

GOBIERNO DEL ESTADO DE TABASCO

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA Y SUPERIOR

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR

ESCUELA “ROSARIO MARÍA GUTIÉRREZ ESKILDSSEN” GENERACIÓN

2

0

2

1



2

0

2

5

MODALIDAD DE TITULACIÓN INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

*La relevancia de actividades lúdicas en el aprendizaje inicial de la
alfabetización en primer grado*

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

PRESENTA:

Diego Oramas Aquino

ASESOR:

Dr. Alfonso Serra Domínguez

VILLAHERMOSA, TABASCO

JUNIO DE 2025

ESCUELA NORMAL “ROSARIO MARÍA GUTIÉRREZ ESKILDSEN”

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**LA RELEVANCIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE INICIAL
DE LA ALFABETIZACIÓN INICIAL EN PRIMER GRADO**

PRESENTA

DIEGO ORAMAS AQUINO

ASESOR: DOCTOR ALFONSO SERRA DOMÍNGUEZ

MODALIDAD DE TITULACIÓN: INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

DIRECTORA: DOCTORA MARÍA BELÉN TORRES MAYO

VILLAHERMOSA, TABASCO A 17 DE MAYO DEL 2025



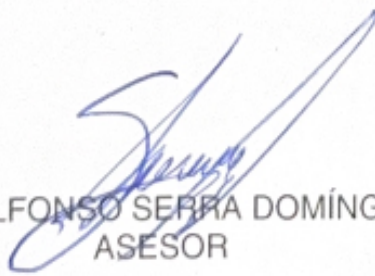
GOBIERNO DEL ESTADO DE TABASCO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA Y SUPERIOR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
ESCUELA "ROSARIO MARÍA GUTIÉRREZ ESKILDSEN"
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
CLAVE: 27ENL0003H

C. DIEGO ORAMAS AQUINO
PASANTE DE LA CARRERA DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
P R E S E N T E.

Después de haber revisado el documento en la Modalidad de Informe de Prácticas Profesionales denominado: **LA RELEVANCIA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE INICIAL DE LA ALFABETIZACIÓN EN PRIMER GRADO**, como requisito para sustentar el examen profesional en cumplimiento a la normatividad para obtener el Título de Licenciado en Educación Primaria y considerando que las condiciones han resultado SATISFACTORIAS, extendo el presente dictamen APROBATORIO que le da facultad para la réplica ante el Honorable Jurado.

Villahermosa, Tab., a 10 de Julio del 2025.

ATENTAMENTE


DR. ALFONSO SERRA DOMÍNGUEZ
ASESOR

Vo. Bo.


SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
ESCUELA ROSARIO MARÍA
GUTIÉRREZ ESKILDSEN
C.T. 27ENL0003H
VILLAHERMOSA, TABASCO


DRA. MARÍA BELEN TORRES MAYO.
DIRECTORA

DEDICATORIAS

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres, quienes con amor, paciencia y esfuerzo me acompañaron en cada paso de este camino. Gracias por creer en mí incluso cuando yo dudaba, por su apoyo incondicional, por los consejos sabios y por ser mi ejemplo de constancia y fortaleza. A mis abuelos, gracias por sus palabras de aliento, sus oraciones y por enseñarme el valor de la humildad y el trabajo honesto; su presencia ha sido un sostén invaluable durante estos años. A mi hermano, gracias por estar a mi lado en los momentos de alegría y también en los de cansancio, por motivarme a seguir adelante, por escucharme y acompañarme con cariño sincero. A cada uno de ustedes, gracias por ser mi impulso, mi refugio y mi mayor orgullo. Este logro no es solo mío, sino también de ustedes.

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer profundamente al maestro Alfonso Serra Domínguez, asesor de este informe, por su acompañamiento cercano, su orientación constante y su compromiso con nuestra formación; su guía académica, sus observaciones oportunas y su confianza en mis capacidades fueron fundamentales para el desarrollo de esta investigación. Agradezco también a la maestra Patricia del Carmen Camacho Hernández, docente titular del grupo de primer grado, por abrirme las puertas de su aula con generosidad, por su disposición para compartir su experiencia, y por permitirme crecer como docente dentro de un espacio lleno de respeto, colaboración y aprendizaje. A ambos, gracias por ser parte esencial de este proceso formativo y por contribuir con su conocimiento y humanidad a la construcción de esta propuesta de mejora.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADILLA	II
DICTAMEN	III
DEDICATORIAS	IV
.....	IV
AGRADECIMIENTOS	V
INTRODUCCIÓN	8
PRIMER APARTADO: PLAN DE ACCIÓN.....	11
1.1 Intención	11
1.2 Planificación	16
1.2.1 Problema de investigación.....	16
1.2.1.1 Conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución	23
1.2.1.2 Análisis del contexto en que se realiza la mejora.....	25
1.2.1.3 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje a partir del Diagnóstico	27
1.3 Propósitos	30
1.3.1 Propósito general	30
1.3.2 Propósitos específicos.....	31
1.4 Hipótesis de acción	31
1.5 Acción.....	31
1.5.1 Implicación que existe al ser estudiante normalista.....	41
1.5.2 Los compromisos para mejorar la práctica profesional.....	44
1.5.3 Conflictos enfrentados en el ejercicio de la docencia	47
1.5.4 Ambigüedades existentes en la práctica docente.....	50
1.6 Instrumentos de evaluación para realizar la propuesta de mejora.....	51
1.7 Cronograma de actividades	63
SEGUNDO APARTADO: REFLEXIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	66

2.1 Observación y evaluación.....	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
REFERENCIAS	81
ANEXOS	83

INTRODUCCIÓN

La alfabetización inicial constituye uno de los momentos más cruciales en el desarrollo educativo de niñas y niños, ya que representa el punto de partida para acceder a la cultura escrita, al pensamiento crítico y a la autonomía en el aprendizaje, en este proceso, la lectura y la escritura no solo deben abordarse como habilidades técnicas, sino como herramientas de comunicación, expresión personal y construcción de sentido.

El primer grado de educación primaria es, por tanto, una etapa clave, donde los docentes tienen la enorme responsabilidad de acompañar y guiar a los estudiantes en este primer encuentro formal con el lenguaje escrito.

Este informe surge a partir de la práctica profesional docente realizada en el grupo de primer grado “B” de la escuela primaria “Manuel Díaz Prieto”, ubicada en un contexto urbano, caracterizado por una comunidad trabajadora y comprometida con la educación de sus hijos, aunque con algunas limitaciones materiales.

La escuela cuenta con un equipo docente experimentado y una población estudiantil diversa en cuanto a sus estilos y ritmos de aprendizaje, en particular, el grupo de primer grado grupo “A” mostró desde el inicio de la práctica una buena disposición afectiva hacia el trabajo escolar, pero también dificultades marcadas en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, así como signos de desinterés frente a las actividades convencionales de lectura y escritura.

La relevancia de este tema radica precisamente en que la alfabetización inicial no puede depender únicamente de métodos tradicionales que no consideran las necesidades, estilos de aprendizaje y contextos de los estudiantes.

Detectar esta problemática llevó al planteamiento de una propuesta de mejora que buscó transformar la enseñanza de la lectoescritura a través de estrategias más dinámicas, activas y motivadoras; por ello, se diseñó e implementó un plan de intervención centrado en el uso de actividades lúdicas como herramienta didáctica para fortalecer la alfabetización inicial, fomentando el reconocimiento de letras, la construcción de sílabas, el desarrollo de la conciencia fonológica, la comprensión oral y la producción escrita desde una experiencia significativa.

El objetivo general de esta propuesta fue favorecer el desarrollo de las competencias lingüísticas básicas en los estudiantes de primer grado mediante la aplicación sistemática

de actividades lúdicas, considerando sus estilos de aprendizaje, intereses y necesidades. Esta meta se abordó desde una secuencia pedagógica estructurada en cinco etapas, distribuidas a lo largo de cinco meses, y sustentada en los principios del Plan de Estudios 2022 y de la Nueva Escuela Mexicana, que promueven una educación centrada en el estudiante, inclusiva, humanista y situada.

Esta investigación también responde a motivaciones personales y profesionales, como docente en formación, se vivió la necesidad de construir una práctica educativa que no se limitara a reproducir contenidos, sino que buscara provocar experiencias de aprendizaje auténticas, participativas y emocionalmente significativas.

La elección del enfoque lúdico no fue arbitraria: durante el diagnóstico se identificó que la mayoría del grupo presentaba un estilo de aprendizaje kinestésico, lo cual hacía indispensable el diseño de actividades que implicaran movimiento, manipulación, juego, interacción y exploración activa del entorno.

A lo largo de esta experiencia, se trabajaron diversas competencias profesionales fundamentales para el perfil de egreso del normalista, tales como: planear de manera estructurada y flexible, implementar estrategias inclusivas, utilizar recursos didácticos variados, realizar evaluación formativa, reflexionar críticamente sobre la práctica y establecer relaciones colaborativas con docentes y familias, estas competencias no solo se pusieron en práctica, sino que también fueron fortalecidas y resignificadas a partir del contacto directo con el grupo, la reflexión pedagógica y el análisis constante del proceso.

El presente informe se estructura en varios apartados: en primer lugar, se expone el diagnóstico inicial del grupo y del contexto escolar, seguido por la fundamentación teórica que sustenta el enfoque lúdico y la alfabetización inicial, posteriormente, se describe con detalle el desarrollo de la propuesta de mejora, incluyendo las actividades implementadas, los recursos utilizados, los procedimientos de seguimiento y evaluación, así como los resultados obtenidos en el grupo de los 26 estudiantes y finalmente, se presentan las reflexiones, conclusiones y recomendaciones derivadas de la experiencia, con el propósito de ofrecer no solo una narración de lo vivido, sino una propuesta concreta que pueda ser replicada, ajustada o enriquecida por otros docentes en formación o en servicio.

Este informe representa un ejercicio de investigación-acción educativa que parte de una problemática real, plantea una solución contextualizada, la lleva a cabo de manera reflexiva, y evalúa sus efectos con una mirada crítica.

Más allá de los resultados obtenidos, este trabajo reafirma que enseñar a leer y escribir no es únicamente una tarea técnica, sino un acto profundamente humano que requiere empatía, creatividad, sensibilidad y compromiso ético, y cuando se logra hacer de la alfabetización una experiencia lúdica y significativa, se abren puertas no solo al conocimiento, sino también al placer de aprender.

Esta experiencia representó no solo un ejercicio de planeación y ejecución didáctica, sino también una oportunidad invaluable para reflexionar sobre el propio quehacer docente.

Como docente en formación, participar activamente en la construcción de una propuesta de mejora, observar sus efectos en el aula y replantear las prácticas a partir de los resultados, constituye una experiencia formativa profunda que fortalece el compromiso ético y pedagógico con la educación pública y con los derechos de cada niña y niño a una educación significativa, justa y con sentido.

PRIMER APARTADO: PLAN DE ACCIÓN

1.1 Intención

Este informe de investigación tiene como propósito central explorar a profundidad el uso de juegos y actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un grupo de estudiantes de primer grado. La intención es estudiar cómo estos juegos pueden influir positivamente en aspectos fundamentales del aprendizaje inicial, como son el desarrollo del lenguaje, tanto oral como escrito, y cómo pueden contribuir a fortalecer la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en esta etapa tan crucial de su formación.

Por ello, el propósito de esta investigación es explorar y evaluar cómo el uso de actividades lúdicas, especialmente diseñados para el aprendizaje kinestésico, puede mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en la adquisición inicial de la alfabetización. Mi intención es crear un enfoque que permita a los estudiantes de primer grado aprender de manera efectiva y atractiva, utilizando estrategias que combinen el aprendizaje con el juego, haciendo que las actividades sean más participativas y dinámicas.

En primer lugar, el informe parte de la premisa de que los primeros años de la educación son determinantes en el desarrollo de las habilidades y competencias básicas que acompañarán a los niños a lo largo de su vida académica. La etapa de primer grado representa un momento clave, donde los estudiantes empiezan a construir los cimientos de su alfabetización. Es en esta fase donde comienzan a familiarizarse con la lectura y la escritura, habilidades que no solo son necesarias para su éxito en los grados posteriores, sino también para su participación efectiva en la sociedad. Por lo tanto, es fundamental que este proceso sea lo más inclusivo, dinámico y motivador posible, para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus estilos de aprendizaje o antecedentes, puedan acceder a un aprendizaje de calidad y significativo.

La investigación se basa en la observación de que la mayoría de los estudiantes de este grupo de primer grado presentan un estilo de aprendizaje predominantemente kinestésico, lo que significa que tienden a aprender mejor a través de actividades que involucran movimiento, acción y la manipulación de objetos. Sin embargo, en las prácticas educativas tradicionales, este estilo de aprendizaje a menudo no es

suficientemente atendido. En consecuencia, algunos estudiantes pueden experimentar una falta de motivación, apatía o incluso resistencia hacia ciertas materias, como la escritura y las matemáticas, que suelen requerir un alto grado de concentración y disciplina que no siempre es fácil de mantener en esta etapa de desarrollo.

La implementación de juegos y actividades lúdicas adaptadas a este estilo de aprendizaje kinestésico se presenta como una estrategia para transformar la dinámica de las clases. Los juegos no solo permiten captar la atención de los estudiantes, sino que también les ofrecen un contexto más relajado y natural para la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. A través de estas actividades, los niños pueden aprender de una manera que les resulta más intuitiva y entretenida, lo que a su vez promueve una mayor disposición hacia el aprendizaje y una actitud más positiva frente a los retos académicos.

Por otro lado, este informe pretende no solo evaluar la efectividad de estas herramientas lúdicas en términos de resultados académicos, sino también su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes, que abarca no solo el ámbito cognitivo, sino también el emocional y social. Los juegos tienen un componente social importante, ya que, en muchos casos, implican la interacción y cooperación con otros niños, lo cual fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo.

Por lo tanto, este informe busca demostrar que los juegos y actividades lúdicas son herramientas poderosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de primer grado, especialmente cuando se implementan de manera estratégica y adaptada a sus estilos de aprendizaje. A través de esta investigación, se espera aportar evidencia que respalde la efectividad de estas herramientas en el ámbito educativo y ofrecer propuestas concretas que puedan ser aplicadas en el contexto de la educación básica para mejorar la calidad del aprendizaje y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes en una etapa tan fundamental como es el primer grado.

La práctica de implementar los juegos y las actividades lúdicas como una estrategia pedagógica en la enseñanza de cada uno de los estudiantes de primer grado, es relevante porque aborda una etapa sumamente crítica en la formación académica y personal de los niños; esta práctica reconoce la importancia de atender los estilos de

aprendizaje diversos, como el kinestésico, y de esta manera, ofrecer un enfoque inclusivo y dinámico que fomenta la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

Al integrar elementos lúdicos, no solo se mejora el aprendizaje de habilidades básicas como la lectura y escritura, sino que también se potencian competencias sociales y emocionales esenciales para la vida, lo cual se tiene que ir desarrollando desde temprana edad.

La implementación de juegos y actividades lúdicas en el aula de primer grado tiene una importancia central porque esta etapa educativa marca el inicio de la alfabetización y el desarrollo de habilidades fundamentales. El enfoque tradicional puede no ser suficiente para atender las necesidades de todos los estudiantes, especialmente aquellos con estilos de aprendizaje kinestésico, quienes necesitan interactuar con el entorno a través del movimiento y la manipulación de objetos. Incorporar estrategias lúdicas permite un aprendizaje más inclusivo al hacer que las actividades sean atractivas, dinámicas y personalizadas. Además, los juegos ofrecen un entorno relajado y no amenazante para los niños, ayudándolos a superar miedos, aumentar su confianza y participar activamente en su proceso educativo.

Este enfoque también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, ya que promueve habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la empatía, y fortalece competencias emocionales, como la resiliencia y el manejo de la frustración. Al priorizar la motivación intrínseca, los juegos ayudan a los niños a asociar el aprendizaje con experiencias positivas, estableciendo una base sólida para su éxito académico futuro.

La Nueva Escuela Mexicana reconoce que en los diversos procesos de desarrollo, las y los estudiantes van adquiriendo diferentes capacidades para orientarse en las situaciones que se presentan en cada grupo humano con el que se relacionan, en los grupos de compañeras y compañeros en la escuela, los miembros de su familia y los de su comunidad inmediata, a los que va interpretando de diferente manera en la medida en que aprenden que son capaces de modificar el medio que los rodea.

Por lo tanto, tomando en cuenta esto mencionado por la Nueva Escuela Mexicana (NEM), y enfocándolo en el proceso de alfabetización, se menciona que se busca enriquece profundamente las reflexiones sobre las estrategias de enseñanza y su

impacto en la transformación educativa, la NEM reconoce que los procesos de desarrollo de los estudiantes son complejos, multifacéticos y están intrínsecamente ligados a las interacciones sociales en los diversos contextos que los rodean.

Cada estudiante, en su camino de aprendizaje, adquiere capacidades que le permiten relacionarse y orientarse en su entorno, no solo en el ámbito escolar, sino también en su familia y su comunidad inmediata. Esta perspectiva holística subraya que el aprendizaje no es un proceso aislado, sino una experiencia dinámica que involucra tanto el desarrollo personal como la construcción de relaciones significativas con el medio que los rodea.

En este sentido, la implementación de estrategias pedagógicas como las actividades lúdicas adquiere una relevancia central. Estas actividades no solo promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino que también les permiten interactuar de manera significativa con sus pares y su entorno. Al participar en juegos, los niños no solo aprenden conceptos académicos, sino que también desarrollan habilidades sociales esenciales, como la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos. Estas experiencias les enseñan a entender que son parte activa de un grupo y que, mediante su participación, pueden influir y transformar las dinámicas sociales que los rodean.

Por ejemplo, en el caso específico de un grupo de primer grado con estilos de aprendizaje predominantemente kinestésicos, las actividades lúdicas proporcionan una oportunidad única para que los estudiantes experimenten el aprendizaje de forma activa y participativa. En lugar de percibir las tareas académicas como actividades pasivas o aburridas, los niños se involucran en dinámicas que les permiten explorar, manipular y aplicar conceptos en situaciones concretas; este enfoque no solo mejora su rendimiento académico, sino que también fortalece su autoconfianza al demostrarles que tienen la capacidad de superar retos y contribuir positivamente al grupo.

La visión de la NEM también pone un énfasis importante en el papel transformador de la escuela como un espacio de inclusión y desarrollo integral. Desde esta perspectiva, el aprendizaje no solo debe enfocarse en el cumplimiento de metas curriculares, sino también en la formación de ciudadanos responsables, reflexivos y comprometidos con su entorno.

Esto requiere que los docentes adopten un rol más activo como facilitadores del aprendizaje, diseñando experiencias significativas que conecten el conocimiento con la

vida cotidiana de los estudiantes, las actividades lúdicas, en este contexto, se presentan como una herramienta poderosa para poder lograr este objetivo, ya que integran el aprendizaje académico con valores sociales y culturales.

El hecho de que la NEM reconozca que los estudiantes son capaces de interpretar y modificar su entorno implica un cambio profundo en la manera de concebir la educación, bajo este paradigma, el aula de clases se convierte en un espacio donde los estudiantes no solo reciben información, sino que también construyen conocimiento de manera activa y crítica.

Las actividades lúdicas, al fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la interacción social, proporcionan un marco ideal para que los niños experimenten esta construcción activa del aprendizaje. Por ejemplo, a través de actividades como los juegos de roles, los estudiantes pueden simular situaciones de la vida real, reflexionar sobre ellas y buscar soluciones colaborativas, lo que les ayuda a entender cómo sus acciones pueden influir en su entorno inmediato.

Además, la NEM destaca la importancia de considerar la diversidad de capacidades y estilos de aprendizaje presentes en el aula; en un grupo donde la mayoría de los estudiantes tienen un estilo kinestésico, las metodologías tradicionales, como las explicaciones largas o los ejercicios escritos extensos, suelen resultar poco efectivas.

En cambio, al incorporar actividades dinámicas que involucran movimiento y acción, se respeta y aprovecha la manera natural en que estos estudiantes aprenden, este enfoque inclusivo no solo garantiza que los niños se sientan valorados y comprendidos, sino que también promueve un aprendizaje más equitativo, donde todos tienen la oportunidad de participar y alcanzar su máximo potencial.

Otra contribución importante de la NEM es su énfasis en el desarrollo integral de los estudiantes, que abarca no solo aspectos cognitivos, sino también emocionales y sociales, las actividades lúdicas reflejan perfectamente este enfoque al ofrecer un espacio donde los estudiantes pueden explorar y desarrollar habilidades más allá de lo académico.

Por ejemplo, al trabajar en equipo durante un juego, los niños aprenden a comunicarse de manera efectiva, a respetar las ideas de los demás y a manejar emociones como la

frustración o la alegría; estas experiencias no solo enriquecen su aprendizaje, sino que también los preparan para enfrentar de manera efectiva los desafíos de la vida diaria.

La posibilidad de que los estudiantes comprendan que son capaces de modificar su entorno también les brinda un sentido de agencia y empoderamiento, este es un mensaje crucial en la formación de ciudadanos responsables, ya que les enseña que su participación activa puede generar cambios significativos en su comunidad.

Las actividades lúdicas, al involucrar a los niños en actividades creativas y colaborativas, refuerzan esta idea al mostrarles cómo sus acciones y decisiones tienen un impacto real en las dinámicas del grupo, por ejemplo, en un juego de resolución de problemas, los estudiantes no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino que también experimentan cómo su contribución individual puede beneficiar al colectivo.

Por lo tanto, la perspectiva de la Nueva Escuela Mexicana refuerza la importancia de transformar la práctica docente para adaptarla a las necesidades de los estudiantes y a los desafíos del mundo actual; al reconocer que los estudiantes son participantes activos en su aprendizaje y en la construcción de su realidad, la NEM promueve una educación más humana, inclusiva y conectada con el contexto social de los niños.

Estrategias como las actividades lúdicas no solo mejoran la calidad del aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para ser ciudadanos reflexivos, críticos y comprometidos con su entorno. Esta visión integral de la educación no solo beneficia a los estudiantes, sino que también contribuye a construir comunidades más fuertes, equitativas y cohesionadas.

1.2 Planificación

1.2.1 Problema de investigación

Durante las observaciones realizadas del 23 al 26 de octubre de 2024 en el grupo de primer grado, grupo B, de la escuela "Manuel Díaz Prieto," a cargo de la docente Patricia del Carmen Camacho Hernández, se ha identificado una serie de dificultades que enfrentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje, en particular en relación con las actividades de alfabetización y matemáticas. Desde el inicio del acercamiento al grupo, se notó que los alumnos presentaban una notable resistencia para realizar algunas de las tareas asignadas, especialmente en actividades que involucran el dictado y operaciones matemáticas básicas, como la suma y resta de dos cifras sin necesidad de

agrupar unidades. Esta resistencia y falta de motivación representan un obstáculo significativo en su avance académico, limitando la oportunidad de estos estudiantes de obtener una base sólida en habilidades fundamentales de lectura, escritura y pensamiento lógico-matemático.

Durante esa semana de observación, se pudo ver que la docente enfrentaba constantes desafíos para motivar a los estudiantes y lograr que trabajaran adecuadamente en cada una de las actividades. En repetidas ocasiones se observó que varios de los niños mostraban una marcada apatía para escribir o completar las tareas de matemáticas, lo que generaba retrasos en el cumplimiento del plan de trabajo de la docente. Esto hacía que la maestra tuviera que realizar ajustes y cambios de último momento en su planificación, con el objetivo de poder cubrir los contenidos y asegurar que los estudiantes adquirieran un aprendizaje significativo, sin perder el enfoque en su desarrollo integral. Sin embargo, el ambiente de desmotivación y resistencia hacía difícil que los niños se beneficiaran plenamente de las actividades propuestas en clase.

Un aspecto que se identificó desde el primer día es que la mayoría de los estudiantes de este grupo parecían beneficiarse más de métodos de aprendizaje que incluyeran movimiento y acción. Esto se confirmó cuando se habló con la maestra, quien ya había realizado un diagnóstico de estilos de aprendizaje y encontró que 22 de los 26 estudiantes del grupo respondían mejor al estilo de aprendizaje kinestésico.

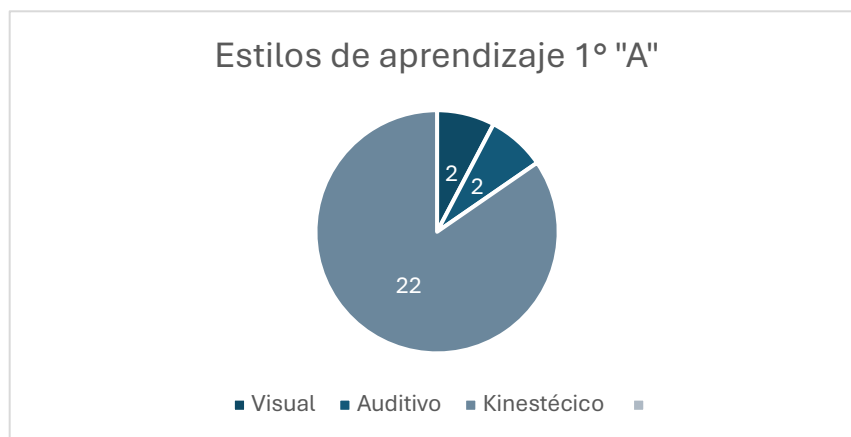


Figura 1

Resultados de la aplicación del examen diagnóstico de estilos de aprendizaje a los alumnos del 1° "A"

Nota: (El examen diagnóstico fue aplicado por la docente titular al inicio del ciclo escolar)

Esto se interpreta en que estos niños, en lugar de aprender de manera efectiva mediante actividades pasivas, como escuchar explicaciones largas o copiar extensos dictados, encuentran mayor comprensión y motivación al participar en actividades que les permitan interactuar físicamente con los materiales o el entorno.

Esta observación llevó a replantear la manera en la que las actividades tradicionales se presentan en el aula, ya que la falta de interés y compromiso de los estudiantes podría deberse a que el método de enseñanza no se alinea con sus necesidades naturales de aprendizaje.

Considerando que la mayoría de los estudiantes del grupo se encuentran en un nivel silábico y silábico-alfabético, es decir, están en una etapa temprana de comprensión de la lectura y escritura, implementar juegos y actividades lúdicas adaptadas a sus estilos de aprendizaje kinestésico puede ser una estrategia que les facilite avanzar y construir una base sólida en alfabetización. Estas actividades no solo pueden ayudar a los niños a entender y aplicar conceptos básicos en el aprendizaje de la lengua, sino también a desarrollar una mayor confianza en sus habilidades. Mi enfoque busca, entonces, aprovechar el potencial de las actividades lúdicas para hacer que el proceso de aprendizaje sea más accesible y atractivo para estos niños, ayudándoles a participar activamente en el proceso y a disfrutarlo, en lugar de verlo como una tarea ardua o aburrida.

Para asegurar que estas estrategias lúdicas realmente apoyen el aprendizaje de los estudiantes de manera efectiva, se busca el utilizar distintos instrumentos de evaluación que permitan observar el progreso de cada niño a lo largo del tiempo. Un enfoque que se planea aplicar es el uso de una escala estimativa, herramienta recomendada por la Nueva Escuela Mexicana (NEM).

Esta escala permite una evaluación formativa, lo que significa que se puede observar y registrar el avance de cada estudiante de manera continua, en lugar de limitar la evaluación a calificaciones numéricas finales. Este método también reduce el riesgo de frustrar a los niños con calificaciones que podrían afectar su autoconfianza. En su lugar, la evaluación formativa permite reconocer y valorar el esfuerzo y los logros de los

estudiantes de forma progresiva, lo que contribuye a una experiencia de aprendizaje más positiva y menos estresante.

En resumen, esta investigación no solo tiene el objetivo de identificar y superar los retos actuales en el grupo de primer grado, sino que también busca proponer un modelo de enseñanza que realmente responda a las necesidades de los estudiantes. Al implementar juegos y actividades lúdicas en el aula, se espera motivar a los niños y facilitar su proceso de aprendizaje, ayudándoles a desarrollar las habilidades de alfabetización inicial que necesitan para avanzar en su educación. Este enfoque se alinea con el propósito de enriquecer la calidad del aprendizaje y fomentar un desarrollo integral que incluya aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

Como estudiante en formación docente, esta experiencia y observación en el aula es fundamental para comprender la importancia de adaptar las metodologías a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en los primeros grados, donde se establecen las bases de su aprendizaje. Es esencial que los estudiantes de primer grado puedan adquirir habilidades de lectura y escritura de forma progresiva y efectiva, para que cuando lleguen a los grados posteriores, los maestros puedan concentrarse en consolidar estos conocimientos sin tener que abordar nuevamente los conceptos básicos. Esto no solo facilita el avance de los estudiantes en su proceso educativo, sino que también contribuye a una educación más inclusiva y centrada en el bienestar de cada niño.

Con este proyecto, se espera demostrar que la relevancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje inicial de la alfabetización en primer grado es considerable y que esta metodología puede ser una herramienta clave para crear una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva para todos los estudiantes, en especial para aquellos con estilos de aprendizaje kinestésico.

En la práctica profesional, se ha identificado un problema relacionado con la desmotivación y el bajo nivel de compromiso de los estudiantes de primer grado en actividades de alfabetización inicial y matemáticas, este desafío surge particularmente en un grupo donde predominan los estilos de aprendizaje kinestésico; el problema se manifiesta en la falta de interés y resistencia hacia actividades como el dictado y las

operaciones matemáticas básicas, dificultando el avance académico y el desarrollo de habilidades fundamentales en los estudiantes.

La razón principal para abordar este problema radica en la importancia crítica de los primeros años de la educación. En esta etapa, los niños comienzan a construir los cimientos de su aprendizaje, adquiriendo habilidades esenciales como la lectura, la escritura y el razonamiento lógico-matemático, las cuales son determinantes para su éxito académico posterior. Sin embargo, cuando el enfoque pedagógico no se alinea con las necesidades específicas de los estudiantes, como es el caso de aquellos con un estilo de aprendizaje kinestésico, se produce un desajuste que limita el desarrollo óptimo de sus capacidades, por ello, se busca atender esta situación para garantizar que el aprendizaje sea inclusivo, dinámico y efectivo, promoviendo una experiencia educativa más atractiva y significativa para los estudiantes.

El objetivo general de este proyecto es analizar y comprender el impacto de las actividades lúdicas como una estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en la alfabetización inicial, y se pretende demostrar cómo estas actividades pueden estimular la motivación y mejorar el rendimiento académico, especialmente en aspectos relacionados con el lenguaje oral y escrito; a través de este enfoque, se espera identificar prácticas efectivas que puedan integrarse en el currículo y ofrecer soluciones concretas para enriquecer las experiencias de aprendizaje.

Entre los propósitos específicos destacan:

1. Evaluar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, promoviendo una formación integral.
2. Identificar las mejores prácticas para implementar estas estrategias de manera efectiva en el contexto de la educación básica.
3. Proponer recomendaciones concretas para incorporar actividades lúdicas que mejoren la calidad de la enseñanza y fomenten una experiencia educativa más dinámica e inclusiva.

El problema afecta directamente a los estudiantes de primer grado, particularmente a aquellos con estilos de aprendizaje kinestésico, estos niños se benefician más de

actividades que involucren movimiento, acción y manipulación de materiales. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza, como el dictado y las explicaciones extensas, no responden adecuadamente a estas necesidades, lo que genera apatía y resistencia hacia las tareas académicas. Este problema tiene mayor incidencia durante las actividades que requieren concentración y esfuerzo sostenido, como las relacionadas con la escritura y las operaciones matemáticas básicas.

Durante la semana de observación realizada en octubre de 2024 en el grupo de primer grado "B" de la escuela Manuel Díaz Prieto, se identificó que 22 de los 26 estudiantes respondían mejor a métodos de aprendizaje que involucraran movimiento y acción. Esta preferencia fue confirmada mediante el diagnóstico realizado por la docente titular, quien observó que las estrategias tradicionales limitaban la participación y el progreso de los estudiantes. Muchos niños presentaban niveles iniciales de comprensión lectora y escritura, lo que demandaba enfoques pedagógicos más dinámicos y motivadores.

El diagnóstico revela que el problema tiene múltiples causas. En primer lugar, los métodos de enseñanza tradicionales no consideran adecuadamente las necesidades de los estudiantes con estilos de aprendizaje kinestésico. Además, existe una falta de recursos y estrategias pedagógicas que integren el movimiento y la interacción física en las actividades académicas. Por último, la resistencia y desmotivación de los estudiantes también están relacionadas con la percepción de las tareas escolares como actividades tediosas y poco atractivas.

Para abordar esta situación, se propone implementar juegos y actividades lúdicas adaptadas al contexto y a las necesidades del grupo. Estas estrategias no solo buscan mejorar el rendimiento académico, sino también fomentar la confianza y motivación de los estudiantes, haciéndolos partícipes activos de su proceso de aprendizaje. Además, se pretende evaluar continuamente el impacto de estas actividades mediante instrumentos como escalas estimativas, registros de observación y entrevistas a los participantes, lo que permitirá ajustar las estrategias según las necesidades emergentes.

Este proyecto tiene como propósito central transformar la dinámica educativa del grupo mediante la incorporación de actividades lúdicas como herramienta pedagógica. Este enfoque no solo beneficiará a los estudiantes en su desarrollo cognitivo, social y

emocional, sino que también proporcionará un modelo educativo más inclusivo y adaptable, alineado con las demandas actuales de la educación básica.

En el contexto de la práctica profesional, las teorías de aprendizaje, las estrategias de enseñanza y los referentes conceptuales desempeñan un papel crucial en la transformación de la educación. Su correcta aplicación permite diseñar experiencias significativas que atiendan las necesidades de los estudiantes, particularmente en contextos desafiantes como el de un grupo de primer grado con predominancia de estilos de aprendizaje kinestésico.

Existen diversas teorías fundamentan la práctica educativa, destacando especialmente aquellas que ponen énfasis en el aprendizaje activo, social y significativo. El constructivismo de Jean Piaget es central en este análisis. Según esta teoría, los niños construyen su conocimiento a través de la interacción activa con el entorno y de acuerdo con su etapa de desarrollo cognitivo. En el caso de los estudiantes observados, que se encuentran en la etapa de las operaciones concretas, el aprendizaje se facilita mediante actividades prácticas y concretas que les permitan manipular materiales y explorar ideas de manera tangible.

Por su parte, la teoría sociocultural de Vygotsky refuerza la importancia del aprendizaje como un proceso social. Según Vygotsky, los niños avanzan en su conocimiento mediante la interacción con otros y el apoyo de un guía o andamiaje que los lleve desde su nivel actual de comprensión hasta su Zona de Desarrollo Próximo. En este sentido, las actividades lúdicas representan una herramienta pedagógica que no solo fomenta la interacción entre los estudiantes, sino que también permite que estos adquieran nuevos conocimientos y habilidades en un ambiente colaborativo y dinámico.

Además, la teoría del aprendizaje kinestésico destaca la importancia del movimiento y la acción física en el proceso educativo. En el grupo analizado, donde se identificó que la mayoría de los estudiantes tienen este estilo de aprendizaje, las actividades que involucran el uso del cuerpo, como juegos motrices o dinámicas de roles, se convierten en una estrategia ideal para facilitar la comprensión y la retención de conocimientos.

1.2.1.1 Conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución

La alfabetización inicial en primer grado es una etapa crucial en el desarrollo académico de los estudiantes, ya que establece los cimientos para su aprendizaje futuro. Sin embargo, este proceso enfrenta desafíos significativos que requieren un enfoque integral para garantizar su éxito.

El problema principal identificado en la práctica profesional es la falta de motivación y efectividad en las estrategias utilizadas, especialmente en contextos donde no se toman en cuenta los estilos de aprendizaje individuales y las barreras específicas que enfrentan los niños; para abordar esta situación, se propone una solución completa que combine estrategias innovadoras, procedimientos claros, una propuesta fundamentada y un diseño de mejora enfocado en transformar la práctica docente.

Una de las estrategias principales para mejorar la alfabetización inicial es la integración de actividades lúdicas y kinestésicas, estas actividades están diseñadas para captar la atención de los estudiantes y motivarlos a participar activamente en el aprendizaje, los juegos de reconocimiento de letras, las dinámicas motrices que incorporan canciones y movimientos, y los cuentos interactivos son ejemplos de estas estrategias; estas actividades permiten que los estudiantes experimenten el aprendizaje de forma natural y significativa, al mismo tiempo que desarrollan habilidades esenciales de lectura y escritura.

Además, se destaca la importancia de la personalización del aprendizaje, en un aula de primer grado, cada estudiante tiene diferentes estilos de aprendizaje, intereses y niveles de desarrollo, adaptar las actividades para atender estas diferencias no solo asegura que todos los estudiantes se beneficien del proceso, sino que también fomenta un ambiente inclusivo, por ejemplo, los ejercicios visuales pueden ser útiles para estudiantes que necesitan apoyo adicional en la identificación de letras, mientras que las dinámicas grupales pueden ser efectivas para aquellos que prosperan en actividades colaborativas.

Otro pilar fundamental es la colaboración interdisciplinaria. Trabajar de la mano con especialistas, como psicólogos y terapeutas del lenguaje, así como con las familias de los estudiantes, permite una comprensión más profunda de las necesidades individuales

y contribuye al diseño de estrategias más efectivas, la participación de las familias es clave para reforzar las habilidades de alfabetización en casa a través de juegos y actividades sencillas que complementen el trabajo del aula.

Finalmente, se propone incorporar herramientas tecnológicas como aplicaciones interactivas y plataformas digitales que faciliten el aprendizaje de letras, sonidos y palabras, estas herramientas no solo hacen que el proceso sea más atractivo para los estudiantes, sino que también ofrecen opciones de personalización y retroalimentación en tiempo real.

El primer paso para abordar el problema es realizar un diagnóstico inicial que permita identificar las necesidades específicas de los estudiantes, este diagnóstico puede incluir observaciones en el aula, entrevistas con las familias y evaluaciones simples para determinar los niveles de alfabetización y estilos de aprendizaje predominantes.

Con base en este diagnóstico, se diseña una planificación detallada de actividades, estas deben estar alineadas con los objetivos curriculares y ajustarse a las características del grupo, las actividades se introducen de manera gradual, comenzando con dinámicas sencillas que familiaricen a los estudiantes con el formato lúdico, y luego incrementando la complejidad para integrar habilidades más avanzadas, como la formación de palabras y la comprensión lectora.

La implementación debe ir acompañada de una evaluación y retroalimentación continua. Esto implica observar cómo responden los estudiantes a cada actividad, registrar sus progresos y realizar ajustes según sea necesario, por ejemplo, si una actividad no genera los resultados esperados, el docente puede modificarla para adaptarla mejor a las necesidades del grupo.

Para garantizar una mejora significativa en la alfabetización inicial, se propone un plan integral que incluye varios componentes, en primer lugar, se destaca la necesidad de sensibilizar y formar a los docentes en el uso de estrategias lúdicas y kinestésicas, los talleres prácticos pueden ser una herramienta efectiva para que los docentes experimenten estas metodologías y aprendan a aplicarlas en sus aulas.

También se sugiere la creación de un banco de recursos didácticos que incluya materiales como tarjetas de letras, cuentos interactivos y juegos digitales, estos recursos

pueden ser utilizados por los docentes para diversificar sus estrategias y garantizar que las actividades sean atractivas y relevantes para los estudiantes.

Otro componente clave es el fortalecimiento de la colaboración entre docentes, familias y especialistas, establecer canales de comunicación efectivos permite compartir información y diseñar estrategias conjuntas que beneficien a los estudiantes tanto en el aula como en casa.

Por último, se recomienda el uso de evaluaciones formativas que permitan monitorear el progreso de los estudiantes de manera continua, estas evaluaciones pueden incluir escalas de observación y listas de cotejo que documenten los avances en habilidades como el reconocimiento de letras y la formación de palabras.

La planeación didáctica se centra en objetivos claros y actividades estructuradas. Los objetivos generales incluyen promover la alfabetización inicial mediante estrategias lúdicas que motiven a los estudiantes y fomentar un ambiente inclusivo, entre los objetivos específicos se encuentran el reconocimiento de letras y sonidos, la formación de palabras y el desarrollo de la comprensión lectora básica.

Las sesiones propuestas incluyen actividades como canciones con movimientos para aprender las vocales, juegos de tarjetas para asociar letras con sonidos, cuentos interactivos donde los estudiantes desempeñen roles y dinámicas grupales para formar palabras, cada actividad se diseña para ser atractiva y accesible, asegurando que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse del proceso.

La resolución del problema identificado en la alfabetización inicial requiere un enfoque integral que combine estrategias innovadoras, procedimientos claros y una propuesta de mejora fundamentada, al implementar actividades lúdicas y kinestésicas, personalizar el aprendizaje, fomentar la colaboración y utilizar herramientas tecnológicas, se puede transformar la práctica docente para garantizar que cada estudiante desarrolle habilidades esenciales de lectura y escritura. Este enfoque no solo mejora los resultados académicos, sino que también promueve el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar con éxito los desafíos educativos futuros.

1.2.1.2 Análisis del contexto en que se realiza la mejora

El problema identificado tiene lugar en la comunidad educativa de una escuela primaria ubicada en un contexto urbano-marginal en la colonia Manuel Díaz Prieto, esta

colonia presenta características socioeconómicas mixtas, con una alta concentración de familias de bajos recursos, lo que influye directamente en las oportunidades y desafíos educativos que enfrentan tanto los estudiantes como los docentes.

La escuela primaria, cuyo nombre es Escuela Manuel Díaz Prieto, cuenta con una población estudiantil considerable, pero enfrenta limitaciones en infraestructura y recursos pedagógicos. En el aula donde se centra la práctica profesional, se atiende a un grupo de 26 estudiantes de primer grado, específicamente el grupo “A”; este grupo está compuesto por niños y niñas de entre 6 y 7 años de edad, con diversos niveles de desarrollo y habilidades en el ámbito de la alfabetización inicial.

Los estudiantes del grupo presentan una amplia diversidad en cuanto a estilos de aprendizaje, ritmos de trabajo y niveles de desarrollo, entre ellos, se ha identificado una predominancia de estilos de aprendizaje kinestésicos, lo que significa que muchos niños aprenden mejor a través del movimiento, la manipulación de objetos y actividades interactivas, además, varios estudiantes se encuentran en etapas iniciales del reconocimiento de letras y sonidos, mientras que otros ya están comenzando a formar palabras simples.

En este grupo también existen barreras específicas de aprendizaje, como dificultades de atención, rezagos académicos previos y, en algunos casos, contextos familiares desafiantes que limitan el apoyo educativo en casa, estos factores generan un entorno donde los estudiantes necesitan estrategias pedagógicas inclusivas y adaptadas a sus características individuales.

El aula donde se desarrollan las actividades tiene un espacio físico reducido y mobiliario tradicional, lo que limita las oportunidades para realizar dinámicas de movimiento y trabajo en equipo, aunque el aula cuenta con recursos básicos como un pizarrón y algunas herramientas didácticas, carece de materiales específicos que permitan implementar estrategias lúdicas de manera efectiva, como tarjetas de letras, juegos interactivos o herramientas digitales.

El ambiente de aprendizaje también se ve afectado por la presión de cumplir con un currículo extenso en un tiempo limitado. Esto puede llevar a priorizar métodos tradicionales de enseñanza, como dictados o ejercicios repetitivos, que no siempre

responden a las necesidades de los estudiantes ni fomentan la motivación hacia el aprendizaje.

La comunidad circundante tiene un impacto directo en la dinámica educativa, muchas familias enfrentan condiciones económicas precarias y tienen dificultades para proporcionar un apoyo constante en el hogar para reforzar las habilidades de alfabetización, sin embargo, a pesar de estas limitaciones, las familias suelen mostrar interés en colaborar con la escuela y apoyar a sus hijos, siempre que se les brinden las herramientas y orientación adecuadas.

En este contexto, el problema de la alfabetización inicial se agrava por la falta de recursos materiales y humanos suficientes, la diversidad en el aula y las limitaciones estructurales del ambiente de aprendizaje, a pesar de estos desafíos, también existen oportunidades significativas para implementar estrategias que transformen la experiencia educativa, aprovechando la disposición de los docentes, las familias y la comunidad para trabajar en conjunto en la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

1.2.1.3 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje a partir del Diagnóstico

El diagnóstico inicial del grupo de primer grado, grupo *B*, en la *Escuela Manuel Díaz Prieto* reveló características clave que condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la alfabetización inicial, este diagnóstico, basado en observaciones, evaluaciones simples y entrevistas con la docente titular y las familias, permitió identificar tanto las fortalezas como los retos del grupo, así como las necesidades específicas que deben ser atendidas para garantizar un aprendizaje significativo; por lo tanto primeramente se mencionan las características del grupo para de ahí partir hacia un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. Diversidad de niveles de desarrollo:

- Un número significativo de estudiantes se encuentra en una etapa silábica o silábico-alfabética, lo que indica que aún están en proceso de identificar las letras, sus sonidos y cómo estas se combinan para formar palabras.
- Algunos estudiantes muestran un desarrollo más avanzado, siendo capaces de leer y escribir palabras simples, mientras que otros requieren mayor apoyo en habilidades básicas como el trazo de letras o el reconocimiento de sonidos iniciales.

2. Predominio de estilos de aprendizaje kinestésicos:

- La mayoría de los estudiantes aprende mejor a través de actividades que involucren movimiento, manipulación de objetos y dinámicas interactivas.
- Sin embargo, las metodologías tradicionales, como el dictado y las actividades repetitivas, han resultado ineficaces para captar la atención de estos estudiantes y mantenerlos motivados.

3. Barreras de aprendizaje y contextos familiares:

- Algunos estudiantes enfrentan barreras como dificultades de atención, rezagos académicos y falta de apoyo educativo en el hogar.
- La comunidad escolar tiene interés en colaborar, pero muchas familias carecen de herramientas y recursos para reforzar el aprendizaje en casa.

4. Limitaciones del ambiente de aprendizaje:

- El aula tiene un espacio reducido y carece de materiales didácticos específicos para implementar actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje activo y significativo.

El diagnóstico realizado sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula permitió comprender de manera clara cómo se está llevando a cabo este proceso y cuáles son los ajustes necesarios para atender mejor las necesidades del grupo, actualmente, se observan metodologías tradicionales predominantes, como dictados, ejercicios repetitivos de escritura y lectura grupal. Aunque estas actividades cumplen con los objetivos básicos del currículo, no logran captar plenamente el interés de los estudiantes ni adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Un aspecto relevante que emerge del diagnóstico es la baja motivación de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura, muchos de ellos muestran apatía o resistencia, lo que se debe, en parte, a que las actividades propuestas no están diseñadas para ser dinámicas ni participativas, lo que dificulta el compromiso con el aprendizaje.

Además, se observan dificultades en la personalización del aprendizaje. Aunque la docente titular hace esfuerzos por atender la diversidad del grupo, las estrategias

implementadas no siempre logran ajustarse a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, esto se debe, en gran parte, a la falta de recursos y al enfoque tradicional de enseñanza, que no favorece la adaptación a las necesidades individuales.

Otro factor importante identificado es la falta de integración de actividades lúdicas en el proceso educativo, el juego y las actividades interactivas son herramientas limitadamente utilizadas en el aula, lo que priva a los estudiantes de experiencias significativas que podrían facilitar la adquisición de habilidades de alfabetización inicial.

Para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se propone un enfoque que transforme el modelo actual hacia uno más inclusivo, dinámico y centrado en las necesidades de los estudiantes, este enfoque debe incorporar estrategias lúdicas, personalización y recursos innovadores, atendiendo de manera específica los retos identificados.

Una de las principales propuestas es la incorporación de estrategias lúdicas y kinestésicas. Esto incluye diseñar actividades que combinen el aprendizaje de letras, palabras y sonidos con juegos interactivos, canciones y dinámicas motrices, actividades como juegos de tarjetas para emparejar letras con imágenes, ejercicios grupales para formar palabras en equipo y representaciones de palabras mediante movimientos pueden hacer el aprendizaje más atractivo y significativo.

Además, se debe personalizar el aprendizaje de los estudiantes, realizando un seguimiento individualizado para diseñar actividades que respondan a sus necesidades específicas, el uso de materiales multisensoriales, como letras en relieve, pizarras interactivas y herramientas digitales, permitirá atender los diferentes estilos de aprendizaje y garantizar que todos los estudiantes puedan avanzar en su proceso de alfabetización de acuerdo con su propio ritmo.

La motivación debe ser un eje central en este proceso. Para ello, se debe crear un ambiente de aprendizaje que valore los esfuerzos y logros de los estudiantes, utilizando refuerzos positivos como elogios y recompensas simbólicas, además, incorporar los intereses de los estudiantes en las actividades, tales como juegos relacionados con su entorno o dinámicas basadas en personajes de cuentos, fomentará su participación y entusiasmo por aprender.

La transformación del rol docente es otro aspecto fundamental. Es necesario capacitar a los docentes en el uso de metodologías activas y en la integración de actividades lúdicas dentro del currículo, además, se debe fomentar una actitud reflexiva que permita evaluar continuamente las estrategias implementadas y ajustarlas según los resultados obtenidos, para lograr un aprendizaje más efectivo.

Es importante también colaborar estrechamente con las familias y la comunidad. Se pueden establecer talleres para padres donde se les enseñe cómo apoyar la alfabetización inicial en casa mediante juegos y actividades simples, asimismo, la comunidad puede involucrarse en la creación de recursos educativos, como la elaboración de materiales reciclados para actividades lúdicas.

Por último, se debe optimizar el ambiente de aprendizaje reorganizando el aula para crear espacios que favorezcan el trabajo en equipo o la participación en actividades de movimiento, también es recomendable gestionar recursos externos para obtener materiales didácticos que enriquezcan las estrategias de enseñanza.

Con la implementación de estas propuestas, se espera un proceso de enseñanza-aprendizaje más inclusivo y efectivo, en el que los estudiantes participen activamente en actividades significativas y motivadoras. Se espera que la resistencia hacia la lectura y la escritura disminuya, gracias a dinámicas que promuevan el interés y la confianza de los estudiantes, además, se atenderán las necesidades individuales del grupo, garantizando que todos los estudiantes, independientemente de su nivel inicial, desarrollen habilidades sólidas de alfabetización.

Este enfoque también busca enriquecer la práctica docente, fortaleciendo el rol del profesor como facilitador y promotor de un aprendizaje significativo y transformador; en última instancia, se espera que no solo se mejoren los resultados académicos, sino que se favorezca el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar con éxito los desafíos futuros.

1.3 Propósitos

1.3.1 Propósito general

- Analizar y comprender de manera detallada el impacto que tiene la incorporación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un grupo de estudiantes de primer grado de

educación básica, enfocándose en cómo estas actividades contribuyen a estimular su motivación hacia el aprendizaje y su desempeño académico, específicamente en el desarrollo de habilidades relacionadas con la adquisición del lenguaje escrito y oral. Este análisis busca identificar los beneficios, desafíos y posibilidades que ofrecen las actividades lúdicas para enriquecer las prácticas educativas y mejorar los resultados en el ámbito del lenguaje, promoviendo un aprendizaje significativo y atractivo para los estudiantes.

1.3.2 Propósitos específicos

- Analizar cómo las actividades lúdicas pueden contribuir al desarrollo integral de los estudiantes de un grupo de primer grado, incluyendo aspectos cognitivos, sociales y emocionales.
- Identificar las mejores prácticas y estrategias para la implementación efectiva de actividades lúdicas en el currículo de educación básica.
- Proporcionar recomendaciones para la incorporación exitosa de actividades lúdicas en la educación básica, con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

1.4 Hipótesis de acción

La incorporación de actividades lúdicas adaptados al estilo de aprendizaje kinestésico de los estudiantes de primer grado incrementará significativamente la motivación, el compromiso y el rendimiento académico en las áreas de alfabetización inicial. Al integrar actividades lúdicas que fomenten la participación activa y el movimiento físico, los estudiantes se involucrarán de manera más efectiva en el proceso de aprendizaje, mejorando su comprensión del lenguaje escrito y oral. Este enfoque no solo favorecerá el desarrollo cognitivo, sino que también potenciará las habilidades sociales y emocionales de los niños, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo y dinámico que facilitará una alfabetización más sólida y significativa.

1.5 Acción

La alfabetización inicial en primer grado es un proceso fundamental que sienta las bases para el desarrollo académico y social de los estudiantes. En este contexto, la incorporación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica se presenta como una alternativa valiosa para mejorar la motivación y el desempeño de los alumnos en el

aprendizaje del lenguaje escrito y oral. Este plan de acción se alinea con el propósito de analizar y mejorar estas dinámicas en el grupo de primer grado B de la escuela *Manuel Díaz Prieto*, integrando los campos formativos de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y adaptando las actividades a los estilos de aprendizaje kinestésico predominantes en los estudiantes.

El enfoque propuesto responde al título del proyecto: *La relevancia las actividades lúdicas en el aprendizaje inicial de la alfabetización en primer grado*. Este trabajo parte del reconocimiento de que el aprendizaje kinestésico es crucial para el grupo observado, ya que 22 de los 26 estudiantes muestran una preferencia por este estilo. La intención central es transformar el aula en un espacio dinámico y motivador, donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades esenciales de lectura, escritura y matemáticas mediante el uso de juegos diseñados estratégicamente.

Las actividades planificadas se diseñan desde una perspectiva teórico-práctica, considerando las necesidades del grupo y los principios de la NEM. De este modo, se busca no solo abordar los aspectos académicos, sino también fortalecer las habilidades socioemocionales y promover una experiencia de aprendizaje integral y significativa.

A continuación, se da una explicación breve por sesión de cada uno de los 5 meses del plan de acción, los cuales se contemplan llevar con ayuda de la maestra titular de grupo, así como el apoyo de los padres de familia, los alumnos y un servidor.

El primer mes se dará una pequeña introducción a las actividades lúdicas, cada sesión será de aproximadamente 50 minutos y se explicará a los alumnos en que consistirá cada actividad antes de iniciarla, buscando que todos participen y sean colaborativos al momento de llevarlas a cabo dentro o fuera del salón de clases.

El segundo mes se realizará y se buscará una consolidación de las habilidades básicas, buscando que los alumnos poco a poco se vayan adentrando a cada una de las actividades a implementar en el salón de clases, al igual que su participación activa.

En el tercer mes se buscará una integración de contenidos en donde los alumnos ya vayan comprendiendo la importancia de la lectura y la escritura, de esta manera reforzando cada uno de estos ámbitos, todo esto mediante dinámicas que apoyen sustancialmente lo anteriormente mencionado.

En el más número cuatro se buscará que los alumnos realicen la resolución de problemas, tomando en cuenta el contexto que los rodea, al igual que dándoles una explicación que todo lo que se aprende, se utiliza en la vida diaria por lo cual es importante que consoliden la alfabetización.

En el quinto y último mes de actividades se realizará un pequeño proyecto final en donde los alumnos puedan poner en práctica todo lo visto durante las 20 sesiones de actividades y evaluará individualmente mediante técnicas formativas y sumativas.

Al haber mencionado particularmente lo que se realizará con cada uno de los niños durante las distintas sesiones de trabajo con ellos, se busca dar parteaguas para el entendimiento de como se llevará a cabo todo lo anterior mencionado, por lo tanto, se deben de tomar en cuenta los periodos del desarrollo cognitivo dados por Piaget, de esta manera lograr comprender como los niños aprenden y entienden las cosas a su alrededor.

En Martín Bravo y Navarro (2015), figura la división que Piaget hace del desarrollo cognitivo, distinguiendo tres periodos importantes que son los siguientes:

- Periodo sensomotor: Va de los 0 a los 24 meses y se caracteriza principalmente por la aparición de los primeros hábitos y el descubrimiento constante a través de la experiencia activa del infante.
- Periodo de preparación de las operaciones concretas: Va de los 2 años a los 11-12 años y engloba al subperiodo preoperacional (de los 2 a los 7 años) y el subperíodo de las operaciones concretas (de 7 a 12 años). Este periodo se caracteriza por la interiorización de los esquemas de acción hasta los 4 años, el pensamiento representativo e intuitivo de los 4 a los 6 años y por el pensamiento lógico y sistemático con relación a objetos concretos.
- Periodo de las operaciones formales: Va de los 12 años en adelante y distingue dos subperiodos, el comienzo de las operaciones formales a los 12 años y las operaciones formales avanzadas a partir de los 15 años. Se caracteriza por el pensamiento hipotético deductivo y el abstracto.

Por lo anterior menciona y tomando en cuenta las etapas propuestas por Piaget, se nos establece que el aprendizaje humano se desarrolla a través de una interacción dinámica entre el individuo y su entorno. Piaget organiza este proceso en tres períodos clave, que reflejan una evolución progresiva y estructurada de las capacidades cognitivas. Cada período está definido por características específicas que preparan al individuo para enfrentar de manera más compleja y abstracta las demandas cognitivas del mundo.

Se destaca de igual manera que el primer período, conocido como sensomotor, abarca desde el nacimiento hasta los 24 meses, y es durante esta etapa donde los niños comienzan a construir conocimiento a través de sus sentidos y movimientos, y es un momento crítico donde se desarrollan habilidades básicas, como la permanencia del objeto, que les permite entender que los objetos continúan existiendo incluso cuando no están a la vista y la interacción activa con el entorno físico es fundamental en esta etapa, ya que es a través de estas experiencias que los niños descubren y estructuran su mundo inmediato.

A medida que los niños crecen, ingresan al período de preparación de las operaciones concretas, que se extiende de los 2 a los 12 años y se divide en dos subetapas; la primera, denominada preoperacional y esta se caracteriza por el desarrollo del pensamiento simbólico, permitiendo a los niños usar palabras, imágenes y gestos para representar objetos y conceptos, sin embargo, este pensamiento aún es egocéntrico, ya que los niños tienen dificultades para adoptar perspectivas diferentes a las propias.

Posteriormente, en la subetapa de las operaciones concretas, que comienza aproximadamente desde los 7 años donde los niños desarrollan habilidades lógicas que les permiten resolver problemas relacionados con objetos tangibles, y este progreso incluye conceptos como la clasificación, la conservación y el orden lógico, que les ayudan a comprender mejor su entorno físico y social.

El período final, conocido como operaciones formales, comienza alrededor de los 12 años y continúa a lo largo de la adolescencia y la vida adulta, y es en esta etapa donde el pensamiento abstracto e hipotético-deductivo se consolida, ya que los individuos son capaces de formular hipótesis, analizar situaciones desde múltiples perspectivas y resolver problemas complejos de manera sistemática; este desarrollo cognitivo avanzado

les permite enfrentar desafíos intelectuales de forma más estructurada y reflexiva, marcando el inicio de una comprensión más profunda de conceptos abstractos y principios generales.

Piaget enfatiza que el conocimiento no se transmite pasivamente de un individuo a otro, sino que es el resultado de un proceso activo de construcción; este enfoque constructivista subraya la importancia de la interacción del niño con su entorno físico y social, destacando que el aprendizaje es tanto un proceso individual como colectivo y se menciona que en este contexto, la enseñanza debe adaptarse a las necesidades y características del aprendiz, promoviendo experiencias significativas y alineadas con su nivel de desarrollo cognitivo.

Así, Piaget rechaza los modelos tradicionales de enseñanza que priorizan la transmisión de información, proponiendo en su lugar un modelo dinámico donde el aprendizaje se construya activamente mediante la asimilación de nuevas experiencias y la acomodación de esquemas existentes.

Para este trabajo, se destaca que el enfoque a implementar es el cualitativo. La investigación fenomenológica, dentro del ámbito cualitativo, se despliega en dos enfoques principales: la fenomenología descriptiva y la interpretativa. La fenomenología descriptiva busca sumergirse en las experiencias individuales de los participantes, aclarando la esencia y la estructura de cómo viven un fenómeno específico. Utilizando herramientas como entrevistas y observaciones, se busca focalizar, con detalle, la riqueza de las vivencias de los participantes.

Tomemos, por ejemplo, la investigación sobre la "Importancia de las actividades lúdicas en la adquisición de la alfabetización inicial en tercera fase". En una aproximación fenomenológica descriptiva, podríamos sumergirnos en las experiencias de los docentes que participan en planteando y haciendo uso de las actividades lúdicas en el aula de clases, además de los puntos de vista de los padres de familia en función del mejoramiento de este ámbito en sus hijos. A través de entrevistas detalladas, se exploraría cómo perciben estos sujetos el impacto de estas actividades en su proceso de alfabetización, buscando descripciones ricas y detalladas de sus experiencias.

Por otro lado, la fenomenología interpretativa va más allá de la mera descripción, adentrándose la interpretación del significado subyacente de las experiencias. Este

enfoque considera el contexto cultural y social que influye en la interpretación de las vivencias. Se emplea el análisis hermenéutico para desentrañar significados más profundos, explorando cómo las experiencias se entrelazan con el entorno más cercano.

Siguiendo con el ejemplo, en una investigación fenomenológica interpretativa, podríamos examinar las percepciones de maestros y padres sobre la influencia de las actividades lúdicas en la alfabetización inicial. Más allá de describir estas percepciones, buscaríamos interpretar el significado de estas experiencias en el contexto más amplio, considerando creencias culturales y pedagógicas más amplias que podrían influir en la interpretación de la importancia de las actividades lúdicas en la educación.

Entre las técnicas empleadas, se destaca la Observación Participante, donde el investigador se sumerge activamente en las lúdicas y alfabetización, siendo parte integral de la escena. Complementariamente, la Observación No Participante ofrece una perspectiva externa, permitiendo una visión objetiva de las interacciones sin involucrarse directamente. Las Guías de Observación estructuradas guiarán el proceso, asegurando la captura precisa de datos durante estas observaciones.

Las Entrevistas, se desdoblán en dos modalidades. Las entrevistas a profundidad buscan explorar las experiencias de los participantes de manera minuciosa, mientras que las Semiestructuradas ofrecen flexibilidad para adaptarse a las respuestas emergentes. Ambas se valen de las guías de entrevistas, documentos que delinean preguntas clave para dirigir las conversaciones y garantizar la coherencia en la obtención de datos cualitativos. Al momento de aplicarse se tomará en cuenta mayoritariamente la primera mencionado buscando información que sea de apoyo al momento de realizar la interpretación de los datos obtenidos.

Un aliado invaluable en este viaje es el Diario de Investigación, un espacio íntimo donde se plasma profundamente las observaciones que se realizan durante la inmersión en contexto en donde se encuentre el investigador. Este recurso proporciona una ventana única a la subjetividad del investigador, enriqueciendo la interpretación de los resultados, este recurso se pone en práctica desde el primer día de observaciones para tener información más precisa a lo largo de la investigación.

En esta investigación se dará un enfoque a 4 grupos de personas, al docente titular del grupo, al docente en formación, a los niños del grupo y a los padres de familia, ya que se busca entender cómo todos ven la relación entre jugar y aprender a leer.

Para el maestro titular de grupo, se dará una mirada prioritaria al docente del grupo a observar. También, sería de mayor apoyo el hablar con los papás, así pues, se pedirá el fácil acceso a los papás de los niños que participan en nuestro estudio y se procurará hablar con los padres de los alumnos que se entrevistarán, de igual manera con los alumnos.

Es importante recordar que vamos a cuidar mucho la información de todos. Se les preguntará si quieren ser parte de nuestro estudio y siempre vamos a respetar lo que ellos decidan. Se busca primordialmente que todos se sientan cómodos y seguros al compartir sus ideas y a medida que se vaya hablando con las personas y aprendiendo más, buscar ajustar la investigación para incluir nuevas ideas que surjan. Es de importancia recalcar que la información que se obtenga debe ser realmente útil y representativa de lo que piensen todos.

Se realizará un tipo de muestreo probabilístico, tomando en consideración el aleatorio simple en cuestión de los alumnos donde se busca que cada uno de los participantes de la población tenga la misma posibilidad de ser seleccionado, de igual manera con los padres de familia, sin embargo, en cuestión de los docentes, será tomando en cuenta el tipo de muestreo no probabilístico, considerando al muestreo por conveniencia, debido al alcance limitado que se tiene, ya que también se debe de considerar el tiempo y los recursos, en torno a la accesibilidad, son los maestros de primer grado y se encuentran inmersos en la escuela, por lo cual es fácil este punto en concreto.

Tabla 1

Fases y temporalización del ciclo de investigación

FASES	TEMPORALIZACIÓN
Planificación (elaboración del plan de acción).	
Acción (implementación del plan).	

Observación y reflexión.

Tabla 2

Plan de acción

Actividades y Contenidos				
Actividad	Contenido	Técnica	Procedimiento	Duración
1.Introducción a las actividades lúdicas	-Exploración inicial -Dinámicas de equipo	Dinámicas, cantos y juegos grupales	Se da una pequeña introducción al concepto de actividades lúdicas mediante actividades sencillas que involucren juegos de palabras, canciones, y dinámicas grupales para romper el hielo.	50 min

2. Consolidación de las habilidades básicas	-Reconocimiento de letras -Juegos motrices con palabras	Participación activa	Se realizará y se buscará una consolidación de las habilidades básicas, buscando que los alumnos poco a poco se vayan adentrando a cada una de las actividades a implementar en el salón de clases, al igual que su participación activa.	50 min
3. Integración de contenidos	-Lectura compartida -Práctica creativa	Dinámicas que incorpore rimas, canciones, así como actividades para formar palabras o tarjetas intercambiables	Los alumnos van comprendiendo la importancia de la lectura y la escritura, todo esto mediante dinámicas ya propuestas	50 min
4. Resolución de problemas	-Juegos de roles -Lectura guiada	Juegos que impulsen a los alumnos a identificar las letras	Realización de resolución de problemas, tomando en cuenta el contexto que los rodea.	50 min

5. Proyecto final integrador	-Inicio y desarrollo del proyecto final	Trabajo colaborativo	Realización de un pequeño proyecto final en donde los alumnos ponen en práctica todo lo visto durante las 20 sesiones de actividades y se evaluará mediante técnicas formativas y sumativas.	50 min
	-Ensayo y corrección			
	-Presentación del proyecto			

Recursos Necesarios

- Tarjetas y material por cada juego o actividad durante las sesiones
- Espacios amplios y limpios para realizar las actividades grupales
- Dispositivos electrónicos como el celular y bocina para las rondas infantiles

Tabla 3

Evaluación

Criterio	Instrumento	Momento
Participación	Observación y listas de cotejo	Durante todas las actividades
Comprensión de los contenidos	Preguntas orales y ejercicios prácticos	Al final de cada actividad

Este plan de acción busca demostrar que la incorporación de actividades lúdicas es una estrategia poderosa para enriquecer el aprendizaje inicial de la alfabetización en primer grado, esto a través de actividades diseñadas específicamente para un grupo con predominancia de aprendizaje kinestésico, se espera fomentar la motivación, mejorar el rendimiento académico y fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes; la

implementación de estas estrategias no solo beneficia a los estudiantes, sino que también ofrece una oportunidad para transformar la práctica docente hacia un modelo más inclusivo, dinámico y adaptado a las necesidades individuales.

1.5.1 Implicación que existe al ser estudiante normalista

Como estudiante normalista, esta práctica profesional representa mucho más que un ejercicio académico; se trata de un aprendizaje vivencial profundamente significativo, donde la teoría adquirida durante la formación inicial cobra vida a través de la interacción directa con los estudiantes en el aula y esto incluye observar cuidadosamente y meticulosamente cada una de las necesidades del grupo, para que de esta manera se puedan diseñar actividades que respondan a esas necesidades y así, evaluar su efectividad; este proceso fomenta un pensamiento crítico y reflexivo, ya que cada una de las interacciones con los estudiantes ofrece una oportunidad para ajustar y mejorar las estrategias pedagógicas.

Esta experiencia permite experimentar de manera tangible cómo los fundamentos pedagógicos y los principios teóricos se aplican y transforman en estrategias prácticas. En este proceso, la observación cuidadosa y meticulosa de las necesidades del grupo se convierte en un componente esencial, ya que solo a partir de un diagnóstico detallado se pueden diseñar actividades pedagógicas que realmente respondan a las características y requerimientos específicos de los estudiantes.

Además, esta implicación me coloca en un rol activo de investigación-acción; no solo se aplica lo aprendido, sino que se generan conocimientos que pueden enriquecer las prácticas pedagógicas futuras. A través de esta experiencia, se desarrollan habilidades esenciales como la planificación, la resolución de problemas en tiempo real y la capacidad de adaptación a situaciones imprevistas, por lo que también implica un compromiso ético al reconocer la importancia de brindar una educación inclusiva y equitativa que beneficie a todos los estudiantes.

El aprendizaje vivencial también implica una evaluación constante de la efectividad de las estrategias implementadas. Cada actividad llevada al aula ofrece una oportunidad para reflexionar sobre sus resultados, permitiendo ajustar y mejorar las prácticas pedagógicas. Este ciclo continuo de observación, implementación y evaluación fomenta un pensamiento crítico y reflexivo en el futuro docente, ya que no se trata simplemente

de seguir un plan predeterminado, sino de responder activamente a las dinámicas del aula y a los cambios en las necesidades de los estudiantes.

Además, esta experiencia me posiciona en un rol activo de investigación-acción, en el cual no solo se trata de aplicar lo aprendido durante la formación inicial, sino también de generar nuevos conocimientos y perspectivas que pueden enriquecer las prácticas pedagógicas futuras.

En este sentido, cada interacción con los estudiantes y cada desafío en el aula se convierte en una fuente valiosa de aprendizaje. Por ejemplo, el proceso de identificar los estilos de aprendizaje predominantes en el grupo y diseñar actividades lúdicas específicas para atenderlos es una oportunidad para explorar y confirmar teorías sobre el aprendizaje kinestésico, a la vez que se evalúa su impacto real en el contexto educativo.

Este enfoque de investigación-acción no solo enriquece la experiencia profesional, sino que también desarrolla habilidades fundamentales para la docencia, como la planificación efectiva, la resolución de problemas en tiempo real y la capacidad de adaptarse a situaciones imprevistas. La planificación no se limita a la organización de actividades, sino que implica anticipar posibles desafíos y diseñar estrategias que permitan abordar de manera inclusiva las necesidades de todos los estudiantes.

Por ejemplo, al implementar actividades lúdicas como parte de las actividades pedagógicas, es necesario considerar tanto los objetivos académicos como los aspectos emocionales y sociales que estas actividades pueden fomentar, como el trabajo en equipo, la autoestima y la motivación.

La resolución de problemas en tiempo real es otra habilidad esencial que se desarrolla en este proceso. Las dinámicas del aula son impredecibles, y los estudiantes presentan una amplia variedad de respuestas y comportamientos que exigen del docente una capacidad de análisis rápido y decisiones acertadas. Esto requiere una comprensión profunda del grupo, así como una flexibilidad mental para ajustar las estrategias pedagógicas sobre la marcha. Por ejemplo, si una actividad no genera el nivel esperado de participación o interés, el docente debe ser capaz de identificar rápidamente las razones y modificar el enfoque para captar la atención de los estudiantes.

Asimismo, la capacidad de adaptación es crucial en esta práctica profesional. Cada grupo de estudiantes es único, y las estrategias que funcionan en un contexto pueden no ser efectivas en otro. Este aspecto de la docencia refuerza la importancia de ser un profesional reflexivo y abierto al cambio, capaz de aprender tanto de los éxitos como de los errores. En este sentido, la práctica docente no solo es un espacio para aplicar conocimientos previos, sino también un laboratorio donde se experimenta, se aprende y se innova constantemente.

Por otro lado, esta experiencia práctica implica un compromiso ético significativo. La educación inclusiva y equitativa es un principio fundamental que debe guiar todas las acciones en el aula. Esto significa que cada estudiante, independientemente de sus habilidades, estilos de aprendizaje o antecedentes, debe tener la oportunidad de participar activamente y beneficiarse del proceso educativo.

En este contexto, el diseño de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades kinestésicas de los estudiantes no es solo una estrategia pedagógica, sino también una forma de garantizar que todos los niños tengan acceso a un aprendizaje significativo y enriquecedor.

Además, este compromiso ético se extiende a la responsabilidad de promover un ambiente de aprendizaje que valore y respete la diversidad. Esto incluye no solo adaptar las actividades a los estilos de aprendizaje individuales, sino también fomentar un sentido de comunidad en el aula, donde cada estudiante se sienta valorado y apoyado. Por ejemplo, las actividades lúdicas no solo ayudan a los niños a desarrollar habilidades académicas, sino que también les enseñan a trabajar en equipo, a respetar las diferencias y a construir relaciones positivas con sus compañeros.

Esta práctica como estudiante normalista es un proceso de aprendizaje integral que va mucho más allá de la aplicación de teorías pedagógicas. Es una experiencia que combina la observación, la reflexión, la acción y la adaptación, permitiendo un desarrollo profesional y personal profundo. Al enfrentar los desafíos del aula y buscar soluciones que beneficien a todos los estudiantes, se construye una base sólida para una práctica docente comprometida, inclusiva y transformadora.

Cabe mencionar que de igual manera, este proceso no solo fortalece las habilidades y competencias del futuro docente, sino que también contribuye a la construcción de una

educación más justa y equitativa, alineada con los principios de la Nueva Escuela Mexicana y con las demandas de una sociedad en constante cambio.

1.5.2 Los compromisos para mejorar la práctica profesional

La mejora de la práctica profesional requiere asumir compromisos a corto, mediano y largo plazo los cuales se deberán de ir tomando en cuenta al pasar de las actividades y acciones a implementar dentro y fuera del salón de clases, una de estas es la investigación continua, quiere decir, el estar al día con las últimas metodologías pedagógicas que integren estrategias lúdicas y kinestésicas, de esta manera asegurándose completamente de que las actividades sean relevantes, basadas en evidencia y alineadas con los objetivos curriculares.

Este compromiso implica no solo familiarizarse con las últimas metodologías pedagógicas, sino también comprender cómo adaptarlas a contextos específicos, como las estrategias lúdicas y kinestésicas; por ejemplo, investigar sobre nuevas herramientas tecnológicas que puedan complementar el aprendizaje kinestésico o sobre investigaciones recientes en neuroeducación puede proporcionar una base sólida para diseñar actividades más efectivas.

Además, la investigación continua permite al docente estar atento a las necesidades cambiantes de sus estudiantes y del entorno educativo, esto incluye explorar temas emergentes como la educación emocional, el aprendizaje híbrido y las metodologías activas, y considerar cómo integrarlas en el aula para enriquecer las experiencias de los estudiantes, por lo tanto, la investigación también fomenta una actitud reflexiva y crítica hacia las prácticas tradicionales, desafiando al docente a buscar constantemente formas de innovar y mejorar.

Otro compromiso de relevancia es tener en mente la personalización del aprendizaje, así pues, diseñar actividades adaptadas a las necesidades individuales de cada uno de los estudiantes, y así considerando sus estilos de aprendizaje, intereses y niveles de desarrollo, de esta manera se lograrán los objetivos previstos a alcanzar.

Por ejemplo, para un estudiante con un estilo kinestésico, una actividad como un juego que implique manipular objetos o moverse por el aula puede ser mucho más efectiva que una lección tradicional basada únicamente en la exposición oral, asimismo, para un estudiante con intereses particulares, como los deportes o las artes, las

actividades pueden vincularse con esos temas para captar su atención y motivarlo a participar activamente.

La personalización también requiere flexibilidad y creatividad por parte del docente, quien debe estar dispuesto a adaptar sus estrategias según las respuestas de los estudiantes, esto implica tener una planificación sólida, pero también la capacidad de modificarla en tiempo real para responder a las necesidades del grupo o de un estudiante en particular.

De igual manera, la colaboración es fundamental en este ámbito, puesto que el trabajar de la mano con colegas, familias y especialistas para crear un entorno educativo inclusivo y de apoyo es vital para el correcto desenvolvimiento de cada uno de los alumnos, dejando de lado los miedos, inseguridades y posibles errores futuros; esto también incluye compartir experiencias y aprendizajes para enriquecer la práctica docente colectiva.

Al colaborar con otros docentes, es posible desarrollar proyectos interdisciplinarios que integren diferentes áreas del conocimiento y estilos de aprendizaje, la participación de las familias también es clave, ya que los padres y tutores pueden proporcionar información valiosa sobre las necesidades y características de sus hijos, además de reforzar en casa las estrategias implementadas en el aula.

Los especialistas, como psicólogos educativos, terapeutas ocupacionales o asesores pedagógicos, pueden brindar orientación para abordar necesidades específicas de los estudiantes, garantizando que las estrategias sean inclusivas y efectivas, este trabajo colaborativo no solo beneficia a los estudiantes, sino que también fortalece el sentido de comunidad y corresponsabilidad entre todos los actores educativos.

La reflexión constante es el evaluar regularmente los resultados de las estrategias implementadas, así como el identificar áreas de mejora y ajustar las prácticas según sea necesario; al implementar actividades dentro y fuera del salón de clases, verificar su efectividad, partiendo de ahí para observar y analizar si se lograron los resultados esperados o no, si este es el caso, generar una nueva estrategia a implementar y verificar de nuevo su efectividad, hasta que el alumno comprenda todo o en su mayoría lo que se está impartiendo en ese momento.

Evaluar regularmente los resultados de las estrategias implementadas permite identificar áreas de mejora y ajustar las prácticas según sea necesario, por lo que este proceso de reflexión no solo se enfoca en los resultados académicos, sino también en aspectos emocionales, sociales y motivacionales de los estudiantes.

Por ejemplo, si una actividad lúdica diseñada para enseñar conceptos de escritura no logra los resultados esperados, el docente debe analizar las posibles razones: ¿fue la actividad demasiado compleja?, ¿no conectó con los intereses de los estudiantes?, ¿se dio suficiente tiempo para realizarla?, basándose en este análisis, el docente puede ajustar la estrategia, diseñar una nueva actividad o combinar diferentes enfoques para garantizar que los objetivos sean alcanzados.

La reflexión también implica considerar cómo se implementan las estrategias fuera del aula, como en actividades extracurriculares o en el hogar., esto requiere mantener una comunicación constante con las familias y observar cómo las prácticas pedagógicas influyen en el aprendizaje y comportamiento de los estudiantes en otros contextos.

Por último pero no menos importante, la ética profesional es vital en este ámbito debido a que es de esta manera que se puede garantizar que todas las actividades lúdicas se utilicen con un propósito pedagógico claro, así evitando caer en ciertas dinámicas que no contribuyan al aprendizaje significativo de los estudiantes.

En el contexto de las estrategias lúdicas, la ética implica garantizar que estas actividades no se utilicen simplemente como entretenimiento, sino que tengan un propósito pedagógico claro y contribuyan al aprendizaje significativo de los estudiantes.

Por ejemplo, un juego diseñado para enseñar habilidades matemáticas debe estar cuidadosamente planificado para asegurar que los estudiantes no solo participen, sino que realmente comprendan y apliquen los conceptos, además, la ética profesional exige que el docente sea consciente de cómo sus propias acciones y actitudes afectan el ambiente del aula y el bienestar de los estudiantes; esto incluye tratar a todos los estudiantes con igualdad y respeto, promover un ambiente inclusivo y tomar decisiones que beneficien a todo el grupo.

La mejora de la práctica profesional también requiere una visión a largo plazo que trascienda las actividades inmediatas, esto incluye planificar cómo las estrategias implementadas hoy pueden influir en el desarrollo futuro de los estudiantes, así como en

la evolución del propio docente, por ejemplo, al fomentar en los estudiantes habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la autonomía, se contribuye no solo a su éxito académico, sino también a su desarrollo como ciudadanos responsables y comprometidos.

Para el docente, este compromiso implica invertir en su propio desarrollo profesional mediante la formación continua, la participación en comunidades de aprendizaje y la búsqueda de oportunidades para innovar y expandir su conocimiento, de esta manera, se asegura de estar siempre preparado para enfrentar los desafíos de un entorno educativo en constante cambio.

Por lo tanto, la mejora de la práctica profesional es un proceso integral y dinámico que exige compromisos claros y sostenidos en diversas áreas, desde la investigación continua y la personalización del aprendizaje hasta la colaboración, la reflexión constante y el compromiso ético, cada uno de estos elementos contribuye a construir una educación más efectiva, inclusiva y transformadora, este enfoque no solo beneficia a los estudiantes, sino que también enriquece la trayectoria profesional del docente, permitiéndole convertirse en un agente de cambio en su comunidad educativa.

1.5.3 Conflictos enfrentados en el ejercicio de la docencia

Existen diversos conflictos en la implementación de estrategias lúdicas, sin embargo, el anotar cada uno de ellos sería muy extenso, por lo tanto se toman en cuenta los más relevantes para esta investigación en donde el primero reside en la resistencia al cambio, esto se menciona debido a que algunos docentes o directivos pueden mostrar resistencia al momento de querer adoptar nuevas metodologías, prefiriendo enfoques más tradicionales que consideran más disciplinados o efectivos, muchas veces estas prácticas retrasan más el aprendizaje de los alumnos puesto que se enfocan más en englobar a todos los alumnos con las mismas actividades, sin tomar en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje, además de ósibles barreras de aprendizaje o diversas discapacidades.

Un ejemplo claro son las actividades tradicionales que requieren largas sesiones de escritura pueden ser desmotivadoras para los estudiantes que aprenden mejor a través del movimiento y la interacción, este enfoque rígido no solo retrasa el aprendizaje de habilidades básicas de lectura y escritura, sino que también puede generar frustración y

apatía entre los estudiantes, por lo tanto, es necesario superar esta resistencia al cambio promoviendo estrategias lúdicas que combinen aprendizaje y juego, como juegos de reconocimiento de letras, dinámicas de formación de palabras y actividades grupales basadas en historias.

Pero no todo queda en las manos del maestro, debido a que muchas veces las limitaciones de recursos también son un claro ejemplo de conflictos a los que se enfrentan los docentes debido a que esta misma falta de materiales adecuados, espacios físicos adaptados o tiempo suficiente para planificar y ejecutar actividades lúdicas puede dificultar la implementación de cada una de ellas.

La falta de recursos adecuados es un obstáculo significativo en la implementación de estrategias lúdicas para la alfabetización en primer grado. Los materiales didácticos, como tarjetas de letras, juegos interactivos o herramientas digitales, pueden ser costosos o simplemente no estar disponibles en muchas escuelas. Asimismo, los espacios físicos limitados, como aulas pequeñas o mal acondicionadas, dificultan las actividades que requieren movimiento o trabajo en equipo.

Además, la alfabetización inicial requiere tiempo para la planificación detallada de actividades, lo cual es un recurso limitado debido a las múltiples demandas que enfrentan los docentes. Sin un apoyo institucional que facilite la creación y adquisición de recursos específicos para estas estrategias, es difícil garantizar que las actividades lúdicas se implementen de manera efectiva.

Un punto importante a mencionar es la diversidad que se hayan en cada una de las aulas, debido a que se deben de atender a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, ritmos de trabajo y niveles de desarrollo y esto a veces conlleva un gran desafío, especialmente cuando las actividades lúdicas deben adaptarse para beneficiar a todo el grupo.

El primer grado es una etapa donde la diversidad de habilidades, estilos de aprendizaje y ritmos de desarrollo es especialmente evidente, algunos estudiantes llegan con una base sólida en el reconocimiento de letras y sonidos, mientras que otros apenas están comenzando a familiarizarse con el alfabeto; esta heterogeneidad supone un desafío para los docentes, quienes deben diseñar actividades que beneficien a todos los estudiantes, independientemente de su nivel inicial.

Por ejemplo, actividades lúdicas como los juegos de rimas o la creación de palabras a partir de tarjetas pueden ser efectivas para algunos estudiantes, pero otros pueden necesitar un enfoque más individualizado o repetitivo, el adaptar las actividades para atender a esta diversidad implica un esfuerzo adicional de planificación y requiere formación docente específica en metodologías diferenciadas.

La gestión del aula se menciona debido a que se debe de mantener un equilibrio entre la diversión y la disciplina, esto suele ser una tarea compleja, especialmente en primer grado, las actividades lúdicas pueden generar entusiasmo que, si no se gestiona adecuadamente, puede derivar en desorden o pérdida del enfoque de las actividades a realizar.

En el primer grado, las actividades lúdicas pueden generar un alto nivel de entusiasmo entre los estudiantes; si bien esto es positivo, también puede derivar en desorden o pérdida de enfoque si no se gestiona adecuadamente, por ejemplo, un juego de roles para practicar la lectura de palabras simples puede convertirse en una actividad caótica si no se establecen reglas claras o si los estudiantes no comprenden el propósito pedagógico de la dinámica.

La gestión del aula en este contexto implica equilibrar la diversión con la disciplina, lo cual es especialmente complejo en grupos grandes o con estudiantes que tienen dificultades para mantener la atención, para abordar este desafío, los docentes deben desarrollar habilidades específicas de manejo del grupo, como establecer normas claras, dividir las actividades en pasos más pequeños y utilizar refuerzos positivos para mantener el enfoque.

Por lo tanto también se mencionan los compromisos para poder superar satisfactoriamente cada uno de estos desafíos , en donde, para poder garantizar que las actividades lúdicas sean efectivas en la alfabetización inicial, los docentes deben comprometerse a mantenerse actualizados sobre las últimas investigaciones y metodologías en este campo, esto incluye explorar nuevas herramientas tecnológicas, como aplicaciones de aprendizaje interactivo, y metodologías emergentes, como la gamificación, que pueden hacer que el aprendizaje de la lectura y la escritura sea más atractivo y efectivo.

Además, la investigación permite evaluar de manera crítica las estrategias actuales, identificar áreas de mejora y adaptar las actividades a las necesidades cambiantes de los estudiantes, por ejemplo, al observar que ciertos juegos no están logrando los resultados esperados, el docente puede buscar alternativas basadas en evidencia que respondan mejor a los objetivos de alfabetización.

Por otro lado, la personalización es clave para atender la diversidad en el aula de primer grado. Diseñar actividades que consideren los estilos de aprendizaje individuales, como juegos de memoria para estudiantes visuales o dinámicas de canciones para estudiantes auditivos, garantiza que cada niño pueda participar activamente en el proceso de alfabetización, esta personalización también debe incluir adaptaciones para estudiantes con barreras de aprendizaje, como aquellos con dislexia o dificultades en la motricidad fina, en estos casos, las actividades lúdicas pueden incluir actividades multisensoriales que integren el tacto, el sonido y el movimiento para reforzar el aprendizaje de letras y palabras.

El éxito de las estrategias lúdicas en la alfabetización inicial depende de una evaluación constante. Los docentes deben observar cómo los estudiantes responden a las actividades, analizar los resultados obtenidos y ajustar las estrategias según sea necesario; si una actividad diseñada para fomentar la escritura creativa no genera interés, el docente puede modificarla para incluir elementos más dinámicos o relevantes para los intereses de los estudiantes, como la creación de historias a partir de ilustraciones.

En la alfabetización inicial, las actividades lúdicas deben tener un propósito claro y alineado con los objetivos curriculares, esto implica garantizar que cada actividad esté diseñada para desarrollar habilidades específicas, como el reconocimiento de letras, la formación de palabras o la comprensión lectora, evitando dinámicas que puedan desviar la atención de estos objetivos.

1.5.4 Ambigüedades existentes en la práctica docente

Una de las ambigüedades más significativas en la práctica docente es definir hasta qué punto las actividades lúdicas cumplen con los objetivos pedagógicos establecidos. Por ejemplo, es posible que las actividades sean entretenidas y motivadoras, pero medir su impacto en el aprendizaje de habilidades específicas, como la alfabetización inicial o

el desarrollo matemático, puede ser más difícil, por lo que se busca ir evaluando el desempeño de cada uno de los estudiantes, esto de manera sumativa y sumativa, pero se intensifica más esta última; se toman en cuenta las participaciones, la conducta, la asistencia y los trabajos realizados durante todas las clases.

Además, existe la incertidumbre de cómo equilibrar la libertad que implica el juego con la estructura necesaria para garantizar un aprendizaje significativo; mientras que algunos estudiantes pueden prosperar en un entorno lúdico, otros pueden necesitar una mayor guía para aprovechar las actividades de manera productiva, esto se ve claramente ya inmerso dentro de un salón de clases, especialmente en primer grado, debido a que muchos de los alumnos siguen las reglas y se divierten aprendiendo, sin embargo, también hay alumnos que solo juegan por jugar, no toman las reglas en serio y al final de las actividades cuando se les pregunta acerca de los resultados obtenidos, no saben que contestar.

Por último, evaluar el éxito de estas estrategias no siempre es sencillo, ya que los resultados pueden manifestarse a largo plazo en el comportamiento, la actitud o el desempeño académico individualmente, lo cual plantea la pregunta de cómo documentar y demostrar de manera tangible los beneficios de las actividades lúdicas.

Con lo mencionado anteriormente y de acuerdo a la experiencia obtenida hasta el momento en el aula de clases, se puede rescatar lo importante que es el papel que juega el maestro en el fomento de la lectura, ya que para ello se deben de implementar actividades variadas que capten el interés de los alumnos para así lograr que éstos comprendan los textos que leen.

1.6 Instrumentos de evaluación para realizar la propuesta de mejora

La observación y evaluación en este proyecto sobre el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje inicial de la alfabetización en primer grado se llevarán a cabo mediante una metodología estructurada que permita analizar tanto el impacto de estas estrategias pedagógicas como el progreso de los estudiantes. Se emplearán diferentes herramientas y técnicas que aseguren un análisis integral de los aspectos cognitivos, sociales y emocionales involucrados en el proceso educativo, por lo tanto se adoptará un enfoque basado en:

1. Observación participativa y no participativa:

- Registro detallado de las dinámicas en el aula durante la implementación de las actividades lúdicas.
- Seguimiento de las interacciones y reacciones de los estudiantes durante las actividades.

2. Escalas estimativas:

- Evaluación formativa recomendada por la Nueva Escuela Mexicana (NEM), con el objetivo de observar y documentar el progreso de cada estudiante de manera continua.
- Registro de avances en el aprendizaje de la lectura, escritura y habilidades matemáticas básicas.

3. Diario de campo del investigador:

- Reflexiones sobre los retos y logros observados en la implementación de las actividades lúdicas.
- Análisis de la participación y motivación de los estudiantes.

Instrumentos de Recolección de Datos

1. Entrevistas a la docente y a los padres de familia:

- Comprender las experiencias y estrategias utilizadas durante la aplicación de los juegos.
- Obtener retroalimentación sobre la efectividad de las actividades lúdicas en la enseñanza.

2. Registros de observación:

- Detallar los cambios en el desempeño académico y actitudinal de los estudiantes.
- Analizar patrones de comportamiento y aprendizaje.

El siguiente es un ejemplo de los registros detallados de las dinámicas implementadas en el salón de clases en torno a las actividades lúdicas:

Figura 2

Tabla de los registros detallados de las actividades lúdicas implementados en el salón de clases

Nota: Se realizó una tabla por alumno verificando si está en proceso o se logró el aprendizaje en cada uno de los juegos implementados.

Escala de logros:

Logrado (L): El estudiante cumple consistentemente con el aprendizaje esperado y muestra autonomía.

En proceso (EP): El estudiante ha iniciado el desarrollo del aprendizaje esperado, requiere apoyo moderado.

No logrado (NL): El estudiante necesita apoyo intensivo; no logra aún los aprendizajes esperados. *(No hay casos NL en este ejemplo, pero se puede incluir si se requiere para otros grupos).*

Escala estimativa: Durante la implementación de la propuesta de mejora centrada en actividades lúdicas para el fortalecimiento de la alfabetización inicial, se optó por utilizar la escala estimativa como instrumento principal de evaluación. Esta decisión respondió a la necesidad de contar con una herramienta flexible, formativa y continua que permitiera observar el desarrollo de los estudiantes desde una perspectiva integral y no solamente desde lo académico o cuantitativo.

La escala estimativa fue elegida por su capacidad para registrar de forma sistemática el avance de cada estudiante en distintos momentos del proceso, reconociendo no solo los logros académicos, sino también aspectos como la participación, la expresión oral, la actitud frente a las actividades y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. A diferencia de una calificación numérica tradicional, esta herramienta permite valorar el esfuerzo, la progresión individual y la manera en que cada alumno enfrenta los retos según su propio ritmo de aprendizaje.

Además, esta escala se alinea con los principios de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), que promueve una evaluación centrada en el estudiante, orientada al seguimiento constante y al reconocimiento de sus avances en múltiples dimensiones. En ese sentido, la escala estimativa ayudó a evitar etiquetas fijas sobre el rendimiento

escolar, y ofreció a los docentes una visión más completa y humanizada del proceso educativo.

A continuación se muestra la escala estimativa utilizada durante las jornadas de prácticas para la evaluación formativa de cada uno de los estudiantes:

19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																

Figura 3

Tabla de la escala estamativa empleada para evaluar el aprendizaje y el comportamiento de los alumnos durante las sesiones de trabajo.

Diario de campo: El diario de campo es una herramienta fundamental dentro de cualquier proceso de intervención educativa, especialmente cuando se busca transformar la práctica docente a partir de propuestas innovadoras, como fue el caso de la implementación de juegos lúdicos para fortalecer la alfabetización inicial. Su valor radica en que permite documentar de manera sistemática, reflexiva y contextualizada los acontecimientos que ocurren en el aula, más allá de lo que pueden mostrar los instrumentos cuantitativos o las evaluaciones finales.

En este proyecto, el diario de campo sirvió como un recurso clave para registrar observaciones directas del comportamiento de los estudiantes, sus reacciones ante cada estrategia lúdica y los avances que iban mostrando en relación con los aprendizajes esperados. A través de anotaciones detalladas después de cada sesión, se pudieron identificar patrones de participación, dificultades recurrentes, momentos de entusiasmo colectivo, así como los juegos que generaban mayor impacto tanto en lo académico como en lo emocional.

Además, el diario permitió al docente en formación reflexionar críticamente sobre su propia práctica, reconociendo lo que funcionaba, lo que debía ajustarse y lo

que podía mejorarse. De esta forma, no solo fue una herramienta de observación externa, sino también un espacio de autorreflexión profesional, coherente con la espiral de mejora que propone la investigación-acción educativa.

Otra ventaja del diario de campo es que ofrece evidencia cualitativa rica y contextualizada, que respalda las decisiones pedagógicas tomadas a lo largo del proceso. En este sentido, no se limita a describir hechos, sino que permite interpretarlos, analizarlos y vincularlos con los objetivos del proyecto, con los estilos de aprendizaje del grupo y con el enfoque pedagógico adoptado (constructivista, lúdico, participativo).

Por último, este instrumento aporta coherencia y continuidad al proyecto, ya que permite hacer un seguimiento detallado del proceso completo, desde la planificación inicial hasta el cierre de la propuesta. Al revisarlo de manera continua, se fortaleció la toma de decisiones informadas, el ajuste de actividades y la personalización del acompañamiento a los estudiantes.

- Guiones de entrevistas: En el contexto de una intervención educativa que busca transformar la práctica docente y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, como lo fue la implementación de estrategias lúdicas para la alfabetización inicial en primer grado, las entrevistas a los padres de familia y a la docente titular del grupo se convirtieron en herramientas clave para obtener una visión más amplia, profunda y contextualizada del impacto de la propuesta.

Realizar entrevistas semiestructuradas con los padres de familia permitió recoger información cualitativa valiosa desde el entorno familiar, donde el aprendizaje también se manifiesta y cobra sentido. A través de sus testimonios, fue posible conocer los cambios observados en sus hijos a partir de la implementación de los juegos: mayor motivación por aprender, incremento en la lectura voluntaria en casa, interés por escribir palabras nuevas y un entusiasmo notorio por contar lo que hacían en clase. Estas observaciones externas no solo validaron lo que se

observaba en el aula, sino que también evidenciaron que el aprendizaje no se limitaba al espacio escolar, sino que trascendía hacia el hogar.

Además, los padres ofrecieron perspectivas sobre la dimensión emocional y social del aprendizaje que muchas veces no es visible en los registros académicos: comentaron mejoras en la seguridad, la expresión oral, la iniciativa para participar y la disposición para colaborar con otros niños. En algunos casos, compartieron cómo las actividades lúdicas despertaron en sus hijos un gusto genuino por ir a la escuela, lo cual representa uno de los logros más significativos del proceso.

Por otra parte, la entrevista con la docente titular fue fundamental para validar, complementar y enriquecer la información recogida durante la implementación. Su experiencia previa con el grupo, su conocimiento de las características individuales de los estudiantes y su visión comparativa entre las estrategias tradicionales y las lúdicas, permitieron profundizar en el análisis de los resultados. Ella pudo señalar cuáles alumnos habían mostrado mayor progreso, en qué momentos se habían sentido más involucrados y qué actividades funcionaron mejor en términos de aprendizaje y disciplina.

Además, la docente ofreció una visión crítica sobre la viabilidad de implementar este tipo de estrategias de forma regular en el aula, lo cual aportó elementos para considerar la sostenibilidad, los retos institucionales y las condiciones reales de trabajo del profesorado. Su acompañamiento constante durante el proyecto también fue clave para identificar oportunidades de mejora, ajustar actividades y brindar apoyo emocional y pedagógico a los estudiantes.

En conjunto, estas entrevistas se convirtieron en una fuente de datos triangulada que fortaleció la validez del informe, al sumar la voz de los actores más cercanos a los estudiantes: su familia y su maestra. Escuchar sus percepciones permitió no solo confirmar los avances obtenidos, sino también comprender el proceso desde múltiples dimensiones: académica, emocional, social y afectiva. Además,

ofrecieron sugerencias útiles para continuar mejorando la propuesta y adaptarla a nuevos contextos.

Guion de entrevista a padres de familia:

Preguntas de apertura (contexto familiar y del alumno):

1. ¿Podría contarnos cómo ha sido la experiencia de su hijo(a) este ciclo escolar en cuanto al aprendizaje de la lectura y la escritura?
2. ¿Qué tipo de actividades le gusta hacer a su hijo(a) en casa cuando se trata de aprender o practicar lo que ve en la escuela?

Preguntas específicas sobre la propuesta lúdica implementada:

3. ¿Ha notado algún cambio en la actitud de su hijo(a) hacia la escuela desde que comenzaron las actividades con juegos en el aula? ¿Podría describirlo?
4. ¿Su hijo(a) le ha contado sobre los juegos o actividades que realiza en la escuela? ¿Cuál(es) le ha mencionado con más entusiasmo?
5. Desde su punto de vista, ¿los juegos han ayudado a que su hijo(a) aprenda mejor a leer o escribir? ¿Por qué?
6. ¿Ha notado algún cambio en la forma en que su hijo(a) se comunica, participa o expresa sus ideas desde que se implementaron estas actividades lúdicas?
7. ¿Considera que estas estrategias han beneficiado emocional o socialmente a su hijo(a)? (por ejemplo: más seguridad, confianza, deseo de participar, trabajo en equipo)

Percepción del aprendizaje en casa:

8. ¿Ha notado que su hijo(a) intenta aplicar lo aprendido en la escuela en casa (por ejemplo, leyendo rótulos, escribiendo palabras, haciendo juegos de palabras)?

9. ¿Usted ha podido reforzar en casa alguno de los juegos o actividades que se trabajan en el aula? ¿Le gustaría que se compartieran más ideas para hacerlo?

Valoración general y sugerencias:

10. En general, ¿qué opina de que se usen juegos como parte del proceso de enseñanza en primer grado?
11. ¿Considera que esta estrategia debería continuar o ampliarse en los próximos grados?
12. ¿Tiene alguna sugerencia para mejorar o complementar este tipo de actividades?

Figura 4

Guía de entrevista a los padres de familia acerca de la percepción sobre los cambios observados en sus hijos a partir de la implementación de estrategias lúdicas durante el proceso de alfabetización inicial

Guion de entrevista a la docente titular del grupo:

Sección 1: Contexto y percepción general

1. ¿Cómo describiría las características generales del grupo de primer grado durante este ciclo escolar (nivel académico, participación, motivación)?
2. Antes de la implementación de esta propuesta, ¿cuáles eran los principales retos que usted identificaba en el proceso de alfabetización de sus estudiantes?

Sección 2: Valoración de la propuesta implementada

3. Desde su perspectiva, ¿cómo percibió la incorporación de actividades lúdicas en el aula como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje?
4. ¿Qué tipo de cambios observó en los estudiantes a raíz de la implementación de estas actividades lúdicas (en lo académico, emocional o actitudinal)?

5. ¿Hay alguna actividad o juego en particular que usted considere que tuvo un mayor impacto en el grupo? ¿Por qué?
 6. ¿Cree que estas estrategias favorecieron el desarrollo de habilidades específicas en lectura y escritura? ¿En qué aspectos lo notó más?
 7. ¿Cómo afectaron estas actividades al clima del aula y a la convivencia entre los estudiantes?
-

Sección 3: Evaluación, seguimiento y colaboración

8. ¿Cómo valora el seguimiento que se hizo a través de la observación, los diarios de campo y las escalas estimativas durante este proceso?
 9. ¿Qué tan útil le pareció la colaboración entre usted y el docente en formación para lograr los objetivos planteados en esta propuesta?
 10. ¿Cree que estas estrategias pueden ser sostenibles en el tiempo o integrarse al trabajo cotidiano del aula? ¿Qué se necesitaría para lograrlo?
-

Sección 4: Reflexión y sugerencias

11. A partir de esta experiencia, ¿qué aprendizajes o reflexiones considera importantes para usted como docente?
 12. ¿Qué aspectos de la propuesta considera que podrían mejorarse o adaptarse para otros grupos?
 13. ¿Qué recomendaciones haría para futuros docentes en formación que quieran implementar este tipo de estrategias en sus prácticas profesionales?
-

Figura 5

Guía de entrevista a la docente titular del grupo para recoger información y valoración profesional sobre la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de alfabetización inicial desde su perspectiva.

académica capítulo III.											
Elaboración de introducción, conclusiones, anexos, dedicatorias.											
Entrega del trabajo completo de manera digital a la subdirección académica.											
Presentación del examen profesional.											

SEGUNDO APARTADO: REFLEXIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

2.1 Observación y evaluación

Durante los cinco meses de implementación de la propuesta de mejora basada en actividades lúdicas para fortalecer la alfabetización inicial, se realizaron múltiples observaciones sistemáticas con apoyo del diario de campo, escalas estimativas y retroalimentación continua de la docente titular. A través de estos instrumentos fue posible registrar los efectos de cada juego aplicado, tanto a nivel individual como grupal, y analizar de manera reflexiva los avances y aprendizajes que se fueron consolidando.

En el primer mes, los juegos se enfocaron en generar un ambiente de confianza, integración y disposición hacia el aprendizaje. Actividades como “El tren de las vocales” y el “Bingo de letras” resultaron especialmente efectivas para captar el interés de los estudiantes. Desde las primeras sesiones, se observó una mejora notable en la participación general: incluso aquellos alumnos que inicialmente se mostraban tímidos o apáticos comenzaron a integrarse activamente a las dinámicas grupales.

Uno de los logros más importantes fue que los niños empezaron a asociar el espacio escolar con experiencias agradables. La aplicación de los juegos se realizó en grupo, en un espacio acondicionado con materiales visibles y accesibles. Se dio prioridad a la movilidad dentro del aula, respetando turnos y fomentando la colaboración. En la evaluación se registró que la mayoría de los estudiantes reconocía al menos tres vocales al finalizar el mes, y algunos ya identificaban algunas consonantes por sonido y forma.

Durante el segundo mes, se aplicaron juegos que exigían un mayor nivel de concentración y procesamiento fonológico, como “Carrera de sílabas”, “Construyo palabras con imágenes” y “La caja mágica de palabras”. Estas actividades permitieron pasar de un nivel de reconocimiento aislado de letras a la combinación de sílabas y formación de palabras, una transición esencial en la etapa silábico-alfabética.

La estrategia fue organizar circuitos de trabajo en estaciones. Cada estación representaba un reto diferente: formar sílabas, leer tarjetas, identificar palabras que comenzaran con cierto sonido, o seleccionar la imagen que coincidía con la palabra escrita. Esta dinámica resultó altamente motivadora, ya que promovía el movimiento y el trabajo en pequeños grupos, y permitía al docente ofrecer atención más personalizada.

Las observaciones revelaron que los estudiantes lograron avances notables en la segmentación silábica. Muchos ya podían formar palabras simples como “sol”, “casa” o “lápiz”, y empezaban a reconocerlas en textos breves. Además, la estrategia permitió observar con claridad cuáles estudiantes necesitaban más apoyo, especialmente aquellos que aún presentaban dificultades de discriminación auditiva o asociación sonido-grafía. En este punto, el uso de la escala estimativa fue crucial para registrar esos matices individuales.

En el tercer mes, se implementaron juegos con un componente narrativo y expresivo más fuerte, como “Historias encadenadas”, “Cuenta la historia con imágenes” y dramatizaciones de cuentos. El propósito fue fortalecer la comprensión lectora y la capacidad de expresión oral y escrita, a través de la construcción colectiva de relatos y el uso del lenguaje en contextos lúdicos.

La evaluación en esta fase se enfocó en observar la secuenciación de ideas, la coherencia de los relatos, el uso del vocabulario aprendido y la disposición para hablar en público. Se aplicaron dinámicas en las que los niños debían continuar una historia iniciada por el docente o por otro compañero, lo cual fomentó la escucha activa, la creatividad y la colaboración.

Los resultados fueron altamente positivos. Alumnos que al inicio del ciclo escolar se limitaban a decir frases sueltas comenzaron a construir oraciones más completas y a aportar ideas originales a las historias. La dramatización también ayudó a reforzar el sentido de comunidad, ya que los estudiantes se repartían roles y resolvían juntos cómo actuar las escenas. Este avance no solo benefició la alfabetización, sino que fortaleció las habilidades socioemocionales, como la confianza, la empatía y el respeto por el turno de palabra.

Este fue uno de los momentos más significativos del proyecto, pues las actividades se enfocaron en el uso práctico del lenguaje escrito y oral. Juegos como “Mercado de letras” y “Pista de lectura – tesoro escondido” ofrecieron escenarios simulados donde los estudiantes debían leer instrucciones, escribir notas o interpretar señales para resolver desafíos.

Estas actividades se aplicaron en grupos cooperativos, con roles asignados (lector, escriba, buscador), lo que permitió el desarrollo de habilidades como la planificación, la

resolución de problemas y la toma de decisiones. La evaluación se centró en la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido fuera del contexto de “juego escolar”, es decir, en situaciones semiauténticas.

Se observaron avances importantes: los niños leían frases sencillas con mayor fluidez, sabían ubicar palabras clave y comenzaban a escribir de forma espontánea en sus libretas, por ejemplo, listas de objetos, nombres de compañeros o instrucciones de juego. Este mes marcó una transición hacia la autonomía: el lenguaje dejaba de ser una tarea escolar y se convertía en una herramienta funcional que los estudiantes comenzaban a usar con naturalidad.

El mes final se centró en consolidar todos los aprendizajes a través de un proyecto integrador: la creación de una historia ilustrada por cada equipo de estudiantes. En este proceso, cada niño escribió una parte del cuento y la ilustró. Posteriormente, el grupo leyó sus creaciones frente a compañeros y familiares durante una pequeña jornada de socialización.

Esta actividad no solo representó una síntesis de todo lo trabajado, sino que también fue una celebración del esfuerzo, la creatividad y los logros alcanzados. Durante las sesiones de planeación del cuento, se observó cómo los estudiantes aplicaban lo aprendido: construían oraciones con lógica, cuidaban la ortografía inicial, usaban conectores básicos (“y”, “luego”, “entonces”), y se preocupaban por la presentación de su trabajo.

La evaluación final combinó la autoevaluación, la coevaluación y la valoración docente, lo que permitió reforzar la conciencia del proceso vivido. El entusiasmo, la satisfacción y la confianza mostradas por los estudiantes al presentar sus historias fue quizá uno de los mayores logros del proyecto, ya que evidenció no solo el aprendizaje académico, sino también un crecimiento personal significativo.

El proceso de formación docente representa una etapa clave para construir no solo conocimientos teóricos y metodológicos, sino también una ética profesional basada en la reflexión, la empatía y el compromiso con el aprendizaje de los estudiantes; a partir de la experiencia vivida durante el desarrollo de esta propuesta de mejora en un grupo de primer grado, es posible identificar diversas sugerencias fundamentales para quienes se

encuentran en etapa de prácticas profesionales, así como reconocer aquellas que fueron aplicadas de manera efectiva en este trabajo.

Una primera sugerencia es la observación atenta y sistemática del grupo desde los primeros días de la práctica, esta observación debe ir más allá del cumplimiento de tareas, y enfocarse en comprender las dinámicas de aprendizaje, los estilos predominantes, los intereses de los alumnos y las características emocionales y sociales del grupo

En esta investigación, esta sugerencia fue puesta en práctica mediante la elaboración de diarios de campo y la aplicación de diagnósticos que permitieron detectar que la mayoría del grupo presentaba un estilo de aprendizaje kinestésico, este hallazgo fue clave para diseñar una intervención pertinente, adaptada y efectiva.

Otra sugerencia importante es la de planificar con intención pedagógica, claridad y flexibilidad, un docente en formación debe aprender a preparar actividades que respondan a propósitos específicos de aprendizaje, pero que también permitan adaptaciones según la respuesta del grupo.

A lo largo de este trabajo se llevó a cabo una planeación detallada mes a mes, con una secuencia de actividades lúdicas que fueron ajustadas según la reacción de los alumnos, en varios casos fue necesario replantear dinámicas, cambiar recursos o redistribuir tiempos, lo cual reflejó una actitud profesional abierta al cambio y enfocada en las necesidades reales del aula.

Asimismo, se sugiere que todo docente en formación desarrolle la capacidad de documentar el proceso educativo de forma crítica, esto implica no solo llevar registro de lo que se hace, sino analizarlo, reflexionar sobre ello y convertirlo en conocimiento útil para mejorar la práctica, esta sugerencia también fue aplicada en esta experiencia, especialmente a través del uso del diario de campo y la escala estimativa, que no solo sirvieron para evaluar, sino para identificar avances, obstáculos, y oportunidades de mejora en tiempo real.

Una cuarta sugerencia clave es la de establecer una comunicación cercana y respetuosa con la docente titular y con las familias de los estudiantes, esta relación colaborativa permite construir una red de apoyo que fortalece la intervención y ofrece información valiosa sobre el contexto de cada alumno.

Durante esta propuesta, se realizaron entrevistas tanto a la docente como a los padres de familia, lo que permitió confirmar la efectividad de las estrategias implementadas y ajustar el enfoque según las percepciones externas.

Por último pero no menos importante, una sugerencia que todo docente en formación debe cultivar es la de reflexionar continuamente sobre su propia práctica, entendiendo que enseñar también es aprender, esta investigación fue en sí misma una experiencia de autorreflexión, en la que se construyeron aprendizajes sobre la planeación, la gestión del aula, la evaluación formativa y el uso de recursos creativos, reconocer los errores, valorar los logros y estar dispuesto a mejorar continuamente son actitudes que se fortalecieron a lo largo de este proceso.

2.1.1. Enfoques curriculares en la propuesta de mejora

La propuesta de mejora diseñada e implementada para fortalecer la alfabetización inicial en un grupo de primer grado a través de estrategias lúdicas está alineada con los enfoques curriculares del Plan de Estudio 2022 y responde directamente a los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), los cuales promueven una educación inclusiva, significativa, contextualizada, y centrada en el bienestar y desarrollo integral del estudiante.

Uno de los principales enfoques curriculares presentes en esta propuesta es el del aprendizaje significativo, que reconoce que los niños aprenden mejor cuando pueden relacionar los nuevos conocimientos con experiencias previas y contextos relevantes para ellos. Al utilizar actividades lúdicas como estrategia principal, se garantiza que el aprendizaje se construya a partir de experiencias activas, divertidas y emocionalmente gratificantes, lo que favorece la retención, comprensión y transferencia del conocimiento.

Las actividades propuestas como dramatizaciones, juegos de pistas, circuitos de letras y creación de historias colectivas, permiten que los alumnos interactúen con el lenguaje en situaciones que tienen sentido para ellos, alejándose del enfoque memorístico y acercándose a una construcción auténtica del saber.

El enfoque lúdico, que atraviesa toda la propuesta, responde a la necesidad de respetar los ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, especialmente en la educación inicial. Este enfoque está vinculado con las metodologías activas que promueven el aprender haciendo, es decir, involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje

mediante la acción, la exploración, la manipulación de materiales y la solución de problemas reales o simulados.

El juego, en este caso, no fue solo un recurso didáctico sino una forma de estructurar la enseñanza, resignificando el aula como un espacio de descubrimiento, creación y diálogo, en donde cada niño se convierte en protagonista de su proceso formativo. Este enfoque es coherente con el campo formativo de Lenguajes, así como con los principios de transversalidad y trabajo por proyectos del nuevo currículo.

La propuesta también incorpora el enfoque inclusivo e intercultural, presente en los principios de la NEM, al considerar la diversidad del grupo y diseñar estrategias que atienden a los diferentes estilos de aprendizaje, particularmente el estilo kinestésico, predominante en el aula. Las actividades lúdicas propuestas fueron diseñadas para favorecer la participación de todos los estudiantes, independientemente de su nivel académico, ritmo de trabajo o condiciones socioculturales.

Además, al promover el respeto por los turnos, la colaboración y la escucha activa, se fortalece una convivencia escolar más equitativa y se avanza hacia una educación con justicia social, reconociendo a cada estudiante como sujeto de derechos y con voz propia en el proceso educativo.

La propuesta se inscribe también en un enfoque socioformativo y humanista, al considerar que el desarrollo de competencias básicas en lectura y escritura no puede desvincularse del desarrollo emocional, social y ético del estudiante. Por medio de los juegos cooperativos, la dramatización, la resolución de problemas y la creación colectiva, se promueve no solo el aprendizaje de contenidos, sino también el fortalecimiento de valores como la empatía, la solidaridad, la confianza y el respeto por el otro.

Este enfoque considera que el aprendizaje es un proceso integral y situado, que se construye en interacción con los otros y con el entorno, y no de forma aislada. Por ello, las actividades propuestas fomentaron la autorregulación emocional, la autoestima y el sentido de pertenencia al grupo, elementos fundamentales en los primeros años de escolaridad.

Finalmente, la propuesta responde al enfoque por competencias, en tanto que cada actividad lúdica estuvo orientada a desarrollar no solo conocimientos, sino también habilidades y actitudes clave para el desarrollo del lenguaje y la comunicación. Por

ejemplo, las actividades de construcción de palabras, dramatización de cuentos o elaboración de historias ilustradas involucraron procesos de comprensión, producción, interpretación y expresión oral y escrita, todo de forma integrada y funcional.

Además, se favoreció el trabajo colaborativo, la toma de decisiones, la reflexión crítica y la autoevaluación, lo que permitió a los alumnos ser conscientes de sus avances y participar activamente en la construcción de sus aprendizajes.

2.1.2. Competencias en la propuesta de mejora

La propuesta de mejora implementada en el grupo de primer grado, centrada en el uso de actividades lúdicas como medio para fortalecer la alfabetización inicial, contribuyó de manera directa al desarrollo de diversas competencias planteadas en el Plan de Estudio 2022, principalmente en el campo formativo de Lenguajes, pero también de manera transversal en otros campos como lo Ética, Naturaleza y Sociedades y Saberes y Pensamiento Científico.

2.1.2.1. Comprensión y producción de textos orales y escritos

Esta competencia se trabajó de forma continua durante toda la propuesta. A través de juegos como “Historias encadenadas”, “La caja mágica de palabras” o “Cuenta la historia con imágenes”, los estudiantes aprendieron a comprender instrucciones, narraciones y descripciones, así como a producir oralmente y por escrito textos breves con sentido, coherencia y creatividad. También desarrollaron habilidades para estructurar oraciones, mejorar su pronunciación, usar conectores básicos y ampliar su vocabulario.

2.1.2.2. Reconocimiento y uso del sistema de escritura

El proceso de alfabetización inicial implica una comprensión paulatina del sistema alfabético. Por medio de juegos como “Bingo de letras”, “Carrera de sílabas” y “Mercado de letras”, los estudiantes fortalecieron su capacidad para reconocer letras, asociarlas con sonidos, formar sílabas y construir palabras, lo cual forma parte esencial del paso de la etapa pre-silábica a la silábica-alfabética. La manipulación de tarjetas, letras móviles y actividades físicas facilitó la apropiación del código escrito de forma significativa.

2.1.2.3. Expresión oral con claridad y fluidez

Las actividades lúdicas ofrecieron múltiples oportunidades para que los alumnos dramatizaciones, los relatos orales y los juegos con rimas o trabalenguas, se promovió la seguridad al hablar en público, el uso adecuado del lenguaje oral, el desarrollo de la escucha activa y el respeto por los turnos de palabra, estas habilidades fortalecen no solo lo lingüístico, sino también lo emocional y social.

2.1.2.4. Colaboración y trabajo en equipo

Gran parte de las actividades propuestas se realizaron en equipos o parejas, lo que impulsó el desarrollo de competencias socioemocionales vinculadas a la colaboración, el respeto, la empatía y la resolución de conflictos; juegos como “Pista de lectura, tesoro escondido” e “Historias ilustradas en grupo” exigieron que los estudiantes organizaran tareas, tomaran decisiones colectivas y construyeran conocimiento en conjunto, desarrollando habilidades fundamentales para la convivencia democrática y el trabajo colectivo.

2.1.2.5. Solución de problemas mediante el lenguaje

En actividades como “Juego de roles: Soy periodista” o “Busca y encuentra palabras en el aula”, se promovió que los estudiantes usaran el lenguaje para solucionar problemas reales o simulados, como interpretar un mensaje, seguir instrucciones escritas, redactar listas o formular preguntas, estas situaciones didácticas pusieron el lenguaje al servicio de la acción, acercando a los niños a un uso funcional, contextualizado y auténtico del mismo.

2.1.2.6. Desarrollo de la autonomía y autorregulación

A medida que avanzó la propuesta, se observaron progresos en la capacidad de los estudiantes para organizar su trabajo, tomar decisiones, elegir materiales y reflexionar sobre sus propios avances, este desarrollo se fortaleció particularmente durante el proyecto final integrador, donde cada alumno escribió una parte del cuento colectivo, revisó su texto con ayuda del docente y asumió un rol activo en la presentación pública de su producción.

2.1.2.7. Uso creativo del lenguaje con fines expresivos y estéticos

Finalmente, muchas de las actividades propiciaron la exploración lúdica y estética del lenguaje. Juegos de rimas, creación de personajes, uso de la ilustración para acompañar relatos, y narraciones imaginativas, permitieron a los alumnos

desarrollar una relación lúdica, expresiva y creativa con la palabra escrita y hablada, fortaleciendo su vínculo afectivo con la lectura y la escritura.

2.1.3. Ejecución, seguimiento y evaluación de la propuesta de mejora mediante estrategias lúdicas

La propuesta de mejora implementada en el grupo de primer grado “B” se construyó bajo un enfoque metodológico lúdico, con el propósito de favorecer el proceso de alfabetización inicial a partir de una secuencia progresiva de actividades diseñadas para captar el interés, fortalecer habilidades lingüísticas y permitir una apropiación significativa del lenguaje escrito. Desde su planificación, la propuesta contempló una estructura ordenada y coherente que respondiera a los niveles de desarrollo del grupo, sus estilos de aprendizaje (predominantemente kinestésico) y sus necesidades académicas y socioemocionales.

La secuencia de actividades se organizó en cinco etapas, una por cada mes de intervención. En el primer mes, el propósito fue introducir el juego como estrategia de aprendizaje, generando un ambiente de confianza y disposición hacia las actividades escolares. Se trabajaron juegos como *“El tren de las vocales”*, *“Bingo de letras”* y dinámicas de socialización, en las cuales los estudiantes comenzaron a familiarizarse con las letras y sonidos desde una experiencia placentera y colectiva. En este periodo se consolidaron las bases afectivas y motivacionales necesarias para continuar con las etapas posteriores.

Durante el segundo mes, la atención se centró en la consolidación de habilidades básicas de lectura y escritura. Se aplicaron juegos diseñados para promover el reconocimiento de letras, la construcción de sílabas y la formación de palabras. Entre estos se destacaron *“Carrera de sílabas”*, *“Construyo palabras con imágenes”* y *“La caja mágica de palabras”*. Estas actividades fueron organizadas por estaciones dentro del aula, permitiendo el desplazamiento libre del alumnado entre tareas manipulativas que favorecían el aprendizaje activo. Se observó que muchos estudiantes comenzaron a formar palabras simples de manera autónoma, evidenciando un avance respecto al reconocimiento silábico.

La tercera etapa de la secuencia propuso la integración de contenidos en contextos significativos. Aquí, el juego se convirtió en una herramienta narrativa y expresiva.

Actividades como *“Historias encadenadas”*, *“Dramatización de cuentos”* y juegos de rimas permitieron a los estudiantes desarrollar la comprensión lectora, la oralidad y el uso creativo del lenguaje. El aula se transformó en un espacio de narración, donde cada alumno tuvo oportunidad de imaginar, construir y compartir relatos. Fue especialmente notorio el progreso en la capacidad de estructurar ideas y expresarlas con claridad. Incluso aquellos que al inicio mostraban inseguridad comenzaron a participar activamente en las dramatizaciones y relatos grupales.

En el cuarto mes, el enfoque se desplazó hacia la aplicación funcional del lenguaje. Las actividades buscaron que los estudiantes utilizaran la lectura y la escritura en situaciones prácticas, simuladas o cotidianas. Se implementaron juegos como *“Mercado de letras”*, *“Pista de lectura – Tesoro escondido”* y *“Juego de roles: Soy periodista”*. Estas experiencias les permitieron comprender que el lenguaje es útil para resolver problemas, comunicarse y organizar información. Los niños comenzaron a escribir listas, leer etiquetas, seguir instrucciones y redactar pequeños mensajes. Esta funcionalidad dio sentido al uso del lenguaje y fortaleció su autonomía.

Finalmente, el quinto mes se dedicó al proyecto final integrador, una actividad en la que los alumnos trabajaron en equipo para crear una historia ilustrada. Cada niño escribió una parte del cuento, lo ilustró y, posteriormente, lo leyó en voz alta ante sus compañeros y padres de familia. Esta experiencia no solo consolidó los aprendizajes alcanzados, sino que también fortaleció la confianza, el trabajo colaborativo y el sentido de logro personal.

A lo largo de toda la propuesta se emplearon diversos recursos didácticos diseñados o adaptados para atender al estilo de aprendizaje kinestésico del grupo. Se utilizaron tarjetas móviles de letras y sílabas, cuentos ilustrados, canciones, grabaciones de audio, pizarrones portátiles, materiales reciclables, papel bond, plumones, además del uso de espacios físicos amplios dentro y fuera del aula para permitir el movimiento durante las actividades. La manipulación constante de estos recursos reforzó la asociación entre fonemas y grafías, y permitió que el aprendizaje se consolidara de manera multisensorial.

En cuanto a los procedimientos de seguimiento, se llevó a cabo una observación constante, tanto participante como no participante, mediante el uso de un diario de campo donde se registraron día a día las reacciones, avances, dificultades y cambios

observados en los estudiantes. Este instrumento resultó clave para tomar decisiones pedagógicas oportunas, adaptar actividades y brindar apoyo diferenciado. También se utilizaron listas de cotejo y registros anecdóticos que permitieron documentar logros específicos, como la capacidad de formar palabras, la fluidez lectora o la expresión oral. Se implementaron además momentos breves de retroalimentación oral con el grupo al finalizar cada actividad, para reforzar aprendizajes y generar reflexión sobre lo vivido.

En relación con la evaluación, se adoptó un enfoque formativo y cualitativo, mediante el uso de una escala estimativa que clasificó el nivel de logro de cada estudiante como “Logrado”, “En proceso” o “No logrado”, según su desempeño en lectura, escritura, participación, y comprensión. Esta forma de evaluación, coherente con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, permitió valorar no solo el producto final, sino el proceso de cada alumno, reconociendo su progreso a partir de su punto de partida. Además, al no reducirse a una calificación numérica, favoreció una percepción más positiva de sus propios logros.

Los resultados obtenidos durante la propuesta fueron altamente alentadores. Al término del primer mes, el 90% del grupo reconocía con seguridad al menos tres vocales y mostraba entusiasmo sostenido en cada sesión; en el segundo mes, el 75% logró construir palabras con sílabas directas, y comenzaron a escribir espontáneamente sus nombres, nombres de compañeros y objetos; durante el tercer mes, se evidenció una mayor fluidez en la expresión oral, y los estudiantes comenzaron a estructurar frases completas, narrar hechos y expresar opiniones con mayor claridad; en el cuarto mes, se observó que alrededor del 70% del grupo resolvía pistas escritas de forma autónoma y empleaba el lenguaje de manera funcional y finalmente, en el proyecto final, todos los alumnos participaron en la redacción, ilustración y presentación de su cuento, mostrando avances en la coherencia textual, la escritura de oraciones, el uso de conectores y la lectura en voz alta.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La implementación de la propuesta de mejora basada en actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la alfabetización inicial en el grupo de primer grado “B” de la escuela primaria Manuel Díaz Prieto permitió no solo alcanzar avances académicos significativos, sino también transformar la dinámica del aula en un espacio más participativo, inclusivo y emocionalmente seguro para el aprendizaje.

Una de las principales conclusiones derivadas de esta experiencia es que el juego, cuando se planea con intención pedagógica, no representa una pérdida de tiempo ni una simple distracción, sino una poderosa herramienta de enseñanza que permite a los estudiantes apropiarse del lenguaje de manera activa, concreta y significativa; los 26 alumnos del grupo mostraron diferentes ritmos de aprendizaje, pero gracias al enfoque lúdico, todos lograron involucrarse, comprender y aplicar lo aprendido en mayor o menor medida, esto confirmó que adaptar la enseñanza a los estilos de aprendizaje especialmente en este caso, al estilo kinestésico predominante es fundamental para atender a la diversidad en el aula.

A lo largo de los cinco meses de intervención, se observó un progreso notable en habilidades clave como el reconocimiento de letras, la formación de sílabas y palabras, la comprensión de textos orales y escritos, y la producción de mensajes orales y escritos. Además, se fortalecieron habilidades transversales como la expresión oral, el trabajo colaborativo, la confianza en sí mismos y la capacidad de resolver problemas a través del lenguaje, las actividades propuestas, como dramatizaciones, pistas de lectura, juegos de tarjetas y cuentos ilustrados, generaron entusiasmo, mejoraron la convivencia escolar y elevaron la motivación hacia las tareas académicas.

Desde el punto de vista de la evaluación, el uso de escalas estimativas, registros anecdóticos, entrevistas a padres y observaciones sistemáticas permitió llevar un seguimiento formativo del progreso de los estudiantes, esta evaluación cualitativa fue fundamental para reconocer avances individuales, ajustar las estrategias en tiempo real y ofrecer una retroalimentación más humana y comprensiva, a su vez, la aplicación de entrevistas y el trabajo cercano con la docente titular ofrecieron una visión integral del impacto de la propuesta dentro y fuera del aula.

En cuanto a las recomendaciones, se sugiere que esta propuesta no se limite a una experiencia de prácticas profesionales, sino que pueda escalarse como una estrategia aplicable en contextos similares, especialmente en los primeros años de educación básica. Para ello, se proponen los siguientes puntos:

- Incorporar el enfoque lúdico de forma estructurada y permanente dentro de la planeación docente, especialmente en los campos formativos de “Lenguajes” y “Ética, naturaleza y sociedades”.
- Fortalecer la formación docente inicial y continua en metodologías activas, juegos didácticos y diseño de recursos adaptados a distintos estilos de aprendizaje.
- Aprovechar los diagnósticos de estilos de aprendizaje como punto de partida para la planificación, asegurando que las estrategias respondan a las formas reales en que aprenden los estudiantes.
- Diseñar y organizar bancos de materiales lúdicos de bajo costo y fáciles de implementar, fomentando el uso de recursos reutilizables, reciclables y hechos a mano.
- Implementar evaluaciones formativas que prioricen la observación y la retroalimentación cualitativa sobre la calificación numérica, especialmente en los primeros grados.
- Favorecer el trabajo colaborativo entre docentes, familias y comunidad escolar, para fortalecer el vínculo entre el entorno familiar y escolar, reconociendo que el proceso de alfabetización debe extenderse más allá del aula.
- Documentar y sistematizar experiencias exitosas como esta, para generar modelos replicables y ajustables a otros contextos educativos, y para inspirar a futuros docentes en formación.

La experiencia vivida durante la implementación de esta propuesta de mejora, centrada en el uso de actividades lúdicas como herramienta para fortalecer la alfabetización inicial en un grupo de primer grado, permitió llegar a diversas conclusiones significativas que enriquecen no solo la práctica educativa en el aula, sino también la formación profesional del docente en formación.

Una de las conclusiones más importantes fue constatar que la alfabetización puede desarrollarse de manera eficaz a través del juego, siempre y cuando este sea planificado

con intención pedagógica; los juegos aplicados no fueron actividades aisladas ni recreativas sin propósito, sino experiencias didácticas cuidadosamente diseñadas para favorecer el reconocimiento de letras, la formación de palabras, la comprensión de textos orales y escritos, así como la producción de frases y pequeños relatos, el aprendizaje no fue una imposición, sino un descubrimiento guiado y vivido desde la participación, el movimiento y la emoción.

Asimismo, se observó que el aprendizaje se vuelve más significativo cuando el estudiante se involucra emocionalmente en lo que hace; las actividades lúdicas permitieron a los alumnos establecer vínculos afectivos con el lenguaje, ya sea al dramatizar un cuento, seguir pistas para encontrar un “tesoro” o escribir una historia colectiva.

Este tipo de experiencias ayudaron a que ciertas actividades dejaran de percibirse como una obligación, y se transformara en una oportunidad para expresarse, crear y compartir con los demás, esto también impactó positivamente en el ambiente del aula, que pasó de ser un espacio pasivo a convertirse en un entorno dinámico, seguro y colaborativo.

Otro hallazgo relevante fue el valor de la flexibilidad en la planificación; aunque se diseñó una secuencia clara de actividades por fases mensuales, fue necesario hacer ajustes constantes en función de las reacciones del grupo, del contexto, del ritmo de aprendizaje de los alumnos y del comportamiento colectivo; esta capacidad de adaptación resultó fundamental para responder a las verdaderas necesidades del aula, confirmando que la enseñanza no debe ser rígida, sino sensible y flexible.

Igualmente, se comprobó que el trabajo colaborativo entre el docente en formación y la docente titular del grupo fue una pieza clave para el éxito del proyecto, debido a que el acompañamiento, la retroalimentación y la disposición para compartir ideas, espacios y responsabilidades enriquecieron el proceso, y ofrecieron un modelo de práctica profesional basada en la corresponsabilidad.

También se recomienda diversificar los tipos de juegos utilizados, incluyendo juegos simbólicos, de mesa, digitales, físicos y creativos, para atender distintos estilos de aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes, en este sentido, es clave que los

docentes tanto en formación como en servicio reciban capacitación en el diseño y uso de recursos lúdicos, así como en la evaluación de aprendizajes a través de estos medios.

Otra recomendación importante es fomentar la participación activa de las familias en el proceso de alfabetización, las entrevistas realizadas durante esta experiencia revelaron que muchos padres están interesados en colaborar, pero necesitan orientación; actividades como juegos de lectura en casa, cuentos compartidos o juegos de palabras pueden extender el aprendizaje más allá del aula y fortalecer los lazos entre escuela y hogar.

Asimismo, se sugiere organizar materiales didácticos accesibles, creativos y duraderos que permitan al docente trabajar con recursos adecuados sin depender exclusivamente de materiales comerciales; en esta experiencia, la elaboración propia de tarjetas, cuentos ilustrados y materiales reciclables fue fundamental para dar vida a las actividades propuestas.

Por último, se recomienda que este tipo de experiencias exitosas se documenten y se den a conocer además de sistematizarlas y compartir los resultados con otros docentes, a fin de construir una comunidad profesional que valore la innovación, el trabajo reflexivo y la búsqueda constante de estrategias inclusivas, dinámicas y efectivas.

En síntesis, esta experiencia con los 26 estudiantes de primer grado no solo evidenció la efectividad de las actividades lúdicas como recurso para alfabetizar, sino que también mostró que cuando se enseña desde la empatía, el respeto y la creatividad, se construyen aprendizajes que perduran y transforman; la alfabetización no es solo un proceso académico; es una puerta que, una vez abierta, cambia la manera en que el niño se comunica con el mundo, y de esta manera, abrir esa puerta jugando puede ser, sin duda, el mejor camino.

REFERENCIAS

Acuerdo 96. Gob. Mx. Retrieved January 28, 2025, from

<https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/d3c9731a-2b58-4778-a9c9-ec1a7021eb34/a96.pdf>

De Grado En Educación Infantil, T. F. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y*

AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA. Uva.Es.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=>

Díaz, A. G., Ávila, J. P. R., del Cisne Tutor: Logroño, C., & Julieta, M. (n.d.). *El juego como una estrategia en el inicio de la lectoescritura en los niños de 5 a 6 años en la ciudad de Quito, durante el año 2021*. Edu.Ec. Retrieved December 2, 2024, from

<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4b600681-6508-4a83-a4e4-7f479cf94071/content>

Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, D. G. de D. C. (Ed.).

(2024). *Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundario 2022*. Secretaría de Educación Pública. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf>

El Estado -Federación, A. 3o T. P. T. D. a. la E., La educación inicial, C. de M. y. M.-I. y. G., La educación inicial, M. S. y. S., Secundaria, P. y., La media superior serán obligatorias, C. la E. B. É. y., & de la f racción X del presente artículo. La educación inicial es un derecho de la niñez y será responsabilidad del Estado concientizar sobre su importancia., la E. S. lo S. en T. (n.d.). *Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos1 (Fragmento)*. Gob.Mx. Retrieved January 28, 2025, from

http://gestion.cte.sep.gob.mx/insumos/docs/2425_s0_insumos_direc_articulo3_contitucional.pdf?1723486389622

Rugiero J, Guevara Y. *Alfabetización inicial y su desarrollo desde la educación infantil. Revisión del concepto e investigaciones aplicadas*. Ocnos: Revista de Estudios sobre. (2015). Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/pdf/2591/259138240002.pdf>

Ruíz M. (2017) De Universidad de Cantabria. El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil. Unican.Es. Retrieved December 2, 2024, from

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>

Terán R. (2020) *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Edu.Ec. De actividades lúdi Sociales, P. de un

M. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Diagnóstico de estilos de aprendizaje

Preguntas para los alumnos (diagnóstico oral)

1. **¿Te gusta mirar dibujos o imágenes para aprender algo nuevo?**
 - Sí, me gusta mucho.
 - Más o menos.
 - No, prefiero escuchar o moverme.
2. **Cuando la maestra lee un cuento, ¿te gusta escucharlo o prefieres verlo en un libro con dibujos?**
 - Me gusta escucharlo.
 - Me gusta verlo con dibujos.
 - Prefiero actuarlo o moverme.
3. **¿Te gusta aprender canciones o repites cosas en voz alta para recordarlas?**
 - Sí, me gusta repetir o cantar.
 - No mucho, prefiero verlas.
 - Me gusta moverme mientras aprendo.
4. **¿Te gusta recortar, armar cosas o usar tus manos para aprender?**
 - ¡Sí! Me encanta moverme o usar mis manos.
 - No mucho, prefiero ver cosas.
 - Prefiero escuchar.
5. **¿Qué prefieres hacer cuando estás aprendiendo algo nuevo?**
 - Ver un dibujo o un cartel.
 - Escuchar cómo se hace.
 - Hacerlo tú mismo, tocarlo o jugar.
6. **¿Te gusta moverte mientras trabajas o te cuesta estar sentado mucho tiempo?**
 - Me gusta moverme.
 - No, me gusta estar sentado mirando.
 - Me gusta escuchar mientras trabajo.
7. **Si alguien te enseña una palabra nueva, ¿cómo la recuerdas mejor?**

- Viendo cómo se escribe o con un dibujo.
 - Escuchándola varias veces.
 - Jugando con tarjetas o actuándola.
8. **¿Te gusta hacer dibujos o colorear lo que aprendes?**
- Sí, me gusta dibujar.
 - No tanto, prefiero hablar o moverme.
 - Me gusta más escuchar cuentos.
9. **¿Cuando te cuentan algo, te gusta repetirlo o prefieres escribirlo o hacerlo con tus manos?**
- Me gusta repetirlo o cantarlo.
 - Me gusta escribirlo o verlo.
 - Me gusta hacerlo jugando o moviéndome.
10. **¿Qué juego te gusta más?**
- Armar rompecabezas o ver imágenes.
 - Cantar canciones o decir trabalenguas.
 - Correr, saltar o usar tus manos.

Interpretación y registro

- **Predominio de respuestas tipo A → Estilo Visual**
- **Predominio de respuestas tipo B → Estilo Auditivo**
- **Predominio de respuestas tipo C → Estilo Kinestésico**

Escuela	Esc. Manuel Díaz Prieto	C.C.T.	27DPR0887R
Docente	Diego Oramas Aquino	Fase/ grado	Fase 3: 1ro A

Ética, Naturaleza y sociedades.		Aprendizaje Servicio (AS)	Temporalidad: 4 de febrero al 28 de febrero de 2025
Conocer qué es la dieta de la milpa, así como la manera en que contribuye a tener una alimentación saludable.			Ejes articulares
			Vida Saludable
	Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje	
Ética, Naturaleza y sociedades.	Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable, de la práctica de actividad física.	• Explica y representa los beneficios de consumir alimentos saludables (frutas, verduras, cereales, leguminosas y de origen animal), y agua simple potable, al compararlos con alimentos con alto contenido de azúcar, grasa y sal, y bebidas azucaradas. • toma decisiones a favor de una alimentación saludable. • Describe los alimentos y bebidas saludables que consume en casa, escuela y comunidad, que en conjunto con la práctica de actividad física le ayudan a crecer y evitar enfermedades.	
Lenguaje	Uso del dibujo y/o la escritura para recordar actividades y acuerdos escolares.	• Escribe y/o dibuja para realizar tareas, recordar mensajes, llevar materiales a clase, registrar acuerdos, etcétera.	

	Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos, preparar alimentos u otros propósitos	86 • Sigue instrucciones, orales o escritas, para utilizar o construir un objeto y/o participar en un juego o alguna otra actividad.
--	---	---

Momentos	Sesión	ACTIVIDADES	RECURSOS
Etapas 1. Punto de partida	Sesión 1	• Pedir que saquen su libro de aula, y busquen la página 108. • Leer todos juntos el título. • Leer la lectura señalada. • Dialogar acerca de la lectura. • Recordando lo que se vio en el proyecto pasado sobre cuidar nuestra salud. Me siento bien cuando me cuido En esta aventura de aprendizaje, conocerás qué es la dieta de la milpa, así como la manera en que contribuye a tener una alimentación saludable. También prepararás: Un platillo de la milpa. Presentamos 1. En plenaria, escuchen la lectura que su maestro hará del siguiente texto: Hace unos días, los alumnos de 5° A visitaron el salón de 1° B para hablar de la alimentación saludable. Entre otros datos, les compartieron a sus compañeros más pequeños que, de acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2019), "al menos 1 de cada 3 niños menores de cinco años [...] en el mundo padece desnutrición o sobrepeso. En México, la obesidad y el sobrepeso afectan a 1 de cada 3 niños de 6 a 11 años". Añadieron que la obesidad y el sobrepeso en una persona no significan que esté mejor nutrida. Autor: Teresita Reyes Cruz 108 • Escribir en el pizarrón las preguntas que nos indica el libro y contestarla de manera grupal. • Pedir que lo copien en su libro. • Realizar el juego de integración titulado "Nombre	Libro de texto. Pizarrón Hojas de trabajo

con movimiento” en donde se busca que identifiquen fonemas iniciales en palabras (nombre propio)

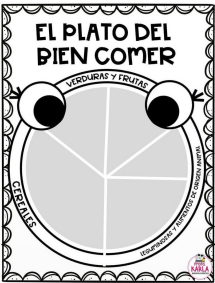
- Leer en la página 109. Nos indica que realicemos la siguiente interrogante.
- ¿Conocen una milpa?
- Explicar que es una milpa y colocar el video acerca de esta.

<https://youtu.be/ILDe0AhQ6SA?si=ilpRbTINak0slgTp>

- Mencionar que en el libro de texto nos habla sobre una dieta llamada la dieta de la milpa
- Poner un video acerca de la dieta de la milpa.
<https://youtu.be/pYuf1lknxIM?si=zTI8ngL0Y00Kzrlh>
- Mencionar que nosotros los mexicanos nos caracterizamos por tener nuestra propia cosecha la cual, así como la milpa es una cosecha, anteriormente cultivaban sus propios alimentos como tomate, lechuga, maíz.
- De esos mismos alimentos realizaban las tortillas y otras comidas de manera nutritiva.
- Repartir una hoja blanca donde dibujaran alimentos procesados y alimentos de cosecha.

Tarea

- Escribe en tu cuaderno de ética, naturaleza y sociedades, si alguien de su familia tenía su propia cosecha y sus veneficios. Traer para el día jueves.

Etapas 2. Lo que sé y lo que quiero saber	- Colocar un video acerca de la comida procesada y la comida chatarra. https://youtu.be/cFUaHGIF0Dk?si=bf3_rl90lmI5kfDo - Colocar en el pizarrón las siguientes interrogantes. preguntas: a) ¿Qué se refiere el cuidado de una alimentación saludable? b) ¿Cuáles son las características de una alimentación o dieta saludable? c) ¿Cuál es la dieta de la milpa y cuáles son las características nutricionales del maíz, el frijol, la calabaza y el chile? d) Registra en tu cuaderno la información que encuentres. e) En asamblea, hagan lo siguiente: f) Intercambien puntos de vista sobre sus investigaciones y respondan: ¿qué similitudes y diferencias reconocen en la información que obtuvieron? g) Reflexionen acerca de por qué la dieta de la milpa contribuye a una alimentación saludable.  - Preguntar a los alumnos ¿Por qué creen que la dieta de la milpa es más saludable? - Mencionar que se repartirá una hoja de trabajo sobre el plato del bien comer.  - Mencionar que antes nuestros ancestros tenían sus propias cosechas hasta sus propios animales para alimentarse. - Llevar a cabo la canción “El tren de las vocales” en donde se busca reconocer las vocales de forma auditiva y visual - Sin embargo, hoy en día vamos al super y muchas veces son alimentos procesados. TAREA. - Traer en sembrado algún alimento que se pueda tener, así como la imagen, traer para el día jueves.	Libro de texto. Pizarrón Hojas de trabajo
---	---	--



. Etapa 2. Lo que sé y lo que quiero saber	Sesión 3	- Colocar un video acerca de donde provienen los alimentos. https://youtu.be/x2q7o6owyGM?si=Rb15A4nbpRc5GMR - Repartir hoja de trabajo donde realizaran una manualidad con papel picado.  - Mencionar a los alumnos que estos alimentos nos sirven para comer saludable, para ser niños grandes y fuertes - Colocar estas preguntas en el pizarrón. - Pedir que las contesten. cuidado de uno mismo!, por qué? 1. En comunidad, comparten sus respuestas. 4. De manera individual, considerando lo que han aprendido en colectivo, dibuja en tu cuaderno un esquema donde registres lo siguiente: a) ¿Qué es una alimentación saludable? b) ¿Cuáles comporten la responsabilidad de una alimentación saludable? c) ¿De qué manera la dieta de la milpa contribuye a tener una alimentación saludable? 5. En comunidad, comparten sus esquemas y reflexiones por qué el cuidado de uno mismo involucra una responsabilidad compartida entre niños y adultos. 6. Por último, escriban en sus cuadernos los acuerdos acordados a los que llegaron en comunidad para cuidar de sí mismos mediante una alimentación saludable. 	Videos Hojas de trabajo. Cuaderno. Pizarrón.
Observaciones			

Anexo 2: Planeación con metodología Aprendizaje Servicio (AS)

Escuela	Esc. Manuel Díaz Prieto	C.C.T.	27DPR0887R ⁹⁰
Docente	Diego Oramas Aquino	Fase/ grado	Fase 3: 1ro A

Lenguaje		Aprendizaje Servicio (AS)	Temporalidad: Del 3 de marzo al 28 de marzo
Adentrarse en el mundo de la lectura y descubrir lo emocionante que puede ser. Realizar un mural del saber.			Ejes articulares Pensamiento crítico Apropiación de la cultura a través de la lectura y escritura.
	Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje	
De lo humano a lo comunitario	Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad	- Relata historias relacionadas con actividades y eventos que tienen lugar en su entorno inmediato, cuidando el orden lógico de los hechos y el volumen de voz. - Identifica la secuencia de acciones y a los protagonistas y otros personajes involucrados en una historia. - Responde preguntas que le hacen sobre su narración. - Recrea y comparte una historia personal con viñetas conformadas de dibujo y texto, cuidando el orden lógico de los hechos.	
Lenguaje	Uso del dibujo y/o la escritura para recordar actividades y acuerdos escolares.	Escribe y/o dibuja para realizar tareas, recordar mensajes, llevar materiales a clase, registrar acuerdos, etcétera.	

	Lectura compartida en voz alta	- Reconoce que se lee y escribe de izquierda a derecha y de arriba a abajo. - Sigue la lectura. - Hace comentarios y preguntas sobre textos que escucha y acerca de palabras o dudas que no entiende. - Lee en voz alta letreros, carteles, recados, mensajes y otros textos de su elección
	Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	- Describe de manera oral y escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios. - Representa objetos, lugares y seres vivos
Saberes y pensamiento científico	Estudio de los números.	A través de situaciones cotidianas, cuenta, ordena y resuelve problemas matemáticos.

Momentos	Sesión	ACTIVIDADES	RECURSOS
Etapa 1. Punto de partida	Sesión 1	- Mencionara los alumnos que, si han visto algún familiar, leer un mensaje, leer un libro, etc. - Mencionar que leer es muy importante porque es en la manera en la que nos informamos. - Plantear a los alumnos las siguientes preguntas: -¿Les gusta leer? - ¿Saben leer? -¿Por qué es importante la lectura? -¿Les gustan los cuentos? - Mencionar que leer nos permite imaginar, comunicarnos, aprender y comprender lo que pasa en nuestro alrededor. - Colocar en el pizarrón distintas palabras.	Libro de texto. Pizarrón Hojas de trabajo

- Mencionar que la maestra leerá una palabra y el alumno tiene que señalarla.
- Pedir a 5 o más alumnos su participación.
- Mencionar que se realizaran preguntas sobre el cuento.
- Realizar el juego “Bingo de letras” en donde se buscará asociar la grafía con los sonidos.
- Repartir una hoja de trabajo, dando las siguientes indicaciones.
 - Leer el cuento en voz alta.
 - Leer las preguntas y se irán contestando de manera grupal.
- Leer en voz alta el siguiente cuento.

Comprensión lectora
 Lee tres veces la lectura. Colorea un corazón cada vez que lo hagas. ☺☺☺

Perrito
 Este perrito es Roco. Es muy juguetón. Le encanta jugar con su hueso de goma. Su dueño Paco lo cuida mucho.

Contesta:

1. ¿Cómo se llama el perrito?
2. ¿Cómo es él?
3. ¿Qué le gusta hacer?
4. ¿Quién es su dueño?
5. Dibuja a tu mascota.



- Escribir en el pizarrón las preguntas para contestar de manera grupal.
- Escribir en el pizarrón oraciones.

Mencionar a los alumnos que cooperarán y dibujarán según lo que indique la oración. Ejemplo:

Nombre: _____

Lee, y escribe en la línea el nombre de cada imagen.

1. Por la noches brillan las _____. 
2. Me gusta el helado de _____. 
3. Cuando llueve uso el _____. 
4. Mi abuelo jugaba con el _____. 
5. Me regalaron un _____. 
6. Fabiola tiene unas _____. 
7. En el jardín encontré una _____. 
8. Es verde y trae suerte, es _____. 

- Preguntar a los alumnos la siguiente interrogante
- ¿Cuándo vamos al mercado o al super utilizan la lectura?
- Mencionar que los números también se leen.
- Repartir una hoja de trabajo donde en una columna tendrán los numero del 10 al 20 y la siguiente columna deberán escribir como se lee cada número.
- La actividad se leerá de manera grupal, junto con cada número y se ira escribiendo.

ESCRIBE CÓMO SE LLAMA EL NÚMERO.

10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

- Escribir en el pizarrón2 ejercicios de resolución

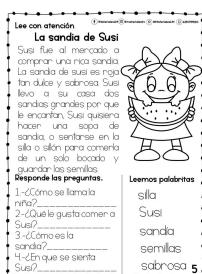
		de problemas de suma y resta. Ejemplo: María tenía diez pelotas y Francisco le regalo once más ¿Cuántas pelotas tiene en total?	
Etapa 2. Lo que sé y lo que quiero saber		• Realizar actividad titulada “Matando moscas” • En el cual los alumnos mataran una mosca y dentro de la mosca habrá palabras. • Preguntarles a los alumnos que dice y si es una palabra larga o corto. • Mencionar que pasaran todos, solo tienen oportunidad de matar una. • Repartir una hoja de trabajo donde encontraran distintas palabras largas y cortas. • Realizar el juego libre con letras móviles donde buscarán reconocer espontáneamente cada una de las letras. • Mencionar que escribirán en las líneas cada palabra.	Libro de texto. Pizarrón Hojas de trabajo Video

- Realizarlo de manera grupal.



- Preguntar a los alumnos si recuerdan porque es importante leer.

- Mencionar que se leerá un cuento en voz alta y se realizaran preguntas acerca de la lectura.
- Pedir participación para la lectura del cuento.



- Escribir en el pizarrón las preguntas e ir las contestando de manera grupal.
 - Pedir que lo copien en su cuaderno color rojo.
 - Colocar un video, sobre un cuento hay que pedir que cierren sus ojos e imaginen el cuento.
 - Posteriormente podrán ver el video y responder unas preguntas de manera grupal.
- https://youtu.be/ceQCKYPM_c?si=0ZT4wFIFMoCsxNPD
- Repartir una hoja de trabajo donde deberán leer y seguir las indicaciones para realizar la actividad.



- Repartir una hoja de trabajo donde encontraran operaciones de suma y resta.
- Se colocarán en el pizarrón para realizarla de manera grupal.
- Realizar el juego de carrera de sílabas en donde se busca que los niños formen sílabas directas.
- Pedir a los alumnos copien en el pizarrón los siguientes problemas de pensamiento matemático.

Lee el cuento que más te guste con ayuda de un familiar. Después de haber leído responderás la actividad de su hoja de trabajo.
Pegar en su cuaderno color rojo.

REPORTE DE LECTURA

¿Quién leyó el libro?

Dibuja la portada del libro

¿Con quién leíste el libro?

¿Cuál fue tu parte favorita?

Este libro fue:

- ☆ Increíble
- ☆ Bueno
- ☆ Fantástico
- ☆ Divertido
- ☆ Aburrido

©Mundo Didáctico Material Educativo

. Etapa 2.

Lo que sé
y lo que
quiero
saber

Sesión
3

- Realizar dictados de palabras
- Preguntar a los alumnos si realizaron la tarea de la lectura.
- Pedir 4 participaciones sobre el cuento que leyeron.
- Realizar con los alumnos un cuento, donde cada alumno leerá la palabra que tiene su compañero pegado a la espalda y se ira anotando en el pizarrón hasta formar un cuento.
- Anotar en el pizarrón el cuento.
- Leer de manera grupal y pedir que lo copien.
- Realizar el juego “Construyo palabras con imágenes” en donde se busca que asocien imagen con palabra escrita.
- Repartir una hoja blanca donde deberán dibujar lo que se imaginen de ese cuento.
- Repartir una hoja de trabajo donde deberán colorear y juntos escribir los nombres de los objetos.

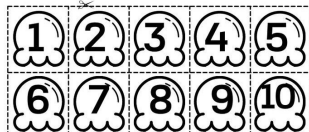
Hojas de
trabajo.
Cuaderno.
Pizarrón.

Observa y escribe
Escribe los objetos que hay en el frasco



- | | |
|---------|----------|
| 1. | 8. |
| 2. | 9. |
| 3. | 10. |
| 4. | 11. |
| 5. | 12. |
| 6. | 13. |
| 7. | 14. |

- Preguntar cuántos objetos hay dentro del frasco.
- Repartir una hoja donde deberán colorear y contar cuantas bolitas hay dentro de la nieve y posteriormente recortar y pegar.



- Tarea.
- Traer un cuento impreso o escrito en su cuaderno color rojo.

Etapas 2.
Lo que sé
y lo que
quiero
saber

Sesión
4

- Realizar una actividad con los alumnos llamada "Serpiente de palabras"
- Donde formaran una fila y tiraran un dado y dependiendo la cantidad pararan en la tarjeta señalada y la leerán.
- Escribirán en el pizarrón la palabra que les toco.

Hojas de
trabajo.
Cuaderno.
Pizarrón.

- Al terminar la actividad copiarán lo escrito en su cuaderno rojo.
- Pedir que se sienten en el suelo de manera circular.
- Mencionar que tienen que tener a la mano su cuento (tarea de casa)
- Indicar que se jugará a la papa se quema.
- Mencionar las reglas del juego, quien se haya quedado con la papa, leerá el cuento que trajo.
- De manera grupal contestarán las preguntas acerca del cuento.
- Intentar que la mayoría pase.
- Pedir que vuelvan a su lugar.
- Repartir una hoja de trabajo donde tienen que leer y dibujar lo que te pide el texto.

Nombre: _____ Material gratuito

Leo y dibujo oraciones sencillas

Hay nubes en el cielo.	El pino es alto.
Hay flores en el jardín.	La rosa es roja.
La manzana es roja.	La casa está pequeña.

©2010 NORTON

- Escribir en el pizarrón oraciones de resolución de problemas de suma y resta.

Ejemplo:

El príncipe le regaló a la princesa 26 rosas pero la bruja malvada le quitó 13 ¿Cuántas rosas le quedaron en total?

Tarea: Lee el cuento que más te guste con ayuda de un familiar. Después de haber leído responderás la actividad de su hoja de trabajo.

- Pegar en su cuaderno color rojo.

			100
Etapas 2. Lo que sé y lo que quiero saber	Sesión 5	• Colocar palabras en el pizarrón donde los alumnos lo acomodaran en palabras cortas y largas. • Pedir que copien las palabras escritas en el pizarrón • Repartir una hoja de trabajo donde se leerá un cuento  Después de leer el cuento, indicare que mencionare palabras que podemos encontrar en el texto, los alumnos encerraran o colorear las palabras señaladas. • Realizar una pausa activa y llevar a cabo el juego “Adivina la palabra con mímica” para ampliar vocabulario a través de la dramatización • Colocar en el pizarrón oraciones, leerlas en voz alta y pedir que lo copien en su cuaderno color rojo. • Repartir una hoja de trabajo donde deberán leer las oraciones para pegarlo a la imagen que hace referencia.	Hojas de trabajo. Cuaderno. Pizarrón.

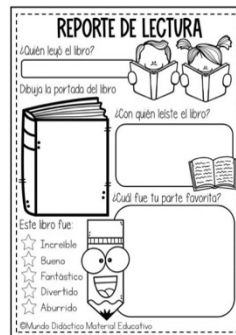


- Pedir a los alumnos que me digan una cantidad para ir formando operaciones de suma y resta.
- Irlas colocando, posteriormente hay que pedir que la copien en el pizarrón.

TAREA

Investigar porque es importante aprender a leer y poner 3 ejemplos donde utilices la lectura en tu día a día.

- Lee el cuento que más te guste con ayuda de un familiar. Después de haber leído responderás la actividad de su hoja de trabajo.
- Pegar en su cuaderno color rojo.



- El tutor de cada niño deberá grabarse contando un cuento, ya que ese cuento será puesto en horario de clases.

Etapa 9

Difundimos

Sesión
7

- Colocar a los alumnos actividad de pensamiento científico donde leerán la resolución de problemas.

Problemas de suma y resta	
1. Ena tenía 10 uvas y se comió 7. ¿Cuántas uvas le quedaron?	Resulta:
2. Pedro tiene 7 carritos y le prestó 2 a su amigo Juan. ¿Cuántos carritos tiene ahora Pedro?	Resulta:
3. El árbol tenía 5 manzanas y crecieron 6 más. ¿Cuántas manzanas tiene ahora?	Resulta:
4. En la fiesta hay 7 niñas y 8 niños. ¿Cuántos niños y niñas hay en total?	Resulta:

- Los alumnos deberán leer para saber si realizaran suma o resta.
- Posterior a la realización de la actividad pediré a los alumnos cierren sus ojos.
- Leer un cuento de los que hay en el salón de clases.
- Preguntar a los alumnos que se pudieron imaginar.
- Realizar “La caja mágica de palabras” en donde se realizará una lectura inicial de palabras comunes.
- Mencionar a los alumnos que leer y aprender a interpretar nos ayuda a nuestra imaginación, nuestro cerebro necesita recibir información para poder imaginar.
- ¿Saben cómo funciona la imaginación?
- Poner un video acerca de la imaginación.
- <https://youtu.be/IBVhLcfoahw?si=T7jYZXwgEg6upHa1>
- Escucharan un cuento leído por algún padre de familia donde realizaremos un par de preguntas.
- Repartir una hoja blanca donde dibujaran lo que se imaginaron.
- Colocar en el pizarrón oraciones, donde el alumno leerá y copiará en su cuaderno rojo .

Nombre: _____	
Elige el dibujo que concuerda con la oración.	
La mariposa vuela alto en el cielo.	
El niño juega con su carro amantito.	
Belén come toda su comida.	
Daniel tiene una camisa muy bonita.	

Videos
Hojas de
trabajo.
Cuaderno.
Pizarrón.

			103
Consideramos	Sesión 8	- Empezar la clase colocando palabras en el pizarrón donde deberán leerlas y mencionar cuantas silabas tiene. - Pedir que escriban las palabras y cuantas silabas tiene en su cuaderno color rojo. - Leer a los alumnos una leyenda del colibrí. - Comentar que la leyenda es una narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición. LEYENDA MAYA DEL COLIBRÍ Fue creado por los dioses a partir de una flor llamada "colibrí" y un árbol de la vida. La leyenda se cuenta a los niños y niñas que viven en un lugar llamado "colibrí". Si un niño o niña se le ocurre una idea, puede escribirla en un papel y pegarla a la flor. Si un niño o niña se le ocurre una idea, puede escribirla en un papel y pegarla a la flor.	Hojas de trabajo. Pizarron. Cuaderno. video
		- Escribir en el pizarrón las siguientes preguntas: -¿Por quién fue creado? -¿Por qué lo crearon? - Contestar de manera grupal y escribirlo en el pizarrón. - Repartirle unas fichas a los alumnos donde tendrán escrito el nombre de algún objeto o cosa del salón. - Mencionar que iremos en orden y según lo escrito lo pegara al objeto que corresponda. - Ejemplo: la ficha dice la palabra “puerta” el alumno tendrá que pegarlo en la puerta. - Repartir la siguiente actividad. - Realizar el juego de rimas: “Completa la canción” en donde los alumnos deberán de identificar patrones	

fonológicos, ampliar vocabulario

- mencionar que observarán las imágenes, construirán la palabra de acuerdo con la imagen y después la escribirán.

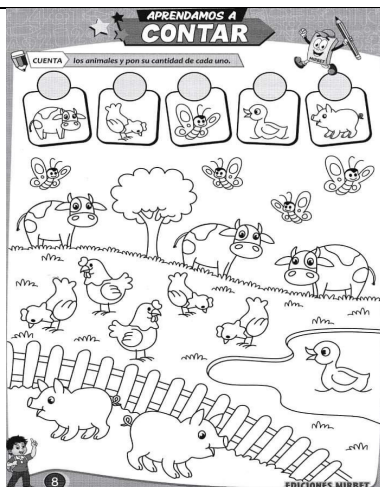
Construyo palabras			
Instrucciones. Observa la imagen, construye y escribe la palabra.			
Observa	Construye	Escribe	
ni	na	ca	pa
ra	do	to	sa

- Colocar en el pizarrón las siguientes oraciones incompletas, junto con las imágenes donde el alumno tendrá que escribirla en las líneas faltantes.

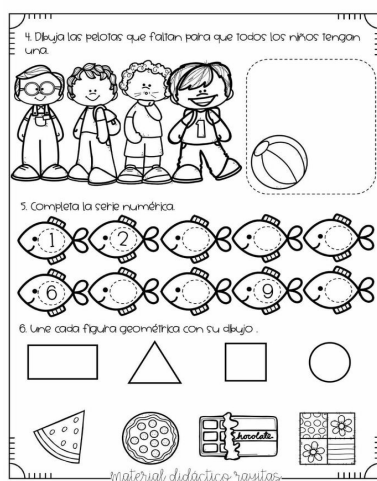
Materiales PAU	
	La _____ es gigante.
	Pedro juega con su _____.
	La _____ camina muy despacio.
	Quiero comer _____.
	El _____ canta por la mañana.
	El jardín tiene muchas _____.

- Escucharan un cuento leído por algún padre de familia donde realizaremos un par de preguntas.
- Escribir en el pizarrón preguntas de acuerdo al cuento leído.
- Contestar de manera grupal.
- Pedir que solo copien en su cuaderno rojo.

Repartir a los alumnos la siguiente actividad



- Indicar que colorearan las imágenes y contarán cuantas hay de cada una y colocaran la cantidad.
- Colocar en el pizarrón problemas de suma y resta.
- Pedir participación para realizarlas.
- Realizar el juego “Cuenta la historia con imágenes” en donde deberán de organizar secuencias y narrar oralmente.
- Repartir esta hoja de trabajo donde los alumnos contarán y dibujarán.



TAREA

- Lee el cuento que más te guste con ayuda de un familiar. Después de haber leído responderás la actividad de su hoja de trabajo.
- Pegar en su cuaderno color rojo.

REPORTE DE LECTURA

¿Quién leyó el libro?

Dibuja la portada del libro

¿Con quién leíste el libro?

¿Cuál fue tu parte favorita?

Este libro fue:

- ★ Incredíble
- ★ Bueno
- ★ Fantástico
- ★ Divertido
- ★ Aburrido

© Amanda Dibujitos Material Educativos

**considera
mos**

Sesión
9

- Colocar en el pizarrón palabras para crear una oración.
- Pedir participación de los alumnos para crearla.
- Pedir que copien las oraciones que formaron.
- Repartir una hoja de trabajo

La gatita Catalina

Catalina es una gatita, que tiene cuatro patas y una cola. Catalina tiene el pelo de tres colores: blanco, negro y naranja.

Catalina es muy traviesa, a veces se sube a la mesa. Catalina toma leche, pero no come verduras. Catalina se siente querida, ronronea mucho y duerme todo el día.

¿Cómo es Catalina?

¿Qué le gusta comer a Catalina?

¿A dónde sube Catalina?

- Pedir la participación de un alumno para leer el cuento.
- Colocar las preguntas de la hoja en el pizarrón contestar de manera grupal, posteriormente hay que pedir que lo copien.
- Repartir una hoja blanca.
- Mencionar a los alumnos que leeremos lo escrito en el pizarrón.
- Crea un monstruo

El monstruo

El monstruo es de color verde.

Sus brazos y patas son de color amarillos.

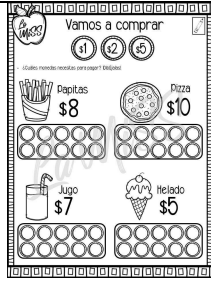
Sus uñas son negras.

Sus ojos son azules.

Sus dientes son amarillos.

- Conforme vayamos leyendo irán realizando la actividad.
- Repartir una de trabajo donde deberán realizar las siguientes operaciones.

Hojas de trabajo.
Pizarrón.
Cuaderno.



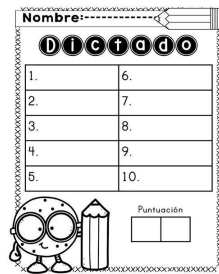
TAREA

- Asegurarse que su hijo tenga colores y materiales para realizar un dibujo.

**considera
mos**

Sesión
9

- Realizar un dictado de palabras.



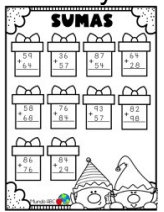
- Irlas escribiendo en el pizarrón. Pedir que lo terminen de copiar.
- Mencionar que, con las palabras escritas en el pizarrón del dictado, crearemos un cuento.
- Leer en voz alta el cuento.
- Repartirle hojas blancas.
- Indicar que realizaran un dibujo en grande sobre lo que se imaginan del cuento.
- Al término de su dibujo, lo pegaran en el mural.
- Realizar el juego “Historias encadenadas” en donde deben de expresar ideas con coherencia y escuchar activamente

TAREA

- Escoger un cuento muy corto, leer en casita y repasarlo, ya que lo leerán frente a la clase.
- Realizar una máscara de acuerdo con el cuento



Hojas de trabajo.
Cuaderno.
Pizarrón.

Consideramos	Sesión 9	- Mencionar que se dictarán oraciones y lo escribirán en su cuaderno color rojo. - Repartir - Repartir hoja de trabajo donde deberán leer las indicaciones. - Mencionar que escribirán una carta para su familiar más querido y se lo entregarán en casa.  - Mencionar a cada alumno que pase a leer su pequeño cuento, junto con las máscaras. - Repartir una hoja de trabajo donde deberán realizar sumas y restas.  (Tiempo para entregar los regalos a los alumnos.)	
Observaciones			

Anexo 3: Planeación con metodología Aprendizaje Servicio (AS)

Escuela	Esc. Manuel Díaz Prieto	C.C.T.	27DPR0887R ₁₀₉
Docente	Diego Oramas Aquino	Fase/ grado	Fase 3: 1° "A"

De lo humano a lo comunitario		Aprendizaje Servicio (AS)	Temporalidad: Del 31 de marzo al 11 de abril y del 28 de abril al 9 de mayo del 2025
Elaborar un cartel sobre los hábitos que mantienen una buena salud.			Ejes articulares
			Vida Saludable
	Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje	
De lo humano a lo comunitario	Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.	- Reconoce la importancia de la práctica de hábitos de higiene y limpieza en el cuidado persona, así como de otros seres vivos, con la intención de contribuir a la prevención de problemas de salud. - Explica la importancia de incluir alimentos saludables de los distintos grupos para colaborar en la modificación de hábitos de consumo personales y familiares que favorecen la salud.	
Lenguaje	Uso del dibujo y/o la escritura para recordar actividades y acuerdos escolares.	Escribe y/o dibuja para realizar tareas, recordar mensajes, llevar materiales a clase, registrar acuerdos, etcétera.	
	Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos,	Sigue instrucciones, orales o escritas, para utilizar o construir un objeto y/o participar en un juego o alguna otra actividad.	

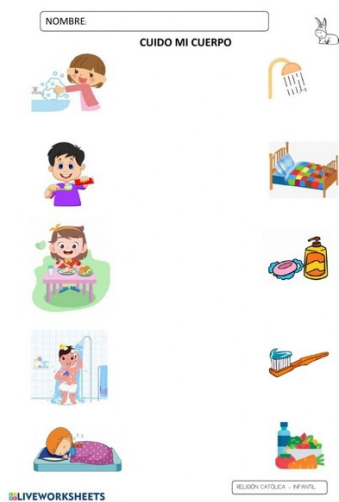
	preparar alimentos u otros propósitos	
	Producción e interpretación de avisos, carteles, anuncios publicitarios y letreros en la vida cotidiana	• Identifica las características y funciones de letreros, carteles, avisos y otros textos públicos que se hallan en su contexto escolar y, en general, comunitario. • Propone ideas para la elaboración colectiva de letreros, carteles y/o avisos que contribuyan a lograr propósitos individuales y colectivos
Saberes y pensamiento científico	Estudio de los números.	• A través de situaciones cotidianas, cuenta, ordena y resuelve problemas matemáticos.
	Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable, y de la práctica de actividad física.	• Explica y representa los beneficios de consumir alimentos saludables (frutas, verduras, cereales, leguminosas y de origen animal), y agua simple potable, al compararlos con alimentos con alto contenido de azúcar, grasa y sal, y bebidas azucaradas; toma decisiones a favor de una alimentación saludable.

Momentos	Sesión	ACTIVIDADES	RECURSOS
Etapa 1. Punto de partida	Sesión 1	• Realizar actividad en el pizarrón, • Dar instrucciones: De un lado del pizarrón encontrarán palabras cortas y largas, que tendrán que ir colocando en la columna correspondiente. • Pedir participación. • Leer todos juntos las palabras • Indicar que saquen su cuaderno de lenguaje. • Pedir que copien en el pizarrón palabras cortas y largas. • Mencionar que se hablara sobre un tema muy importante. • Preguntar a los alumnos que entienden por el título del proyecto. • Explicar que es su salud y bienestar. • Explicar porque es un derecho nuestra salud. • Pedir saquen su libro de proyectos de aula. • Observar la imagen de la página 210 del libro de Proyectos de Aula, donde se observan diversas actividades que realizan las personas en sus casas. • Preguntar la siguiente interrogante ¿Qué observan en las imágenes.	Libro de texto. Pizarrón Hojas de trabajo



- Escribir en el pizarrón las preguntas señaladas en el libro de texto.
- Realizar el juego de dramatización de un cuento infantil en donde se deben de comprender y reproducir estructura narrativa
- Comentar las siguientes preguntas:
 - ¿Qué actividades realizan las personas de la imagen?
 - ¿Quiénes participan en ellas?
 - ¿Para qué realizan estas actividades?
- Reflexionar a partir de los comentarios realizados y comentar la siguiente pregunta:
 - ¿Cuáles de las actividades mostradas pueden realizar ustedes solos?
- Repartir una hoja de trabajo donde deberán observar las siguientes imágenes, con líneas de distintos colores relacionen las acciones de aseo

personal y limpieza con los objetos que se requieren para llevarlo a cabo.



- Repartir hojas blancas.
- Ilustrar actividades que realizan en casa que los ayudan a mantener su salud y bienestar.
- Compartir los dibujos con sus compañeros para conocer más sobre los hábitos del grupo e identificar acciones saludables que pueden implementar como un nuevo hábito.

- Repartir una hoja de trabajo donde el alumno colorea las monedas que necesita para pagar el producto.

Colorea las monedas que necesitas para pagar exactamente cada producto.

 19	         
 8	         
 11	         
 20	         
 17	         

- Preguntar a los alumnos que alimentos pueden ver en la imagen y cuales son comida chatarra y saludables.
- Realizar el juego “Mercado de letras” en donde se deben de Leer y escribir para resolver situaciones simuladas

Tarea

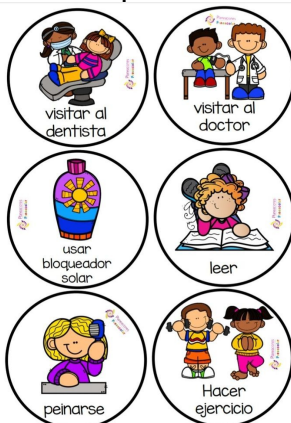
Escribe que actividades realizas donde cuides tu salud.

Etapa 2. Lo que sé y lo que quiero saber		• Colocar hojas de colores con palabras escritas en el pizarrón. • Mencionar que se realizara un juego donde cada uno pasara al frente. • Decir las reglas del juego. - La maestra leerá una palabra la cual estará escrita y pegada en el pizarrón y el alumno tiene que correr rápidamente a señalarla.	Libro de texto. Pizarrón Hojas de trabajo
--	--	--	--

- Tendrá 1 minuto para poder buscarla, en dado caso que se le dificulte.
- A cada participante una estrellita.
- Indicar que copearan solo 5 palabras de las que están en el pizarrón en su cuaderno.

- Mencionar si recuerdan lo que vimos en la clase pasada sobre los utensilios que ocupamos para tener una buena salud.

- Indicar a los alumnos observen las imágenes pegadas en el pizarrón.
- Mencionar que estos son hábitos que debemos de tener para cuidar nuestra salud.



- Mencionar que también existen los malos hábitos como los que están pegados en el pizarrón.
- Realizar el juego "Pista de lectura Tesoro escondido" en donde se debe de Comprender y seguir instrucciones escritas
- Repartir una hoja de trabajo donde deberán encerrar los hábitos que ayuden a tener una buena salud de color verde y de color rojo los malos hábitos.

CUIDADO DE LA SALUD

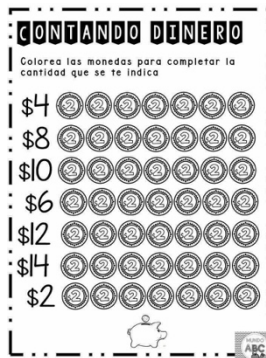
❖ Encierra los dibujos que representen hábitos que ayudan a tener una buena salud.



- Escribir oraciones sobre los buenos y malos hábitos en el pizarrón.
- Leerlos y que los alumnos indiquen cuales son los buenos y malos hábitos.
- Mencionar que lo escribirán en su cuadernillo.
- Realizar el juego de roles: "Soy periodista" y Redactar frases simples y preguntar/responder oralmente
- Repartir una hoja de trabajo donde colorearan de los colores que indique cada moneda.



- Al terminar la actividad, realizaremos un repaso de esto para que quede más claro.
- Repartir su segunda hoja de trabajo donde habrá un reforzamiento.



Actividad diferenciada.



		Tarea: • Completar la tabla de la página 213 del libro Proyectos de Aula. Marcar si las actividades son saludables o no. Guiarse con los ejemplos presentados. • Pedir que traigan un plumón de agua o de pintarrón, con su nombre	119
. Etapa 2. Lo que sé y lo que quiero saber	Sesión 3	• Repartir los celulares a los alumnos. • Mencionar que realizare un dictado de palabras y ellos deberán escribirlo en sus celulares. • Se les pondrá una estrellita en la frente a los alumnos. • Mencionar que veremos los tipos de higiene personal. https://youtu.be/rZr8geozl_s?si=fGfAqRs1WbIJZ10 • Realizar el juego “Busca y encuentra palabras en el aula” e identificar palabras en el entorno y leerlas • Después que haya acabado el video, realizaremos como primer paso el lavado de manos. • Repartir materiales para que los alumnos simulen un lavado de manos. • Simular un estornudo y como es la manera correcta de estornudar. • Mencionar la importancia de lavarse las manos y en que momento debemos lavarnos las manos. • Mostrar otro video acerca de la importancia. https://youtu.be/ZtySL0w3D8c?si=NsyovZA_1iIAMqYC • Repartir una hoja de trabajo donde colorearan los pasos para lavarse las manos.	Videos Hojas de trabajo. Cuaderno. Pizarrón.

		 • Leer en voz alta (resolución de problemas) y darle respuesta de manera grupal. • Pedir a los alumnos escriban lo escrito y resuelto en su cuadernillo. (Se utilizara adecuaciones a la imagen de referencia) •  Tarea Realizar las actividades de lenguaje y saberes y pensamiento científico que se mandaran.	120
Etapa 2. Lo que sé y lo que quiero saber	Sesión 4	• Repartir los celulares a los alumnos. • Mencionar que realizare un dictado de números y ellos lo tendrán que plasmar en su celular. • Colocar operaciones de suma y resta en el pizarrón. • Realizar una retroalimentación sobre lo visto el último día de clase. • Mencionar que son los hábitos, porque son importantes.	Videos Hojas de trabajo. Cuaderno. Pizarrón.

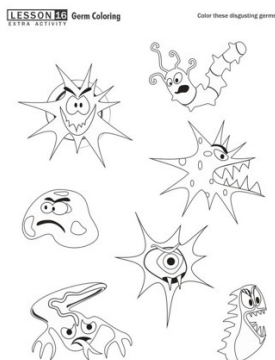
- Indicar que el pizarrón están colocadas imágenes y sus consecuencias de los malos hábitos.
- Repartir una hoja de trabajo donde están escritos malos hábitos y sus posibles consecuencias.

¿QUÉ PASA SI NO NOS CUIDAMOS?

❖ A la derecha de cada uno de los hábitos que no son saludables, haz un dibujo de lo que nos puede pasar al hacer eso con frecuencia.

Ver pantallas de televisión o celulares durante mucho tiempo.	
Escuchar música con volumen muy alto.	Sin espaciado
Desvelarnos.	
Comer alimentos chatarra: refrescos, dulces, papas fritas.	

- Mencionar que dibujaran en cada cuadro su posible consecuencia.
- Colocar un video sobre higiene corporal.
<https://youtu.be/rZr8geozIs?si=AaQTKyXsvWhCQOnt>
- Mencionar que es importante bañarse para quitarnos los gérmenes en el cuerpo
- Repartir una hoja de trabajo donde colorearan los gérmenes



- Seguir viendo el video, donde se encontrará la parte de higiene vocal y cortado de uñas.
- Repartir unas hojas de trabajo donde deberán colorear y recortar las uñas largas de las manos.
- Mencionar que es importante cortarnos las uñas

porque así se encuentran los gérmenes.

- Preguntar a los alumnos ¿saben cómo cepillarse los dientes?
- Repartir a los alumnos 3 materiales impresos (un vaso de agua, un cepillo de dientes y pasta)
- Realizar el juego “Crea tu personaje” en donde los alumnos deben de escribir y describir características básicas acerca de sus personajes
- Indicar que seguiremos los pasos del video para realizar un cepillado de dientes.

https://youtu.be/C_S8pmC2KMI

- Mostrar un cartel donde los dientes están picados y dientes sanos.
- Repartir una hoja y pedir que manchen los dientes y después los cepillaran para que vean que cepillando no hay caries.

- Realizar el juego “Historias ilustradas en grupo” en donde los niños deberán de redactar pequeños textos en equipo.

- Repartir una hoja de trabajo donde colorearán y unirán los elementos indicados



- Repartir una hoja de trabajo donde deberán encerrar la palabra correcta.
- Las imágenes estarán en el pizarrón después que hayan acabado la actividad pasare a 9 alumnos a que coloquen la respuesta correcta.

❖ ENCIERRA LA PALABRA CORRECTA.
❖ ELIGE DOS PALABRAS Y ARMA UNA ORACIÓN CON CADA UNA.

 MATO PATO GATO	 LUNA LUPA PUMA	 SACO SAPO SOPA
 NATA MATA LATA	 NUBE SUBE TUVE	 MATO PATO GATO
 SAPO SOPA SACO	 VACA BATA VASO	 VIDA VETA VELA

Tarea:

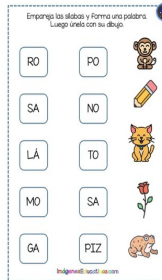
- Traer recortes de alimentos Sanos y alimentos chatarra.

Etapla 2.
Lo que sé y
lo que quiero
saber

Sesión 5

- Colocar silabas en el pizarrón de manera revuelta.
- Pedir la participación de algunos alumnos para formar distintas palabras.

•



- (Imagen de referencia de las silabas)

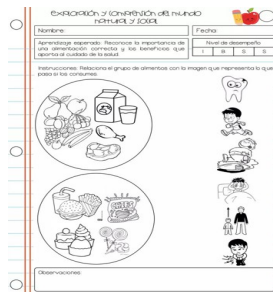
Las palabras que formen con las silabas se anotaran aun lado y se harán en forma de lista con sus dibujos.

Videos
Hojas de
trabajo.
Cuaderno.
Pizarrón.

- Al terminar la actividad, los alumnos deberán copiar la lista de palabras que han formado.
- **Mencionar a los alumnos que una parte fundamental del cuidado de nuestra salud es la alimentación.**
- Comentar a los alumnos que es una buena alimentación.
- Mostrarle el plato del buen comer a los alumnos, donde se les explicara que balancear estas comidas nos ayuda a mantenernos sanos y fuertes.
- https://youtu.be/cFUaHGIF0Dk?si=L0TM_1zxhO1jHqrs
- Leer del libro proyectos escolares en la página 206 el texto sobre “cuidado con la azúcar”
- Repartir una hoja de trabajo donde deberán pegar los recortes que trajeron de su casa.
- Mencionar que en la primera loncharan pegaran la comida saludable y en la segunda la comida no saludable.



- Preguntar a los alumnos la siguiente interrogante ¿Qué pasa si consumimos comida chatarra? ¿Qué pasa si nos alimentamos bien?
- Repartir una hoja de trabajo donde deberán colorear y relacionar.



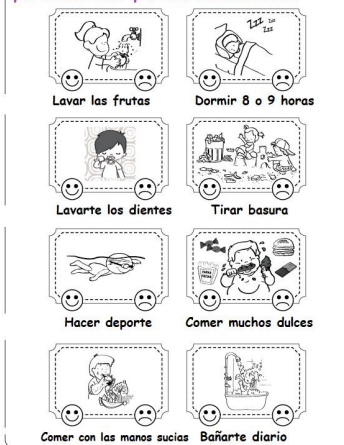
- **Preguntar a los alumnos que lonchera les gusta más.**
- **Colocar en el pizarrón operaciones de pensamiento matemático.**

		• Resolver de manera grupal las operaciones y pedir que lo plasmen en su cuadernillo. Tarea. Investigar cómo se realiza un cartel escolar informativo.	126
Etapas 9 Difundimos	Sesión 7	• Preguntar si recuerdan el cuento de los ositos que no se mantenían limpios. • Preguntar a los alumnos que se necesita para evitar que esa suciedad se acumule en tu cuerpo • Comentar que deben mantener una higiene constante de su cuerpo y principalmente de sus manos. • Bañarse y lavarse las manos es la mejor manera de garantizar el cuidado de la salud y tener un crecimiento sano y fuerte. • ¿Alguna vez te has enfermado? ¿Qué sientes cuando te enfermas? • Cuando te enfermas te sientes mal, no te dan ganas de jugar, ni comer y tal vez hasta sientes ganas de llorar. • Afortunadamente cuando eso pasa, tu mamá, papá o alguien de tu familia te llevan con los médicos para que te revisen y te den el mejor tratamiento, ¿A ti te da miedo ir al médico? • A veces ir al médico causa mucho miedo, ya sea porque se piensa que va a hacer algo, que va a inyectar o porque las medicinas pueden tener un sabor desagradable. • Pero es importante tomar los medicamentos para recuperar la salud y volver a sentirte bien. • Repartir una hoja de trabajo donde deberán colorear y pegarlo en su cuadernillo.	Videos Hojas de trabajo. Cuaderno. Pizarrón. Tabloide

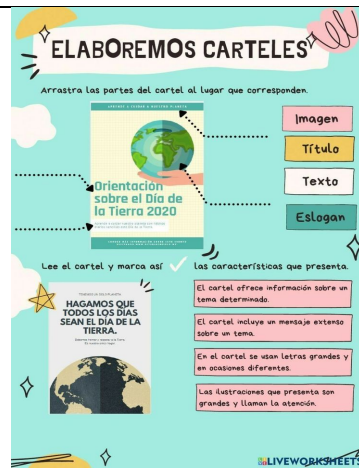


-
- pedir que copien en su cuadernillo lo escrito en el pizarrón.
- “Los niños, el derecho a la salud es vital porque son seres vulnerables, más expuestos a las enfermedades y a las complicaciones de salud. Al proteger a los niños de la enfermedad.
- Repartir una hoja de trabajo donde colorearan las imágenes e identificar los buenos y malos hábitos.

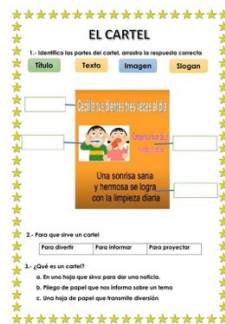
Copia en tu cuaderno solo las actividades que sabes que son saludables...



- Repartir una hoja de trabajo donde los alumnos observarán las imágenes que hay y escribirán su nombre.
- La maestra pondrá en el pizarrón los nombres para mayor facilidad.



- Mencionar la importancia de que lleve una imagen, un título, un texto.
- Comentar que el cartel es informativo y explicar que quiere decir esto.



- Mencionar que de acuerdo al libro de proyectos escolares pagian172. Seguiremos viendo distintas formas de mantener nuestra salud.
- Mencionar a los alumnos observen su salón de clases, si está limpio o sucio.
- Comentar que la limpieza en el lugar donde estamos es una forma de cuidarlo.
- Preguntar si saben el por qué.
- Comentar que los ácaros se encuentran en los lugares sucios.
- Preguntar ¿Qué pasa si esta sucio el salón?

- En el salón tenemos reglas y una de ellas es mantener el salón limpio.
- Mostrar un cuento donde hable sobre la importancia de la higiene y hábitos.

https://youtu.be/1CSgYItEn7I?si=9ahqtUsYHh_mNLCS

- Realizar preguntas acerca del cuento.
- Repartir hojas de trabajo deberán colorear y encerrar la respuesta correcta.



- Repartir hoja de trabajo donde deberán identificar la imagen con la palabra



TAREA

Realizar un cartel.

		Donde deberán elegir un hábito sobre el cuidado de la salud.	131
consideramos	Sesión 9	• Repartir los celulares y pedir que saquen sus plumones. • Indicar que escribirán lo que yo repita, por ejemplo: VE-IN-TE • En grupo, preparar una pequeña exposición y presentar sus trabajos. • Realizar el proyecto integrador en donde se realizará la presentación de historias a padres y otros grupos, en este caso al grupo de 1º "B", además de leer en voz alta, compartir públicamente lo aprendido - Explicar los hábitos que eligieron. - Preguntar si ellos tienen ese malo habito. • Repartir un cuadernillo de reforzamiento de lo visto. • De lo que se vio durante la semana. • Calificar el cuadernillo el cual contiene 5 actividades. • Pedir que copien lo escrito en el pizarrón. • "Una buena higiene personal puede hacer que seas menos propenso a las enfermedades"	
Observaciones			

Anexo 4: Planeación con metodología Aprendizaje Servicio (AS)

No.	NOMBRE(S) DEL ALUMNO(A)	Mes 1				Mes 2			
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	ÁLVAREZ/HERNÁNDEZ *GERARDO	L	EP	L	L	EP	L	L	EP
2	AMARO/VELÁZQUEZ*A LAN GABRIEL	EP	EP	EP	EP	EP	NL	NL	EP
3	AQUINO/CASTRO*ÁNG EL GAEL	L	L	L	EP	L	L	EP	L
4	CADENA/SÁNCHEZ*IRI NA ISABELLA	L	L	EP	L	L	EP	L	L
5	CAMPOS/DE LA O*DYLAN DE JESÚS	L	EP	L	EP	EP	NL	L	L
6	CARRILLO/NAVA*ALAN EDUARDO	L	L	L	L	EP	L	L	L
7	CRUZ/GARCÍA*EMMA SOFÍA	L	L	L	L	L	L	L	L
8	DE LOS SANTOS/SÁNCHEZ*JADE	L	EP	EP	L	L	NL	L	EP
9	GARCÍA/GUTIÉRREZ*H ECTOR	L	EP	L	L	L	L	L	EP
10	GUILLEN/GARCÍA*ÁNG EL GABRIEL	EP	EP	EP	EP	EP	NL	NL	NL
11	GUTIÉRREZ/GUTIÉRREZ *CARLOS ADRIÁN	L	L	L	L	L	L	L	L
12	GUTIÉRREZ/MARTÍNEZ *VALERIA	L	L	L	L	L	L	EP	L
13	HERNÁNDEZ/ÁLVAREZ *ALEXANDER	L	L	L	EP	L	L	L	EP
14	HERNÁNDEZ/LÓPEZ*A NGEL GABRIEL	L	L	L	L	L	L	L	L

15	HERNÁNDEZ/RAYMUN DO*CRISTOPHER YAHIR	EP	EP	EP	EP	EP	NL	NL	EP
16	HERNÁNDEZ/SOLANO* BRENDA CECILIA	L	L	L	EP	EP	L	L	EP
17	JIMÉNEZ/VILLEGAS*IKE R MANUEL	L	L	EP	EP	L	L	L	L
18	LÓPEZ/DE LOS SANTOS*GEMA	L	L	L	L	EP	L	L	EP
19	LÓPEZ/LÓPEZ*ENRIQU E	L	L	L	L	L	L	L	L
20	LÓPEZ/LÓPEZ*GAEL	EP	EP	EP	L	EP	EP	L	EP
21	LÓPEZ/TORRES*AZARE LY GERALDINE	L	L	L	L	L	L	L	L
22	MARTÍNEZ/DÍAZ*AYLIN DAYANNA	EP	EP	EP	EP	EP	NL	NL	EP
23	MÉNDOZA/GÓMEZ*BR IANNA YITZEL	EP	EP	L	EP	EP	EP	L	EP
24	MONTEJO/MARTÍNEZ* JADE SARAYU	EP	L	EP	EP	L	EP	EP	EP
25	ORIANO/LÓPEZ*LEYDI DANIELA	EP	EP	L	EP	EP	EP	EP	L
26	PACHECO/PÉREZ*DARI EL ANTONIO	L	L	L	L	EP	L	L	L

No.	NOMBRE(S) DEL ALUMNO(A)	Mes 3				Mes 4			
		9	10	11	12	13	14	15	16
1	ÁLVAREZ/HERNÁNDEZ *GERARDO	EP	EP	L	L	L	L	EP	EP
2	AMARO/VELÁZQUEZ*A LAN GABRIEL	EP	EP	EP	L	EP	NL	EP	EP
3	AQUINO/CASTRO*ÁNG EL GAEL	EP	EP	L	L	L	L	EP	L
4	CADENA/SÁNCHEZ*IRI NA ISABELLA	L	L	EP	L	L	EP	L	L
5	CAMPOS/DE LA O*DYLAN DE JESÚS	L	EP	L	EP	EP	NL	L	L
6	CARRILLO/NAVA*ALAN EDUARDO	L	EP	EP	L	L	L	L	L
7	CRUZ/GARCÍA*EMMA SOFÍA	L	L	L	L	L	L	L	L
8	DE LOS SANTOS/SÁNCHEZ*JADE	L	EP	EP	L	L	NL	L	EP
9	GARCÍA/GUTIÉRREZ*H ECTOR	L	L	L	L	EP	EP	L	EP
10	GUILLEN/GARCÍA*ÁNG EL GABRIEL	EP	EP	EP	EP	EP	EP	NL	NL
11	GUTIÉRREZ/GUTIÉRREZ *CARLOS ADRIÁN	L	L	L	L	L	L	L	L
12	GUTIÉRREZ/MARTÍNEZ *VALERIA	L	EP	L	L	L	L	EP	L
13	HERNÁNDEZ/ÁLVAREZ *ALEXANDER	L	L	L	EP	L	L	L	EP
14	HERNÁNDEZ/LÓPEZ*A NGEL GABRIEL	L	L	L	L	EP	L	L	L

15	HERNÁNDEZ/RAYMUN DO*CRISTOPHER YAHIR	EP	EP	EP	EP	EP	NL	NL	EP
16	HERNÁNDEZ/SOLANO* BRENDA CECILIA	L	L	L	EP	EP	L	L	EP
17	JIMÉNEZ/VILLEGAS*IKE R MANUEL	L	L	EP	EP	L	L	L	L
18	LÓPEZ/DE LOS SANTOS*GEMA	L	L	L	L	EP	L	L	EP
19	LÓPEZ/LÓPEZ*ENRIQU E	L	L	L	L	L	L	L	L
20	LÓPEZ/LÓPEZ*GAEL	EP	EP	EP	L	EP	EP	L	EP
21	LÓPEZ/TORRES*AZARE LY GERALDINE	L	L	L	L	L	L	L	L
22	MARTÍNEZ/DÍAZ*AYLIN DAYANNA	EP	EP	EP	EP	EP	NL	NL	EP
23	MÉNDOZA/GÓMEZ*BR IANNA YITZEL	EP	EP	L	EP	EP	EP	L	EP
24	MONTEJO/MARTÍNEZ* JADE SARAYU	EP	L	EP	EP	L	EP	EP	EP
25	ORIANO/LÓPEZ*LEYDI DANIELA	EP	EP	L	EP	EP	EP	EP	L
26	PACHECO/PÉREZ*DARI EL ANTONIO	L	L	L	L	EP	L	L	L

No.	NOMBRE(S) DEL ALUMNO(A)	Mes 3			
		17	18	19	20
1	ÁLVAREZ/HERNÁNDEZ*GERARDO	L	EP	L	L
2	AMARO/VELÁZQUEZ*ALAN GABRIEL	EP	EP	EP	EP
3	AQUINO/CASTRO*ÁNGEL GAEL	L	L	L	EP
4	CADENA/SÁNCHEZ*IRINA ISABELLA	L	L	EP	L
5	CAMPOS/DE LA O*DYLAN DE JESÚS	L	EP	L	EP
6	CARRILLO/NAVA*ALAN EDUARDO	L	L	L	L
7	CRUZ/GARCÍA*EMMA SOFÍA	L	L	L	L
8	DE LOS SANTOS/SÁNCHEZ*JADE	L	EP	EP	L
9	GARCÍA/GUTIÉRREZ*HECTOR	L	EP	L	L
10	GUILLEN/GARCÍA*ÁNGEL GABRIEL	EP	EP	EP	EP
11	GUTIÉRREZ/GUTIÉRREZ*CARLOS ADRIÁN	L	L	L	L
12	GUTIÉRREZ/MARTÍNEZ*VALERIA	L	L	L	L
13	HERNÁNDEZ/ÁLVAREZ*ALEXANDER	L	L	L	EP
14	HERNÁNDEZ/LÓPEZ*ANGEL GABRIEL	L	L	L	L
15	HERNÁNDEZ/RAYMUNDO*CRISTOP HER YAHIR	EP	EP	EP	EP
16	HERNÁNDEZ/SOLANO*BRENDA CECILIA	L	L	L	EP
17	JIMÉNEZ/VILLEGAS*IKER MANUEL	L	L	EP	EP
18	LÓPEZ/DE LOS SANTOS*GEMA	L	L	L	L
19	LÓPEZ/LÓPEZ*ENRIQUE	L	L	L	L
20	LÓPEZ/LÓPEZ*GAEL	EP	EP	EP	L

21	LÓPEZ/TORRES*AZARELY GERALDINE	L	L	L	L
22	MARTÍNEZ/DÍAZ*AYLIN DAYANNA	EP	EP	EP	EP
23	MÉENDOZA/GÓMEZ*BRIANNA YITZEL	EP	EP	L	EP
24	MONTEJO/MARTÍNEZ*JADE SARAYU	EP	L	EP	EP
25	ORIANO/LÓPEZ*LEYDI DANIELA	EP	EP	L	EP
26	PACHECO/PÉREZ*DARIEL ANTONIO	L	L	L	L

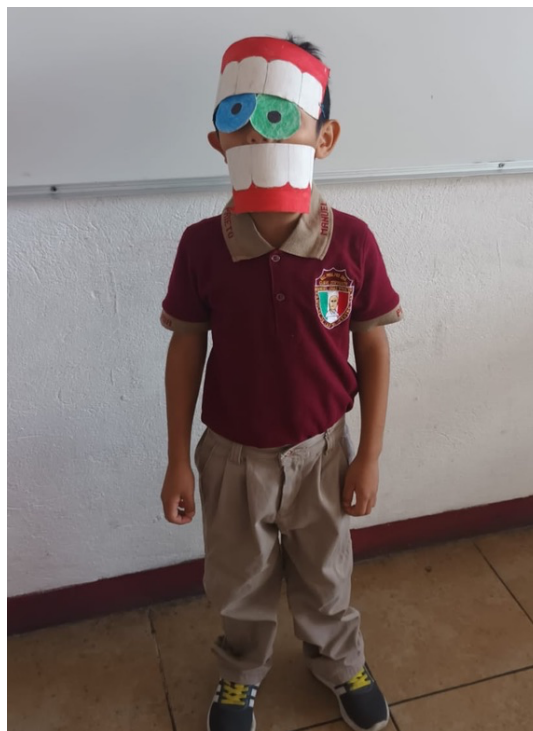
Anexo 5: Tabla de resultados de los juegos aplicados durante los 5 meses

Anexo 6: Juego “Bingo de letras”



Anexo 7: Juego “Cuenta la historia con imágenes”



Anexo 8: Actividad: “Dramatización de cuento infantil”

Anexo 9: Actividad: “Crea tu personaje”**Anexo 10: Actividad: “Historias ilustradas en grupo”**

Anexo 11: Actividad: “Historias encadenadas”



Anexo 12: Actividad: “Pista de lectura – Tesoro escondido”**Anexo 13: Actividad: “Revisión y reescritura del cuento colectivo”**