Centro Regional de Formación Docente de Sonora

Universidad Pedagógica Nacional

Plantel Nogales

Licenciatura en Pedagogía

MONOGRAFÍA

EL JUEGO PARA FORTALECER LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA

Trabajo Presentado Por:

Adriana Platt Medina

para obtener el título de licenciado(a) en Pedagogía

H. Nogales Sonora a octubre de 2025.

Centro Regional de Formación Docente de Sonora

Universidad Pedagógica Nacional

Plantel Nogales

Licenciatura en Pedagogía

MONOGRAFÍA

EL JUEGO PARA FORTALECER LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA

Trabajo Presentado Por:

Adriana Platt Medina

para obtener el título de licenciado(a) en Pedagogía

Asesor(a): Mtra. Adriana Elizeth Castro Barreras

H. Nogales Sonora a octubre de 2025.

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

C. ADRIANA PLATT MEDINA,
PRESENTE

En mi calidad de presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado de análisis realizado a su trabajo de titulación Opción Monografía:

"EL JUEGO PARA FORTALECER LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA"

Para obtener el título de Licenciatura en Pedagogía.

A propuesta de la Mtra. Adriana Elizeth Castro Barreras, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina FAVORABLEMENTE su trabajo y se le autoriza a presentar su EXAMEN PROFESIONAL el día viernes 24 de octubre del 2025, a las 10:00 horas, en el Auditorio de esta Institución Educativa.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

GOBIERNO DEL ESTADO DE SONORA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
CENTRO REGIONAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL DOCENTE DE SONORA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
PLANTEL NOGALES
C.C.T. 26DUP0003P

Dra. María Elena Guadalupe Burruel Quintero
Presidenta de la Comisión de Titulación
Unidad 263, Plantel Nogales

Agradecimientos

Principalmente quiero agradecerle a Él, por haberme dado la fortaleza y sabiduría para poder concluir con mi carrera, a mi madre por siempre estar a mi lado, apoyarme incondicionalmente, nunca soltarme de su mano, por confiar siempre en mí cuando ni yo misma lo hacía, por ser siempre mi motivación y mi inspiración de cada día.

A mis hermanas que han sido un gran apoyo para mí, a mis abuelos por siempre apoyarme, confiar en mí y por todo el cariño que me han dado a lo largo de mi vida, a mi novio por nunca dejarme, por cuidarme desde el primer día de habernos conocido, por ayudarme cada vez que lo necesite, por estar en mis peores momentos y cuando me sentía sola, por motivarme a seguir y hacerme ver que era capaz de lograrlo cada vez que lo dudaba y por darme su apoyo incondicional.

A mi mejor amiga, quién a pesar de la distancia siempre me ha mostrado su apoyo y su cariño incondicionalmente, le agradezco infinitamente todas las veces que confió en mí y me alentó hacer cosas que jamás hubiera hecho.

A mis amigas de la universidad que siempre estuvieron para ayudarme cuando lo necesitaba, por también confiar en mí y hacerme sentir que yo podía con todo, siempre las llevaré en mi corazón y pensamientos, porque al igual que ellas confiaron siempre en mi yo confío plenamente en ellas y en todo lo que pueden lograr.

A mis maestros que estuvieron siempre apoyándome, pero en especial a la maestra Adriana Castro, quien desde el primer día de clases me hizo sentir admiración y motivación por lograr lo que hoy he logrado, sobre todo el último semestre confió en mí y me ayudó incondicionalmente, ha sido una grandiosa maestra y a quien siempre le voy agradecer todo lo que hasta hoy aprendí.

Dedicatoria

La presente investigación es dedicada con todo mi amor a mi madre, la persona que ha sido mi mayor motivación y motor para seguir día con día, quién nunca me ha soltado ni ha dudado de mí ni un solo día, a mi padre que, aunque no se encuentre presente físicamente sé que me ha acompañado durante todo este proceso y estoy segura lo orgulloso que se encuentra de mí.

A mis hermanas y abuelos quienes me han apoyado incondicionalmente y que han sido una pieza fundamental para poder concluir con mi carrera. Y a mi novio, quien ha sido un apoyo para mí la persona en la que puedo confiar plenamente, por estar en mis días más difíciles y cuando sentía que todo mi mundo se acaba, por ser él quien iluminó mis días oscuros y siempre me ha demostrado su amor incondicional.

ÍNDICE

CAPÍTULO I. LA ELECCIÓN DEL TEMA 14
1.1 Importancia Del Proceso De Lectoescritura 14
1.2 Interés Por La Elección Del Tema 21
1.3 Enseñanza De La Lectoescritura A Lo Largo De La Historia 23
CAPÍTULO II. EL PROCESO DE ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA 26
2.1 ¿Qué Es La Lectura? 26
2.2 ¿Qué Es La Escritura? 26
2.3 ¿Qué Es La Lectoescritura? 27
2.4 La Lectoescritura Desde La Visión Constructivista y Desde El Humanismo 29
2.5 El Proceso De Lectoescritura 33
2.5.1 Nivel Presilábico 33
2.5.2 Nivel Silábico 34
2.5.3 Nivel Silábico-Alfabético 34
2.5.4 Nivel Alfabético 34
2.5.4.1 Alfabético Convencional. 35
2.5.4.2 Alfabético No Convencional. 35
2.6 Métodos Para La Enseñanza De La Lectoescritura 37
2.6.1 Métodos Sintéticos 38
2.6.1.1 Método Alfabético. 38
2.6.1.1.1 Actividades 39
2.6.1.2 Método Fonético. 40
2.6.1.2.1 Actividades 41
2.6.1.3 Método Silábico. 42
2.6.1.3.1 Actividades 43
2.6.2 Métodos Analíticos 44
2.6.2.1 Método Global 45
2.6.3 Método Ecléctico 45
2.7 Evaluación Del Proceso De Aprendizaje De La Lectoescritura 46
2.7.1 Evaluación De La Lectoescritura Por Medio Del Dictado 47
2.7.1.1 Campo Semántico 48

2.7.2 Programa Nacional Para El Fortalecimiento De La Lectura y Escritura En La Educación Básica (PRONALEES). 48
2.7.2.1 Tipos De Dictados....50
2.7.2.1.1 Dictado Para Evaluar. 50
2.7.2.1.2 Dictado De Palabras. 50
2.7.2.1.3 Dictado De Oraciones. 50
2.7.3 Evaluación de Sistema de Alerta Temprana (SisAT) 50
2.7.3.1 ¿Cómo Funciona SisAT? 51
2.7.4. Evaluación De La Alfabetización En El Portal Yoremia 52
2.8 La Aprobación Al Grado Siguiente Para Alumnos Que No consolidan La Lectoescritura 53
2.9 Tipos De Alfabetización 57
CAPÍTULO III. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE COMO FUNDAMENTO PARA LA LECTOESCRITURA 58
3.1 Teoría Socioconstructivista 58
3.1.1 Teoría De Jean Lev Vygotsky 58
3.1.2 Teoría de Jean Piaget 61
3.1.2.1 Etapa Preoperacional (de 2 a los 7 años) 63
3.1.2.2 Asimilación y Acomodación. 64
3.2 Teoría Humanista 65
CAPÍTULO IV. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA 68
4.1 La visión de la Nueva Escuela Mexicana Respecto a Las Estrategias Lúdicas 72
4.2 El Juego Como Estrategia Lúdica 74
4.2.1 El Juego Para Lev S. Vygotsky 78
4.2.2 El Juego Para Jean W. Piaget 79
4.2.3 El Juego Para María Montessori 80
4.3 El Juego Colectivo Y Juego Individual 81
4.4. El Rol Del Educador En El Juego 82
4.5 La Ludopedagogía 82
4.6 La Lúdica Para El Desarrollo De La Motricidad Fina y Gruesa 83
4.6.1 Motricidad Fina 83

4.6.2 Motricidad Gruesa 84
4.6.3 Actividades Lúdicas Para el Reforzamiento de la Motricidad....84
4.7 Actividades De Aprendizaje De La Lectoescritura Basadas En El Juego 85
4.7.1 JUEGOS FÍSICOS 86
4.7.1.1 Letras De Plastilina....86
4.7.1.2 Bingo de letras 86
4.7.1.3 Búsqueda del tesoro de letras 86
4.7.1.4 Rompecabezas de letras....86
4.7.1.5 Bingo de imágenes....87
4.7.1.6 Buscar las letras escondidas....87
4.7.2 JUEGOS DIGÍTALES....87
4.7.2.1 Plataforma educaenvivo....87
CAPÍTULO V. LA LECTOESCRITURA EN EL PLAN DE ESTUDIOS PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, PRIMARIA Y SECUNDARIA 2022....88
5.1 Ejes articuladores 88
5.1.1 Apropiación de las Culturas a través de la lectura y Escritura 89
5.2 Campos formativos....91
5.2.1 Campo Formativo Lenguajes....92
5.3 Sugerencias Metodológicas Para El Desarrollo De Proyectos Educativos En El Campo Formativo Lenguajes....94
5.3.1 Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios....94
5.4 Fases del aprendizaje según la Nueva Escuela Mexicana 97
CAPÍTULO VI. ESTRATEGIA A NIVEL ESTATAL PARA LA ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA EN PRIMARIA....98
6.1 Intervenciones sugeridas en cada nivel de conceptualización de la lengua escrita....101
6.1.1 Nivel Presilábico....101
6.1.2 Nivel Silábico 102
6.1.3 Nivel Silábico-Alfabético 102
6.1.4 Nivel Alfabético....103
CONCLUSIONES 104
REFERENCIAS....107
ANEXOS....116

INTRODUCCIÓN

La presente monografía titulada “El juego para fortalecer la lectoescritura en alumnos de segundo grado de primaria”, tiene como ***propósito general*** analizar la función del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en segundo grado de primaria. Visualizando tal proceso desde el socioconstructivismo y el humanismo como ***posturas pedagógicas*** considerando a estas como principios que guían las formas de brindar el acto educativo y la interacción con el educando.

El motivo por el cual se decidió estudiar sobre dicha temática es para darle la importancia a la lúdica en la alfabetización de los alumnos, ya que en la actualidad existen algunos docentes ya sean nóveles o con años de experiencia que desconocen sobre el tema o no se encuentran informados adecuadamente, en algunas ocasiones el juego se ve como pérdida de tiempo y es vista como una actividad que no deja ningún aprendizaje.

En la educación, la alfabetización es uno de los temas más importantes, ya que hace referencia al desarrollo de habilidades que el alumno ha de desarrollar para adquirir aprendizajes en otras áreas del conocimiento y, sobre todo, que serán útiles para el desenvolvimiento de los estudiantes tanto en el área escolar como social, a causa de la necesidad de alfabetizar a los alumnos, se incorporó lo lúdico a la educación, para que de esa manera los niveles de alumnos alfabetizados incrementaran.

Lo lúdico le permite al docente, enseñar de una manera divertida e interesante, de tal manera, que una de las ventajas de abordar dicha temática es que en las instituciones los niveles de rendimiento académico incrementan con el uso de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de

la lectura y escritura y, sobre todo, que los docentes se encuentren informados adecuadamente sobre los beneficios que puede tener el uso de las estrategias lúdicas.

Con base en todo lo que hasta aquí se ha mencionado, realizar dicha investigación tiene como ***propósito general*** analizar la función del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en segundo grado de educación primaria y, para alcanzarlo se han planteado algunos ***objetivos específicos*** los cuales son: describir el proceso de adquisición de la lectoescritura en alumnos de segundo grado de primaria; analizar el proceso de lectoescritura como contenido de estudio en el currículum de la fase 3 de educación básica.

Además, se busca describir el uso del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura e indagar estrategias estatales para fortalecer la adquisición de la lectoescritura. Dichos objetivos se abordan en los diversos capítulos que conforman la investigación.

Por otro lado, la ***metodología*** que sustenta la presente monografía es de enfoque cualitativo, la cual permite examinar y analizar un determinado problema, que fue percibido a través de la observación (McMillan y Schumanger, 2005). Pertenece a una investigación documental, ya que es una de las técnicas de la investigación cualitativa, la cual se encarga de recolectar información de las lecturas de documentos, revistas, grabaciones, periódicos, artículos de investigaciones, entre otros (Reyes y Carmona, 2020).

La técnica que se utilizó para seleccionar la información necesaria y estructurar dicha investigación fue la técnica operacional, que se define como “aquella que nos indica que hacer para que cualquier investigador pueda observar el fenómeno definido y consiste en la

enumeración detallada de las operaciones necesarias para reproducir el fenómeno" R. Bayes (citado en Ander-Egg)).

La técnica operacional que se utilizo fue el fichaje, el cual consiste en un sistema organizado, además hace posible el registro de información relevante permitiendo un análisis a los estudios previos, de esa manera facilita la redacción de un cuerpo formativo de una debida investigación (Loayza, 2021). Dicha técnica, sirvió para seleccionar la información, necesaria e importante y de esa manera poder organizar los contenidos, además es una de las técnicas que se utilizan para realizar una monografía, ya que toda información que se recolecta es de documentos y estudios que se han realizado con el tiempo.

Cabe resaltar que la investigación documental surge a partir de la observación realizada en prácticas profesionales. Encontrando la ***limitante***: los docentes alfabetizan a través de la educación tradicional, a pesar de que han surgido cambios en el ámbito educativo algunos maestros siguen haciendo uso de métodos antiguos dejando de lado necesidades de los alumnos y su contexto. De esta manera como Licenciada en Pedagogía se intenta mostrar a la sociedad sobre todo a maestros noveles y en servicio la importancia y ventaja de la alfabetización a través del juego como estrategias de enseñanza.

El trabajo se divide en diversos ***capítulos*** para que el lector logre llevar una relación entre los contenidos, además, cada uno de los capítulos da cumplimiento a los objetivos que se plantean con anterioridad. A continuación, se muestra la organización del cuerpo de dicha investigación.

En primer lugar, se encuentra la elección del tema, junto a diversos subcapítulos como importancia del proceso de la lectoescritura, interés personal por la elección del tema y,

enseñanza de la lectoescritura a lo largo de la historia. Después se ubica el proceso de la lectoescritura donde se abordan aportaciones teóricas de la lectoescritura, los niveles de la escritura, campo semántico, tipos de alfabetización, los métodos para la enseñanza de la lectoescritura que se han utilizado y, por último, la evaluación de dicho proceso.

En el siguiente capítulo se colocan las teorías del aprendizaje como fundamento para la lectoescritura, donde se aborda la teoría socioconstructivista y humanista. Luego, el juego como estrategia lúdica para la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, en el cual se desarrollan los siguientes subcapítulos, el juego para algunos autores, el juego colectivo e individual y, la lúdica para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Después, se encuentra la lectoescritura en el plan de estudios para la educación preescolar, primaria y secundaria (2022). Se desglosa en diversos subcapítulos los cuales son los siguientes, ejes articuladores, campos formativos, sugerencias metodológicas para el desarrollo de proyectos educativos y fases del aprendizaje según la Nueva Escuela Mexicana (NEM).

Y, por último, se encuentra el capítulo relacionado con estrategias a nivel estatal para la adquisición de la lectoescritura en primaria, la cual expone la importancia que es para la trayectoria escolar el adquirir la escritura y lectura en los primeros grados de escolaridad primaria.

Desde la visión pedagógica la adquisición de la lectoescritura es uno de los temas más importantes y relevantes, ya que es fundamental tanto para la vida escolar y social, además, de que actualmente las necesidades de los alumnos han cambiado y ahora el juego se ve como una estrategia para lograr dicho proceso, por motivo de que la pedagogía busca cómo enseñarle al alumno los conocimientos primordiales y necesarios, también, es importante que docentes noveles y en servicio tengan claro todo lo que conlleva el proceso de adquirir la lectoescritura y

perciban las oportunidades que brinda el juego como una estrategia divertida de la enseñanza. Derivado de lo anterior, se espera que el lector comprenda que el proceso de lectoescritura no es un trabajo aislado; son múltiples los elementos a considerar para conseguir estudiantes alfabetizados a partir de actividades donde el juego es el enfoque principal.

CAPÍTULO I. LA ELECCIÓN DEL TEMA

1.1 Importancia Del Proceso De Lectoescritura

La lectura y la escritura son habilidades fundamentales para que el alumno logre un desarrollo académico y social. Debido a que, son utilizadas durante su formación profesional y personal, de igual manera, existen artículos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos que lo avalan, como también planes y programas de estudios, teorías, acuerdos, entre otros, los cuales permiten que sea un tema el cual contiene pertinencia y vigencia social, por ende, es importante abordarlo.

En primer lugar, se encuentra el Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM), publicado por el Diario Oficial de la Federación (2019), mencionando:

Los planes y programas de estudio tendrán perspectiva de género y una orientación integral, por lo que incluirá el conocimiento de las ciencias y humanidades: la enseñanza de las matemáticas, la lectoescritura, la literacidad, la historia, la geografía, el civismo, la filosofía, la tecnología, la innovación, las lenguas indígenas de nuestro país, las lenguas extranjeras, la educación física, el deporte, las artes, en especial la música, la promoción de estilos de vida saludables, la educación sexual y reproductiva y el cuidado del medio ambiente entre otras (p. 6).

Por otro lado, el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria 2022 es el que rige en la educación actualmente, el cual surge a raíz de los principios y orientaciones para la NEM. Este plan se estructura por una serie de campos formativos: Lenguajes, Saberes y Pensamiento Científico, Ética, Naturaleza y Sociedades y, por último, De lo Humano y lo Comunitario (Plan de Estudios, 2022). Con relación a la temática, se profundiza el campo

formativo Lenguajes, ya que la lectura y escritura son considerados como parte del lenguaje, el cual se considera como construcciones cognitivas, sociales y dinámicas que las personas utilizan desde su nacimiento para expresar, conocer, pensar, aprender, representar, comunicar, interpretar y nombrar el mundo, así como compartir necesidades, emociones, sentimientos, experiencias, saberes y conocimientos (SEP, 2022).

De acuerdo con el Artículo 3° de CPEUM, aborda que es importante que los planes y programas incluyan el conocimiento de la lectoescritura, el Plan de Estudios 2022, emite que, mediante la oralidad, lectura, escritura, sensorialidad, percepción y composición, los niños, niñas y adolescentes tienen la oportunidad de explorar, experimentar y producir creaciones tanto individuales como colectivas dependiendo del contexto.

Además, el Plan de Estudios (2022), aborda la apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura, afirmando lo siguiente:

México es una comunidad de comunidades, un territorio de territorios y un lugar en donde se encuentran las lenguas maternas, las lenguas extranjeras y las lenguas olvidadas. Hacer efectivo el derecho humano a la educación considerando en el centro de los procesos educativos a la comunidad, tiene como condición la posibilidad de aprender la diversidad de las lenguas (p. 116).

En cuanto a la escritura, es un derecho que poseen los niños y niñas para lograr un acercamiento a las culturas e interactuar con las diversas culturas y pueblos de México y el mundo. Por otro lado, la lectura conlleva a la producción de sentidos y permite reconocerse en las palabras de otras y otros, además de construirse por medio de una comunicación dialógica,

que pasa por la historia de la humanidad, es decir, teniendo origen en las primeras palabras expresadas por los ancestros (Plan de Estudios, 2022).

La lectura y la escritura son prácticas que contribuyen a hacer de la escuela una comunidad de lectoras y lectores que se acercan a los textos para comprender algo de su mundo cotidiano, para conocer otros modos de vida, para descubrir otras formas de utilizar el lenguaje y darles nuevos sentidos o defender su propio pensamiento a través de la producción de textos (p. 117).

Por lo tanto, el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria incluye la enseñanza de la lectoescritura, así como se menciona el Artículo 3°, además mostrando su importancia en la vida de los estudiantes tanto en el ámbito escolar como personal.

Finalmente, se encuentra la Ley General de la Educación (LGE) en el capítulo IV llamado; De la orientación integral, aborda el artículo 18° el cual emite que la orientación integral, en la formación de la mexicana y mexicano dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), considera integrar la lectoescritura en el fragmento II: “la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, con elementos de la lengua que permitan la construcción de conocimientos correspondientes a distintas disciplinas y favorezcan la interrelación entre ellos” (Diario Oficial de la Federación, 2024, p. 10).

Con base en lo anterior, se considera oportuno la realización de la siguiente monografía, ya que se cuenta con los conocimientos suficientes para su elaboración, sobre todo para informar a los docentes y a la sociedad sobre el tema tan importante que se aborda, el cual está sustentado por las leyes mencionadas con anterioridad.

Es importante resaltar que al cursar la Licenciatura en Pedagogía se cumple con un perfil de egreso, la Universidad Pedagógica Nacional (2023) menciona que el pedagogo al concluir su carrera podrá explicar la problemática educativa de México, considerando el conocimiento indicado en las teorías, así como los métodos y las técnicas pedagógicas apropiadas, aunado a lo requerido en el Sistema Educativo Nacional (SEN).

Además, deberá construir propuestas educativas innovadoras que respondan a los requerimientos teóricos y prácticos del SEN, también para darle solución aquellas problemáticas educativas que se detecten, para esa construcción, se necesita basarse en el trabajo grupal e interdisciplinario. El pedagogo también podrá, realizar una práctica profesional fundada en una concepción plural humanística y crítica de los procesos sociales en general y educativos en particular.

Y, por último, entre las acciones que puede realizar el egresado también podrá diseñar, desarrollar y evaluar programas educativos con base en el análisis del sistema educativo mexicano y el dominio de las concepciones pedagógicas actuales, ya que al cursar la carrera se creó la base para lograr entender el sistema educativo y poder intervenir en los programas donde es fundamental la participación pedagógica.

Es oportuno reconocer que, a lo largo de la carrera de Licenciatura en Pedagogía, se han impartido una serie de materias que son emitidas en el mapa curricular, las cuales han aportado conocimientos para la formación profesional de los alumnos y para la realización del trabajo de investigación, con fines de titulación del programa educativo.

Principalmente, los aportes de las materias fueron la enseñanza de las diversas teorías educativas las cuales son fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje, además de

trabajar con la historia de la educación, conocer el desarrollo del alumno, los estilos de aprendizaje, aprender a identificar barreras en el aprendizaje y cómo actuar ante ellas. De igual manera, la investigación educativa que es impartida desde el quinto semestre se dan las bases para la realización de las investigaciones educativas y una de las competencias adquiridas a lo largo de la carrera fue explicar alguna problemática educativa que tiene el país, fundamentada por teorías e incluso leyes que rigen el país, la problemática se percibió mediante la realización de las prácticas profesionales.

Cabe resaltar que en el último semestre de la carrera se aborda la teoría experiencial de John Dewey, ya que es una de las aportaciones teóricas que se relaciona con la temática que se aborda en la investigación debido a que para dicho teórico el juego se basa en la experiencia del individuo. Expone que una de sus propuestas fue el juego dramático como actividad educativa, es importante mencionar que prioriza la libertad y la experiencia. Por ende, se mostraba en contra de la educación tradicional, debido a que se basaba en las reglas que impone el docente convirtiendo al alumno en un simple receptor, dejando de lado la capacidad y la experiencia de los niños (Pardo, 2013).

En dicha teoría la clave era la experiencia, ya que para dicho autor era el punto de partida de cualquier conocimiento, a causa de eso él se encontraba totalmente en desacuerdo con la educación tradicional como se mencionó con anterioridad. Debido a que, Dewey afirmaba que la escuela tradicional se trataba de una educación ajena a la capacidad y experiencia de los niños, impidiendo su participación activa en el desarrollo del aprendizaje. La educación para Dewey tiene la finalidad de ayudar a resolver problemas que surgen en su vida cotidiana y formar ciudadanos capaces de defender a la sociedad, además de considerarla como un método del

progreso y acción social. “La escuela como espacio de producción, comunicación y reflexión de experiencias relevantes de vida social, permite una formación democrática. Los niños son seres activos y reflexivos que aprenden cuando se enfrentan a las situaciones problemáticas” (Pardo, 2013).

Por consiguiente, Dewey (citado en Pardo, 2013) aborda que a partir de la experiencia y las capacidades de los niños se logra la integración del juego, “cuando los niños tienen una oportunidad para las actividades físicas que pongan en juego sus impulsos naturales, el ir a la escuela es una alegría, su manejo menos pesado y el aprendizaje más fácil” (Dewey, 1995, p.169).

Sin embargo, el juego no está basado solo en la diversión, en la escuela se debe establecer un ambiente en donde el juego y el trabajo sean dirigidos hacia un desarrollo mental y moral más armónico. Debido a que, a temprana edad el juego y el trabajo despiertan el interés infantil, los niños al jugar observan, analizan exploran y descubren aspectos de su interés (Pardo, 2013).

Por otro lado, es fundamental abordar el campo de formación y docencia para favorecer las ciudades educadoras, el cual busca la vinculación entre la comunidad y escuela, también promueve condiciones de igualdad, generadas por el diálogo y debate, entre profesores, alumnos y la comunidad en general, para llegar a las acciones colaborativas dentro y fuera de las escuelas (Carrillo, et al., 2020).

Aunado a lo anterior, para lograr el objetivo de ciudades educadoras se requiere de una transformación de la función docente, en la cual disminuyan considerablemente los docentes aislados, tradicionalistas, autoritarios, reproductores de ideas y roles. Para que actualmente la

mayoría de los maestros se comprometan con la formación de ciudadanos activos, colaborativos y transformadores de su vida, ya que eso es lo que busca una ciudad educadora.

Por consiguiente, ha surgido la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (AICE), la cual busca la integración de la educación hacia la comunidad, es decir, relacionarla con un entorno y que la educación no solo se quede en el salón de clases, sino también fuera de ella y formar al ciudadano que la sociedad necesita como se mencionó con anterioridad. Además, la AICE (2022) se sustenta por medio de la carta, la cual aborda que la ciudad educadora se ve como un lugar de aprendizajes permanentes, de convivencia y de diálogo, en el cual todos sus habilitantes sean seres democráticos y críticos, ya que es una exigencia de la sociedad. También busca que los individuos logren tener una buena convivencia, resuelvan sus conflictos y trabajen en conjunto por un bien común.

Por tal motivo que, para lograr formar el ciudadano que la sociedad necesita se requiere que en las ciudades educadoras se promueva la lectura y escritura como un factor fundamental para desarrollar el pensamiento crítico, la AICE (2022) expone que, a través de la lectura, el mundo se vuelve aún más globalizado en el que es posible acceder, una de las prioridades de la asociación es promover la lectoescritura como una forma de desarrollar diferentes competencias y habilidades.

La información recopilada a lo largo del documento beneficia a quienes se dedican al acto de enseñar, como se menciona con anterioridad es para maestros noveles y en servicio, debido a que, aún en la actualidad algunos docentes desconocen sobre los beneficios del juego en la enseñanza. Se sigue teniendo la idea que es una pérdida de tiempo y que se utiliza solo para

divertirse, también es importante que los maestros noveles se mantengan actualizados sobre este tema y de esa forma puedan planear clases divertidas e interesantes para los alumnos.

1.2 Interés Por La Elección Del Tema

Durante el periodo que comprende el mes de septiembre hasta diciembre del año 2024 en 7mo y 8vo semestre, se llevaron a cabo las prácticas profesionales en la escuela primaria "Abelardo L. Rodríguez", que corresponde a la zona 12 en el sector 5, su ubicación es calle Fenochio #23, Fundo Legal, centro, su código postal es 84000. Heroica Nogales, Sonora. La encargada de la institución otorgó el grupo de segundo grado sección "B" con un total de 20 alumnos, los cuales 11 eran niñas y 9 niños, las edades eran entre 6 y 7 años.

El grado mencionado corresponde a la fase 3 de aprendizaje del Plan de Estudios (2022). Las fases y grados de aprendizaje son aquellas que indican la secuencia indispensable que debe respetarse entre las disciplinas que constituye la educación primaria y secundaria. La fase 3 de educación primaria corresponde a 1° y 2°, el Plan de Estudios expone la razón del establecimiento de las fases de aprendizaje:

> Centrar la educación en los procesos formativos y en concordancia con el desarrollo de aprendizaje de las y los estudiantes. Priorizar la planeación, seguimiento y evaluación del trabajo entre docentes a lo largo del tiempo, con la finalidad de realizar cambios o ajustes conforme avance el estudiantado. Consecuencia de ello será favorecer el desarrollo de capacidades y apropiación de saberes que permitan a las y los estudiantes continuar con su trayectoria escolar (p. 140).

Con respecto a las prácticas profesionales, son aquellas que permitieron observar e identificar una problemática que prevalecía en la institución donde se llevaron a cabo. La

Universidad Pedagógica Nacional (UPN, 2019) menciona que las prácticas profesionales son las "actividades temporales que prestan los estudiantes de la universidad en instituciones públicas, privadas y sociales, con la intención de incorporarse al campo laboral sin que éstas sean obligadas dentro del plan de estudios y tienen sólo carácter complementario." (párr.1). Además, sirven para poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la licenciatura, acercarse al entorno laboral, adquirir una experiencia profesional y, por último, vincularlo con el trabajo de titulación (UPN, 2019).

A partir de estas, se permitió usar el método de observación y el uso de un diario de campo en el cual se anotaban las actitudes de los alumnos ante diferentes situaciones y su desenvolvimiento ante diferentes actividades. ***Una de ellas fue la dificultad en la lectoescritura y la insuficiencia de estrategias lúdicas por parte del docente, aun cuando se reconoce su labor y preparación para la enseñanza***. A partir de los hallazgos se optó por investigar al juego y, derivado de ello, a las estrategias lúdicas que ayudan al alumno a despertar su interés por aprender a leer y escribir, debido a que son habilidades que utilizará durante su vida, de igual manera ayudar a los docentes a elevar el rendimiento de los alumnos de segundo grado de primaria.

Por lo tanto, para lograr que los docentes apliquen estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, es importante abordar la temática para conseguir que el maestro se interese en el tema y lo ponga en práctica en el aula. De esa manera, se logrará un impacto positivo en la educación, ya que la lectura y la escritura son dos habilidades esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje y es sumamente necesario que los alumnos las desarrollen adecuadamente.

Ahora bien, si dicha temática no se abordara, la educación tradicional seguirá implementándose con mayor frecuencia en las escuelas, dejando de lado los intereses y las necesidades de los alumnos, sobre todo ignorando las nuevas formas de enseñar las cuales toman en cuenta al alumno y dentro de ellas el estudiante toma un papel activo en su aprendizaje.

1.3 Enseñanza De La Lectoescritura A Lo Largo De La Historia

Durante muchos años, los códigos prehispánicos no se consideraban como una escritura sino como una representación pictográfica, sin embargo, ya es conocida o considerada como un sistema de escritura prehispánica (Ramírez y Pimentel, 2021). Además, las culturas prehispánicas fueron desarrollando un sistema de escritura vinculado con la pintura y su cosmovisión particular lo cual incluía color, tamaño y la posición en el texto.

Primeramente, los olmecas consideraban que la lectura de glifos calendáricos era un registro fiel de la memoria. Su escritura se compone de secuencia de glifos logográficos. En segundo lugar, para los mayas la lectura era el futuro, leer era cantar, dar a la palabra vida y magia con la voz colectiva que revivía a través de los rituales, después, para los mixtecas y nahuas el acto de leer era la memoria de quienes han tenido el poder para reconstruir la historia de los reyes (Ramírez y Pimentel, 2021). Para las diversas culturas el leer lo percibían de distintas maneras, ya que cada una tenía sus creencias.

Con el paso del tiempo, el ser humano se dio a la tarea de perfeccionar el sistema de la escritura que dejara de ser solamente un grafema o un dibujo como se conocía en ese tiempo, ya que las personas que no sabían dibujar en ese tiempo no lograban entender ni comunicarse, por ese motivo se buscaba que cada representación tuviera un sonido y de esa manera lograr darle el sentido de una relación entre grafema y fonema.

Es importante mencionar que, en siglos pasados los niños de clase alta aprendían sobre todo las figuras y los nombres de las letras en orden alfabético, la secuencia de actividades para aprender a escribir era aprender las sílabas, después formar palabras y, por último, formar frases (Carpio, 2013).

Anudado a lo anterior, dicho autor aborda que la lectura era considerada como un aprendizaje muy aparte de la escritura, es decir, se producía en un segundo momento. Para lograr la adquisición del aprendizaje de la lectura era fundamental el conocimiento de las letras, se aprendía mediante la lectura en voz alta de las letras que el alumno ya conocía, pero a él solo se permitía la lectura en voz baja. Después, en la edad moderna (Siglo XV al Siglo XX) a manera de reproducción de textos y de la elaboración del libro cambiaron, también surgió la impresión de los libros y permitía al lector tener la cantidad de libros que quisiera, anudado a lo que se menciona anteriormente ya era permitido leer en voz alta o baja dependiendo lo que el lector prefería.

Por tal motivo que, "esta transformación en las prácticas de la lectura provocó el interés y la necesidad, sobre todo a partir del siglo XVII, de una búsqueda de métodos que no sólo garantizaban el acceso a la lectura de un público lector que ahora incluía mujeres, niños y obreros" (Viñao, 2009, párr 20 cit. en Carpio, 2013). Por otro lado, se encuentra la visión del juego a lo largo de la historia, es considerado como una actividad natural del niño, durante mucho tiempo se percibía como una pérdida de tiempo, ya que no se miraba con un enfoque educativo hasta tiempo después cuando se comenzó a integrar en las instituciones y se le comenzó a dar un uso pedagógico.

Desde años anteriores la Secretaría de Educación Pública (SEP) emite los libros de textos gratuitos, los cuales son conocidos como los pilares fundamentales en los cuales descansa el

sistema educativo de México (SEP, 2014), en dichos libros a partir del año 1933 se encuentra descrito como tal lograr la adquisición de la lectoescritura y para llegar a eso se da relevancia a las actividades lúdicas aplicadas por el docente, que en este caso suelen ser actividades por medio del juego.

Después, conforme avanzaba la actualización de los libros de textos gratuitos para el año 2011 ya no se abordaba como uso de actividades lúdicas sino como estrategias innovadoras para el trabajo escolar, pero de igual forma se motivaba al docente para la aplicación de estrategias lúdicas que ayudaran al alumno a cumplir con los requerimientos de los libros de textos gratuitos.

Actualmente, la lectoescritura se ve como una herramienta que el ser humano utiliza para lograr comunicarse, además, de ser un ser crítico a través de la comprensión de textos informativos. También hoy en día la lectura y escritura tienen un papel fundamental en el desarrollo de los niños ya que lo ayudan a estimular su desarrollo cognitivo y adquirir habilidades fundamentales para su crecimiento intelectual. La manera en la que se enseña la lectoescritura en las escuelas es por medio de estrategias implementadas por los docentes, ya que se pueden adaptar a cualquier estudiante y sobre todo tomando en cuenta sus necesidades.

Uno de los mayores beneficios que tiene la lectoescritura en la actualidad es que en la adquisición de nuevos conocimientos a través de la lectura el niño puede comprender su mundo y aprender una gran variedad de temas, más allá de un aprendizaje escolarizado.

CAPÍTULO II. EL PROCESO DE ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA

2.1 ¿Qué Es La Lectura?

Para dar inicio, se requiere tener conocimiento sobre los conceptos esenciales para entender el desarrollo de la investigación. Primeramente, se encuentra la lectura, para Piaget, (cit. en Carrascal y Navarro, 2014), la define como "la representación de una representación", es decir, una representación gráfica de lo hablado. Por su parte la Secretaría de Educación Pública (SEP) en su "Libro para el maestro" Lengua materna. Español, ve la lectura como un proceso propio e interno donde el niño necesita ser un lector de textos reales para comunicarse con eficacia en diferentes contextos que se presenten, los niños desde corta edad hacen un gran esfuerzo de leer escrituras que se encuentran a su alrededor (SEP, 2019).

De esta manera, se entiende que la lectura es un proceso propio e interno donde el niño necesita ser lector de textos reales para comunicarse con eficacia en diferentes contextos que se le presentes, por motivo que, la sociedad necesita individuos críticos que sean capaces de razonar situaciones que se presenten y por medio de la lectura de textos informativos se formaran dichos ciudadanos.

2.2 ¿Qué Es La Escritura?

Otro de los conceptos claves es la escritura. La SEP lo aborda como un proceso complejo el cual requiere tiempo y reflexión, "cuando las condiciones favorecen la adquisición del sistema de escritura, se preguntan para qué sirven las letras, que representan, qué pistas gráficas sirven para saber lo que está escrito, o que letras son adecuadas para escribir algo" (SEP, 2019, p. 8). Escribir significa comunicarse, es decir, construir mensajes con sentido en donde se involucra la escritura alfabética y sobre todo ajustándolo a un propósito comunicativo. De esta manera, se

entiende que la escritura es un proceso complejo en el cual se necesita tiempo y sobre todo reflexión del alumno, también es una manera de expresarse con su alrededor, es importante despertar el interés del niño por escribir, mostrarle todo lo que puede lograr por medio de la escritura.

2.3 ¿Qué Es La Lectoescritura?

Fusionando los conceptos descritos con anterioridad, se encuentra la lectoescritura, debido a que es importante definirla para mayor comprensión, se encuentra a Zuloeta 2018 (cit. en Cuasapud y Maiguashca, 2023) quien expone lo siguiente:

La lectoescritura es un proceso y una estrategia, como proceso lo utilizamos para acercarnos a la comprensión del texto, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, enfocamos la interrelación intrínseca de la lectura y escritura y la utilizamos como un sistema de comunicación y metacognición integrado, la lectura y la escritura son elementos inseparables de un mismo proceso mental. (p. 155).

La SEP (2019) con la finalidad de brindar una perspectiva sobre la lectoescritura. En el "Libro para el maestro. Lengua Materna. Español primer grado", aborda que los niños a corta edad hacen grandes esfuerzos para lograr leer y escribir. Aprender a leer y escribir es un proceso importante e inteligente, en el cual los alumnos establecen un sistema de escritura, para que puedan comunicarse con ellos mismos y con la sociedad que los rodea. Es importante aportar que la lectoescritura es uno de los procesos esenciales de la educación y el cual se presenta en la vida cotidiana del individuo. Por ende, es significativo buscar y aplicar estrategias desde la educación inicial para ayudar al alumno a la adquisición de la lectura y escritura. Es necesario

implementar estrategias lúdicas que ayuden en la formación del alumnado y de esa manera logren relacionarse consigo mismos y con el mundo (SEP, 2019).

Cabe mencionar que, los alumnos de primer momento, no encuentran una relación entre el discurso oral y escrito, sin embargo, con ayuda del docente "descubren que, para que algo sea legible, se requiere de cuanto menos dos o tres grafías (con una sola letra no puede ser interpretado." (SEP, 2018, p. 9) es donde surge la curiosidad e interés de los alumnos por aprender a leer y escribir, sin dejar de lado la reflexión de lo que se lee.

Así mismo, los autores Ausubel, Novak y Hanesian (1983, cit. en Aldana, 2012) exponen que el aprendizaje de la lectoescritura se da en los primeros años de escolaridad, también es posible corregir y apropiar a los estudiantes el vocabulario correcto, esto es debido a la enseñanza de un cierto tipo de lenguaje que se presenta o enseña en casa. Es decir, en la escuela se busca adaptar al alumno a un léxico adecuado para ellos.

Así como, el Ministerio de Educación Nacional expone que los primeros años de vida son definitivos para el desarrollo cognitivo y el lenguaje es una herramienta fundamental para lograrlo. Actualmente, la SEP (2022) emite que la oralidad y el empleo de diferentes tipos de textos escritos corresponde al campo de lenguaje. Por último, para Montealegre y Forero (2020, cit. en Reyes, 2022) la lectoescritura es un proceso en el cual se debe aprender a leer y escribir el cual abarca desde los primeros pasos hasta el dominio y perfeccionamiento, dicho proceso implica transitar por diferentes etapas, en las cuales se centran en el trazo, la comprensión, la interpretación y redacción.

Con base en lo que se ha encontrado se rescata que, la lectoescritura es un proceso fundamental en la vida de los alumnos, el cual implica aprender a leer y escribir, debido a que, es

la base para poder comunicarse, comprender información y desarrollar habilidades tanto académicas como sociales, actualmente con la evolución que ha sufrido la educación es importante buscar estrategias que ayuden a los alumnos a dominar completamente la lectura y escritura, además de que dichas capacidades son utilizadas en la vida cotidiana del individuo, uno de los objetivos de la lectoescritura es interpretar textos y producir escritos. La adquisición de dichas capacidades es un proceso largo y complejo el cual va desde el trazo hasta la redacción de textos.

2.4 La Lectoescritura Desde La Visión Constructivista y Desde El Humanismo

Se encuentra la aportación del teórico Piaget (cit. en Ferreiro y Teberosky, 1979), aborda que, gracias a las etapas del desarrollo cognitivo, se puede visualizar si el niño se va desarrollando de manera adecuada, es decir, si un niño está de acuerdo a su etapa, si su equilibrio emocional es adecuado, si su cociente intelectual es normal, entonces es probable que aprenda a leer y escribir de manera adecuada, sobre todo siento un alumno activo en su proceso de aprendizaje.

Para dicho teórico, los dos primeros años de vida el niño va conociendo el mundo por medio de la experiencia social y la actividad motriz (Chaves, 2002) las cuales son fundamentales. En la sociedad es importante que los niños desde corta edad aprendan a explorar y desarrollen habilidades motrices y de esa manera al ingresar a una institución educativa sea un proceso rápido y efectivo.

Continuando, Vygotsky (1931, cit. en Montealegre y Forero, 2006), plantea una situación experimental en la cual, a través de juegos simbólicos trata de establecer la escritura del objeto. Aborda que, por medio del juego experimental en el que se representan cosas y personas con

objetos familiares, se construye una breve narración interpretada por gestos figurativos sobre los objetos. En la situación de juego se designa, por ejemplo, un libro abierto como una casa, unas llaves como niños, un lápiz representando la niñera, etc., además de que la lectoescritura para Vygotsky es un aprendizaje que se va construyendo a través de la interacción con otros y el entorno.

Sin embargo, es importante mencionar que existe una cantidad considerable de niños que su introducción a la alfabetización inicial no se da de manera esperada (Ferreiro y Teberosky, 1979). Se tenía la perspectiva de que el problema del aprendizaje de la lectura y la escritura se planteaba como una insuficiencia de métodos, debido a eso, la preocupación de los educadores se guio hacia la búsqueda de mejorar u obtener mayor eficacia en la lectoescritura y por ello se abordaron los métodos, además de que desde hace tiempo no se toma en cuenta la visión constructivista y humanista.

La lectoescritura tiene un papel importante en la educación y es enseñada en educación inicial. Sin embargo, el fracaso en la lectoescritura tiene un nivel considerable en los estudiantes, muchas veces es por la falta de estrategias lúdicas o de métodos empleados por el docente y esto trae una carencia de aprendizaje y bajo rendimiento académico. Bobas, Díaz y Navarro (citado en Puñales, Fundora y Torres, 2017) abordan que:

El aprendizaje de la lecto–escritura constituye uno de los temas educativos de mayor significación en el ámbito escolar, estos aprendizajes tienen una fuerte representatividad en el resto de los aprendizajes, ya que se convierten en herramientas imprescindibles para lograr una adecuada integración social y acceder al mundo de la tecnología. (p. 127)

Por otro lado, se expone otra perspectiva sobre el proceso de adquisición de la lectura y escritura, “la lectura y la escritura son procesos necesarios para el aprendizaje de distintas materias o áreas, por tanto, el no brindar las condiciones necesarias para el aprendizaje de la escritura, conduce al fracaso escolar a los estudiantes” (Fornaris, 2011 cit. en Simbaqueba y González, 2021).

Las condiciones necesarias para adquirir de manera esperada el proceso de lectoescritura suelen ser, no fomentar espacios en el aula para la interacción con textos que permitan desarrollar significados, experiencias e incluso vocabulario en los alumnos e incluso implementar actividades sin intención pedagógica para la enseñanza de dicho proceso. (Simbaqueba y González, 2021). La visión de la lectoescritura desde el constructivismo es porque en dicho proceso el niño debe construir su propio proceso a través de su experiencia y exploración con el entorno, donde el logue construir su propio conocimiento, fomentar la interacción, reflexión y el descubrimiento.

Por otro lado, se encuentra la lectoescritura desde el enfoque humanista, la cual aborda que con el paso del tiempo y en base a las investigaciones psicogenéticas y psicolingüísticas se ha confirmado que el alumno es un agente activo de su propio aprendizaje ya que, el conocimiento no se construye por fuera ni es construido por el docente sino que el alumno lo construye por el mismo como un sujeto cognoscente, debido a eso, el alumno es libre de construir su propio proceso de lectoescritura y aprenderlo a su manera y ritmo, logrando analizar lo que está aprendiendo. Además de tener en cuenta su ritmo personal, intereses y su autoestima, así como creando un ambiente en el que se sienta seguro para experimentar, equivocarse y aprender sin miedo.

Sin embargo, en la educación aún se da la planificación, desarrollo y evaluación de la adquisición de la lectura y escritura basadas en una educación tradicional. A pesar de la evolución en la educación aún existen docentes con la idea de que la lectura y escritura deben ser lógicamente analizadas por el conocimiento lingüístico y deben ser aprendidas por la instrucción, por medio de la decodificación, repetición de sílabas, palabras, descomposición de oraciones y uso de modelos antiguos (Serrano, s.f.).

Un ejemplo cotidiano que se vive en las aulas y lo fundamenta Serrano citado anteriormente, es que algunos docentes enseñan tradicionalmente, ya que aún hacen uso de modelos antiguos en los cuales no se ve al alumno como un agente activo. Por esta razón es importante hacer llegar a todos los docentes que existen maneras divertidas de enseñar a los alumnos y hacer uso de la visión constructivista donde se debe enseñar al niño a descubrir y relacionar las letras, palabras y textos en lugar de memorizar reglas de lectura y escritura.

Por lo tanto, la enseñanza de la lectoescritura desde una visión constructivista y humanista promueve un proceso de aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante. Además de tener en cuenta las necesidades de cada alumno, así como sus intereses, dificultades e incluso autoestima del niño. Actualmente el alumno tiene el papel principal en el proceso de enseñanza, el educando es quien tiene en sus manos el construir su propio conocimiento por medio de la interacción con su entorno y sintiendo la confianza de aprender a su ritmo y conforme a sus intereses. Sin embargo, aún en la actualidad hay instituciones que aún no se adaptan a la visión de la lectoescritura desde el constructivismo y el humanismo.

2.5 El Proceso De Lectoescritura

A continuación, se abordan las etapas de la escritura debido a que es importante identificar en qué nivel se encuentra el estudiante y de esa manera planear actividades acordes a su nivel de conceptualización. Simbaqueba y González (2021), retoman como tema principal el papel del docente debido a que es primordial en dicho proceso, ya que es el agente educativo que genera escenarios los cuales deben promover el desarrollo de la lectura y escritura.

Por otro lado, se encuentran cuatro niveles de la escritura, las cuales son; presilábica, silábica, silábica-alfabética y alfabética (Poot, 2023). Por ende, es necesario conocer el proceso del desarrollo de los alumnos, de esa manera adaptar estrategias didácticas ante las necesidades que presenten, como puede verse en la Figura 1 se muestran las etapas de la lectoescritura, las cuales fueron plasmadas en el plan de estudios del año 2011, también es importante mencionar que fueron se toman en cuenta las aportaciones de Emilia Ferreiro.

2.5.1 Nivel Presilábico

Principalmente, se encuentra el nivel presilábico abordado por el mismo autor, en este nivel los alumnos consideran que hay una cantidad mínima de grafías para escribir algo, un rasgo importante de abordar es que las letras que escriben mayormente son de su nombre, pero ellos les dan diferentes significados. Autoras como Ferreiro y Teberosky, (2005, cit. en Reyes, 2022) determinan que en esta etapa se encuentran aquellos que conocen algunos nombres de letras, pero que aplican sin consistencia. Además, Reyes (2022) expone que:

Otra parte de este nivel es que, para diferenciar una palabra escrita de otra, el niño puede tratar de cambiar las letras que la componen. Pero como él no permite repetir muchas veces la misma letra en la misma representación le es necesario disponer de un repertorio de letras

grandes, para poder escribir cinco o seis nombres diferentes. Muchos niños no disponen de un repertorio suficientemente extenso de grafías diferentes. En lugar de inventar nuevas grafías, encuentran una solución admirable: descubren que, cambiando la posición de las letras en el orden lineal, obtienen totalidades diferentes. Cuando la cantidad se mantiene fija. (p. 64).

2.5.2 Nivel Silábico

El nivel silábico los estudiantes intentan darle un valor sonoro a cada una de las letras, escriben una letra por cada sílaba, suelen escribir solo las vocales de cada palabra. También el alumno, justifica su producción escrita de manera silábica, es decir, ajusta cada sílaba al número de letras que escribió.

2.5.3 Nivel Silábico-Alfabético

El nivel silábico-alfabético se aborda que el alumno descubre que la palabra lleva vocales y consonantes, sigue saltándose algunas letras, pero ya sabe que es una combinación de ambas. Descubre que las sílabas pueden escribirse con vocales y consonantes y así empiezan a incluir ambos tipos de letras, escribiendo algunas sílabas completas en las palabras. “Está construido por aquellos niños que nombran correctamente todas las vocales y consonantes” (Ferreiro y Teberosky, 2005, p. 64).

2.5.4 Nivel Alfabético

El nivel alfabético es el final del proceso de conceptualización de la escritura. En esta fase o nivel, el alumno ya sabe e identifica que cada letra tiene un valor sonoro. Cabe aclarar que, al llegar a esta fase no siempre el alumno escribe correctamente, ya que se presentan los errores de ortografía (Poot, 2023). En esta etapa, se encuentran “aquellos niños que conocen

prácticamente todas las letras del abecedario por su nombre y eventualmente, son capaces de dar el nombre y valor sonoro, que puede admitir una misma letra. (Ferreiro y Teberosky, 2005, p.65)

En la última etapa el niño ha comprendido que cada uno de los caracteres de la escritura corresponden a valores sonoros menores que la sílaba, y realiza sistemáticamente un análisis sonoro de los fonemas de las palabras que va a escribir. El niño comprende cómo opera el sistema de la escritura, en esta etapa existen dos tipos de subniveles.

2.5.4.1 Alfabético Convencional.

El niño logra escribir cualquier oración, utilizando mayúsculas cuando es necesario, por ejemplo, iniciar con mayúsculas, las palabras después del punto y los nombres propios, además de utilizar las reglas ortográficas correctamente y que siempre las utilice, como el uso de puntos, comas, tilde, entre otras.

2.5.4.2 Alfabético No Convencional.

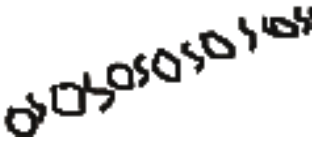
En este caso, el alumno logra escribir lo que se le solicita y se da entender, sin embargo, no hace uso de las reglas de ortografía, como puede ser mezclar mayúsculas con minúsculas, confundir algunas palabras, por ejemplo, la q y la c poner “ciero” en lugar de “quiero” u omitir la h en algunas palabras como en helado, no hacen uso de puntos, comas, entre otras.

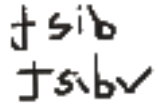
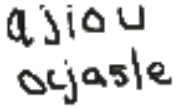
Figura 1.

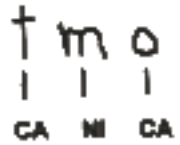
Etapas de desarrollo en la apropiación del sistema de escritura.

PROGRAMA 2011	EJEMPLOS		NIVEL

<table>
<tr><td rowspan="2">PRIMERA ETAPA
Los alumnos buscan criterios para diferenciar del mundo gráfico, entre dibujo y escritura.
Responde a dos características:</td><td>1. La escritura se realiza con formas gráficas arbitrarias que no representan la forma de los objetos.</td><td></td><td rowspan="5">PRESILÁBICO</td><td rowspan="2">Presimbólico</td></tr>
<tr><td>2. Hay una ordenación lineal.
Se pueden representar trazos lineales con diferencia respecto de los dibujos o bien, trazos discontinuos (pseudoletras).</td><td>muñeca

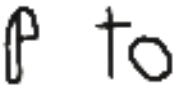
sol</td></tr>
<tr><td rowspan="4">SEGUNDA ETAPA
El avance en estos elementos, marca el tránsito a la segunda etapa, aunque cabe mencionar, que no necesariamente hay un desarrollo conjunto de ambos elementos, ya que los alumnos pueden hacerlo de manera independiente.</td><td rowspan="4">Se identifica dos aspectos básicos:
1. Se requier un mínimo número de letras para escribir una palabra.
2. Es necesaria la variación en las letras para escribir una palabra.</td><td>
Muñeca</td><td>Sin control de cantidad</td></tr>
<tr><td>gato

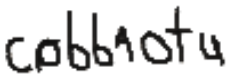
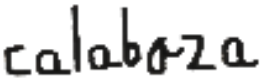
mariposa</td><td>Fija</td></tr>
<tr><td>gato

mariposa</td><td>Repertorio reducido, cantidad variable</td></tr>
<tr><td>gato

pez</td><td>Cantidad y repertorio variable</td></tr>
<tr><td>gato

pegamento</td><td>SILÁBICO</td><td>Cantidad y repertorio variable, con inicio de correspondencia y presencia del valor sonoro inicial.</td></tr>
<tr><td>TERCERA ETAPA
Se establece relación entre aspectos sonoros y</td><td></td><td>Escribe:

Lee:</td><td>SILÁBICO</td><td>Sin valor sonoro convencional</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">aspectos gráficos del lenguaje, transitando a su vez, por tres momentos denominados hipótesis:

Silábico, silábico-alfabético y alfabético.</td><td>En esencia, una letra representa una sílaba de la palabra escrita.</td><td>Escribe: 
Lee:</td><td></td><td>Con valor sonoro convencional</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Representa un momento de transición que fluctúa entre la representación de una letra para cada sílaba o para cada sonido. En este tipo de escrituras, las sílabas se representan con una o con varias letras indistintamente.</td><td>D O T A

Pe lo t a</td><td rowspan="2">SILÁBICO-ALFABÉTICO</td><td>Alternancia entre valor sonoro convencional y no convencional, además de hipótesis sílabica y alfabética.</td></tr>
<tr><td>Escribe: 

Lee:</td><td>Con valor sonoro convencional</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Cada letra representa un sonido, lo que hace que la escritura se realice de manera muy cercana a lo convencional (sin noma ortográfica).</td><td>Escribe: 
Lee:</td><td rowspan="2">ALFABÉTICO</td><td>Sin valor sonoro convencional</td></tr>
<tr><td></td><td>Con valor sonoro convencional</td></tr>
</table>

Nota: cuadro con descripción de los niveles de conceptualización de la lengua escrita, en los cuales se toma en cuenta las aportaciones de Emilia Ferreiro. Autor. Myriam Nemirovsky (1999). Libro "Sobre la enseñanza del lenguaje escrito… y temas aledaños", Tomado del documento Plan de Estudios (2011).

2.6 Métodos Para La Enseñanza De La Lectoescritura

Existe una variedad de métodos los cuales se han utilizado a lo largo de la historia de la educación, como se mencionó con anterioridad el interés por utilizar métodos para la enseñanza de la lectura y escritura surgió debido a los bajos niveles de adquisición de la lengua escrita, se dividen en dos tipos de métodos "sintético, que parten de elementos menores a la palabra, y analíticos, que parten de la palabra o de unidades mayores" (Ferreiro y Teberosky, 1979, p. 17).

2.6.1 Métodos Sintéticos

Son aquellos métodos en los cuales se parte de los elementos más simples para llegar a las unidades más complejas, es decir, se inicia en el estudio de las letras para después combinarlas con las vocales y así formar sílabas simples, y posteriormente, las unen para lograr componer palabras, frases o enunciados (Guerrero, 2020).

2.6.1.1 Método Alfabético.

Primeramente, se encuentra el modelo sintético que también es conocido como alfabético, es la relación entre lo oral y lo escrito, es decir, entre el sonido y la grafía, se caracteriza por seguir un orden alfabético como se muestra en la figura 2.

Figura 2.

Actividades para el proceso de adquisición de la lectura y escritura. Alfabético.



Nota: es una de las actividades que aplican los maestros al hacer uso del método alfabético, en el cual se sigue un orden. Autor. Materiales Educativos y Apoyos Didácticos del Estado de Chihuahua. Tomado de servicios educativos (2023).

Ferreiro y Teberosky lo denominan como uno de los tradicionales, debido a que durante mucho tiempo se ha enseñado a pronunciar las letras e identificar su grafía e incluso existen reglas de sonorización de la escritura, como se dijo con anterioridad se sigue un orden, pero el niño no siempre va teniendo un razonamiento de lo que se escribe.

2.6.1.1.1 Actividades

Existen una gran cantidad de actividades que se pueden utilizar en dicho método, pero a continuación se abordan algunos trabajos que se pueden realizar. Educa y Aprende (2023) aborda las siguientes actividades:

- Canciones y rimas: Las canciones y rimas pueden ser una forma divertida y efectiva de enseñar el alfabeto y los sonidos de las letras. Por ejemplo, cantar la canción del alfabeto y señalar cada letra mientras se canta puede ayudar a los niños a recordar los nombres de las letras.
- Juegos de sonidos de las letras: Los juegos que implican identificar los sonidos de las letras pueden ser útiles para enseñar a los niños a relacionar las letras con los sonidos que representan. Por ejemplo, los educadores pueden presentar una imagen de un objeto y pedir a los niños que identifiquen la letra inicial del objeto y su sonido.
- Ejercicios de decodificación: Una vez que los niños han aprendido los sonidos de las letras, se les puede enseñar a decodificar palabras utilizando tarjetas con palabras y

separarlas en sus sonidos individuales. Esto les ayuda a comprender cómo las letras se combinan para formar palabras.

- Lectura en voz alta: La lectura en voz alta es una forma efectiva de enseñar a los niños a leer y comprender lo que están leyendo. Los educadores pueden seleccionar libros que sean apropiados para el nivel de habilidad de los niños y leerlos en voz alta, pidiendo a los niños que repitan las palabras y que identifiquen las letras y los sonidos de las palabras.

- Práctica de escritura: Es importante que los niños practiquen la escritura de las letras y palabras a medida que aprenden el método alfabético. Los educadores pueden utilizar ejercicios de escritura que les permitan a los niños practicar la escritura de letras y *palabras (p. 26).*

2.6.1.2 Método Fonético.

Debido a la influencia lingüística se aborda el método fonético que es a partir de lo oral, es decir parte del fonema, asociándolo con un grafema, va de lo simple a lo complejo, empleando una ilustración que inicie con la letra. Después de que se identifica cada letra se da seguimiento a las silabas y así poder concluir con oraciones, una de las desventajas es, por atender sonidos, las sílabas y el desciframiento de las palabras se descuida la comprensión (Estalayo y Vega, 2003).

Continuando lo anterior, es importante que el alumno sea capaz de reconocer y diferenciar cada fonema para que al momento de escribir o de realizar la grafía logre hacerlo de manera correcta, para que el método fonético funcione se debe trabajar entre grafías separadas para que no existan confusiones e ir a la par entre fonemas-grafemas (Ferreiro y Teberosky, 1979).

En este método se sigue un orden, iniciando por las vocales y continuando con las consonantes que también se enseñan dependiendo su dificultad. Las letras se muestran por sonido y no por el nombre de cada una de ellas, la enseñanza mediante dicho método suele apoyarse de imágenes (Guerrero, 2020). Es importante mencionar que, este es uno de los métodos en los cuales se descuida la comprensión lectora ya que, se centra tanto en la decodificación de la lectura que no se logra comprender lo que se lee.

2.6.1.2.1 Actividades

Las actividades para el método fonético ayudan a los alumnos a identificar y reconocer las letras y sonidos que producen, además de desarrollar la conciencia fonética, es decir, la capacidad de detectar sonidos, sílabas y rimas en las palabras. Para conocer más sobre las actividades para dicho método Fernández, (2020) aborda algunas que también pueden ser interesantes para los alumnos.

- Pelota del alfabeto: se trata de un juego muy simple, pero a la vez muy atractivo, que además mantendrá a los niños en movimiento. Alguien debe poseer el balón y decir una palabra en voz alta, el siguiente debe pensar una palabra que comience con la misma letra para poder pasarle el balón. Se puede hacer más divertido incluyendo chutes al balón o persiguiéndose unos a otros para darle algo más de emoción.
- Tarjetas de fonética: la idea es crear tarjetas con objetos o animales que les permitan a los más pequeños ir reconociendo y construyendo palabras. Después, con un marcador jugamos, por ejemplo, a marcar todas las letras que comienzan por U o por la letra S. Así, pueden trabajar la asociación de palabras y sonidos de una forma divertida.

— Borrador y sonidos mágicos: un juego sencillo pero muy divertido y estimulante para los niños. Dibuja una imagen en la pizarra, por ejemplo, una bruja, y di la letra “S”, tendrán que identificar que objeto comienza por la letra s y borrarlo del dibujo, en este caso el sombrero (par. 16).

Por otro lado, se encuentran otras actividades, las cuales se ven más como juegos y se les conoce como “juegos fonológicos” estos combinan la conciencia fonológica con la diversión y, a través de dichos juegos los niños aprenden a reconocer y a usar los sonidos en el lenguaje (García, s.f.). actualmente la educación ha presentado nuevas necesidades y una de ellas es implementar el juego en la adquisición de saberes. Los siguientes juegos son presentados por García, (s.f.).

Bingo fonológico: en este juego los niños podrán aprender fonología mientras se divierten, este consiste en que cada alumno tendrá un cartón diferente cuyas casillas corresponderán a la imagen de animales u objetos. El encargado de decir las palabras deberá decir “palabras que empiezan con la letra X” o “palabras que terminen con X letra”. Y el primero en marcar todas las casillas, deberá gritar ¡bingo! (párr. 6).

2.6.1.3 Método Silábico.

Otro de los métodos que se abordan es el silábico, el cual surgió a causa de los resultados tan bajos que los docentes obtenían implementando los métodos antes mencionados. El método silábico pertenece a los pedagogos Federico Gedike y Samiel Henicke, este método se define como el proceso mediante el cual se enseña la lectoescritura y se basa en la enseñanza de las vocales, después se enseñan las consonantes y posterior a ello, se juntan vocales con consonantes formando sílabas y luego palabras (Estalayo y Vega, 2003).

Por otro lado, López 2021 (cit.en Vargas, 2023) expone que dicho método genera conocimientos progresivos en el educando, logrando un aprendizaje significativo, mediante su uso didáctico. Es uno de los métodos más utilizados y comunes para la enseñanza de la lectoescritura, se puede seguir usando dicho método y agregar actividades divertidas para captar la atención y mayor concentración de los alumnos.

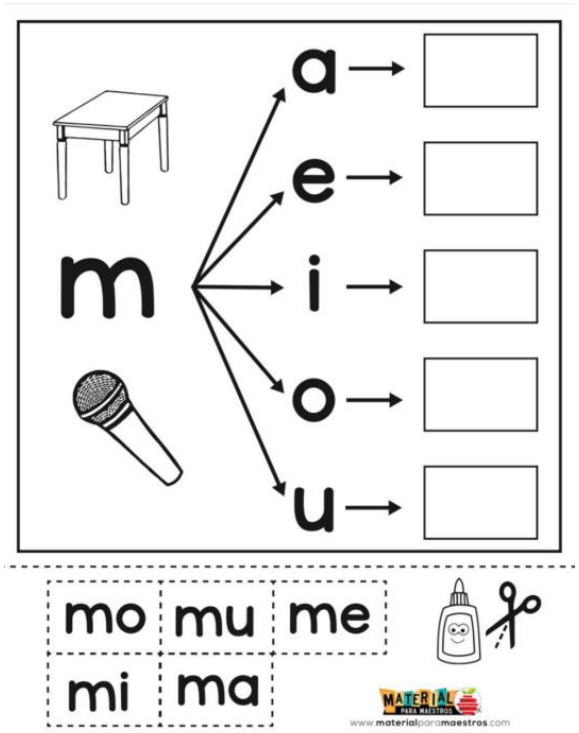
El docente aplica este método de manera que cada consonante se enseña con las cinco vocales. Cuando ya se cuenta con el conocimiento de las sílabas se forman palabras y por último se construyen oraciones. Después, se combinan las vocales con consonantes en sílabas inversas, para formar palabras y, por último, se forman oraciones (Estalayo y Vega, 2003).

2.6.1.3.1 Actividades

El método silábico cuenta con una variedad de actividades, haciendo uso de fichas, libretas, hojas de trabajo, cuaderno de lectura entre otros materiales. Una de las actividades que se pueden realizar es la lotería de sílabas, la cual puede ser en pareja o grupal, después de que logren identificarlas deben construir palabras de bisílabas, donde el apoyo del docente será decir que palabra deben formar (Una pizca de educación, 2021). En la figura 3 se muestra un ejemplo de las posibles actividades para dicho método.

Figura 3

Actividades aprendiendo a leer. Método silábico



Nota: ejemplo de actividades en las que se utiliza el método silábico siendo uno de los más antiguos en la historia de la educación. Autor. Carlos Alfaro (2024). Tomado de material para maestros.

2.6.2 Métodos Analíticos

Son aquellos que parten de una palabra, frase o enunciado, logrando analizar las palabras, sílabas y por último las letras, es decir arte de lo complejo a lo simple y de tal modo cuidar la comprensión lectora de los estudiantes (Guerrero, 2020). Dichos métodos son los que contemplan las características del pensamiento del niño.

2.6.2.1 Método Global

El siguiente método es el global que en el ámbito de la educación fue introducido por Ovide Decroly, es conocido como el método de oraciones complejas y método Decroly. Estalayo y Vega (2003), afirman que:

Sólo se puede aplicar el método Global analítico en la lecto-escritura si toda la enseñanza concreta e intuitiva se basa en los principios de globalización en el cual los intereses y necesidades del niño y la niña son vitales cuando se utilizan los juegos educativos que se ocupan como recursos complementarios para el aprendizaje de la lecto-escritura (p. 8).

Las palabras que se presentan contienen un significado, el cual permite al alumno comprender lo que está viendo, gracias a ello, se va fomentando la comprensión lectora de los alumnos. “Entre los métodos analíticos o globales, caracterizados por que desde el primer momento se le presentan al niño unidades con un significado completo” (Estalayo y Vega,2003, p. 9). Se caracteriza por presentarle a los alumnos desde un inicio las unidades con un significado completo ya sea una palabra, frase o enunciado, también aprovecha la memoria visual de los niños ya que, suelen ser capaces de identificar elementos similares en palabras distintas, un punto muy importante es que este método favorece la fluidez y comprensión (Guerrero, 2020).

2.6.3 Método Ecléctico

Por último, se encuentra el método ecléctico el cual permite lograr objetivos más amplios en la lectoescritura, ya que es un conjunto de distintos aspectos relevantes de los métodos sintéticos y analíticos, y de algunos procedimientos pedagógicos, por ello se le da una estructura al ecléctico. Se aborda que los docentes se han visto en la necesidad de utilizar un método

ecléctico para enseñar a leer y escribir y ha sido el método más relevante en el ámbito educativo. (Estalayo y Vega, 2003).

También Guerrero (2020) aborda que es importante que el alumno comprenda el texto globalmente, pero al mismo tiempo debe ejercitar los aspectos básicos del escrito. Esté método se distingue también por tomar en consideración las características de los alumnos y porque trabaja la lectura y escritura de manera simultánea.

Sin embargo, en uno de sus libros de texto de la SEP llamado "Libro para el maestro. Lengua materna. Español" emite que "para lograr que los alumnos aprendan a leer y escribir, no es necesario utilizar ningún método adicional" (SEP, 2019, p. 11) a pesar de eso el docente optaba por utilizar métodos para lograr que el alumno adquiriera el aspecto convencional de la lectoescritura.

2.7 Evaluación Del Proceso De Aprendizaje De La Lectoescritura

La evaluación no busca medir el conocimiento de un alumno, es decir, que la evaluación no es poner una calificación cuantitativa para comprobar si los alumnos "ya saben leer o escribir" (SEP, 2019). Así pues, el hecho de evaluar es para que el docente logre identificar los avances de los alumnos como hablantes, lectores y escritores. Los aprendizajes de la lectura y escritura no siempre son observables, por ende, se necesitan ser evaluados por medio de instrumentos sencillos.

La SEP (2019), emite en su "Libro para el maestro" Lengua Materna. Español algunos instrumentos que logran evaluar la adquisición de la lectoescritura,

> Podemos solicitar a los alumnos que escriban o lean palabras para saber que tanto ha progresado su comprensión del sistema de escritura. Otros aspectos, como los avances en el desarrollo de la oralidad, de la comprensión lectora de la autonomía en la escritura y la lectura por citar algunos, son más complejos de evaluar porque requieren observación cuidadosa del desempeño de los alumnos en situaciones específicas para revelar el progreso de los niños (p. 33).

2.7.1 Evaluación De La Lectoescritura Por Medio Del Dictado

Por otro lado, se menciona que también es posible evaluar por medio de dictados en los cuales se comienza dictando palabras simples, pero conforme pase el tiempo la dificultad será creciente, en primer lugar, se encuentran los dictados por cantidad de sílabas, va por orden y se inicia con una sílaba como: mar, sal, dos, sol, fin, después, se le aumenta una ahora sería con dos sílabas: pato, perro, vaca, silla, roca, luego, con tres sílabas: gallina, conejo, botella, mochila (Norbiel, 2023).

Anudado a lo anterior, siguen las palabras con cuatro sílabas como: mariposa, teléfono, basurero, en este nivel de dificultad es posible que los alumnos no hagan uso de acentos en las palabras que lo necesitan, finalmente se hace el dictado de una fase incluyendo cada una de las palabras que se han dictado como, por ejemplo, el pato come semillas, todo con la finalidad de lograr que el alumno vaya desarrollando su escritura.

Después, se encuentra el dictado por tipo de sílabas tales como: directa, inversa, mixta, trabaja y diptongos, las sílabas directas con consonante-vocal por ejemplo, pato, mesa, gato, hoja, luego la sílaba inmersa es vocal-consonante como, espejo, isla, escuela, después se encuentran las silabas mixta que es consonante-vocal-consonante tales como, pescado, tocar,

brincar, pantalón, entre otras, luego están las sílabas trabadas, palabras con bl, br,cl, cr, fl, fr, gl, gr, pl, pr, tl, tr, por ejemplo, blanco, brinca, cloro, cruz, flota, fruta, globo, grueso, entre otras (Norbiel, 2023).

2.7.1.1 Campo Semántico

Otro aspecto fundamental en la evaluación del proceso de la lectoescritura por medio del dictado es el campo semántico , principalmente la semántica se denomina como una de las disciplinas para la expresión gramatical, después se encuentra la conciencia semántica, que se conoce como la capacidad de otorgar un significado a una palabra, para lograrlo el infante debe pasar por varias experiencias en el transcurso de su vida y al interactuar con su entorno surgirá el interés por otorgarle el significado a las palabras (López y Barrera, 2020).

Después, se logran conceptualizar los campos semánticos que son aquellos grupos de palabras que se relacionan entre sí a causa de su significado común, ya que gracias a la conciencia semántica los niños adquieren gran cantidad de palabras a su vocabulario y con ayuda de los campos semánticos logran comprender su relación entre ellas además de lo que está escribiendo y favorece para que logre expresar sus ideas.

2.7.2 Programa Nacional Para El Fortalecimiento De La Lectura y Escritura En La Educación Básica (PRONALEES).

En este apartado se encuentra, PRONALEES el cual es abordado en Material Educativo (2024), en dicho documento se aborda que es considerado una herramienta metodológica la cual es utilizada para la enseñanza de lenguaje para los niños. Es una técnica diseñada para mejorar la comprensión lectora y las habilidades de escritura, ya que no busca la memorización de las sílabas.

Su objetivo es crear lectores reflexivos, para hacer uso de dicha herramienta es necesario seguir una metodología que inicia por la lectura y análisis de textos, después se abordan los enunciados, segmentarlo por palabras, luego se analizan las silabas que la forman y finalmente se llega al uso de las letras. Es importante que, los docentes despierten el interés de los alumnos por aprender a leer, una de las estrategias es habilitar una biblioteca escolar para acudir a leer libros, de igual manera, buscar al menos una lectura diaria donde el docente la lea para después seleccionar una oración y después una palabra para poder identificar las sílabas junto con los alumnos (Material educativo, 2024).

También existe el dictado Pronaless, que para llevarlo a cabo debe de haber un entorno tranquilo y sin distracciones, antes de dictar se anima a los niños a que escriban como ellos puedan, incluso se les puede decir que es un juego. Se les informa que el campo semántico son las palabras, los alumnos deberán escribir las palabras en columnas. Algunos beneficios del dictado Pronalees es la motivación, dado que el alumno al ver sus mejoras se siente más motivados para continuar aprendiendo. Otro es, la disciplina en donde con el dictado constante se fomentan hábitos de disciplina y estudio.

2.7.2.1 Tipos De Dictados

2.7.2.1.1 Dictado Para Evaluar. Este dictado puede ser de frente a frente, en pequeños grupos o dependiendo las necesidades evaluativas y características del grupo debido a que, PRONALESS se basa en la metodología que propone la construcción de conocimiento de cada alumno, de igual forma teniendo en cuenta sus necesidades. En dicho dictado se utilizan palabras conocidas por el niño (Benavides, 2013).

2.7.2.1.2 Dictado De Palabras. El dictado de palabras se emplea para tener una muestra especifica que se logra mediante la selección sistemática y con fines evaluativos en base a su escritura, se hace uso de palabras directas; inversas; mixtas y diptongos y con una cantidad de monosílabas; bisílabas y trisílabas. Es importante cuidar que todas las palabras pertenezcan al mismo campo semántico y sobre todo los alumnos las reconozcan (Benavides, 2013).

2.7.2.1.3 Dictado De Oraciones. Benavides (2013) aborda que para la realización de dicho dictado se requiere seleccionar las palabras reconocidas por los alumnos y formar una oración, con el fin de lograr que los alumnos recuerden las palabras que se dictaron con anterioridad.

2.7.3 Evaluación de Sistema de Alerta Temprana (SisAT)

La SEP por medio del documento Orientaciones para el establecimiento del Sistema de Alerta Temprana (SisAT) en escuelas de educación básica, describe lo que es SisAT, el cual es el conjunto de indicadores, procedimientos y herramientas que permite a los docentes, supervisores y a la autoridad educativa contar con la información sistemática y oportuna acerca de los alumnos, sobre todo aquellos que se encuentran en riesgo de no alcanzar los aprendizajes solicitados por el Plan de Estudio e incluso aquellos que están por abandonar sus estudios (SEP, 2017).

Además, permite mantener un control de evaluación interna e intervención en las escuelas, su propósito es contribuir a la prevención y atención del rezago y abandono escolar. También, permite mantener el control de los avances que han tenido los alumnos con las intervenciones que utiliza cada docente, “SisAT se vuelve una herramienta de apoyo para el trabajo colegiado del Consejo Técnico Escolar y un referente importante para el establecimiento de acciones de asesoría y acompañamiento a las escuelas por parte de la supervisión escolar” (SEP, 2017, párr. 18).

Para lograr detectar a los alumnos que se encuentran en riesgo es por medio de un registro, sistematización y seguimiento de una serie de indicadores que son congruentes con las prioridades educativas existen varios indicadores que se arrojan por medio de algunas ITEMS determinadas, los principales indicadores son de avance en la lectura, escritura y cálculo mental, las siguientes se basan en la inasistencia a clases, bajas calificaciones, asignaturas sin aprobar y el registro de alerta en el reporte de evaluación.

Por otro lado, la SEP (2017) aporta a los docentes herramientas para obtener la información de los alumnos que se encuentran en riesgo de rezago o abandono escolar, los contenidos que toma en cuenta son tres, lectura, escritura y cálculo mental. La información para el SisAT se obtiene por medio de materiales de trabajo, rúbricas y formatos de registro, así como una aplicación informática para el procesamiento de los resultados.

2.7.3.1 ¿Cómo Funciona SisAT?

Como se mencionó con anterioridad, es un registro y sistematización de los indicadores que han sido definidos, para lograr obtener reportes y gráficas de los alumnos tanto sus avances y su proceso es necesario mantener una lista de los estudiantes donde se registre su asistencia, las

calificaciones bimestrales, donde en ella también se lleve un registro de las alertas de evaluación y las inasistencias.

A partir de vaciar el registro por medio de la aplicación informática, de manera automática arroja a los estudiantes que presentan niveles bajos en uno o más ITEMS de SisAT, después se genera un reporte grupal y uno escolar para luego mostrar la información en el Consejo Técnico Escolar con el objetivo de analizar y acordar mejoras (SEP, 2017).

Anudado a lo anterior, existen los tres niveles que son arrojados automáticamente por la aplicación informática se diferencian por color, en primer lugar, se encuentra el verde que es nivel esperado con una calificación de 8.0-10, en segundo lugar, se ubica el color amarillo que significa que el alumno está en desarrollo con una calificación de 7.0-7.9 y, por último, el color rojo donde el alumno requiere apoyo y es con una calificación de 5.0-6.9 (SEP, 2017).

2.7.4. Evaluación De La Alfabetización En El Portal Yoremia

Es una plataforma virtual creada por la Secretaría de Educación y Cultura del Estado de Sonora, la cual tiene como objetivo facilitar el proceso educativo, como es la evaluación de los alumnos y el acceso de información de interés de la población sonorense, ya que en dicha plataforma el docente sube al portal las etapas en las que se ubica el alumno en 4 momentos del ciclo escolar (septiembre, noviembre, marzo y junio) es una plataforma la cual permite que los padres de familia de los alumnos se encuentren informados sobre el avance de sus hijos y documentos como boletas y credencial escolar (Brown, 2020). En el área de la escritura el docente debe asignarle al alumno el nivel en el que se encuentra, tal como se muestra en la figura 4.

Figura 4.

Ejemplo de la plataforma Yoremia.



Nota: página oficial de Yoremia en la cual los docentes pueden añadir el nivel de alfabetización donde se encuentra el alumno. Tomado del portal Yoremia (2025).

2.8 La Aprobación Al Grado Siguiente Para Alumnos Que No consolidan La Lectoescritura

A lo largo de la historia la educación ha sufrido diversos cambios, uno de ellos es la evaluación de los contenidos que se abordan en las aulas. Se han realizado diversos acuerdos donde se plasman los cambios para mejorar la calidad educativa y uno de ellos es el acuerdo 200 a cargo de José Ángel Pescador Osuna secretario de Educación Pública, el cual entro en vigor el año 1994.

Dicho acuerdo fue emitido por la SEP y publicado por el Diario Oficial, entra los artículos se expone lo siguiente; en el Artículo 1° se habla que la evaluación es una obligación, se evalúa tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades, en el Artículo 3° se aborda que la evaluación es permanente y conducirá a la toma de decisiones pedagógicas oportunas para asegurar la eficiencia de la enseñanza y aprendizaje. Otro de los artículos es el, Artículo 4° donde la asignación de calificaciones será congruente a las evaluaciones de

aprovechamiento alcanzado por el educando respecto a los propósitos de los programas de aprendizaje.

Continuando, el Artículo 5° emite que la escala oficial de calificaciones para los alumnos es numérica donde se asignaron los valores enteros del 5 al 10. En el Artículo 6° se aborda que el educando aprobara siempre y cuando en la asignatura obtenga un promedio mínimo de 6. Es importante que los padres de familia estén al tanto del rendimiento académico de los alumnos. por último, se encuentra el Artículo 11° el cual expone que la promoción de grado, acreditación de estudios y regularización de los educandos se realizara conforme a las disposiciones que en ejercicio de sus facultades emita la SEP (Diario Oficial, 1994).

Por otro lado, se encuentra el acuerdo 648 emitido por José Ángel Córdova Villalobos con cargo de secretario de Educación Pública, la cual entro en vigor el año 2012. El acuerdo establece normas generales para la evolución, acreditación, promoción y certificación en la educación básica. Uno de los artículos que siguió vigente fue la acreditación de signatura con un valor mínimo de 6, dichas asignaturas son aquellas que son establecidas en el plan de estudios de educación básica (Diario Oficial, 2012).

Sin embargo, dicho acuerdo tuvo algunas modificaciones y uno de ellos fue que el Artículo 12° establece algunos criterios de acreditación de grado o nivel educativo, en caso del nivel de preescolar los alumnos aprobaran con el simple hecho de haber cursado ese nivel; en primaria los grados primero, segundo y tercero su acreditación se obtendrá por el hecho de haber cursado dichos grados, todo alumno que concluya con el ciclo escolar será promovido al siguiente grado. En caso de que el alumno no haya logrado los aprendizajes correspondientes del grado cursado podrá permanecer otro ciclo escolar en el mismo grado, siempre y cuando los

padres estén de acuerdo en caso de no ser así los docentes deben promover al alumno al siguiente grado.

Anudado a lo anterior, a causa de la modificación de los acuerdos el aprendizaje de la lectoescritura ha sufrido grandes consecuencias, debido a que aun si un alumno que cursa primer grado de primaria no alcanza los aprendizajes correspondientes, ni logra la adquisición convencional de la lectura y escritura y los padres no estén de acuerdo a que curse de nuevo el grado el docente tiene la obligación de promoverlo al siguiente grado.

También se encuentra el acuerdo 12/05/18 a cargo del secretario de Educación Pública Otto René Granados Roldán, en dicho acuerdo se abordan diversos aspectos sobre la evaluación de los aprendizajes esperados, acreditación, regularización, promoción y certificación. En este caso uno de los temas con mayor relevancia es la evaluación de los aprendizajes adquiridos. El Artículo 10° emite la descripción de los resultados de las evaluaciones, el cual fue publicado por el Diario Oficial (2018):

> **a)** Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes esperados. Sólo en el caso de las asignaturas de los campos de Formación Académica para la educación primaria y secundaria este Nivel de Desempeño se asocia con una calificación aprobatoria de 10.
>
> **b)** Nivel III (N-III). Indica dominio satisfactorio de los aprendizajes esperados. Sólo en el caso de las asignaturas de los campos de Formación Académica para la educación primaria y secundaria este Nivel de Desempeño se asocia con las calificaciones aprobatorias de 8 y 9.

c) Nivel II (N-II). Indica dominio básico de los aprendizajes esperados. Sólo en el caso de las asignaturas de los campos de Formación Académica para la educación primaria y secundaria este Nivel de Desempeño se asocia con las calificaciones aprobatorias de 6 y 7.

d) Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes esperados. Sólo en el caso de las asignaturas de los campos de Formación Académica para la educación primaria y secundaria este Nivel de Desempeño se asocia con una calificación reprobatoria de 5

En el Artículo 12° se habla sobre la acreditación del grado, con el fin de que el docente y en su caso la autoridad educativa o autoridad escolar competente tome la decisión correspondiente, se establecen como criterios la asistencia y la calificación según corresponda a la naturaleza del nivel educativo y las unidades curriculares como se describe a continuación: haciendo énfasis en primaria baja primer grado se acreditara con al menos 80% de asistencia, segundo grado se acreditara con al menos 80% de asistencia, calificaciones aprobatorias en Lengua Materna y Matemáticas.

Y, por último, otro de los acuerdos que habla sobre la evaluación es el 10/09/23, a cargo de Leticia Ramírez Amaya siendo secretaria de Educación Pública. El artículo más importante es el 9° el cual aborda la escala de calificaciones, Acreditación y Promoción; en la fase 3 primaria los resultados de las evaluaciones se deben manejar por números enteros en una escala de 6 a 10, junto con observaciones y sugerencias del docente, en caso de la acreditación el primer grado sigue acreditando con el hecho de haber cursado el grado correspondiente, segundo, tercero cuarto, quinto y sexto, el alumno acreditará el grado siempre y cuando obtenga un promedio final mínimo de seis en los campos formativos, “En segundo, tercero, cuarto, quinto y sexto grados, la

alumna o el alumno será promovida(o) al grado o nivel siguiente cuando acredite en los términos señalados" (Diario Oficial, 2023).

2.9 Tipos De Alfabetización

Tradicionalmente la SEP considera que existen dos tipos de alfabetización, los cuales se abordan a continuación. Para la SEP (2022) la adquisición de la escritura es un proceso que se realiza de manera directa con los textos de un determinado libro, también aporta que para la alfabetización existen dos tipos para dicho proceso, las cuales son amplio y restringido; la alfabetización de tipo amplio consiste en apropiación de los usos y prácticas sociales, es decir, apropiarse a una realidad social aquello que es lo que se puede observar en la vida diaria.

Por el contrario, se encuentra la alfabetización de tipo restringido; este pretende enseñar las letras y un sistema de escritura sin que se relacione o se participe al mismo tiempo en las prácticas sociales, este tipo de alfabetización descuida la comprensión y a través del presente estudio se pretende aportar conocimiento a docentes en servicio y nóveles que les permitan erradicar este último tipo de alfabetización en las aulas.

Con respecto a lo anterior, el docente es uno de los más interesados en buscar estrategias que ayuden al alumno aprender, ya que su deber es que todos los alumnos adquieran un aprendizaje de una manera igualitaria, sin embargo, cada alumno tiene su estilo de aprendizaje y a cada alumno se adapta a estrategias diferentes.

CAPÍTULO III. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE COMO FUNDAMENTO PARA LA LECTOESCRITURA

3.1 Teoría Socioconstructivista

Actualmente, las necesidades de la educación han cambiado, por ende, se le dio un enfoque socioconstructivista en la cual el aprendizaje es un proceso social y activo, en donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con sus pares y su entorno. Por consiguiente, dicho enfoque está compuesto por dos teóricos Lev Vygotsky y Jean Piaget, a pesar de que son dos teóricos con diferencias significativas en conjunto destacan la importancia del entorno social del alumno en su proceso de aprendizaje (Ríos, 2023).

3.1.1 Teoría De Jean Lev Vygotsky

Para la teoría vygostkyana el ser humano se desarrolla conforme se rodea en un determinado ambiente, además considera que existe una larga tradición donde el área de psicología infantil consideraba que lo que el niño sabe y desarrolla ha sido construido de manera personal y no social, dichas ideologías se desarrollan a partir de la teoría de Jean Piaget, donde se aborda que el niño se va desarrollando de acuerdo a una serie de etapas personales (Mota de Cabrera y Villalobos, 2007).

En cambio, Lev Vygotsky, los procesos psicológicos son cambiantes, es decir, nunca fijos y dependen en gran medida del entorno vital, de igual manera, hace mención que la asimilación de las actividades sociales y culturales son claves para el desarrollo humano, ya que gracias a la asimilación el ser humano es consciente de lo que hace (Calle y Guamán, 2014).

Por otro lado, la UNESCO 1999 (cit. por Calle y Guamán, 2014) aborda que para Lev Vygotsky el ser humano se caracteriza por su sociabilidad primaria, como puede ser la familia.

Ya que el niño desde corta edad adopta comportamientos de las personas mayores que lo rodean, de tal modo que se considera que el contexto impacta considerablemente en el ser humano.

Para Vygotsky y su teoría sociocultural, el conocimiento es un fenómeno profundamente social, es decir, a partir de la interacción con la sociedad el individuo logra moldear su manera de pensar e incluso de interpretar al mundo que lo rodea, como se mencionó anteriormente el contexto que rodea al alumno influye considerablemente en su desarrollo tanto personal como profesional, por lo tanto, para lograr comprender el desarrollo del niño Vygotsky considera que es necesario entender las relaciones sociales de su entorno.

En esta teoría el lenguaje juega un papel fundamental debido a que es fundamental para mantener una comunicación con otros, además que es considerada como una herramienta indispensable para el pensamiento, "Por considerar que el lenguaje representa un puente muy importante entre el mundo sociocultural y el funcionamiento mental del individuo, Vygotsky calificó la adquisición del lenguaje como la piedra angular del desarrollo cognoscitivo del niño (Mota de Cabrera y Villalobos, 2007).

De tal modo que, el ser humano no es un ser que funciona aislado, sin una convivencia con sus pares, ya que desde los ancestros el humano se ha considerado como un ser social, alguien que necesita estar rodeado de otras personas para aprender a convivir, compartir experiencias, entonces si una persona se encuentra aislada de su especie no se considera como un ser completo.

A continuación, se emite que para el teórico Vygotsky "la educación es realizada a través de un proceso de socialización" (Calle y Guamán, 2014, p. 13). Es decir, el proceso de enseñanza

aprendizaje se da por medio de la colaboración entre alumno, docente, padres de familia y la comunidad.

Por consiguiente, se encuentra la Zona del Desarrollo Próximo (ZDP) la cual surgió a causa de que Vygotsky no estaba de acuerdo en que se evaluará de manera sumamente limitada, es decir, evaluar simplemente lo que el alumno sabe o puede realizar por sí solo, sino lo que puede aprender potencialmente y con ayuda de otra persona. Por ende, Vygotsky, 1979 (cit. en Ruiz y Estevel, 2010) definió la ZDP como:

> La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (p. 5).

También, la ZDP está formada por dos componentes; en primer lugar, se encuentra el nivel evolutivo real, el cual es todo aquello que el niño ya ha incorporado a su persona, como pueden ser habilidades y funciones que maneja y domina independientemente del entorno, todo aquello que ha sido obtenido durante su vida, lo cual en conjunto recae en darle el perfil del niño, es decir, aquello que lo caracteriza.

En segundo lugar, se encuentra el nivel evolutivo potencial que son los procesos que el niño está por dominar e incorporar y que, para llevar eso a cabo requiere de ayuda de un adulto, es decir, es todo aquello que el niño esta por aprender y como se mencionó con anterioridad el ser humano necesita estar acompañado de otros, por ende, se necesita la compañía de un adulto y logre guiar al niño (Ruiz y Estrevel, 2010).

Continuando, la ZDP puede surgir solo en la relación social de la persona, ya que en el contacto social el ser humano logra crear espacios y formas de actividad completamente nuevos, que el ser humano puede aplicar y ajustar en situaciones cotidianas. Los mecanismos que logran la relación social de la persona son el juego y la imitación.

Por lo tanto, el juego se vincula al desarrollo del niño y su papel gira sobre la oposición de la conducta cotidiana y aquella que es realizada en el juego, es decir, el niño actúa independientemente de lo que ve, ya que el pensamiento está separado de los objetos y el niño actúa por su pensamiento no por lo que ve (Ruiz y Estevel, 2010).

Por último, para Vygotsky el papel de la alfabetización y de la educación en general es brindarle al alumno experiencias con el lenguaje que esté acorde a su ZDP, es decir, actividades adecuadas para lo que ellos saben y puedan solucionar ya sea de manera individual o en compañía de un adulto. El rol del docente es mantener actividades en las ZDP de los niños, de igual forma ayudar aquellos niños que están próximos a dominar el proceso de la alfabetización (Mota de Cabrera y Villalobos, 2007).

3.1.2 Teoría de Jean Piaget

Inicialmente, Jean Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en Psicología, influyo en la manera de cómo se visualiza el desarrollo del niño, como se ha mencionado con anterioridad el alumno se miraba como un ser moldeado por el ambiente. Sin embargo, para él cada individuo tiene su propia lógica y formas de conocer e interpretar, cada niño se comporta de manera distinta conforme vaya alcanzando su madurez e interactúe con el entorno (Linares, s.f)

Por consiguiente, una de las grandes aportaciones de dicho teórico fueron las etapas cognoscitivas las cuales consisten en una determinada división dependiendo de la edad del individuo, son cuatro etapas; en primer lugar, se encuentra la etapa sensoriomotora, abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad, es conocida como el niño activo y se caracteriza por la obtención de conocimiento a partir de una interacción física con el entorno inmediato, además, surge el egocentrismo.

En segundo lugar, está la etapa preoperacional, que es de los 2 hasta los 7 años de edad, lleva por nombre el niño intuitivo en ella el niño puede usar símbolos y palabras para pensar, la soluciones a los problemas son por medio de su instinto, sigue presente el egocentrismo y el niño aún no es capaz de hacer el uso de la lógica para llegar correctamente a operaciones mentales concretas, como conclusiones o soluciones lógicas válidas.

Después, se ubica la etapa de las operaciones concretas que es de los 7 a los 11 años, se identifica como el niño práctico. En esta etapa el niño ya aprende las operaciones lógicas de seriación, clasificación y de conservación, se comienza a utilizar la lógica para llegar a conclusiones y soluciones lógicas, en ella el egocentrismo deja de ser tan marcado para su etapa.

Y, por último, la etapa de las operaciones formales que es desde los 12 años en adelante, donde el niño ya es considerado como un ser reflexivo. De tal modo, que el alumno ya aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proporcional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional. En cada una de las etapas el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes.

Según Piaget, el desarrollo cognoscitivo no solo son cambios cualitativos de los hechos y habilidades del individuo, sino también transformaciones radicales de cómo se organiza el

conocimiento, ya que una vez que el alumno trasciende a una etapa nueva no retrocede al funcionamiento ni razonamiento anterior y el desarrollo sigue una secuencia invariable.

Una de las características de las etapas del desarrollo de Piaget es, que a pesar de que son etapas que siguen un orden fijo, las personas avanzan a su propio ritmo, no es seguro que todas las personas lleguen a la última etapa. Ya que cada persona tiene sus propias necesidades, va adquiriendo diversas habilidades dependiendo de sus gustos e intereses, se rodean de diversos contextos, entre otros (Linares, s.f.).

3.1.2.1 Etapa Preoperacional (de 2 a los 7 años)

La presente etapa, pertenece a una de las fases de aprendizaje en la educación básica, la cual es la número tres que abarca 1° y 2° de primaria, dicha etapa se denomina como “El niño intuitivo”. Las características de la etapa son que el niño puede usar símbolos y palabras para pensar, la solución de los problemas es intuitiva, el pensamiento está limitado por la rigidez, la concentración y el egocentrismo, se desarrolla la imaginación y el lenguaje adquiere gran importancia (Linares, s.f).

Por otro lado, la etapa preoperacional se convierte en la primer etapa donde el docente puede estimular orientar y colaborar el desarrollo cognitivo, de igual manera se diferencia de las demás a causa de que es una fase donde los niños aún no son capaces de hacer operaciones mentales, sino que son influenciados por cómo ven las cosas, también los niños comienzan con la adquisición del habla que es uno de los rasgos más importantes, los niños comienzan a comprender símbolos y a practicar el juego simbólico.

La Universidad Internacional de La rioja (2023) aborda que se encuentran otras características, principalmente se desarrolla la concentración que es donde los niños se

concentran solo en un objeto o en una situación a la vez y en algunas ocasiones suelen presentar dificultades para concentrar sus pensamientos en problemas de carácter social, después se encuentra el artificialismo, aquí es donde los pequeños creen que todas las cosas que ven en la naturaleza como, por ejemplo, las nubes o los árboles, son creadas por el hombre.

Otra de las características de la etapa preoperacional es el animismo donde está la creencia de que los objetos inanimados, como juguetes u objetos cotidianos de una casa, poseen sentimientos e intenciones humanas. Y, por último, se ubica el juego que al empezar este periodo es habitual que jueguen y siempre quieran estar haciéndolo, sin embargo, en algunas ocasiones sin interactuar con los demás, ya que está el egocentrismo donde solo quieren ser ellos.

Ahora, Linares (s.f.) aborda que la etapa preoperacional se considera como "la edad de oro" del juego simbólico, autores como Singer y Singer, 1976 (citado por Linares, s.f) lo consideran como el juego que se inspira en hechos reales de la vida del niño, el cual se puede tomar en cuenta para el proceso de enseñanza en los alumnos. Muchos de los expertos consideran que el juego en esta etapa favorece el desarrollo del lenguaje, así como habilidades cognoscitivas y sociales, además *de la imaginación y la creatividad.*

3.1.2.2 Asimilación y Acomodación.

Son términos que son utilizados para describir cómo el niño se adapta a su entorno, en primer lugar, se encuentra el proceso de la asimilación, "la asimilación es el proceso que consiste en moldear activamente la nueva información para encajarla en los esquemas existentes" (Linares, s.f, p. 4). Es un proceso activo, ya que constantemente se modifica y de esa manera lograr que la información nueva se incorpore a la que ya existe y el niño ha procesado.

Incluso, alguna información suele ser nueva y otra es compatible con lo que el niño ya conoce, se logra un equilibrio donde todas las partes se conectan entre sí. Sin embargo, cuando la información es nueva como se menciona con anterioridad, habrá que cambiar la forma de pensar o bien, adaptarla para que de igual forma se logre un equilibrio.

Por otro lado, la acomodación es el proceso de modificar los esquemas actuales, es decir, donde el niño va formando conexiones entre la información existente y la nueva, para que de esa manera se logre una interpretación de lo que se aprende y poder modificar los esquemas ya existentes, integrando la nueva información (Linares, s.f.).

3.2 Teoría Humanista

La educación humanista emitida por Carl Rogers, busca formar un ciudadano reflexivo y propositivo en la búsqueda de soluciones, además, en los tiempos actuales se considera un paradigma que visualiza las necesidades individuales y pueda responder acertadamente a cada estudiante, además de fomentar las iniciativas y el potencial creativo de cada alumno en una sociedad de competencias y conocimiento (Chanto y Durán, 2014).

También, coloca al alumno como el centro del proceso educativo. Se basa en que cada estudiante es único y tiene necesidades individuales las cuales deben ser atendidas para que logre alcanzar su máximo potencial, un aspecto esencial es que no solo se basa en la adquisición de los conocimientos, sino que también en su crecimiento emocional, social y personal (Ríos, 2023).

Como se mencionó con anterioridad, la teoría humanista busca adaptar la enseñanza para satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes. El rol del docente en el humanismo es que fomentan la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, motivándolos a realizar preguntas, explorar temas de su interés y aprender a tomar sus propias

decisiones, también el docente debe establecer una relación de confianza entre maestro y los alumnos, ya que se considera fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante mencionar que, se considera como un aspecto importante el aprendizaje significativo, ya que se produce cuando los estudiantes relacionan conceptos nuevos con sus experiencias personales y los conocimientos previos que posee, además de englobar la dimensión emocional, motivacional y cognitiva del alumno (Ríos, 2023).

En la teoría humanista de Carl Rogers también se expone que el ser humano tiene una capacidad innata para el aprendizaje, el cual debe ser significativo. Es mucho mejor si este aprendizaje promueve la participación de los alumnos, donde los mismos decidan y muevan sus propios recursos y se responsabilicen de lo que van a aprender (Bravo y Palacios, 2018). También busca que el alumno se sienta valorado y motivado, se enfoca en fomentar la autoestima, la autonomía y la autorrealización, promoviendo que el alumno sea el protagonista de su aprendizaje.

Por otro lado, se encuentra el aprendizaje colaborativo el cual fomenta el trabajo en equipo que es fundamental para la teoría humanista, además, le permite al alumno desarrollar habilidades sociales, como es aprender a mantener una comunicación afectiva con los demás y la resolución de conflictos.

Para finalizar con las posturas pedagógicas como fundamento de la lectoescritura, se expone que la finalidad de la teoría del socioconstructivismo es que el aprendizaje sea un proceso social y activo. Donde los alumnos logren construir un conocimiento propio pero rodeado de los demás, que exista una interacción entre ellos, el alumno va creando su propia personalidad, sus intereses, necesidades y algo de individualidad, sin embargo, el humano no es

un ser completamente solo, es importante que tenga comunicación y relación con otros, por tal motivo, en el proceso del aprendizaje es importante que los alumnos se relacionen entre sí y logren compartir con los demás el conocimiento que han construido.

En la teoría humanista el alumno de igual forma es el centro en su proceso de aprendizaje, ve al alumno como un ser único con necesidades las cuales deben ser atendidas para que así logre su máximo potencial, dicha teoría no ve el aprendizaje como una simple adquisición de conocimientos, sino que también es un crecimiento personal y emocional para el alumno. Busca que el alumno se encuentra en un ambiente de aprendizaje donde se sienta valorado, respetado y motivado para aprender, es decir, el humanismo no solo busca que el alumno este lleno de información para su vida escolar, sino que también tenga un crecimiento personal y sea un ser capaz para su vida personal.

CAPÍTULO IV. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA

Existen conceptos claves los cuales son fundamentales para la investigación, en primer lugar, se encuentran las estrategias; son aquellas ayudas planteadas por el docente que ayudan al estudiante a facilitarle un proceso de aprendizaje, es decir, son procedimientos que utiliza el maestro para promover un aprendizaje significativo en el alumno (Vargas, 2020). Por otro lado, se encuentra lo lúdico Bonilla, 1998 (cit. por Gonzáles, Carnero y Navarrete, 2021). Lo define como:

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. (pár. 12)

También es conocida como, una forma de vivir cotidianamente. La actividad lúdica de igual manera tiene la función del desarrollo de habilidades, relaciones e incluso el sentido del humor de las personas, es importante mencionar que, se mira como un método para impartir la educación, ya que es una herramienta esencial para desarrollar las habilidades de los alumnos, entre esas habilidades se encuentra la motricidad (Morocho, 2021).

Y, por último, como un factor fundamental se encuentran autores como Cuasapud y Maiguashca (2023), exponen las estrategias lúdicas; las cuales ofrecen a los docentes estrategias de innovación para la transmisión de contenidos permitiendo un aprendizaje activo del alumno.

Una de las estrategias puede ser el juego, sin embargo, suele verse solo para la diversión de los individuos, pero más allá de eso es una manera de enseñar la cual permite al alumno incidir en un tema a través de un ambiente ameno y así despertar su curiosidad de aprender, además de que existe una necesidad de emplear dinámicas y juegos como una herramienta de aprendizaje, ya que proporciona a los niños la oportunidad de construir su propio concepto (Morocho, 2021).

Se debe agregar que, autores mencionados con anterioridad consideran que es importante que se aborde el tema de las estrategias lúdicas para el reforzamiento de la lectoescritura, sobre todo por las nuevas necesidades que existen en la educación, esta importancia dentro del ámbito educativo radica en que el docente utilice dichas herramientas como recursos innovadores, permitiendo el desarrollo integral de los alumnos.

Además, Urgilés 2019 (cit. en Cuasapud y Maiguashca, 2023) aporta que el docente que utilice el juego va a evidenciar o presenciar que el estudiante realizará las diferentes actividades con interés y alegría, ya que el niño que juega es feliz, por ende, el alumno va a querer aprender cada vez más y su curiosidad por aprender cosas nuevas va a aumentar.

Las estrategias lúdicas, como lo es el juego crean un ambiente ameno para los estudiantes, de igual manera, les proporciona experiencias únicas en el aprendizaje, contribuyen a que el alumno aprenda a indagar, reconocer, razonar y buscar soluciones (Urgilés, 2019). Se definen como aquellas actividades en las que interviene el juego las cuales permiten al alumno desarrollarse de mejor manera, en el entorno educativo toman un papel importante, ya que debido a investigaciones anteriores los niños aprenden más por medio de juegos educativos. (Cuasapud y Maiguashca, 2023).

La lúdica se concibe como un elemento trascendental del proceso enseñanza aprendizaje, además se considera como una necesidad del ser humano que permite potenciar su creatividad. Las actividades lúdicas, están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanza (Paredes, 2021).

Por otro lado, se aborda que la actividad lúdica se considera como atractiva y motivadora. El docente se enfrenta cotidianamente a la falta de atención de parte de los alumnos, pero con ayuda de la lúdica se logra captar la atención de los alumnos y guiarlos hacia un aprendizaje significativo y sobre todo motivarlos a aprender (Candela y Benavides, 2020).

La declaración de los derechos del niño puso en evidencia que la civilización espera otra equidad social para el futuro, de tal manera, las propuestas pedagógicas deben dar prioridad a metodologías donde se logren desenvolver nuevos valores, así como en este caso es el juego que se convierte en un espejo cultural el cual permite reconocer los diferentes procesos culturales y mentalidades de la comunidad, además de tomar en cuenta las necesidades de los alumnos (Pesántez, 2016).

Es importante tener en cuenta al alumno, como sus intereses, necesidades, habilidades y carencias de aprendizaje, para que de esa manera pueda servirle al docente para buscar soluciones o estrategias para lograr un aprendizaje significativo en sus alumnos, ya que el docente tiene un rol indispensable en el ámbito educativo sobre todo en el aula porque está en sus manos que el alumno aprenda, que se interese en aprender por medio de actividades divertidas.

Es decir, es quien debe indagar sobre las estrategias que se adapten a los intereses de sus alumnos, no sólo son más eficaces para el proceso de lectoescritura, sino que fomentan la

confianza en su persona y se sientan seguros al aprender. “El uso de estrategias lúdicas ayuda a la adquisición de conocimientos a través del juego, favoreciendo de este modo el proceso de aprendizaje” (Cuasapud y Maiguashca, 2023, párr 03) también es importante que los maestros se actualicen conforme la tecnología y la sociedad avanza y de ese modo tener en cuenta los contextos que se presenten en diversos momentos.

Cabe señalar que, Acosta, 2004 (citado por Tamay, 2022) considera que el objetivo por el cual se hace uso de las actividades lúdicas es para que el docente logre adaptarlas de acuerdo con la realidad y necesidades educativas de sus aprendices, utilizándose como un recurso fundamental para el desarrollo de las destrezas y habilidades motoras e intelectuales de manera creativa y divertida, de ese modo darle al alumno el papel activo en su aprendizaje.

Para Berruezo, 1999 (citado por Tamay, 2022) las actividades lúdicas se han utilizado no sólo para desarrollar habilidades intelectuales y físicas, sino que también para mejorar la comunicación entre compañeros, el área de la convivencia también es considerado uno de los primordiales ya que el humano no es un ser individual y toda la vida está en compañía y es importante que aprendan a relacionarse unos con otros. Por otro lado, se considera que deben ser tomadas en cuenta para mejorar el desarrollo cognitivo y motriz favoreciendo al infante, por medio del juego, ya que hace que sus experiencias sean positivas y logran fortalecer sus relaciones sociales, es decir, su interacción con el entorno.

Es importante hacer mención que la relación entre la enseñanza y el juego fue para que la educación dejara de solo basarse en las necesidades productivas de la industria y se prestara atención en las necesidades intimas y humanas ya que, en un tiempo la educación se basaba solo formar ciudadanos funcionales, sin darse cuenta de que la sociedad también necesita ciudadanos

reflexivos, críticos, empáticos y sobre todo que tuvieran la motivación de aprender. Pesántez (2016) aborda que:

> El juego constituye para el niño, un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él. Además, el niño a través del juego aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea, Aparte de los conocimientos y habilidades que adquiere al jugar, se ejercita en el uso del material de juego y en su propia actividad (p.52).

Pero no solo es aplicar el juego sin ningún fundamento, los juegos didácticos deben corresponder a los objetivos, los contenidos que el docente debe abordar y adecuarse a las indicaciones o necesidades que se soliciten, además de tener un método de evaluación. Actualmente todo debe tener un fundamento basado en lo pedagógico, para que sea una solución a las dificultades que los docentes se enfrentan, dichos juegos deben adaptarse a los contenidos que el alumno debe adquirir de manera convencional.

4.1 La visión de la Nueva Escuela Mexicana Respecto a Las Estrategias Lúdicas

La SEP (2022) describe las estrategias dentro del Campo formativo “Lenguajes” del programa sintético, como:

La labor del personal docente debe propiciar las maneras adecuadas para que sus alumnos y alumnas participen en actividades comunicativas con la lengua escrita en la medida de sus posibilidades, aun cuando no dominen la escritura alfabética. Al mismo tiempo, tienen el reto de

ayudar a los aprendices a incrementar sus conocimientos sobre las letras y su empleo, aprovechando las mismas actividades comunicativas (p. 20), como docente se debe mostrar a los alumnos las oportunidades que se tienen al dominar la lectura y escritura, lograr que vean un mundo diferente y que incremente su imaginación, motivarlos aprender.

Con respecto a lo anterior, la obligación del docente es aplicar estrategias que ayuden al alumnado a continuar aprendiendo, sobre todo permitiéndoles tener un aprendizaje significativo a través de lo lúdico, ya que son niños pequeños y pueden tener un mejor desarrollo cognitivo por medio de juegos, lecturas interesantes, entre otras estrategias y no solo basar ese aprendizaje en reproducción sin sentido de textos, pero para ello se tienen que identificar las necesidades e intereses de los alumnos (SEP, 2022).

La SEP (2019), dentro del "Libro para el maestro". Lengua materna. Español emite diversas situaciones didácticas que ayudan al alumno en su proceso de adquisición de la lectura y escritura. En primer lugar, se encuentra dictar al maestro; para lograr que el alumno se concentre en otros aspectos de la escritura como el estilo de redacción y contenido del mensaje. Otra situación es, leer por sí mismo; en donde el alumno promueve la búsqueda y selección de textos de manera independiente, pero orientada.

Anudado a lo anterior, el leer con otros niños; permite al alumno compartir interpretaciones sobre textos y llegar a reflexionar características del lenguaje escrito, además de convivir con los demás niños y mejorar la relación entre alumnos. El escuchar leer a un adulto; posibilita que los niños logren conocer comportamientos de lectores con experiencia, de esa manera surge su interés de ajustar su forma de leer a la del lector, también se despierta la curiosidad de que se sentirá leer como un adulto.

Para darle importancia a la escritura, se aborda que como una situación didáctica es escribir con otros; ya que el niño tendrá la oportunidad de reflexionar sobre el sistema de escritura, como, por ejemplo, qué letras, cuántas y en qué orden, y con que direccionalidad, por ende, es importante que el docente haga uso del trabajo colaborativo y poder reforzar la comunicación entre alumnos y maestro. Finalmente, se encuentra el escribir por sí mismo, aun cuando los niños no escriban convencionalmente ya que el hecho de que hagan el intento por escribir estimula su interés por seguir haciéndolo y poco a poco resuelvan los retos que plantea la escritura, además de motivarlos siempre.

Por otro lado, la SEP (2022) en el documento sugerencias metodológicas para el desarrollo de los proyectos educativos, aborda que a pesar de que los docentes deben hacer uso de las metodologías para darle seguimiento a los campos formativos no son las únicas alternativas didácticas, ya que se reconoce que, desde su experiencia y conocimiento puede aportar otras propuestas que les permita darle solución a los contenidos.

4.2 El Juego Como Estrategia Lúdica

En el siglo XX, autores como Montessori, Decroly y Fröebel, ponen en práctica por Europa las actividades lúdicas, mostrando los beneficios que conlleva en el aprendizaje el utilizar lo lúdico, en uno de los procesos de enseñanza donde se utilizó fue en el proceso de la lectoescritura. Estás corrientes pedagógicas con la idea del juego como estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje, pronto llegó a México, sin embargo, fue creciendo poco a poco con dificultades principalmente en pueblos, donde el juego era considerado como una actividad sin provecho y solo era pérdida de tiempo. (Arija, 2021).

Actualmente, la educación se sigue enfrentando a diferentes problemáticas las cuales arrojan niveles bajos en el ámbito educativo. Una de ellas es la falta de estrategias innovadoras para la enseñanza, a pesar de que la sociedad y la educación han evolucionado considerablemente existen situaciones donde se sigue haciendo uso de la educación tradicional.

Anudado a lo anterior, Urraco (2013, cit. en Paredes, 2020) menciona que aun en el siglo XXI existen instituciones donde en las escuelas siguen preparando personas para que en un futuro sean simplemente mano de obra para la producción de la economía, dejando de lado sus intereses, necesidades y el uso de lo lúdico, es importante mencionar que no en todas las instituciones existe esa situación.

Sin embargo, en la actualidad se tiene otra perspectiva sobre lo lúdico ya que el juego es considerado como una actividad natural y espontánea del niño la cual fomenta la adquisición de aprendizajes, por tal motivo, es una herramienta necesaria en las instituciones educativas. Cabe aclarar que, el uso del juego debe utilizarse de manera adecuada y sobre todo que sea para un desarrollo integral del alumno (Arija, 2021). Además de adecuarse a los contenidos que se deben abordar, también sustentarlo con los objetivos de hacer uso del juego.

En los primeros niveles de escolaridad es normal que los alumnos muestran entusiasmo por el juego, ya que como se mencionó con anterioridad es una actividad espontánea y natural del ser humano, pero es importante que el docente lo aproveche para promover el aprendizaje por medio de esa oportunidad que es lo lúdico. El juego, al estimular la imaginación, incita la curiosidad del individuo, propiciando un aprendizaje creativo y permanente.

Por otra parte, se encuentra otra perspectiva del juego la cual es abordada por los autores Carrasco et al. (2017), en el libro Alfabetización avanzada “Labra palabra” libro para el docente,

aborda que, en efecto el juego se ha visto desde hace mucho tiempo como una pérdida de tiempo, una acción que no tiene nada bueno y solo es distracción. Pero, en el mismo libro dichos autores aportan que el juego no es solo una distracción, ya que suele exigir reglas, involucran el decodificar, la concentración, memorización, imaginación, intuición, el cálculo, ordenar, seleccionar, construir hipótesis, trabajar en equipo e identificar límites para separar la realidad del juego, el juego deja de ser una distracción o pérdida de temporal momento que el docente le da la finalidad educativa.

Además, el juego también proporciona beneficios indudables en el desarrollo y el crecimiento del niño, ya que explora las personas y objetos que lo rodean, aprendiendo a planificar y qué medios necesita para cumplir un objetivo, el juego permite al alumno socializar, agilizar el aprendizaje, adquirir nuevos conocimientos, lograr la madurez entre otros (Vergara, s.f.).

Por otro lado, Frades (2016, cit. por Arija, 2021) aborda que para un desarrollo adecuado se necesita de una interacción entre alumno-docente y sobre todo entre alumno-alumno y de ese modo fomentar un aprendizaje colaborativo entre iguales. De esa manera, el juego no solo se ve como una manera de aprender, sino también para desarrollar habilidades sociales e interactuar con su entorno.

Es decir, “a través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos” (Ruiz, 2017, cit. en Reyes, 2021). Cierto es que, el juego se puede utilizar como una metodología de enseñanza principalmente en contenidos amplios, en los cuales se requiera al alumno activo en su participación e interesado en aprenderlo.

Asimismo, el juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, ya que es una actividad que proporciona al alumno placer, entretenimiento y alegría por aprender, permite que el niño se exprese libremente ya sea sus sentimientos, ideas, pensamientos, entre otros Forbes, 2004 (citado por Tamay, 2022), así mismo deja en el alumno un aprendizaje significativo, aquello que aprendió con entusiasmo y que lo recordara siempre e incluso lo utilizara en su vida diaria como es la lectura y escritura.

Los juegos son actividades que se practican a cualquier edad, los niños juegan desde sus primeros años de vida, a través de eso desarrollan su fantasía, imaginación y su creatividad que son fundamentales para su desarrollo. Cabe señalar que, el juego se conforma de dos momentos, en los primeros años de vida del niño utilizan juegos que aún no tienen normas específicas ya que surgen de manera espontánea natural y son sus primeros vínculos con el entorno, dándose por primera vez la convivencia con otros niños.

En segundo momento, conforme pase el tiempo comenzarán juegos con normas específicas en las cuales se determinan las condiciones que se deben de dar previas al juego, durante y al culminar, lo cual proporciona al alumno aprender a seguir reglas y a ser disciplinado, pero sin verlo como algo rígido sino como algo divertido y que en base a la disciplina puedes obtener buenos resultados, no solo educativos sino también personales. (Tamay, 2022).

Cierto es que, el juego se puede utilizar como una metodología de enseñanza, principalmente en contenidos amplios, en los cuales se requiere al alumno activo en su participación e interesado en aprender para que logre los propósitos educativos señalados por el

plan de estudios (Reyes, 2021). Por lo anterior, se abordan diversos autores con perspectivas teóricas sobre el juego.

4.2.1 El Juego Para Lev S. Vygotsky

Paredes (2020), expone que la teoría de Vygotsky defiende al juego ya que nace de la necesidad del niño y, además, es un factor básico en su desarrollo. En la educación no solo es importante adquirir conocimientos, sino que, los niños deben de conocer sus límites y capacidades y esto es con ayuda del docente que se considera como facilitador y el juego. “Los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar” (Paredes, 2020, p. 17).

Sumado a lo anterior, el juego no se utiliza simplemente como una distracción, sino que es visto como una representación emocional en la que se presenta el ingenio y la creatividad del niño, ya que actualmente se le da gran importancia al alumno activo en su proceso de aprendizaje, autores como Elkonin 1985, (citado en Paredes, 2020) señala que el fondo del juego es social ya que está relacionado con la formación cultural del niño. Haciendo énfasis en el autor antes mencionado:

Las ideas de Vygotsky tienen una gran importancia en psicología y en pedagogía de la formación y de la educación. Vygotsky ha desarrollado la idea del proceso educacional activo, el papel del profesor es el de mediador y facilitador, cuya forma de interactuar con los alumnos, se realiza por medio del uso del lenguaje y el diálogo (p. 24). Además, el juego permite crear la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la cual permite al alumno estar por encima de su edad promedio, es decir, el juego le permite desarrollarse más allá de acuerdo a su edad. Vygotsky (2000, cit. por Paredes, 2020)

En la actualidad, la educación ha tenido grandes cambios como fue el cambio de roles en el aula, donde, el docente se mira como un facilitador y al alumno como responsable y activo en su proceso de aprendizaje, sin embargo, hasta ahora existen situaciones en las cuales no es así. Ya que los docentes siguen aplicando estrategias tradicionales e imponiendo un papel autoritario en la enseñanza de contenidos y es donde surgen los problemas para aprender.

Debido a que, la sociedad se encuentra en constante cambio, por ende, las necesidades son distintas y sobre todo la manera de aprender, pero el docente es quien debe buscar las estrategias adecuadas para los alumnos y lograr que aprendan de una manera libre, donde puedan expresar sus ideas.

4.2.2 El Juego Para Jean W. Piaget

Piaget expone en su teoría que el hombre no es únicamente producto del medio ambiente como lo expone Vygotsky en su teoría, sino que es una construcción propia. Ortega 1991 (citado por Arija, 2021) aborda que juego en la perspectiva piagetiana está integrado a la inteligencia de los niños, es decir, se centra en la cognición de los niños, dejando de lado las emociones y motivaciones del niño.

Tamay (2022), retoma lo que es el juego para Piaget (1971).

> El juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que tiene algo en común con la realidad afectiva, pero, por otra parte, se aleja de ella. así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. el juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones (p. 23).

Es importante mencionar que, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional según la etapa evolutiva del individuo. Además, las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento son aquellas que condicionan el origen y la evolución del juego (Tamay, 2022).

Por consiguiente, el mismo autor expone que Piaget no se centró en las emociones ni las motivaciones del niño, sino que para él era fundamental su cognición, es decir, en la inteligencia del individuo, de tal manera que su teoría del desarrollo está basada en las etapas de crecimiento y en que consiste las funciones cognitivas en relación con el desarrollo. también explica que cada etapa es cualitativamente diferente a la anterior.

4.2.3 El Juego Para María Montessori

Montessori veía al juego como una estrategia de aprendizaje, para que se logrará dicha estrategia se necesitaba realizar material didáctico. La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad. Además, resalta la importancia de tener apoyo de los padres en el proceso educativo de los alumnos (Paredes, 2020).

Por otro lado, Poussin 2019, (cit. por Paredes, 2020) aborda que el docente no se ve como autoridad sino como un guía el cual debe intervenir lo menos posible, ya que es lo relevante de la visión de Montessori, intervenir lo menos posible en el aprendizaje de los alumnos, de esa manera formar seres capaces de pensar y actuar por sí mismos. Es importante mencionar que, el profesor no imparte premios ni castigos, las ganas de aprender deben surgir del niño.

Actualmente, en la educación todavía rige su metodología llamada “método Montessori”, busca que los niños hagan de acuerdo con su edad aquello que puedan según sus habilidades, existen actividades que fomentan la alfabetización, Maider Hernández en el año 2019 expone

que son las siguientes: En la pedagogía Montessori se suelen emplear tarjetas con letras y otras con objetos. Una experiencia enriquecedora resulta pedir a los pequeños que combinen cada letra con la letra con la que inicia el objeto. Por ejemplo: se une la “n” con la figura de un nene. De esta manera los críos comienzan a reconocer las letras, sus sonidos y los asocian a objetos de la realidad (párr. 03).

4.3 El Juego Colectivo Y Juego Individual

Se aborda que existen diferentes maneras de jugar ya sea interactuando con el entorno o de manera individual. En primer lugar, se encuentra el juego colectivo que surge a partir del involucramiento de dos o más personas en la acción lúdica, la mayoría de los juegos suelen ser en binas, triadas o un determinado número de integrantes que requiere una organización, el juego colectivo tiene como finalidad poner en prueba las capacidades socioemocionales asociadas a la comunicación, la colaboración, entre otras habilidades de socialización (González, Chao y Patiño, 2021).

Además, de potencializar actitudes relacionadas con el respeto, la honestidad y compañerismo, los juegos colectivos son conocidos como aquellos donde das y recibes ayuda para alcanzar la meta o el propósito del juego, “por ello se considera al juego cooperativo una actividad liberadora de la competición, de la eliminación y libre de crear sus propias reglas” SEP, 2009 (cit. por González, et. al, 2021).

Anudado a lo anterior, dicha modalidad de juego logra que se le dé el enfoque de una actividad que es inclusiva ya que todos pueden ser participantes y ganadores, la finalidad de los juegos en la educación es que nadie pierda y que todos logren el objetivo de la actividad lúdica, de esa manera lograr desarrollar la autoconfianza de los integrantes.

En segundo lugar, se encuentra el juego individual hace referencia aquello que entretiene de manera solitaria o con algún dispositivo electrónico, pero no existe una relación entre jugadores, es decir, que el dispositivo no participa, “el juego individual se presenta como un campo abierto para el diálogo interno y la experimentación íntima entre sujeto, mundo y la mente consciente” (González, et. al, 2021, p. 254). Dicha modalidad del juego permite la interacción interna, donde se toma en cuenta el autoconocimiento y emociones propias.

4.4. El Rol Del Educador En El Juego

El docente es un actor importante en el proceso de enseñanza aprendizaje también tiene rol en el tema del juego con fines educativos, principalmente es considerado como un guía y su orientación es de forma indirecta de manera que es quien crea oportunidades para la implementación del juego en diversos contenidos, además de brindar el espacio necesario, proporcionarle al alumno material y sobre todo en darles las formas del juego de acuerdo a la edad de los alumnos (Meneses y Monge, 2001).

Además, debe analizar si el juego que va a proporcionar les dejara a los educando experiencias positivas, también debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender, por ejemplo, cuando el alumno a pesar de que ya lo ha intentado muchas veces no logra cumplir la meta que se solicita el educador debe ser capaz de ayudarle a digerir su sentimiento de frustración.

4.5 La Ludopedagogía

Actualmente, ha cambiado la perspectiva que se tenía del juego, ya que ahora es visto como una manera en la que, es más interesante y dinámico transmitir los conocimientos. La ludopedagogía es considerada como un proceso en constante construcción. De igual manera, se

considera como una apuesta política basada en tres aspectos los cuales son; el juego, el descubrimiento y la construcción colectiva del conocimiento (Barranza, 2019).

Desde la visión de la ludopedagogía, el juego es interpretado como un espacio de aprendizaje el cual permite al alumno apropiarse de la realidad. Tiempo atrás el juego era conocido como una manera de divertirse e incluso como perder el tiempo, se utilizaba solamente como diversión ante diversas situaciones, sin embargo, como se mencionó con anterioridad el término del juego ha tomado otro rumbo, como es conocido actualmente; un espacio de aprendizajes.

4.6 La Lúdica Para El Desarrollo De La Motricidad Fina y Gruesa

4.6.1 Motricidad Fina

Es importante mencionar que, la motricidad fina son aquellas actividades las cuales requieren de control voluntario y preciso. Son los movimientos con las manos o con los dedos. Mora 2019 (citado por Morocho, 2021) hace mención que la motricidad fina es de suma importancia en las edades tempranas por lo que le permite al niño que su interacción con el aprendizaje escolar sea activa.

Por otro lado, menciona que tanto docentes como los padres de familia deben notar si existen algunas dificultades en el niño, para poder buscar estrategias que lo ayuden y logre desarrollar su motricidad de manera adecuada. Por ejemplo, en el aula se aplican actividades como: pintar dentro del contorno, manipular tijeras, agarrar el lápiz, entre otras actividades.

Anudado a lo anterior, la estimulación de la motricidad fina es fundamental para el aprendizaje de la lectoescritura, ya que para lograr la adquisición del lenguaje escrito se requiere de coordinación y entrenamiento motriz de las manos, además, “es de suma importancia que la

docente realice una serie de ejercicios secuenciales en complejidad para lograr el dominio de los músculos finos de dedos y manos" (Monserrate, 2020, p. 16 citado por Morocho). Sin embargo, es un trabajo tanto de los docentes como de los padres de familia.

4.6.2 Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa se denomina como una habilidad la cual el niño va adquiriendo conforme avanza su crecimiento, con el fin de tener un movimiento adecuado de sus músculos y de esa manera poco a poco pueda mantener el equilibro de las extremidades inferiores y superiores, como también ser capaz de gatear, desplazarse y con el tiempo poder jugar. Diaz y Lozano, 2019 (citado por Morocho, 2021).

En base a lo anterior, el juego físico es una actividad donde se desarrolla la motricidad gruesa con acciones como, saltar, brincar, correr, entre otras actividades, esté juego es uno de los primeros en aparecer en la vida del ser humano, ya que contribuye a desarrollar la capacidad de moverse y guiar al cuerpo de manera voluntaria.

4.6.3 Actividades Lúdicas Para el Reforzamiento de la Motricidad

Lo lúdico en las niñas y los niños de corta edad suele ser lo más eficaz para su proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que se encuentran en una etapa donde absorben todo aquello que se les enseña y más aún cuando son motivados por los docentes y la mejor forma de motivarlos es utilizando el juego dentro del ámbito educativo como una herramienta para enseñar y lograr los resultados que se desean (Morocho, 2021).

Algunas actividades lúdicas que se pueden implementar son los ejercicios físicos, los juegos de destreza mental, juegos basados en ritmos musicales, también juegos al aire libre o el

uso de legos y rompecabezas. Tamay (2022) plantea otros juegos como descubro las partes de mi cuerpo por medio de un baile, juega y aprende la cual ayuda a la coordinación y equilibrio, encontremos juntos el tesoro ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa, corre como sapo la cual permite desarrollar la capacidad motriz a través de la coordinación y desplazamiento, entre otras actividades.

4.7 Actividades De Aprendizaje De La Lectoescritura Basadas En El Juego

Existen una gran cantidad de juegos que pueden ser aplicados en la enseñanza que en este caso es la lectoescritura, entre ellos se encuentran los siguientes que son abordados por NOMINIS (2022). El juego tiene un papel fundamental en el aprendizaje ya que motiva a los alumnos a esmerarse para seguir aprendiendo sobre todo a tener un aprendizaje significativo en su vida académica. Se considera que el juego es una herramienta fundamental en la educación que ayuda a inculcar diversos valores y contenidos curriculares.

Diversos autores como Agustin y Somantri (2017) y Medieta et al. (2018) citado por (Ait et al. 2023). Proponen la utilización de la herramienta de aprendizaje para trabajar la lectoescritura, también es una de las actividades que pone en práctica la convivencia entre los alumnos, por otro lado, les proporciona a los niños el divertirse lo cual es una de las necesidades emocionales más importantes para los niños, ya que facilita su desarrollo integral. Los juegos se pueden dividir en dos términos, los cuales son: juegos físicos y digitales, los juegos físicos son aquellas actividades que estimulan las habilidades motrices, creatividad, imaginación, entre otras habilidades. Mientras que los digitales en el campo de la educación se utilizan las TIC para combinar juegos con temas curriculares (Ait et al. 2023).

4.7.1 Juegos físicos

4.7.1.1 Letras De Plastilina

Asignar tareas a los niños donde tengan que formar con plastilina, ciertas letras como nombres, alimentos, entre otros ya que, para los niños el manipular plastilina siempre les parece atractivo.

Crea pistas y rutas marcadas en el abecedario. El objetivo es que, a partir de un rastro, los niños deben descubrir una palabra relacionada con un objeto, que contendrá la siguiente pista.

4.7.1.2 Bingo de letras

Se confeccionan cartones divididos con letras y las mismas se colocan en una bolsa que se irán sacando y nombrando los sonidos por turnos. El niño debe divertido sobre todo se puede fortalecer la motricidad fina.

4.7.1.3 Búsqueda del tesoro de letras

ir asociando a las letras correspondientes, tachando o poniendo fichas o porotos en el cartón.

4.7.1.4 Rompecabezas de letras

Este juego consiste en construir un rompecabezas que forme palabras, se puede hacer el juego más interesante y esconder alguna de ellas. El alumno deberá acertar la letra antes de formarla por completo.

4.7.1.5 Bingo de imágenes

Se le entregara a cada alumno cartones con dibujos y se sacaran letras de una bolsa, entonces el niño debe identificar un dibujo que se asocie con la letra que se sacó (por ejemplo: M al dibujo de una manzana) (Toriggia, s.f.).

4.7.1.6 Buscar las letras escondidas

En una bandeja con lentejas o algún material que cubra completamente la bandeja, se esconderán letras de madera o plástico y el niño deberá ir sacándolas y nombrando el sonido de la letra correspondiente. Una vez que saque todas las letras deberá formar una palabra.

4.7.2 Juegos digítales

4.7.2.1 Plataforma educaenvivo

En la plataforma educaenvivo existen diversos juegos en línea que están divididos por edades y contenidos, en ella está el tema de la lectoescritura. Es una plataforma donde se puede navegar de manera gratita o pagar para tener mayor acceso (educaenvivo, 2025).

CAPÍTULO V. LA LECTOESCRITURA EN EL PLAN DE ESTUDIOS PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, PRIMARIA Y SECUNDARIA 2022

La NEM propone una educación humanista que sea intercultural e inclusiva, abierta a la diversidad y que promueva los Derechos Humanos, así como la autonomía. Además, está conformada por una serie de ejes articuladores que forman parte del currículo, el cual es el que proporciona la formación del ser que se quiere formar (SEP, 2022).

5.1 Ejes articuladores

Complementando lo anterior, los ejes son emitidos en el documento del Plan de Estudio (2022), los cuales contienen los rasgos humanos de la formación de los ciudadanos y ciudadanas de una sociedad democrática, “el currículo con ejes articuladores permite pensar el trabajo docente y el trabajo de aprendizaje como un dialogo permanente con la realidad más allá del aula” (Plan de Estudios, 2022, p. 91).

Actualmente, los nuevos planes y programas de estudio toman en cuenta la comunidad y la realidad a la que rodea al alumno, por tal motivo, que la finalidad de los ejes articuladores es conectar los diversos contenidos que se necesitan enseñar a un campo formativo, sin dejar de lado a la comunidad, además, de conectar las acciones de enseñanza aprendizaje a la realidad del alumno como se mencionó con anterioridad.

Continuando con lo anterior, los ejes articuladores junto a los campos formativos buscan problematizar el contenido para que de esa manera se forme un individuo crítico, capaz de buscar soluciones de manera autónoma, además, de que el alumno sea un ser reflexivo, pero sin dejar de lado la realidad en la que vive. Uno de sus principios pedagógicos es basarse en la elaboración de proyectos para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje y formar seres críticos.

A continuación, se describen de manera general los ejes articuladores que emite el plan; Inclusión, contribuye a mirar y cuestionar la exclusión, el racismo, la desigualdad y la discriminación; Pensamiento crítico, posibilita una práctica reflexiva orientada al cuestionamiento sobre las condiciones del mundo, haciendo hincapié en el razonamiento propio; interculturalidad crítica, hace referencia a que el alumno logre entender la diversidad, como es reconocer, valorar y apreciar que existen diferentes formas de ser, pensar y vivir.

Por consiguiente, se encuentra la Igualdad de género, busca la construcción de una sociedad la cual elimine las barreras sociales, económicas, educativas o de cualquier otro tipo, que estén basadas en los estereotipos o prejuicios; Vida saludable, hace énfasis en la importancia del buen vivir, a partir de generar cambios y actitudes favorables tanto sociales, económicas, culturales y con el medio ambiente.

Otro de ellos es Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura, permite al alumno desarrollar habilidades como expresión escrita o la comprensión lectora, lo cual permite al alumno el acceso a otras culturas o pueblos del país. Finalmente, se describe el ultimo eje articulador el cual es; Artes y experiencias estéticas, esté contribuye a la exploración, apreciación y expresión del mundo y de la realidad por medio de experiencias, además de valorar la exploración sensible del mundo al reconocer y recuperar las manifestaciones culturales.

5.1.1 Apropiación de las Culturas a través de la lectura y Escritura

Es importante mencionar que, el eje articulador con el que se trabaja la lectura y la escritura es Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura, puesto que permite al alumno desarrollar habilidades fundamentales para su desarrollo personal y escolar, además,

México es un país lleno de diversas culturas y sobre todo lenguas, por tal motivo que la expresión escrita y oral le va a permitir acceder a cada una de ellas.

Sumando a lo anterior, es un derecho para que niñas, niños y adolescentes puedan apropiarse de su lengua con el fin de expresar su experiencia vivida, además, le da al individuo la oportunidad de comunicarse con los demás, “a medida en que las y los estudiantes se comprometen a escribir y tomar la palabra en el aula, en la escuela, en su comunidad y más allá de ésta, manifiestan un rasgo esencial de una ciudadanía activa” (Plan de Estudio, 2022, p. 116).

El acercamiento a la cultura escrita es un derecho que hace la diversidad de prácticas sociales de lectura y escritura, también de la oralidad, además de formar un país plurilingüe y pluricultural. Por otro lado, se encuentra la lectura la cual leer no solo implica decodificar signos lingüísticos, sino que conlleva a una comprensión de lo que se lee, comprender el por qué y para qué se lee. Tanto la lectura como la escritura tienen su origen en las primeras palabras que fueron expresadas por los ancestros.

Continuando, la lectura y escritura no solo con un derecho para acceder a otras culturas, sino que son prácticas que contribuyen para formar lectoras y lectores que por medio de los textos se acercan a la comprensión de su mundo cotidiano, también, les brinda la oportunidad de conocer otros modos de vida e incluso otras maneras de utilizar el lenguaje. En la educación inicial, la enseñanza de la lectura fomenta la imaginación, fortalece la psicomotricidad, el desarrollo del lenguaje y la comunicación de sentimientos, la lectura en los primeros años de escolaridad enriquece el lenguaje, posibilita el acercamiento a la realidad a través de secuencias temporales, el aprendizaje gramatical de la lengua y la comprensión de los textos.

Por otro lado, se encuentra la escritura la cual toma como referencia la exposición de las experiencias de niñas, niños y adolescentes. Haciendo énfasis en la redacción organizada del escrito, tomando en cuenta aspectos de ortografía y estructura del texto, y, por último, se realiza una revisión para identificar los errores ortográficos que tienen los alumnos, así como la cohesión y la coherencia.

En los primeros grados, se realiza una revisión de lo escrito para lograr ubicar al alumno en el nivel de escritura que pertenece, dándole al docente la oportunidad de buscar estrategias para que logre el aspecto convencional de la escritura, es fundamental tanto para el docente como para el estudiante ubicarlo en el nivel de escritura para poder darle las herramientas necesarias hasta llegar al nivel alfabético.

5.2 Campos formativos

Se emiten los campos formativos que de igual manera se encuentran en el Plan de Estudio 2022, el haber estructurado el currículo por medio de los campos permite la integración de conocimientos que no solo son necesarios dentro del aula, sino que permite tener un panorama más amplio en donde se integra la realidad, es decir, donde se toma en cuenta a la comunidad. Los campos llevan por nombre; Lenguajes, Saberes y Pensamiento científico, Ética, Naturaleza y Sociedad, y, por último, De lo Humano y lo Comunitario.

Un campo formativo no es la suma de contenidos que lo conforman, sino es la forma en la que uno se complementa del otro para de esa manera acercarse a la realidad, de tal manera que se problematiza cada contenido para que el alumno logre la resolución de problemas. El Plan de Estudio (2022) lo define como:

El campo formativo propone una estructuración y articulación que reconoce la diversidad de saberes para promover cambios en los parámetros desde donde se construye la relación con el conocimiento, lo cual compromete con un modo de construcción que tiene que pensarse desde las formas específicas y relaciones concretas que asumen los contenidos, enfoques, procesos disciplinares presentes en el campo (p. 124).

5.2.1 Campo Formativo Lenguajes

Es importante abordar que la lectoescritura es parte de los lenguajes, el Plan de Estudio 2022, considera una de las construcciones cognitivas, sociales y dinámicas que sirven para expresar, conocer, pensar, aprender, representar, comunicar e interpretar al mundo. Además, el lenguaje permite al alumno establecer vínculos donde permanezca la convivencia y la participación colaborativa.

Por consiguiente, el lenguaje también es considerado como aquel que satisface diversas necesidades e intereses del individuo, de igual forma se conoce como una construcción social que permiten al individuo relacionarse consigo mismos y con el mundo (SEP, 2022). El objeto de aprendizaje de dicho campo es construir a partir de las experiencias y la interacción con el mundo a través del empleo de diferentes lenguajes.

Por otro lado, se encuentran las lenguas que están relacionadas con dicho campo formativo lo cual ha sido proporcionado por el Plan de Estudio (2022),

> Este campo formativo vincula procesos graduales de aprendizaje del español y lenguas indígenas, así como lenguajes artísticos e inglés como lengua extranjera y, en el caso de atención de personas con discapacidad auditiva, la Lengua de Señas Mexicana,

> considerando las características de la edad de desarrollo de niñas, niños y adolescentes, así como la búsqueda de una integración interdisciplinaria a través de los contenidos de los lenguajes (p. 128).

La SEP (2022) por medio del documento Avance del contenido del Programa sintético de la fase 3, de igual manera, emite que en el campo formativo Lenguajes, "se desarrollan la oralidad y/o su equivalente de señas, la lectura y la escritura, así como la interacción que se da entre ellas, en las lenguas correspondientes" (SEP, 2022, p. 16). Cabe mencionar que, dentro del mismo campo del programa sintético, la NEM aborda las prácticas sociales del lenguaje. Dichas prácticas son parte de las culturas, las cuales varían según los ámbitos y las comunidades donde se emplean e incluso la época, es decir, según el tiempo donde se ubique la sociedad. Las prácticas sociales del lenguaje pueden incluir las prácticas letradas, en ellas existe la oralidad y el empleo de diferentes tipos de textos (SEP, 2022).

Actualmente, la tecnología ha avanzado considerablemente lo cual reca en la configuración de las practicas sociales, ya que varían según el contexto o la época como se nombró con anterioridad, continuando con lo anterior, el lenguaje requiere de un aprendizaje situado, es decir, tomando en cuenta el contexto que rodea al alumno.

Ahora bien, se encuentra las especificaciones del campo formativo para la fase 3, se busca propiciar que niños y niñas avancen de manera gradual y continuo de múltiples lenguajes, sobre todo en la lengua escritura, debido a que, comienza a formalizar la elaboración de ideas propias sobre las funciones y el uso del lenguaje, de la misma forma, que permite que el alumno reflexione sobre sus convenciones.

5.3 Sugerencias Metodológicas Para El Desarrollo De Proyectos Educativos En El Campo Formativo Lenguajes

Por consiguiente, para darle solución al contenido de los campos formativos existen una serie de metodologías didácticas que son emitidas por la SEP (2022) en su insumo llamado Sugerencias metodológicas para el desarrollo de los proyectos educativos, dichas metodologías llevan por nombre; aprendizaje basado en proyectos comunitarios, aprendizaje basado en indagación (STEAM); aprendizaje basado en problemas; y, por último, aprendizaje servicio. Cada una corresponde a un campo formativo, en el caso del campo de Lenguajes se trabaja con aprendizaje basado en proyectos comunitarios.

5.3.1 Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios

Principalmente, la metodología abordada permite que el docente logre realizar diversas actividades desafiantes al apropiarse de los lenguajes, con el fin de aprender, divertirse, crear y socializar, cabe mencionar que, para lograr que los alumnos se apropien de un lenguaje y logren socializar y mantener un dialogo es necesaria la expresión escrita y oral, por eso, se consideran habilidades fundamentales que los alumnos deben adquirir (SEP,2022).

De igual manera, permite al docente promover la diversidad de técnicas didácticas que permitan la dinamización y apropiación de contenidos y diálogos presentes en dicho campo formativo. Uno de los propósitos de la metodología es, diversificar la expresión y comunicación entre pares, en base a lo oral, escrito, corporal, entre otros.

Además de vincular los modos de expresión nuevos y los que son utilizados en sus contextos, y de ese modo conozcan nuevos códigos culturales que conocerán por medio de la

comunicación entre ellos. Cabe señalar que, está metodología hace relevancia a los conocimientos previos del alumno sobre el contenido que se va a desarrollar.

Sumando a lo anterior, existen diversas ventajas de hacer uso de dicha metodología, como es que el alumno logre identificar situaciones-problemas reales y sea capaz de darle solución, como también, experimentar creativamente la resolución de problemas, aprenda la diversidad en las resoluciones de problemas, entre otras, dicha metodología está compuesta por tres fases y 11 momentos, los cuales permiten que los contenidos y los ejes articuladores se encuentren de manera flexible de acuerdo a los escenarios pedagógicos.

En la primera fase llamada planeación, en la cual se identifica un problema y se dialoga una ruta de acción, en dicha fase se encuentra, el momento 1. Identificación en donde se proponen planteamientos de una situación-problemática real, después interviene el dialogo de acuerdo a el lugar donde se desea abordar el proyecto, ya sea áulico, escolar o comunitario. Luego, se ubica la identificación de la problemática, para lograr un diseño de planteamiento que sea presentado a los alumnos y conozcan que se va a realizar en el proyecto.

Después, en el momento 2. Recuperación, se realiza una vinculación de los conocimientos previos respecto al contenido que se va a desarrollar, buscar un planteamiento para lograr recaudar las diferentes ideas de los alumnos. En último lugar de la fase 1, se ubica el momento 3. Planificación, de manera grupal y en compañía del docente se negociarán los pasos a seguir para dar con un plan de acción, donde se integren producciones, tiempo y las acciones que se van a realizar.

Luego, en la segunda fase que se denomina acción en la cual se realizan las producciones que permiten atender el problema, dicha fase contiene el momento 4. Acercamiento, se comienza

con la exploración del problema que se identificó, tomando en cuenta la finalidad del proyecto. De igual manera contiene el momento 5. Comprensión y producción, surgen los planteamientos que permita comprender o analizar aspectos necesarios para que los alumnos puedan elaborar las producciones que ayuden a culminar con el proyecto.

En el momento 6. Reconocimiento, se elaboran planteamientos para identificar los avances y las dificultades del proceso de solución, de igual forma, es el momento donde se pueden realizar ajustes. Ahora bien, en el momento 7. Concreción que también pertenece a la segunda fase, es la presentación de una primera versión de lo que se planteó en el momento de identificación y de planificación.

Y, por último, se encuentra la tercera fase, denominada como intervención donde se difunden producciones, se da seguimiento y se plantea como mejorar, dicha fase contiene diversos momentos, uno de ellos es el momento 8. Integración, se exponen las producciones para lograr la solución, se intercambian las producciones que se han realizado, se utiliza una coevaluación, explica lo que se realizó y se obtiene una retroalimentación.

Después, en el momento 9. Difusión, se presenta el producto al aula y se describe como se resolvió el problema, en el momento 10. Consideraciones, se formulan planteamientos para darle seguimiento y se determina el impacto que se tuvo dependiendo del área de la problemática. Y el momento 11. Avances, se analiza la retroalimentación que se dio en uno de los momentos anteriores y en base a esa retroalimentación se busca una mejora para los demás proyectos (SEP, 2022).

5.4 Fases del aprendizaje según la Nueva Escuela Mexicana

Continuando con el Plan de Estudio (2022), es importante abordar que existen fases del aprendizaje, son denominadas como aquellas que indican un orden sistemático, es decir, fases y grados que deben respetarse, entre ellas se encuentra preescolar, primaria y secundaria, existe una estructura curricular (ver anexo I).

A continuación, se describe la secuencia de las fases en primer lugar se encuentra la fase 1. Educación inicial, en segundo lugar, la fase 2. Educación preescolar 1° 2° y 3°, en tercer lugar, se ubica la fase 3. Educación primaria los niveles 1° y 2°, después en la fase 4. Educación primaria 3° y 4°.

Luego en la fase 5. Educación primaria 5° y 6° y, por último, la fase 6. Educación secundaria 1°, 2° y 3°. Los grados que conforman la estructura curricular, están en concordancia con el desarrollo de aprendizaje de las y los estudiantes en su complejidad y especificidad, por ende, se debe cumplir estrictamente con la trayectoria escolar que marca el Plan de Estudio.

Anudado a lo anterior, dicha estructura también ofrece a las y los estudiantes posibilidades de consolidar, integrar, profundizar, construir o acceder a nuevos saberes, el docente debe tomar en cuenta las necesidades de sus alumnos dependiendo de la fase en la que se encuentre para ayudar a la apropiación de los contenidos y continúe con su trayectoria escolar.

Cada fase es un camino para reflexionar, comprender, plantear interrogantes y darle soluciones a los problemas o situaciones que surgen en la comunicad, ya que actualmente la sociedad tomo un papel importante en educación y en los contenidos de cada campo formativo (Plan de Estudio, 2022).

CAPÍTULO VI. ESTRATEGIA A NIVEL ESTATAL PARA LA ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA EN PRIMARIA

El aprender a leer y escribir es un proceso complejo e importante, actualmente, en México 4 de cada 10 estudiantes que cursan ya el tercer grado de primaria no saben leer ni escribir lo cual recae en la dificultad para el alumno de seguir con la trayectoria escolar, sin embargo, se logrado que poco a poco se le dé la importancia que se necesita, como es la implementación de la estrategia "aventuras en papel" la cual forma parte de la Política de Aprendizajes Fundamentales impulsada por el Instituto Natura México (aventuras en papel, 2023).

Continuando, la finalidad con la que se construyó dicha estrategia es para garantizar la alfabetización inicial en los tres primeros grados de primaria, se considera que la alfabetización es un proceso complejo el cual se lleva a cabo entre primer y segundo grado de primaria, aventuras en papel busca asegurar que los alumnos que lleguen al tercer grado de educación primaria lleven un aspecto convencional de la lectura y escritura, además, lo utilicen como un medio de comunicación, además de ser un aprendizaje permanente.

Por otro lado, existen dos herramientas que son utilizadas para la evaluación formativa del alumno; la primera es el Instrumento Diagnóstico de Alfabetización Inicial (IDAI), la aplicación de dicho instrumento es de manera individual tanto a niños como niñas, el momento en el que se debe aplicar es antes de la intervención de la estrategia establecida, con el fin de identificar en qué nivel de conceptualización de la lengua escrita se encuentra el alumno; presilábico, silábico, silábico-alfabético y alfabético (ver anexo II).

Sin embargo, se considera ideal identificar y valorar los conocimientos de cada alumno, por tal motivo, es necesario evaluar en tres momentos que es al inicio de la intervención, durante

y al concluir con la misma. Ya que es un proceso que es extenso, el evaluar se hace con el propósito de identificar si el alumno realmente aprendió y logró adquirir convencionalmente la lectura y escritura.

Continuando con lo anterior, dicho instrumento tiene como propósito valorar el conocimiento que tienen los alumnos sobre el sistema de escritura y que es la información que necesitan comprender para que de esa manera se obtenga el nivel convencional que necesitan (aventuras en papel, 2023). El Instrumento Diagnóstico de Alfabetización Inicial (IDAI) se aplica de manera individual a todos los alumnos se conforma por una serie de tareas las cuales han sido seleccionadas por una asociación llamada Fundación Zorro Rojo, A.C. las cuales tienen como función la evaluación de lo que saben y no saben de la escritura los alumnos que cursan entre 2° y 6° grado de primaria.

En primer lugar, se encuentra la tarea “dictado de sustantivos”, la es una tarea que fue diseñada por Ferreiro y Teberosky en el año 1979, con el fin de identificar las conceptualizaciones infantiles sobre el sistema de escritura, para llevarla a cabo se debe solicitar al alumno que escriban una serie de sustantivos y que digan lo que han escrito. Los sustantivos que se les va dictar son los siguientes; mariposa, gusano, venado, perico, toro y sol. Son palabras con regularidad silábica, ya que están conformadas por una consonante y una vocal (aventuras en papel, 2023).

En segundo lugar, se ubica la tarea “identificación de letras fuera de contexto”, tiene como propósito identificar el conocimiento que tienen los alumnos sobre las letras, entre mayor cantidad de letras que el alumno conozca y sea de manera correcta, es proporcional a las letras que emplean en sus producciones escritas.

Es importante que como docente se tenga el control de las letras que el alumno conoce y no conoce, como también saber de qué manera las conoce ya qué cada alumno tiene su propio proceso y un contexto diferente, el cual logra impactar ya sea de manera positiva o negativa en el desarrollo del estudiante (aventuras en papel, 2023).

Por último, se encuentra la segunda herramienta Instrumento de Convencionalidades de la Escritura (ICE), su implementación es de forma grupal en los alumnos de 3°, tiene como propósito analizar qué conocimientos tienen sobre algunas convenciones de la lengua esperada para el grado, como es las sílabas trabadas y diptongos, segmentación de palabras, uso de mayúsculas, uso de puntos y la coma.

Cabe mencionar que, esta herramienta consta de tres instrumentos que son A, B y C. Cada una evalúa diversos aspectos, existe una tabla donde se encuentran los niveles de adquisición de convencionalidades de la lengua escrita según el instrumento HESS-MORA (ver anexo III).

Por otro lado, para lograr el objetivo de dicha estrategia le otorga al docente materiales digitales e impresos para implementarla y que arrojen resultados significativos para niñas y niños. Además, ofrece a los docentes secuencias didácticas digitales que ha sido diseñadas para desarrollar habilidades especificas dependiendo del grado escolar donde se encuentren las niñas y los niños, “se espera que el personal docente centre la atención en otras variables importantes para el aprendizaje como la adaptación a diferentes niveles de aprendizaje, la organización del tiempo y a la organización grupal” (Aventuras de papel, 2023, párr 1).

Anudado a lo anterior, se encuentra el manual para 1°, 2° y 3°, sin embargo, solo se abordará el manual para 2°, el cual contiene un lema ¡Aprender a leer y a escribir transforma la vida de las personas para siempre! Haciendo énfasis en lo que se ha tratado con anterioridad, el

leer y escribir son habilidades que se utilizan durante toda la vida de las personas tanto social como académica, por tal motivo que es fundamental adquirir el aspecto convencional de las mismas.

Respecto a lo anterior, el manual contiene una planeación divida por proyectos, los cuales el docente deberá analizar, seleccionar y adaptar en función a las necesidades de sus alumnos. Debido a que, está diseñada para que el docente a partir de las características de su grupo logre ajustar las actividades a los diferentes niveles de aprendizaje y lograr que los alumnos avancen. Cada proyecto está integrado por principios constructivistas de enseñanza de la lengua, los cuales buscan una intervención educativa significativa en las y los estudiantes.

Principalmente, se encuentra que para dicha estrategia los niveles de convencionalidad de la lengua escrita son de orden fijo, es decir, cada persona debe pasar por las mismas etapas de escritura como son; presilábico, silábico, silábico-alfabético y alfabético, además, se exponen intervenciones que el docente puede aplicar dependiendo del nivel donde se encuentre el alumno y de esa manera pueda ir avanzando hasta lograr a la convencionalidad de la lengua escrita (aventuras en papel,2023).

6.1 Intervenciones sugeridas en cada nivel de conceptualización de la lengua escrita

6.1.1 Nivel Presilábico

Es significativo que, el docente apoye al alumno leyendo en voz alta y señalando al mismo tiempo lo que lee para establecer una coherencia entre la oralidad y la escritura, de esa manera el alumno puede identificar la relación que existe entre fonema y grafema. Por otro lado, el docente puede poner en marcha las hojas de trabajo con el nombre propio, nombres de colores o nombres conocidos para tener referentes y de esa manera los estudiantes tengan otras

referencias más allá de su nombre para escribir otras palabras. Luego, el maestro puede mostrarle al alumno pistas de forma escrita para que logre a completar las palabras (Aventuras en papel, 2023).

También, pedirle al alumno o a la alumna que identifique una palabra para promover su la identificación (pedirle que identifique casa y ponerle dos palabras como casa y mesa), es importante que los niños reconozcan letras iniciales y finales de palabras escritas y hagan diferencias tanto cuántas y cuáles letras componen una palabra (Aventuras en papel, 2023).

6.1.2 Nivel Silábico

Es necesario que, el docente fomente la comparación entre las palabras que tienen inicio y final igual, usar el alargamiento fonológico para que los estudiantes puedan pensar y razonar las letras que lleva la palabra. Motivar al alumno de auto dictarse al momento de escribir una palabra, para que de esa manera siga su razonamiento al momento de escribir y que lo haga a su ritmo, ya que cada uno de los alumnos aprenden a su tiempo, pero el docente puede ayudarlos aprender motivándolos y otorgándoles estrategias para aprender.

Es importante, que los alumnos completen las palabras en caso de que no sea así o una actividad sea completar las palabras, el maestro deberá hacer evidente la cantidad de letras faltantes, diciéndole la palabra que el alumno escribió y la palabra que debe decir, para que él razone e identifique que letra hace falta (Aventuras en papel, 2023). Por otro lado, existen dos tipos de intervenciones.

6.1.3 Nivel Silábico-Alfabético

De igual manera, Aventuras en papel (2023) emite en su estrategia intervenciones para este nivel las cuales son, el docente deberá leer y señalar con el dedo la escritura de palabras que

tengan faltante de letras, después, incentivar la escritura de palabras por medio de crucigramas, sopas de letras, entre otras. Por último, para culminar con este nivel se deben realizar actividades donde la sean escritura de palabras con sílabas CCV (consonante, consonante, vocal), CVV (consonante, vocal, vocal) y VVC (vocal, vocal y consonante), por ejemplo, en CCV la palabra correr, VVC auto, y, por último, CVV reina.

6.1.4 Nivel Alfabético

Finalmente, se encuentran las intervenciones para el último nivel las cuales son aplicar actividades para escribir con propósitos sociales, motivar a los alumnos a leer y escribir de manera autónoma escritos cortos, en esta última etapa se inicia con la reflexión de la separación de palabras, el uso de las mayúsculas, la puntuación, el uso de comas y otras convenciones (Aventuras de papel, 2023).

CONCLUSIONES

Con la realización de la monografía se alcanzó al menos un rasgo del perfil de egreso de la Licenciatura en Pedagogía el cual fue explicar una problemática educativa la cual se encuentra presente en el país, dicha explicación fue basada en las teorías que fueron enseñadas a lo largo de la formación profesional, en este caso fue la problemática de la adquisición convencional de la lectura y escritura, también el poco uso de las estrategias lúdicas sobre todo el juego por parte de los docentes.

Además, de dar cumplimiento con los objetivos que se plantearon anteriormente, como fue el describir el uso del juego como estrategia para fortalecer la lectoescritura en los alumnos de segundo grado, para darle cumplimento a dicho objetivo se examinaron los aspectos que influyen en el desarrollo y adquisición de la lectoescritura, también indagar el uso del juego como estrategia de aprendizaje de la lectura y escritura que pueden usar los profesores dentro del aula y que permitan el fortalecimiento de tales habilidades.

Además, conforme avanzaba la investigación se comprendió que la aplicación de las estrategias lúdicas son una oportunidad para elevar el rendimiento académico de los alumnos, sobre todo llegar a los aprendizajes que el sistema educativo solicita, además de adquirirlos de una forma divertida e interesante para los alumnos.

Es importante mencionar que, el uso de las estrategias lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura es fundamental en la educación actual, ya que toma en cuenta los intereses, conocimientos previos y habilidades de los educandos, además que ayuda al alumno a relacionarse con su entorno de una manera positiva, también ayuda al docente a elevar el

rendimiento académico de los estudiantes y hacer que el proceso de aprendizaje de la lectoescritura sea eficaz y significativo para el niño.

Actualmente, el docente puede hacer uso de las estrategias lúdicas, dado que son vistas como estrategias de innovación, pues la SEP en uno de sus documentos oficiales emite que el docente es libre de hacer uso de sus herramientas para lograr la adquisición de contenidos que son plasmados por el sistema educativo y así formar el ciudadano que la sociedad necesita.

Por lo tanto, la información que se plasmó en la investigación es para los docentes noveles y en servicio, para que puedan percibir que el juego y otras estrategias son de gran ayuda para lograr que el alumno aprenda de una manera divertida e interesante, donde el niño se sienta importante, que sus intereses, gustos y habilidades son tomados en cuenta.

En el caso de los maestros que tienen mucho tiempo de servicio es muy frecuente que muestren oposición al uso del juego como medio de enseñanza, debido a que, tiempo atrás existían otros medios para enseñar y siempre hacían uso de esos métodos, sin embargo, se busca que vean el juego con un enfoque educativo y tomen en cuenta los cambios que han surgido tanto en la sociedad como en el ámbito educativo.

Anudado a lo anterior, actualmente el niño ya no se ve como un simple receptor de información, sino como un ser activo de su propio aprendizaje, donde tiene derecho de interactuar con su entorno, además, de ver a la sociedad como un eje fundamental en el desarrollo del alumno tanto académico como personal.

Por tal motivo, también va guiado para la sociedad y que deje de ver al juego como una simple actividad de diversión y de ocio, que también en casa pongan en práctica las actividades donde se mantenga un niño activo e interesado por aprender, cabe mencionar que la

lectoescritura es una de las habilidades que se van a utilizar durante toda la vida escolar y personal.

A lo largo de la investigación se mostraron todos los aspectos esenciales del proceso de la lectoescritura, donde cada niño debe pasar por un orden de niveles para llegar al aspecto convencional de la lectura y escritura, también se mostraron los métodos que surgieron debido a la preocupación de los maestros por el bajo nivel de alumnos que aprendían a leer y escribir, dichos métodos fueron utilizados durante mucho tiempo pero tampoco se lograba que todos los alumnos llegaran a la apropiación convencional de la lectoescritura.

Así fue como se comienza a utilizar el juego para la enseñanza de diversos contenidos, que en este caso fue la lectoescritura, dejando en el docente satisfacción de lograr que los alumnos lograran aprender a leer y escribir adecuadamente. Además de que la SEP sustenta que el docente tiene la obligación de buscar estrategias donde se logre que las y los estudiantes logren la adquisición de aprendizajes fundamentales.

REFERENCIAS

Ait, H., Rodríguez, J., Manzano, A., y Aguilar J. (2023). El juego como recurso de aprendizaje para trabajar la lectoescritura: una revisión sistemática.

https://brajets.com/brajets/article/download/1160/654/6850

Aldana, S. (2012). Los podcasts en la enseñanza de la lectoescritura. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (37), 9-26

https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=194224568002

Ander, E. (1995). Técnicas de investigación social. metodología, método y técnicas. el método científico. (Ed.) LUMEN (pp.37-50)

Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Facultad de educación de Palencia. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=1#:~:text=Piaget%20considera%20que%20el%20juego,la%20concentraci%C3%B3n%20y%20la%20atenci%C3%B3n.

Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (2020). Carta de Ciudades Educadoras. (pp. 1-20). https://www.edcities.org/wp-content/uploads/2020/11/ES_Carta.pdf

Aventuras en papel (2023). Leer y escribir para transformar. https://aventurasenpapel.com.mx/

Barraza, R (2019). La ludopedagogía como herramienta para transformar el mundo. Global fund for children. https://globalfundforchildren.org/story/ludopedagogia/

Benavides, (2013). Pronalees. una propuesta de lecto-escritura. https://es.slideshare.net/ConniBenavides/pronales

Bravo, L. y Palacios, N. (2018). Carl Rogers y su teoría humanista involucrada en la educación. https://es.slideshare.net/slideshow/carl-rogers-y-su-teoria-humanista-involucrada-en-la-educacion/96571485

Brown, G. (2020). Yoremia México. Tecno ciencia. https://scalar.usc.edu/works/tecno-ciencia/yoremia-mexico

Calle, C. y Guamán, I. (2014). Rol del docente en la práctica de valores. Universidad de Cuenca. http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20810/1/TESIS.pdf

Campos, G. y Lule, N. (2012). “La observación, un método para el estudio de la realidad”. Revista Xihmai, VII (13) (pp. 45-60).

https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf

Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Revista de Ciencias Humanísticas y sociales. (p. 78-86). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008

Carrasco, A., Castillo, A, Fernández, M., Gatti, J., López, j., López, C., Macías, V., Miranda, N. y Santamaría, M. (2017). Alfabetización avanzada. Labrapalabra. Libro del docente. Primera edición.

Carrillo, A., Rivera, A., Pulido, R., Arango, L. y Terrón, E. (2020). Formación y docencia para favorecer ciudades educadoras. Universidad Pedagógica Nacional, (pp. 2-6). https://elineaupnno.creson.edu.mx/pluginfile.php/15349/mod_resource/content/0/Formacion%20y%20docencia%20para%20favorecer%20ciudades%20educadoras%20%281%29.pdf

Chanto, L. y Durán, M. (2014). Humanismo educativo en la sociedad del conocimiento. https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/view/6390/6448#:~:text=Se%20interesa%20no%20solo%20en,tambi%C3%A9n%20en%20su%20desarrollo%20integral.&text=Respeta%20la%20libertad%20de%20opini%C3%B3n%2C%20sin%20tendencias%20a%20reprimirla.&text=Se%20apropia%20de%20las%20tendencias%20educativas%20dirigidas%20a%20mejorar%20el%20aprendizaje.&text=Es%20cooperativo%20y%20promueve%20el%20aprendizaje%20colaborativo.

Chaves, A. (2002). Los procesos iniciales de la lecto-escritura en el nivel de educación inicial. Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en educación”, vol. 1 (pp. 1-24).

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM). Art. 3. (México).

Cuasapud, J., y Maiguashca, M. (2019). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. Revista Científica UISRAEL, Vol. 10, (pp. 151-165).

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151#:~:text=Finalmente%2C%20el%20uso%20de%20estrategias,de%20actividades%20de%20aprendizaje%20a

Educaenvivo (2025). Educación Infantil y Primaria. https://www.educaenvivo.com/todos-los-recursos/

Educa y aprende. (2023). El método alfabético: la clave para enseñar a leer de forma efectiva y duradera. método alfabético para la enseñanza de la lectoescritura. https://educayaprende.com/metodo-alfabetico/#google_vignette

Estalayo, V. y Vega, R. (2003). Leer bien, al alcance de todos. El método Doman adaptado a la escuela. Biblioteca Nueva, Madrid

Fernández. J. ¿Qué es el método fonético: actividades, ejemplos y significado? https://www.editorialgeu.com/blog/que-es-el-metodo-fonetico-actividades-ejemplos-y-significado/

Ferreiro Schiavi, E. y Teberosky Coronado, A. (1979). los sistemas de escritura en el desarrollo del niño.

Figueras, P. (s.f). Ciudades educadoras, una apuesta por la educación. pp. 1-6. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3105045

Garcia, L. (s.f) Juegos fonológicos para practicar con niños. EDUCACIÓN. https://www.educaciontrespuntocero.com/ocio/juegos-fonologicos/

González, N., Carnero, M. y Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. Revista Universidad y Sociedad (pp. 29-37)

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029

Gonzáles, X., Chao, C. y Patiño, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. Horizonte educativo, (pp. 233-270). https://rlee.ibero.mx/index.php/rlee/article/view/375/1031

Guerrero, J. (2020). Métodos de enseñanza de la lectoescritura: sintéticos, analíticos y mixtos. Docentes al día. https://docentesaldia.com/2020/01/19/metodos-de-ensenanza-de-la-lectoescritura-sinteticos-analiticos-y-mixtos/#google_vignette

Hernández, M. (2019). Actividades Montessori: el aprendizaje basado en el juego. https://www.emagister.com/blog/actividades-montessori-el-aprendizaje-basado-en-el-juego/#:~:text=Son%20experiencias%20l%C3%BAdicas%20que%20brindan,De%20orden%20y%20clasificaci%C3%B3n.

Jumbo, K, J. (2018) Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado "c", escuela 18 de noviembre, Loja. 2016-2017. [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UN. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20056/1/Jerely%20Karina%20Jumbo%20Soto.pdf

Ley General de Educación (LGE). Art. 18. 2023. (México).

Linares, A. (s.f). Master en Paidopsiquiatría. Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygotsky. Universidad Autónoma de Barcelona. https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1TL67NQ9X-4HCHW6-3M8Q/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Loayza, E. (2021). El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas. Educare et comunicare, vol. 9, (pp 67-77). https://www.aacademica.org/edward.faustino.loayza.maturrano/22

López, S y Barrera, H. (2020). Conciencia semántica y comunicación oral en el área de lengua y literatura en básica media. Revista de Investigación Enlace Universitario (pp. 41-50)

https://enlace.ueb.edu.ec/index.php/enlaceuniversitario/article/view/118/173

Mateus, J. y Bermúdez, D. (2020). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura en niños y niñas de cinco años en el colegio Alcibíades Flórez ubicado en el municipio de Madrid Cundinamarca, (pp 1-44). https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3091/L%C3%B3pez_Janeth_Dora_Gait%C3%A1n_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

McMillan, J. y Schumacher, S. (2005). Investigación Educativa: una introducción conceptual.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, (pp. 113-124)

https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf

Montealegre, R., y Ferero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. Acta Colombiana de Psicología, 9(1), pp 25-40. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552006000100003&lng=en&tlng=es.

Morocho, C. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de educación inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf

Mota de Cabrera, C. y Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje visión Vygostkyana. Educere. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000300005#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20Vygotsky%20nos,a%20una%20que%20es%20autodirigida

Norbiel, M. (2023). ¿Cómo evaluar la lectoescritura? Pruebas de dictado. https://www.missnorbiel.com/post/como-evaluar-la-lectoescritura

Pardo, N. (2013). El juego dramático y sus aportaciones desde la mirada de la pedagogía pragmatista de John Dewey, representante de la escuela nueva. Universidad Nacional

Autónoma de México.
https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000707702/3/0707702.pdf

Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje [tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar] Repositorio Institucional UN. https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf

Patiño, D., García, D., Álvarez, M. y Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la Lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, Vol. VI, (pp. 1-20) https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8318352.pdf

Pesántez, M. (2016). El juego en los procesos de aprendizaje. Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA. (pp. 48-55). https://drive.google.com/file/d/1z1nrrg-b2y3UGJisidyeZZaaKYRnN9wg/view

Poot, Á. [@profeAngelÁdrian/Asesor Educativo/CEO] (2023, 19 octubre). Etapas de la lectoescritura.

Puñales, L., Fundora, C. y Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. Revista Científico Pedagógico, (37), Vol. 1 (pp. 125-134)

https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/html/

Reyes, L. y Carmona, F. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%c3%b3n%20documental%20para%20la%20comprensi%c3%b3n%20ontol%c3%b3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ríos, R. (2023). Enfoque socioconstructivista en la educación básica: fomentando el aprendizaje significativo. Escuela de profesores del Perú. https://epperu.org/enfoque-socioconstructivista-en-la-educacion-basica-fomentando-el-aprendizaje-significativo/

Ríos, R. (2023). El enfoque humanista en la educación básica: potenciando el desarrollo integral de los estudiantes. Escuela de profesores del Perú. https://epperu.org/el-enfoque-humanista-en-la-educacion-basica-potenciando-el-desarrollo-integral-de-los-estudiantes/

Rodriguez, K. (2020). Teorías del aprendizaje. https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/61493/MLNIDPED1754_Ensayo%20Teor%C3%ADas%20del%20aprendizaje.pdf?sequence=2

Ruiz, E. y Estrevel, L. (2010). Vigotsky: la escuela y la subjetividad. Universidad Autónoma de México. https://www.redalyc.org/pdf/801/80115648012.pdf

Secretaría de Educación Pública (1993). Español. Segundo grado actividades, (pp. 03) https://historico.conaliteg.gob.mx/H1993P2ES144.htm#page/3

Secretaría de Educación Pública (2011). Español. Segundo grado, (pp. 03) https://historico.conaliteg.gob.mx/H2011P2ES304.htm#page/3

Secretaria de Educación Pública. (2012). Acuerdo 648. Por el que se establecen normas generales para la evaluación, acreditación, promoción y certificación en le educación básica (DOF 12/08/2012). Diario Oficial de la Federación

Secretaria de Educación Pública (2014). Español. Libro para el maestro. Segundo grado, (pp. 04-08) https://historico.conaliteg.gob.mx/H2014P2ESM.htm#page/8

Secretaria de Educación Pública (2018). Libro para el maestro. Fase 3, (pp. 8-11) https://libros.conaliteg.gob.mx/P1ESM.htm#page/1

Secretaria de Educación Publica. (2018). Acuerdo 12/05/18. Por el que se establecen las normas generales para la evaluación de los aprendizajes esperados, acreditación, regularización, promoción y certificación de los educandos de la educación básica (DOF 12/05/18). Diario Oficial de la Federación

Secretaria de Educación Pública (2022). Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria, (pp. 01-214). https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/792397/plan_de_estudio_para_la_educacion_preescolar_primaria_secundaria_2022.pdf

Secretaria de Educación Pública (2022). Avance del contenido del Programa sintético de la Fase 3. Campo formativo de Lenguaje, (pp. 13-25). https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2023/02/Avance-Programa-Sintetico-Fase-3.pdf

Secretaria de Educación Púbica. (2023). Acuerdo 10/09/23. Por el que se establecen las normas generales para la evaluación del aprendizaje, acreditación, promoción, regularización y certificación de las alumnas y los alumnos de educación preescolar, primaria y secundaria (DOF 10/09/23). Diario Oficial de la Federación

Secretaria de Educación Pública (2023). Un libro sin recetas para la maestra y el maestro. Fase 3, (pp 6-8). https://libros.conaliteg.gob.mx/2023/P1LPM.htm?#page/1

Secretaria de Educación Pública (2017). Orientaciones para el establecimiento del sistema de alerta temprana en escuelas de educación básica, (pp. 6-40). https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/263956/Manual_Orientaciones_SisAT.pdf

Simbaqueba, A. y González, A. (2021). Transformación de la enseñanza de la escritura a partir de una estrategia didáctica centrada en la literatura infantil. pp. 255-266. https://doi.org/10.14483/16579089.15386

Servicios educativos del estado de Chihuahua. (2023). Materiales Educativos y Apoyos Didácticos. https://drive.google.com/file/d/1mmk3ervbrQwnUULWUFUM8mZHg0sUcWKF/view

Tamay, M. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del milenio Manuela Garaicoa de Calderón año lectivo 2019-2020. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf

Universidad Internacional de la Rioja. (2020). Etapa preoperacional: en qué consiste e importancia en los niños. https://www.unir.net/educacion/revista/etapa-preoperacional-en-que-consiste-e-importancia-en-los-ninos/#:~:text=El%20inicio%20de%20la%20etapa,ni%20aplicar%20la%20l%C3%B3gica%20concreta.

Universidad Pedagógica Nacional. (2016). Instructivo de titulación para la licenciatura en Pedagogía.https://www.upnlapaz.edu.mx/documentos/InstructivoTitulacionLicPedagogia.pdf

Universidad Pedagógica Nacional. (2019). Pedagogía. https://upn.mx/index.php/estudiar-en-la-upn/licenciaturas/18-estudiar-en-la-upn/93-pedagogia#:~:text=Perfil%20de%20egreso,y%20del%20Sistema%20Educativo%20Nacional

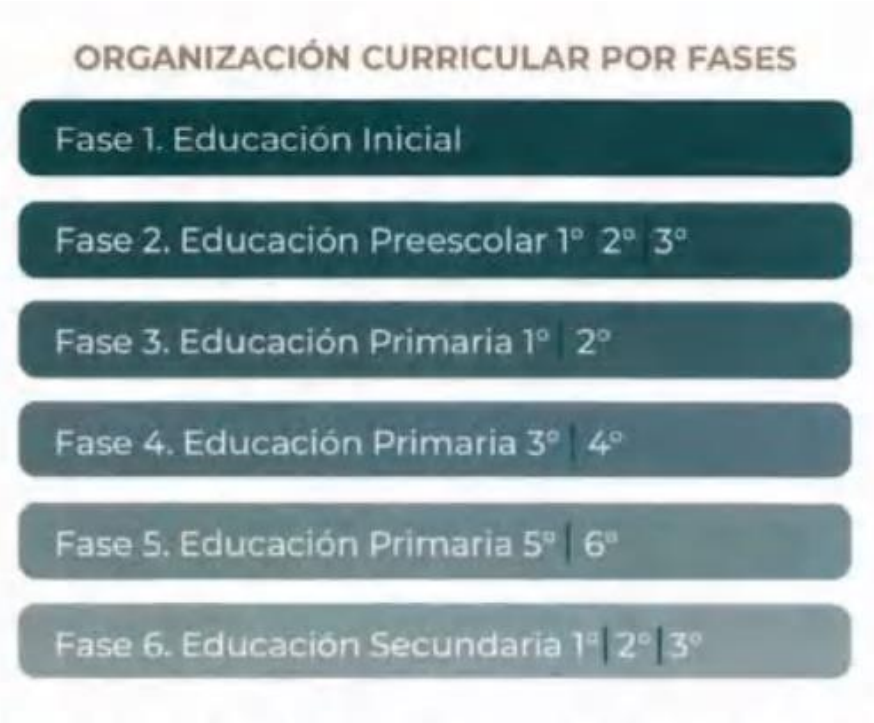
Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cuaderno Hospital Clínicas, (pp. 114-129) http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010

Vergara (2017). El juego: inicio e importancia en la educación. Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación, (pp 53-55)

https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1169/1114

ANEXOS

Anexo 1. Fases de aprendizaje en la educación básica según el Plan de Estudio para preescolar, primaria y secundaria.



Anexo 2. Tabla de niveles de conceptualización de la lengua escritura según Aventuras de papel (2023).



AVENTURAS EN PAPEL

NIVELES DE CONCEPTUALIZACIÓN DE LA LENGUA ESCRITA

Los niveles asignados en el Instrumento Diagnóstico de Alfabetización Inicial son coherentes con la perspectiva psicogenética del desarrollo de la Lengua Escrita que ha sido ampliamente documentado por Emilia Ferreiro desde 1979.

NIVEL	EQUIVALENTE	EN ESTE NIVEL LA PERSONA:
A	PRESILÁBICO	• Reconoce la diferencia entre dos sistemas de representación: el dibujo y la escritura. • Presenta descontrol en la cantidad o la longitud de marcas gráficas que utiliza no se cuestiona cuál utilizar. • Puede emplear "garabatos" o pseudoletras. • Construye de manera paulatina los criterios de legibilidad: variabilidad interna, variabilidad externa y cantidad mínima de marcas gráficas. • Justifica su producción escrita de forma global, es decir hace una lectura sin detención donde no relaciona la escritura con la pauta sonora del habla.
B	SILÁBICO	• Inicia la fonetización de la escritura, es decir, asigna sonidos a cada letra y empieza a autodictarse al momento de escribir. • Busca representar cada sílaba sonora con una letra. Al inicio elige la letra de forma arbitraria sin que necesariamente tenga correspondencia fonética. Sin embargo, eventualmente la elección de letra pasa a ser pertinente. • Justifica su producción escrita de manera silábica es decir, ajusta las sílabas al número de letras que escribió.
C	SILÁBICO ALFABÉTICO	• Deja de considerar a la sílaba como unidad principal de análisis y empieza a identificar letras intermedias en las palabras. • Para representar cada sílaba utiliza más de una letra, aunque en algunos casos mantiene la hipótesis silábica.
D	ALFABÉTICO	• Escribe de forma convencional. Sin embargo, puede seguir presentando faltas de ortografía y algunas omisiones en la escritura de sílabas compuestas por grupos consonánticos hetero y homosilábicos. • En la lectura, ajusta los fonemas al número de letras que hayan usado para escribir una palabra. • Comienza la reflexión sobre las convencionalidades de la lengua escrita: normas ortográficas, segmentación de palabras, uso de mayúsculas, entre otras.

Anexo 3. Tabla de niveles de adquisición de convencionalidades de la lengua escrita según el instrumento.Hess-Mora, Aventuras de Papel (2023).

