Nombre del participante: María Teresa Denis Ruiz
Título del proyecto: Escribiendo textos para enriquecer la biblioteca del salón.
<p>Situación actual de mis estudiantes en relación con la lectura y la escritura: problema por trabajar.</p> <p>El jardín de niños “Francisco de Montejo” se ubica en la comisaría de Sierra papacal a 10 minutos de la playa de Chuburna; a través de una entrevista se identificó que a la mayoría de las y los estudiantes les leen una vez por semana “cuentos” a través del celular debido a que en su casa no tienen textos. La comunidad de Sierra papacal no cuenta con biblioteca, institución o contexto no escolar que de manera organizada y sistemática promueva prácticas sociales de lectura y escritura diseñadas para satisfacer necesidades específicas de aprendizaje para niños y niñas de 2 años 8 meses a 5 años.</p> <p>Con relación a las evaluaciones diagnósticas, son capaces de escribir un texto considerando que se escribe de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, utilizan simi letras y letras de su nombre al producir textos, se encuentran en el nivel presilábico y hacen intentos por leer palabras cortas; conocen las características y funciones de algunos portadores como cuentos, cartas, recetas, instructivos, avisos y recados.</p> <p>Algunas prácticas de promoción a la lectura y la escritura identificadas en contextos no escolares como la casa, se relacionan con el interés y emoción que muestran las niñas y los niños al interpretar instructivos para armar un juguete, inferir imágenes para saber cómo jugar un juego de mesa y dialogar sobre las reglas, así como descubrir las reglas y mecánicas de videojuegos para compartirlas oralmente con sus compañeros.</p> <p>El presente proyecto surge de los alumnos al reconocer que la biblioteca del salón no cuenta con variedad de textos, sólo tienen cuentos y libros para colorear.</p> <p>Como estrategia sociocrítica y con la intención de que los alumnos escuchen lecturas que pertenecen a otro género como el informativo, la educadora ha implementado los viernes círculos de lectura para leerles artículos de revistas de divulgación científica que consideran los intereses de los estudiantes y recientemente un folleto sobre la Tradicional Feria de la comisaría y un tríptico con las actividades culturales y juegos tradicionales que habrán en el evento; la finalidad de la estrategia es conversar y reflexionar sobre el texto, así como desarrollar de manera intencionada la habilidad de escuchar y esperar su turno para hablar tanto en sus juegos espontáneos, conversaciones intencionadas y otras actividades de aprendizaje.</p> <p>Para enriquecer la biblioteca del salón, la educadora junto las niñas, los niños y sus familias, han decidido enriquecer la biblioteca con variedad de textos intercambiando títulos con otros grupos y creando sus propios textos iniciando por una Antología de juegos tradicionales de la comunidad.</p>
<p>Objetivo del proyecto:</p> <p>Enriquecer la biblioteca de aula con variedad de textos que promuevan la identidad personal y colectiva de la comunidad a través de prácticas de lectura y escritura de forma lúdica y divertida.</p>
<p>Producto:</p> <p>Antología de juegos tradicionales mexicanos.</p>
<p>Alineación con el Plan de estudios y el programa sintético: transversalidad e interdisciplinariedad</p>

Lenguajes	Ética, naturaleza y sociedades	Ejes articuladores
<p>Contenido: Producciones gráficas dirigidas a destinatarias y destinatarios diversos, para establecer vínculos sociales y acercarse a la cultura escrita.</p> <p>PDA: Produce textos de interés con formas gráficas personales, copiando textos o dictando a alguien con distintos propósitos y destinatarios.</p>	<p>Contenido: Construcción de la identidad y pertenencia a una comunidad y país a partir del conocimiento de su historia, sus celebraciones, conmemoraciones tradicionales y obras del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>PDA: Reconoce que los juegos tradicionales forman parte de la historia de su comunidad y país.</p>	<p>Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura.</p> <p>Argumentación: El acercamiento a las culturas a través de la lengua escrita permite a las y los estudiantes desarrollar habilidades como la expresión escrita o la comprensión lectora, y que puedan descifrar su propia experiencia dentro del mundo en el que viven, donde lo íntimo y compartido están coligados de forma invariable.</p>
<p>Modalidad de trabajo: Aprendizaje basado en juego (ABJ)</p> <p>El Aprendizaje Basado en el Juego es una modalidad de trabajo que rescata las acciones de formación lúdicas como estrategia para el fomento de capacidades relacionadas con aspectos individuales y sociales. Busca facilitar la participación de las niñas y los niños en la organización, el desempeño y la valoración de actividades lúdicas que les permitan identificar, concientizarse y transformar problemáticas sociales, promoviendo la interacción social y el avance en los contenidos curriculares de los campos formativos del programa de estudio.</p> <p>El ABJ como modalidad de trabajo, permite el abordaje de cualquier contenido del programa de estudio, puesto que busca impulsar capacidades para el diálogo, la elaboración de propuestas, la creación de acuerdos, la toma de decisiones, la asunción de responsabilidades, la interacción colaborativa y la solución de conflictos.</p> <p>Trabajar con el ABJ como modalidad implica repensar el juego con un propósito didáctico definido y más amplio que el que se le atribuye al emplearlo como estrategia, pues la idea es que permita la integración de una experiencia completa en la que jugar sea una acción para aprender y desarrollarse.</p>		

Estrategias sociocríticas para promover prácticas de lectura y escritura				
Estrategia sociocrítica	Momentos/Estructura didáctica	Desarrollo	Materiales	Tiempo /particip antes
Lectura crítica de textos de cultura popular.	1-Planteamiento del juego. Indagación de saberes.	Leer un cuento sobre los juegos tradicionales y cuestionar si conocían alguno. Mostrar a los NN las tarjetas del memorama y conversar sobre los personajes	Cuento “Los juegos de mis abuelos”. Tarjetas del memorama.	Un día. Niñas y niños.

<p>Conversaciones y diálogos</p>		<p>pertenecientes a cuentos clásicos. Posteriormente preguntar ¿conocen el juego del memorama? ¿dónde lo han jugado? ¿alguien sabe cómo se juega?</p> <p>Propiciar que los NN compartan sus saberes sobre el juego y expliquen como realizarlo.</p> <p>La docente explica el juego de memorama precisando que consiste en formar pares de la misma figura teniendo como condición esperar su turno, levantar 1 tarjeta y después encontrar el par que coincida con la tarjeta levantada; de no ser el par, voltear la tarjeta en el mismo lugar donde la tomo. Ganará quien obtenga más pares.</p> <p>Realizar el juego y conversar con el grupo sobre si se respetaron las reglas, si todos pudieron participar, si alguien se sintió enojado, feliz o triste y si les pareció divertido jugar.</p> <p>Cuestionar a los alumnos ¿Qué otros juegos conocen? y registrar los nombres de los juegos en el pintarrón.</p> <p>Solicitarles que de manera individual registren el juego que conocen y cómo se juega para que compartan y “lean” sus registros en la plenaria.</p>	<p>Plumones y pintarrón</p> <p>Libreta de registros personales, lápiz y borrador.</p>	
----------------------------------	--	--	---	--

Estrategia sociocrítica	Momentos/Estructura didáctica	Desarrollo	Materiales	Tiempo /participantes
<p>Intercambio dialógico</p> <p>Construcción de textos escritos a partir del dictado a la maestra.</p> <p>Producción de textos con uso social.</p>	<p>2. Desarrollo de las actividades.</p> <p>Los NN ampliarán los saberes indagando el origen y permanencia cultural de los juegos tradicionales, su procedimiento, las reglas, medidas de seguridad y los recursos.</p> <p>Elaborarán una Antología de juegos tradicionales para la biblioteca de aula y comunidad.</p>	<p>Invitar a los padres de familia o personas de la comunidad para que conversen a los NN sobre los juegos tradicionales que se jugaban antes, expliquen su origen, procedimiento, reglas, medidas de seguridad y recursos y modelen o ejemplifiquen el juego.</p> <p>Posteriormente, los alumnos considerando la explicación y experiencia, dictarán a la maestra la información del juego en una tabla (Nombre o nombres del juego, como se juega, las reglas o medidas de seguridad, qué se requiere para jugarlo, origen del juego) como un apoyo para elaborar la antología.</p> <p>La educadora leerá los juegos de la tabla y los alumnos elegirán algunos para vivir la experiencia (quemados, pesca-pesca, cháchara o avioncito) siguiendo la información plasmada en la tabla.</p> <p>Monitorear la experiencia y conversar cuáles fueron las emociones vividas durante el juego y proponer la elaboración de una Antología de juegos tradicionales para la biblioteca y comunidad.</p> <p>Organización: en equipos de a 4 integrantes elegir un juego de la tabla para realizar una ficha y entre todos armar la Antología.</p> <p>La educadora recordará al equipo el contenido de la ficha, el rol de cada integrante en el trabajo de equipo, la revisión conjunta de lo que desean</p>	<p>Papel bond y plumones para la tabla.</p> <p>Gises, pelotas u otros materiales que partirán de la elección de las alumnas y alumnos.</p> <p>Fichas de papel opalina gruesa, lápiz y borrador.</p>	<p>Aproximadamente dos o tres días.</p> <p>Alumnas y alumnos padres de familia y/o personas de la comunidad.</p> <p>Dos o tres días.</p> <p>Aproximadamente dos o tres días.</p>

		comunicar al compartir su ficha con otros compañeros o al leerla para otros.		
Divulgación y uso del texto en prácticas reales de lectura.	3. Compartimos la experiencia. Motivar a los NN a compartir con la comunidad la Antología y lo aprendido durante la experiencia enfatizando que los juegos forman parte del patrimonio cultural de la comunidad.	Los NN invitarán a los padres de familia y compañeros de otros grupos para presentarles la Antología de juegos tradicionales y explicarles cómo se juegan: los pasos a seguir, las normas, lo que aprendieron, cómo se sintieron al jugar, los conflictos que resolvieron, el respeto y la colaboración en el proceso de construcción. Llevar a cabo los juegos, que serán dirigidos por los propios NN.	Antología de juegos con los materiales para cada ficha. Micrófono.	Un día. Padres de familia e integrantes de la comunidad, alumnas y alumnos de segundo y tercer grado.
Reflexión del texto como parte del patrimonio cultural.	4. Comunidad de juego. Promover una reflexión colectiva sobre los juegos tradicionales como parte de nuestra identidad y la utilización del juego como interacción y medio para conocer más sobre nuestra cultura.	Acordar con los NN como usar la Antología de juegos en la biblioteca de aula para poderla compartir con los demás compañeros y comunidad. Cuestionarlos sobre qué hacer para que prevalezcan en nuestras tradiciones y continúen siendo parte de nuestra cultura, así como preguntarles como continuar enriqueciendo la biblioteca del salón.	Antología de juegos y cuentos de la biblioteca del salón.	Un día Alumnas y alumnos

Herramientas de evaluación formativa

Contenido: Producciones gráficas dirigidas a destinatarias y destinatarios diversos, para establecer vínculos sociales y acercarse a la cultura escrita.

PDA: Produce textos de interés con formas gráficas personales, copiando textos o dictando a alguien con distintos propósitos y destinatarios.

Indicadores de observación:

- Dicta a la maestra evocando la manera en que se juega el juego, las reglas y los materiales que se utilizan para jugar.
- Considera el propósito del texto y destinatarios al dictar a la maestra.
- Revisa su texto y es capaz de mejorarlo a partir de interpretar o leer lo que escribió para los destinatarios.

- Considera las características del sistema de escritura como la linealidad, arbitrariedad de las letras, sonoridad, escribe iniciando de izquierda a derecha y continúa abajo, uso de algunos signos de puntuación en otros propios de los niños de preescolar.
- Al leer y explicar el juego a sus compañeros y comunidad, lo hace apoyándose su escritura o dibujos.
- Participa y se involucra en la escritura de la ficha con sus compañeros asumiendo distintos roles como escritor, revisor, ilustrador y lector.