención se centra en las tareas que profesores y alumnos realizan en clase.
- Los profesores y profesoras recogen sus impresiones sobre lo que va sucediendo en sus clases. Unos plantean-describen las tareas más minuciosamente mientras otros simplemente las identifican.
- En ocasiones la narración incluye elementos del discurso del profesor que subyace a las tareas (por qué las hacen, qué se pretende a través de ellas, etc.).
- El diario permite penetrar de una manera muy interesante en lo que es la dinámica instructiva y académica de las clases.

Al analizar y llegar a las conclusiones respecto a las estrategias implementadas, pretendo seguir el modelo de Kemmis (1989) que se representa en una espiral de ciclos, cada ciclo lo componen los siguientes cuatro momentos:

- El desarrollo de un plan de acción críticamente informado para mejorar aquello que ya está ocurriendo.
- Un acuerdo para poner el plan en práctica.

- La observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar.
- La reflexión en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción crítica mente informada posterior, etc. a través de ciclos sucesivos.

Propuesta de mejora

La alternativa de solución que tomé para disminuir el desinterés por aprender es mediante la estrategia del juego, a causa de que anteriormente ya había aplicado con los alumnos de 1ºB algunos juegos como “la papa caliente” o “conejos y conejeras” y me funcionaron, los alumnos se veían motivados y demostrando sus conocimientos previos al inicio de las clases (con ese fin los implementé).

Esto también lo llevé a cabo así porque es una estrategia donde los alumnos estarán jugando con entusiasmo pero a la vez estarán reforzando aprendizajes fundamentales de Español y Matemáticas. Uno de estos aprendizajes es que el alumno descubra el valor sonoro convencional de las letras y lo comience a utilizar como criterio para organizar su escritura. Otro aprendizaje es que el alumno calcule mentalmente sumas y restas de múltiplos de 10.

La organización de los juegos que implementé es la siguiente:

Nombre del juego	Fecha de aplicación	Objetivos	Responsable	Evaluación
¿Qué letra soy?	Febrero del 2023	Que los alumnos jueguen con la finalidad de que descubran el valor sonoro		

		convencional de las letras.	Docente en formación	Los avances se medirán con ayuda del diario de clase, donde se llevará el registro de qué sucedió con la implementación del juego en beneficio del aprendizaje de los alumnos.
Twister	Marzo del 2023	Que los alumnos calculen mentalmente sumas y restas de múltiplos de 10.		
Serpientes y escaleras	Marzo del 2023	Que los alumnos jueguen con la finalidad de que descubran el valor sonoro convencional de las letras, también que calculen mentalmente sumas y restas de múltiplos de 10.		

Descripción, análisis y reflexión de la estrategia

Juego 1. ¿Qué letra soy?

Este juego tuvo la finalidad de que los alumnos pudieran identificar palabras con las sílabas correspondientes a la semana y las que fueron vistas en la anterior, estas fueron con las letras: F, f, G, g, C, c, B, b, A, a, pr, pl, H y h.

Primeramente les mencioné las siguientes reglas del juego: no mencionar la letra a quien debe adivinar, no ayudarse con las palabras, ni los del mismo equipo ni alumnos de los demás equipos, ya que ellos tienen mucho a dar sus puntos de vista o respuestas sin pedirlo levantando su mano; y la última regla fue: mientras los equipos pasan a participar los demás deben respetar guardando silencio.

Luego hice equipos de 5 o 6 alumnos, para esto traté de que fueran variados, en otras palabras, procuré que cada uno de los equipos estuviera conformado por alumnos hábiles al resolver operaciones matemáticas o que ya saben leer y escribir; y a la vez alumnos que no son tan hábiles en lo mismo.

Posteriormente iban pasando por equipos al frente a adivinar qué letra eran, fue por rondas, la primera de nivel fácil y la segunda de nivel difícil. Para asignarles la letra, uno de los integrantes del equipo sacó un papelito del bote de “Nivel fácil” y se lo puso en la frente, los demás integrantes tenían que decirle palabras que iniciaran con dicha letra, esto con la finalidad de que pudiera adivinar la letra el alumno que la tenía en la frente. Las letras que consideré en el nivel fácil fueron las que ya dominan los alumnos porque desde meses anteriores las conocieron y hasta la fecha las estuvieron reforzando mediante actividades en el cuaderno o en el libro de texto gratuito.

De esta manera pude percatarme de quiénes sí conocen palabras con las sílabas solicitadas, lo cual iba registrando en un tablero (imagen 1), pero por equipos lograron lo siguiente:

- Del equipo 1 (Anexo 1), conformado por 6 alumnos/as, 3 sí conocieron palabras con F o f pero 2 no, y la alumna sí logró adivinar qué letra era, así obtuvieron un puntaje de 8 (1 por cada palabra adivinada y 5 por adivinar la letra).
- Del equipo 2 (Anexo 2), conformado por 5 alumnos/as, 2 sí conocieron palabras con G o g pero otros 2 no y el alumno sí logró adivinar qué letra era, por ende su puntaje fue de 7.
- Del equipo 3 (Anexo 3), conformado por 5 alumnos/as, los 4 sí conocieron palabras con la letra C o c y el alumno sí adivinó qué letra era, entonces su puntaje fue de 10.
- Del equipo 4 (Anexo 4), conformado por 6 alumnos/as, 4 sí conocieron palabras con la letra B o b, pero 1 no y la alumna sí adivinó la letra, su puntaje fue de 9.
- Del equipo 5 (Anexo 5), conformado por 6 alumnos/as, 4 sí conocieron palabras con la letra A o a, pero 1 no, así su puntaje fue de 9.

Equipo 1		Equipo 2		Equipo 3		Equipo 4		Equipo 5	
Camille	✓	David	✓	Alan	5	Zoe	✓	Jessica	5
Regina	✓	Carla	✓	Abril	✓	Julia	✓	Caleb	✓
Dael	×	Dylan	5	Ian	✓	Britany	×	Valentin	✓
Andrea	5	Bruno	✓	Zuria	✓	Julieta	✓	Aria	✓
Evelyn	✓	Camila	✓	Elice	✓	Irving	✓	Randy	✓
Daniela	×	Noah	×	Maximilano	✓	David	✓	Donovan	✓

Imagen 1. Tablero donde fui registrando quienes sí conocían palabras con las sílabas, y el puntaje final obtenido por equipos.

Para la segunda ronda el grado de dificultad aumentó, ya que tenían que decir palabras con sílabas trabadas (pr y pl) o con la H o h, que son letras que se les ha dificultado al escribir durante las clases. Lo consideré como “Nivel difícil” porque la letra “H” y “h” no tienen sonido, entonces los alumnos desconocen las palabras específicas que contienen esta letra, y en el caso de las sílabas trabadas, se les dificultan porque en una sola sílaba entran en juego dos consonantes y una vocal, confundiéndolos principalmente en la letra que va en medio.

En esta ronda sólo participaron los equipos con mayor puntaje, o bien, el equipo 3, 4 y 5. A los del equipo 3 (Anexo 6) les tocaron las letras pr, 3 sí lograron decir una palabra pero 1 no y el alumno sí logró adivinar qué letras era, por ello su puntaje fue de 8. A los del equipo 4 (Anexo 7) les tocaron las letras pl, 3 sí lograron decir una palabra pero 1 no y el alumno sí logró adivinar qué letras era, por eso su puntaje también fue de 8. Y a los del equipo 5 (Anexo 8) les tocaron las letras H o h, 3 sí lograron decir una palabra pero 2 no y el alumno no logró adivinar qué letras era, así su puntaje fue de 3. Los puntajes obtenidos en esta segunda ronda los presento en el Anexo 9.

Dado que el equipo 3 y 4 quedaron empates, les pedí a ambos que pasaran al frente y comencé a preguntarles palabras que iniciaran con diferentes letras del abecedario. Del equipo 3, 3 alumnos/as lograr mencionar las palabras y 3 no, y del equipo 4, 4 alumnos/as lograr mencionar las palabras y 2 no. Así pues como ganador quedó el equipo 4.

Después de haber jugado ¿Qué letra soy?, les puse a los alumnos las siguientes actividades a realizar en sus cuadernos.

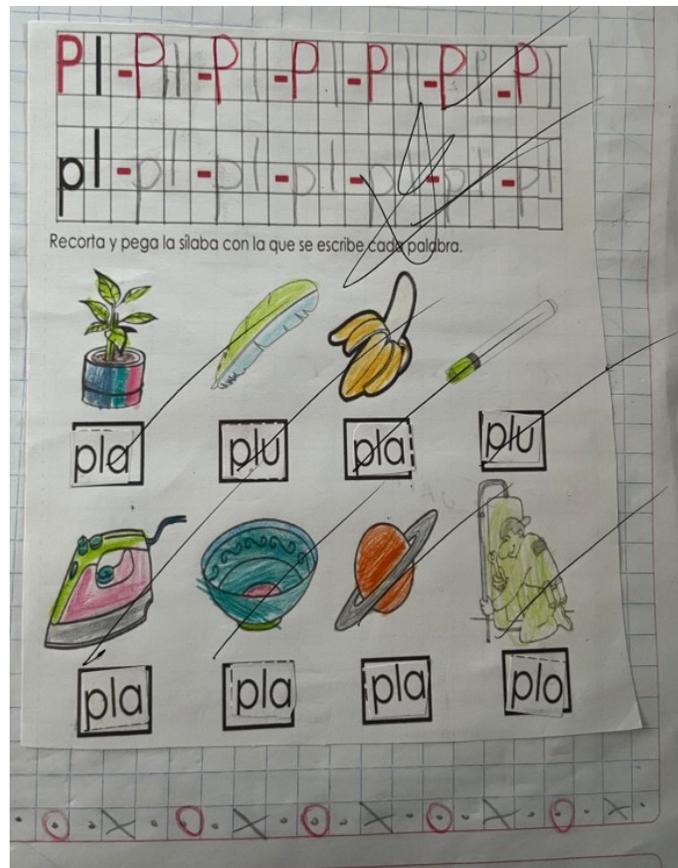


Imagen 2. Actividad donde los alumnos primero escribieron repetidas ocasiones Pl y pl con la finalidad de ubicar las letras correctamente en los cuadros del cuaderno. Seguidamente recortaron las sílabas pla, plo y plu para pegarlas en el dibujo que inicia con éstas.

De los 29 alumnos, 24 tuvieron todo bien, 4 obtuvieron una calificación de 8, ya que se equivocaron en las sílabas de 2 dibujos; y 1 alumno obtuvo 7 porque se equivocó en las sílabas de 3 dibujos.

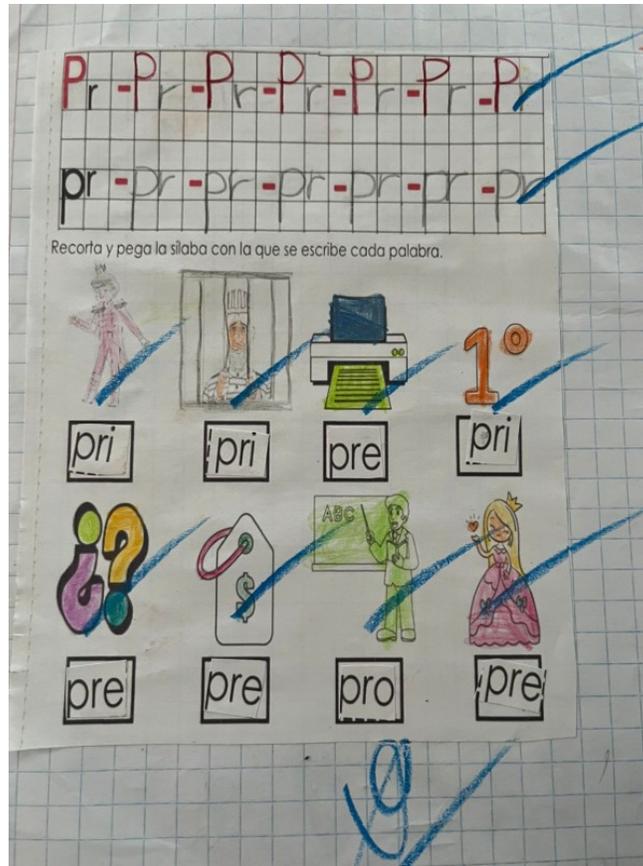


Imagen 3. Actividad donde los alumnos primero escribieron repetidas ocasiones Pr y pr con la finalidad de ubicar las letras correctamente en los cuadros del cuaderno. Seguidamente recortaron las sílabas pra, pre, pri y pro para pegarlas en el dibujo que inicia con éstas.

De los 29 alumnos, 27 tuvieron todo bien y 2 obtuvieron una calificación de 8 porque se equivocaron en las sílabas de 2 dibujos.



Imagen 4. Actividad donde los alumnos recortaron las sílabas ha, he, hi, ho y hu para pegarlas en el dibujo que inicia con estas.

De los 29 alumnos, 26 tuvieron todo bien y 3 obtuvieron una calificación de 6, ya que llegaron a equivocarse en las sílabas de 2 dibujos.

Dados los resultados de las actividades, sé que gracias al juego ¿Qué letra soy? se consiguió reforzar el aprendizaje fundamental de descubrir el valor sonoro convencional de las letras y lo comenzaron a utilizar como criterio para organizar su escritura, y a pesar de que de repente muy pocos confundían las vocales, cuando les señalaba donde estaban los errores y releían las palabras, de inmediato identificaban sus errores y corregían, pese a ello, el juego los motivó a

ser parte de este y aprender, incluso desde el inicio cuando los niños y niñas observaron el material noté lo siguiente:

Comienzan las clases a las 8:00 am, mientras pego en el suelo el material que vamos a utilizar para el juego, les pido a los alumnos que saquen su cuaderno rojo y que coloquen la fecha y el punteado para no perder el tiempo. A algunos alumnos les empieza a llamar la atención el material pegado, por eso me preguntan que qué haremos con ello, a lo que les respondo que en un momento les voy a explicar. Terminando de realizar lo que les pedí y de preparar todo el material, les mencioné que íbamos a jugar “¿Qué letra soy?” y de inmediato todos empiezan a gritar de alegría a pesar de que aún no saben el propósito y las instrucciones.

(Diario de clase. Jiménez, W. 2023)

Claramente hay una transformación al momento de que ven el material para realizar una actividad diferente a las que acostumbran a hacer en las clases, y desde que se les menciona “vamos a jugar”, cuando esto sucede la actitud de los niños y niñas cambia favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje porque les llama la atención y se interesan en la actividad.

Juego 2. Twister

En vista de que el juego anterior me trajo grandes resultados, adecué el de Twister, este tuvo el fin de practicar mentalmente la suma y resta de múltiplos de 10, para lo cual ocupé un tapete que tenía el resultado de algunas de estas operaciones básicas que les iba mencionando a los alumnos, ellos tenían que resolverla mentalmente, buscar y tocar el resultado dependiendo con lo que la ruleta haya indicado, o bien, pie derecho, pie izquierdo, mano derecha o mano izquierda (Anexo 10 y 11).

Primero los acomodé de la misma manera que los equipos del juego anterior, debido a que funcionó que cada equipo estuviera conformado por alumnos que tienen conocimientos más avanzados y por los que tienen más complicaciones; pues había apoyo entre ellos para lograr los objetivos.

Al participar, iban pasando uno por equipo y el que primero tocara el resultado correcto y con la parte del cuerpo indicada, ganaba un punto. En la primera ronda ganó el equipo 1, la alumna logró resolver $20 + 30$. En la segunda ronda ganó el equipo 3, el alumno logró resolver $70 - 40$. En la tercera ronda ganó el equipo 2, la alumna logró resolver $40 + 50$. En la cuarta ronda ganó el equipo 5, el alumno logró resolver $80 - 20$. En la quinta ronda ganó el equipo 2, la alumna logró resolver $60 + 30$.

Cuando terminaron las rondas anteriores, los alumnos me pedían seguir jugando, ante esto iniciamos más rondas que también contarían en su puntaje. Entonces, en la sexta ronda ganó el equipo 4, la alumna logró resolver $30 + 30$. En la séptima ronda ganó el equipo 5, el alumno logró resolver $40 + 20$. En la octava ronda ganó el equipo 3, el alumno logró resolver $100 - 10$. En la novena ronda ganó el equipo 1, el alumno logró resolver $50 - 20$. En la decima ronda ganó el equipo 3, la alumna logró resolver $100 - 50$.

Debido a que los alumnos del equipo 3 resolvieron correctamente más operaciones y las tocaron con lo que la ruleta les señaló, ganaron. No obstante, observé que a la mayoría de los alumnos les estuvo costando identificar cuál era su mano y pie derecho y su mano y pie izquierdo.

Posterior al juego, los alumnos realizaron cálculo mental en el cuaderno (imagen 5). Primero escribieron del 1 al 10, después les mencionaba 5 sumas y 5 restas de múltiplos de 10, mismas que resolvieron con el método de “pongo X número en la cabecita y le sumo Y número”. Las sumas que realizaron fueron: $30 + 30$, $50 + 30$, $40 + 50$, $70 + 20$ y $70 + 30$. Las restas fueron: $100 - 50$, $40 - 20$, $90 - 10$, $50 - 20$ y $50 - 50$.

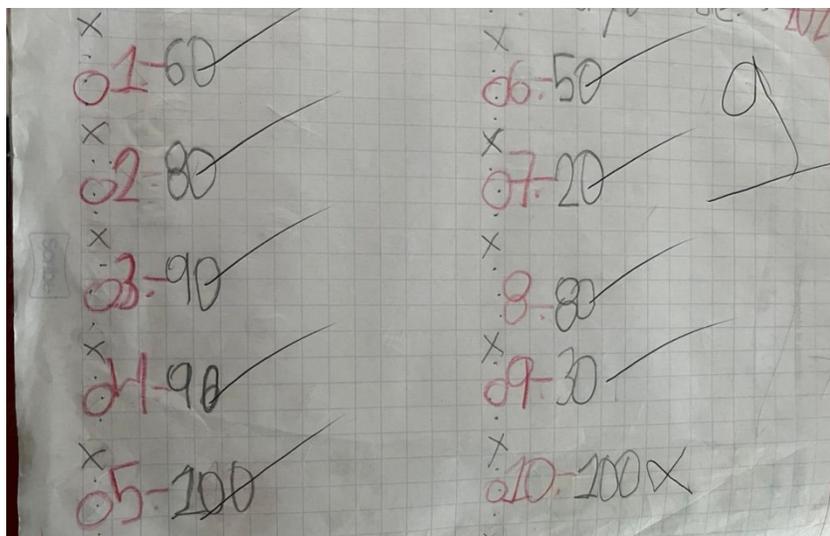


Imagen 5. Cálculo mental de sumas y restas realizado por un alumno.

Como resultado obtuve que de los 29 alumnos, 23 calcularon bien todas las operaciones, 3 calcularon correctamente 9 operaciones y 3 calcularon bien 8 operaciones. Muy pocos tienen complicaciones al realizar las sumas pero su mayor área de oportunidad se encuentra en las restas, por tanto con ayuda del juego que los motivó se pudo reforzar el aprendizaje fundamental de calcular mentalmente sumas y restas de múltiplos de 10.

Al mismo tiempo pude notar algo muy relevante: cuando uno de los integrantes de cada equipo pasaba a competir, empezaban a relacionarse entre sí, a convivir armoniosamente bajo ciertas reglas y a la vez a compartir sus conocimientos, aprendiendo así unos de otros, por ejemplo, cuando les pedía resolver operaciones matemáticas en el juego de Twister, sucedió lo siguiente:

Maestra: La ruleta marca que con la mano izquierda van a tocar el resultado de...
 $40 + 20$

Alumna 1: (con voz un poco baja y utilizando sus dedos) Cada dedo vale 10, pongo 40 en la cabecita y le sumo 20 (pone dos dedos).

La alumna busca de inmediato el número 60 en el tapete y pone su mano izquierda en ese número, ganando así la ronda.

(Diario de clase. Jiménez, W. 2023)

Tras lo sucedido, muchos de los alumnos pudieron recordar cómo pueden resolver rápidamente las operaciones y siguieron el mismo método en cuanto fue su turno de pasar a participar, aquí es importante mencionar que gracias a que se llevo a cabo por turnos, se promovió en algunos la esperara pacientemente, pero en otros niños/as no, con ellos/as fue distinto a causa de que se encontraban inquietos/as, entonces lo ideal sería buscar juegos en los que se mantenga a todos los alumnos en acción o involucrados en los juegos para no perder su atención e interés.

Juego 3. Serpientes y escaleras

Para finalizar el reforzamiento de aprendizajes fundamentales, nuevamente modifiqué un juego, esta vez fue el de “Serpientes y escaleras”, especificando, su objetivo fue tanto descubrir el valor sonoro convencional de las letras, como el de calcular mentalmente sumas y restas de múltiplos de 10.

Para este juego volví a utilizar los equipos que ya tenía en los juegos anteriores, debido a que seguían trabajando adecuadamente. Los primeros 5 integrantes de cada equipo pasaron a dejar un peluche en la casilla de salida, este sería la ficha con la que recorrerían las 30 casillas del tablero. Seguidamente iban pasando por turnos a tirar el dado para mover los peluches por las casillas dependiendo del número que cayó en este (Anexo 12 y 13). Si caían en las casillas con serpientes, podían bajar a las casillas que indicaban; si caían en las casillas con escaleras, subían a las casillas indicadas. Así mismo, había casillas con signos de interrogación azul, si caían ahí todos los integrantes del equipo debían mencionar palabras con determinadas letras, pero si caían en casillas con signos de interrogación verde, todos los integrantes del equipo debían decir sumas o restas con un resultado determinado. Las casillas en las que cayeron los equipos fueron las siguientes:

- El equipo 1 conformado por 6 alumnos, durante todo su recorrido cayó en una con signo verde, les tocó mencionar sumas que den 50, 3 de los alumnos sí lo lograron. También cayeron en una con signo verde, les tocó

mencionar palabras con Fr o fr, 5 de los alumnos sí lo lograron. Así juntaron un puntaje de 8.

- El equipo 2 conformado por 6 alumnos, durante todo su recorrido calló en una con signo verde, les tocó mencionar restas que den 10, 5 de los alumnos sí lograron decirlas. Así juntaron un puntaje de 5.
- El equipo 3 conformado por 6 alumnos, durante todo su recorrido calló en una con signo azul, les tocó mencionar palabras con Fl o fl, 5 de los alumnos sí lograron decirlas. Así juntaron un puntaje de 5.
- El equipo 4 conformado por 5 alumnos, durante todo su recorrido calló en una con signo verde, les tocó mencionar sumas que den 100, 3 de los alumnos sí lograron decirlas. Así juntaron un puntaje de 3.
- El equipo 5 conformado por 6 alumnos, durante todo su recorrido calló en una casilla con signo azul, les tocó mencionar palabras con que o qui, 4 de los alumnos sí lograron decirlas. Así juntaron un puntaje de 4.

En el tablero de la imagen 6 marqué las veces que los niños y niñas respondieron acertadamente, así pudimos llegar a identificar a uno de los equipos ganadores, fue el equipo 1 porque tuvieron un puntaje de 8. Salvo lo anterior, también ganó el equipo 2 en consecuencia de que llegaron a la meta primero.

Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5
Camille ✓	David ✓	Alan ✓	Zoe ✓	Jessica ✓
Regina ✓	Carla ✓	Abril ✓	Julia ✓	Caleb ✓
Dael ✓	Dylan ✓	Ian ✓	Britany ✓	Valentin ✓
Andrea ✓	Bruno ✓	Zuria ✓	Julieta ✓	Aria ✓
Evelyn ✓	Camila ✓	Elice ✓	Irving ✓	Randy ✓
Daniela ✗	Noah ✗	Maximiliano ✓		Donovan ✓
8	5	5	3	4

Imagen 6. Tablero donde registré las respuestas correctas de los alumnos que caían en los signos de interrogación.

Por consiguiente, el juego tuvo la finalidad de que los alumnos repasaran las sílabas vistas en la semana anterior, estas fueron con las letras Fr, fr, Fl, fl, que y qui, se practicaron las sumas y restas mentalmente. También se volvió a reforzar el cálculo mental de sumas y restas con múltiplos de 10. Al término del juego los alumnos realizaron en su cuaderno las actividades mostradas a continuación:

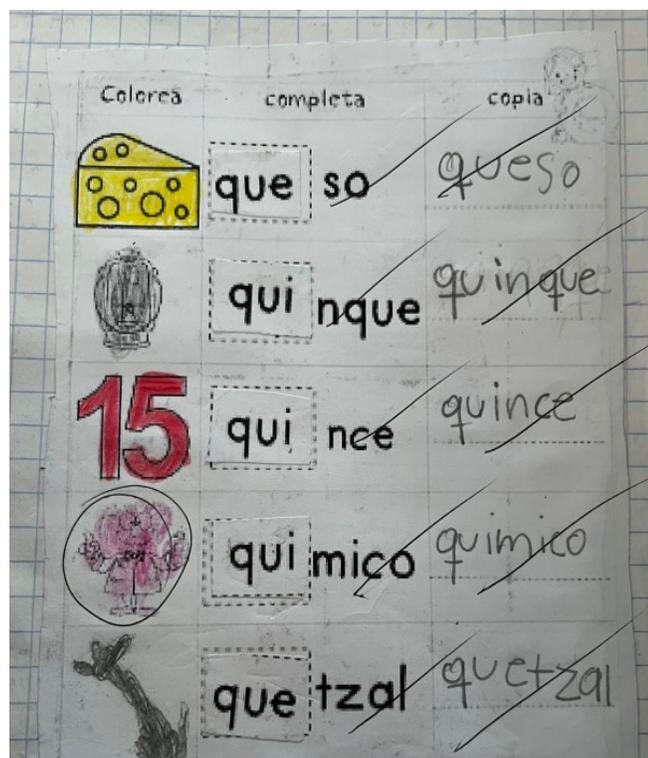


Imagen 7. Actividad donde los alumnos recortaron las sílabas que y qui para pegarlas en el dibujo que inicia con éstas, luego escribieron las palabras ya formadas al pegar las sílabas.

De los 29 alumnos, 24 tuvieron todo bien, 3 obtuvieron una calificación de 9 y 2 obtuvieron 8, fue así porque se equivocaron al escribir las palabras formadas, es decir, omitían algunas letras.

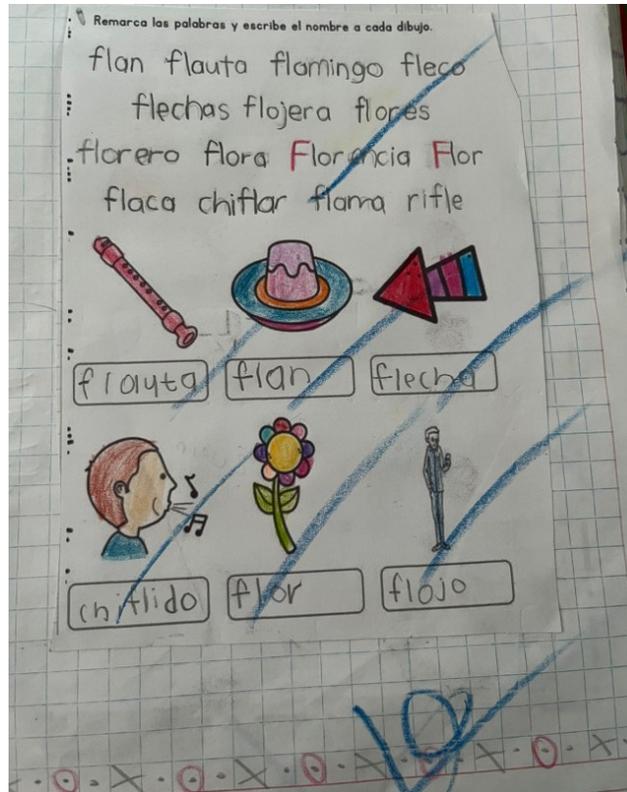


Imagen 8. Actividad donde los alumnos remarcaron palabras con Fl y fl. Después, escribieron el nombre que le corresponde a cada dibujo que se les presenta.

De los 29 alumnos, 27 tuvieron todo bien y 2 obtuvieron una calificación de 8 porque no remarcaron adecuadamente las letras de las palabras.

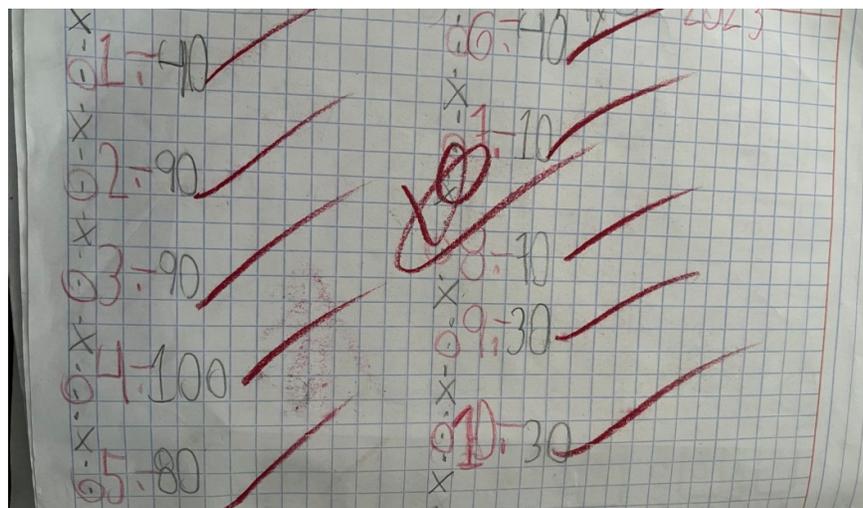


Imagen 9. Cálculo mental de sumas y restas realizado por un alumno.

Las sumas que realizaron fueron: $20 + 20$, $50 + 40$, $30 + 60$, $50 + 50$ y $60 + 20$. Las restas fueron: $100 - 60$, $20 - 10$, $90 - 80$, $60 - 30$ y $90 - 60$. Como resultado obtuve que de los 29 alumnos, 25 calcularon bien todas las operaciones, 2 calcularon correctamente 9 operaciones y 2 calcularon bien 8 operaciones. Su área de oportunidad sigue siendo la resta.

En general, los resultados de las actividades relacionadas a los aprendizajes fundamentales fueron favorables seguidamente de haber jugado, esto porque los motivó, de tal manera que todos los alumnos quisieran ser parte del juego y así poder aprender, tal como sucedió con uno de ellos:

Mientras los alumnos se encontraban realizando una actividad de la asignatura de Matemáticas, comencé a pegar en el suelo número por número del tablero para el juego, igualmente las imágenes de las serpientes, de las escaleras y de los signos de interrogación, fue muy tardado pero era llamativo. Uno de los alumnos que se caracteriza por no participar durante las clases y ser muy tranquilo, se percató de lo que yo estaba haciendo y dijo:

Alumno 1: Otro juego ¡Sí! Yo quiero participar ¿Dónde está mi equipo? Vénganse a esta mesa.

Maestra: Tranquilo, sí vamos a jugar, pero primero deben terminar la actividad que están realizando.

(Diario de clase. Jiménez, W. 2023)

Lo que mayormente rescato de la cita de mi diario es que en todos los alumnos y alumnas se despertó el interés al ver que van a jugar, incluso en aquellos que no tienden a participar en las clases como lo hacen otros alumnos, permitiéndoles también reforzar el cálculo mental y el descubrimiento del valor sonoro convencional de las letras.

¿Qué obtuve con la estrategia del juego?

Definitivamente, los juegos y las actividades posteriores abrieron camino a lograr los aprendizajes fundamentales, “cuyo dominio se considera imprescindible para acceder a nuevos contenidos” (Secretaría de Educación Básica, 2021), de ser así, es primordial que los alumnos de primer grado tengan un reforzamiento constante de ellos. Estos aprendizajes fundamentales fueron seleccionados en el Consejo

Técnico Escolar con ayuda de las maestras titulares de ambos grados de primero, en sí son los aprendizajes esperados prescritos en los Planes y Programas de Estudio, los cuales “gradúan progresivamente los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que deben alcanzarse para construir sentido y también para acceder a procesos metacognitivos cada vez más complejos, en el marco de los fines de la educación obligatoria” (SEP, 2017), dicho de otra manera son los dominios de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se buscan construir en los alumnos de acuerdo al grado de escolaridad y a la asignatura. Además, es importante mencionar que “son un referente para el diseño de estrategias didácticas, la intervención docente y la evaluación, ya que precisan lo que se espera que logren” (SEP, 2013).

Así, los aprendizajes fundamentales de Español y Matemáticas que he mencionado a lo largo del informe, fueron mi referente en la estrategia didáctica del juego, siendo este “una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda” (Muñoz, 2008); es decir que, no jugaron por jugar, sino que tomando los juegos ya existentes y haciéndoles adecuaciones de acuerdo a los temas o contenidos y a los aprendizajes fundamentales, se puede enseñar y llevar al alumno a un aprendizaje, ya que se genera interés y disfrute en los niños y niñas, pues hay motivación intrínseca, que “se refiere al hecho de hacer una tarea o a una actividad por el placer y a la satisfacción que se siente durante su práctica o realización” (Sánchez, 2014).

Por otro lado, también es primordial mencionar que los tres juegos me permitieron generar clases fuera de lo común, considerando las necesidades e intereses del alumnado, dando origen al aprendizaje requerido en primer grado de primaria, y aunque se piensa que éstas estrategias sólo son aptas en la educación preescolar porque ya en primaria los enfoques están mayormente dirigidos a los objetivos académicos; es todo lo contrario, pues como lo menciona la UNICEF (2018) “en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden

transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje”.

Una vez atrapada su atención por la motivación de los juegos, formé los equipos, que al final resultaron ser buenos, como lo mencioné se apoyaron entre todos para lograr ganar en los juegos y sobre todo poder aprender. Al jugar de esta manera, hubo un aprendizaje social que los benefició, en razón de que los niños:

Aprenden a relacionarse con los demás, a esperar el turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a intercambiar diferentes puntos de vista, a cooperar en la realización de las tareas; de tal forma que, consiguen superar el egocentrismo que poseen a estas edades y establecer sus primeras relaciones de amistad. (Platas, 2017)

Evidentemente y como se demostró, mediante el juego los alumnos no sólo hicieron a un lado su desinterés y reforzaron aprendizajes fundamentales, sino también estuvieron aprendiendo a convivir sanamente, a compartir sus conocimientos para ayudar a otros y a cooperar en el equipo para alcanzar un objetivo que beneficia a todos los integrantes.

Conclusión

El juego es una actividad a la que los niños y niñas le dedican mucho tiempo, pues lo disfrutan porque se divierten y se entretienen. Afortunadamente, nosotros como docentes podemos tomar esta situación y sacarle provecho llevando al salón de clases la gran diversidad de juegos que pueden ser modificados a manera de que apoyen al alcance de los aprendizajes esperados propuestos en los planes y programas de estudio, por ende es una de las estrategias altamente motivadora cuando el alumnado demuestra no estar interesado en realizar las actividades pretendidas.

Con los resultados que trajo la estrategia del juego, la seguiré utilizando pero necesito ajustar únicamente aquellos que permitan la participación al mismo tiempo de todos los alumnos, en vista de que los niños y niñas se caracterizan por

ser activos, de lo contrario, los alumnos que no saben esperar su turno comienzan a distraerse y a ocuparse en otras actividades, perdiéndose así los objetivos.

En cuanto a las competencias que con este trabajo pretendí fortalecer, sí lo logré, visto que la de “Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo” se consiguió al momento de percibir la problemática del desinterés de los alumnos por aprender, en consecuencia busqué la solución tomando en cuenta los intereses y los objetivos académicos, llegando así a que lo pertinente era implementar juegos que los motivara y crearan experiencias educativas significativas. Al mismo tiempo, la de “Elabora propuestas para mejorar los resultados de su enseñanza y los aprendizajes de sus alumnos”, se fortaleció cuando ya hice los ajustes en los juegos para vincularlos con los aprendizajes esperados.

Conjuntamente con las competencias fortalecidas, también fortalecí algunas habilidades docentes. La primera de ellas fue la creatividad, al momento de adecuar los juegos y diseñar el material que se ocupó en los juegos. La segunda fue la comunicación asertiva, porque cada vez fui dándoles las instrucciones de los juegos brevemente, con mayor claridad, tranquilidad y firmeza para que los alumnos pudieran entenderme. Y la tercera fue la organización, que tuve al momento de dirigir los juegos.

Para concluir, las razones por las que recomiendo el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje, son las siguientes:

- Lleva al logro de los aprendizajes esperados, incluso para ello hay diferentes juegos que pueden ser ajustados a las necesidades de aprendizaje de los alumnos y alumnas.
- Causa motivación y disfrute en los alumnos. Cuando se menciona “vamos a jugar” de inmediato se llama la atención del alumnado y se puede continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje pertinente.

- Invita a la participación activa de los alumnos. Aquellos alumnos que no tienden a expresarse durante las clases, se animan a ser parte de las actividades.
- Permite que los alumnos convivan armoniosamente, siempre y cuando se les enseñe a respetar las reglas. De igual manera permite que socialicen o compartan sus conocimientos.

Referencias

- Anaya, C. y. (2010). *¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf>
- Bausela, E. (s.f.). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Bogdan, T. y. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de la investigación*. Obtenido de https://iessb.files.wordpress.com/2015/07/05_taylor_mc3a9todos.pdf
- DGESuM. (2021). *Programa del curso Aprendizaje en el Servicio*. Obtenido de Aprendizaje en el Servicio: <https://dgesum.sep.gob.mx/public/planes2018/LePri/LePri704.pdf>
- Luchetti, E. (1998). *El diagnóstico en el aula*. Argentina: Magisterio del río de la plata.
- Muñoz, D. (2008). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de educación física*. Obtenido de <https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/13-el-juego-como-actividad-de-enseñanza-aprendizaje-en-el-c3a1rea-de-e-f.pdf>
- Platas, R. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo social del niño*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5664/La%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20social%20del%20nino..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Secretaría de Educación Básica. (2021). *Consejo técnico escolar. Fase Intensiva*. Obtenido de https://educacionbasica.sep.gob.mx/multimedia/RSC/BASICA/Documento/202108/202108-RSC-Gu%C3%ADa_CTE_Fase_Intensiva_PPS_FINAL_20_de_agosto.pdf
- SEP. (2013). *Proyectar la enseñanza para lograr aprendizajes*. Obtenido de http://plataformaeducativa.se.jalisco.gob.mx/cursos/primaria/pri_m2_s4_a3.html#:~:text=Aprendizajes%20esperados.,que%20se%20espera%20que%20logren.
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral*. Obtenido de https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/4grado/1LpM-Primaria4grado_Digital.pdf
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>



Anexo 3. Alumnos/as del equipo 3 dando palabras con la letra C o c, y alumno adivinando qué letra es.



Anexo 4. Alumnos/as del equipo 4 dando palabras con la letra B o b, y alumna adivinando qué letra es.



Anexo 5. Alumnos/as del equipo 5 dando palabras con la letra A o a, y alumna adivinando qué letra es.



Anexo 6. Alumnos/as del equipo 3 dando palabras con las letras pr, y alumno adivinando qué letras son.

Anexo 7. Alumnos/as del equipo 4 dando palabras con las letras pl, y alumno adivinando qué letras son.



Anexo 8. Alumnos/as del equipo 5 dando palabras con la letra H o h, y alumno adivinando qué letra es.

8 8 3

¿qué letra soy?

Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5
David	Alan	Zoe	Jessica
Carla	Abril	Julia	Caleb
Dylan	Ian	Britany	Valentin
Bruno	Zuria	Julieta	Aria
Camila	Elice	Irving	Randy
Noah	Maximilano	David	Donovan
	X	✓	✓
		X	X
	✓	✓	✓
	✓	✓	✓
	✓	X	✓
		X	X

Anexo 9. Tablero donde fui registrando quienes sí conocían palabras con las sílabas, y el puntaje final obtenido por equipos.



Imagen 10. Alumnos de la primera ronda identificando la parte del cuerpo con el que debían señalar la respuesta en el tablero.



Imagen 11. Alumna de la cuarta ronda señalando la respuesta a la operación que les solicité contestar.



Imagen 12. Alumno del equipo 1 tirando el dado para que avanzaran las casillas que este indicó.



Imagen 13. Alumno del equipo 3 tirando el dado para que avanzaran las casillas que este indicó.