

**LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
DEL
ESPAÑOL.**

**INFORME DEL MATERIAL
DIDÁCTICO**

**“100 ESTUDIANTES DIJERON,
VERSIÓN DIGITAL Y FÍSICA”**

DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA INTERCULTURAL
INTERVENCIÓN DIDÁCTICO-PEDAGÓGICA Y TRABAJO DOCENTE
ESPAÑOL V

EQUIPO: KARLA NYCOLLE OTERO CASTRO

ESTEPAHNI ALEJANDRA LONGORIO ARMENTA

MIA FERNANDA LOPEZ GARCIA

Introducción

Este proyecto surge de la necesidad de fortalecer en el aula una perspectiva intercultural e inclusiva. Con este propósito, se diseñó y aplicó el juego "100 estudiantes dijeron", en versión física y digital, como un material didáctico que favorece el reconocimiento y la valoración de manifestaciones culturales y artísticas creadas por personas con discapacidad. A través de estrategias lúdicas, el recurso busca activar conocimientos previos, motivar al alumnado y generar una participación significativa, en coherencia con los principios de la Nueva Escuela Mexicana.

Este informe reúne la justificación, el sustento teórico y pedagógico, la descripción del material, así como el análisis de su implementación en diferentes grupos. A través de esta experiencia se pudo observar cómo una dinámica lúdica bien estructurada puede transformar la manera en que el alumnado se relaciona con los contenidos, favoreciendo no solo el aprendizaje, sino también la sensibilidad, el diálogo y el reconocimiento de la diversidad como un elemento fundamental dentro de la escuela.

1. Objetivo del proyecto

El objetivo general de este proyecto es diseñar, aplicar y analizar un material didáctico que contribuya a una educación intercultural, mediante el uso de estrategias lúdicas que fortalezcan la comprensión y valoración de la diversidad cultural y artística en el contexto escolar. El material elaborado, un juego "100 estudiantes dijeron" en versión física y digital, busca favorecer el reconocimiento de manifestaciones culturales y artísticas creadas o ejecutadas por personas con discapacidad, promoviendo la inclusión, el respeto y la apreciación de la diversidad dentro del aula. Aunque, también es posible de muchas maneras adaptarlo a algún otro contenido, incluso a un PDA que sea de distintos grados escolares. Desde el enfoque de la Diversidad Lingüística Intercultural, este recurso permite

recuperar conocimientos previos, activar la memoria del alumnado y generar participación significativa a través del juego, ya que este tipo de dinámicas llama muchísimo su atención, estableciendo un puente entre los contenidos del curso y la práctica educativa dentro de la Nueva Escuela Mexicana.

2. Justificación

El proyecto surge de las necesidades identificadas en el diagnóstico lingüístico, donde se observó que los estudiantes requieren actividades que visibilicen la diversidad cultural y artística como parte de su realidad. El material se plantea como una respuesta pedagógica pertinente, al permitir que el alumnado reconozca las manifestaciones artísticas producidas por personas con discapacidad y reflexione sobre su importancia en una sociedad, además del impacto que el mismo puede tener. Se eligió trabajar con un recurso lúdico porque transforma la evaluación y el repaso en una experiencia participativa, significativa e inclusiva. La versión física favorece la interacción directa, promueve la colaboración y sobre todo resulta accesible incluso en contextos con limitaciones tecnológicas. La versión digital agiliza la dinámica, facilita la visualización colectiva y permite proyectar el contenido en el aula, además de resultar ser muy atractivo para aquellos alumnos con estilo de aprendizaje visual, atendiendo a la diversidad que muchas veces encontraremos en las aulas. Ambas modalidades fortalecen la convivencia, el respeto, la comunicación oral y la construcción de aprendizajes. Además, se articulan con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, que busca formar estudiantes críticos, participativos y respetuosos de la diversidad lingüística y cultural.

3. Fundamento teórico y pedagógico

El material se fundamenta en tener implementos o acercamientos que fortalezcan una educación intercultural, atenderlo, sobre todo, además de ser entendida como un enfoque que promueve el reconocimiento, la valoración y el diálogo entre diversas identidades culturales presentes en el contexto escolar. Desde esta perspectiva, el proyecto fomenta espacios de convivencia donde la diversidad artística y cultural se analiza, se entiende y se respeta, sensibilizando el contenido abordado. Se retoman los planteamientos de Freire, quien concibe la educación como una práctica liberadora basada en la reflexión y la acción, así como los aportes de Vygotsky, quien entiende el aprendizaje como un proceso social mediado por la interacción. El aprendizaje significativo también es un eje clave, ya que permite que los estudiantes conecten sus conocimientos previos con nuevas experiencias, favoreciendo la motivación y el sentido del aprendizaje. El uso del juego se respalda en estudios sobre gamificación la cual demuestra su impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico. Asimismo, la didáctica de la lengua se convierte en una herramienta esencial para promover la comunicación, el uso funcional del lenguaje y la reflexión sobre las prácticas culturales. Finalmente, el reconocimiento del arte producido por personas con discapacidad se fundamenta en los principios de la educación inclusiva, la cual busca eliminar barreras, fomentar la participación y valorar la diversidad como un elemento enriquecedor para la comunidad escolar.

4. Estructura y descripción del material didáctico

El proyecto integra dos materiales la cual es una versión física y una versión digital del juego “100 estudiantes dijeron”.

El material físico consiste en un tablero elaborado con cartón reciclado forrado de papel lustre y América color negro y blanco, usamos fomi para pequeñas decoraciones como foquitos o márgenes y cartulinas, creamos dos pequeños pizarrones tamaño carta hechos con contac (papel para forrar) y hojas blancas comunes, acompañado de botones para responder, estos mismos hechos con fomi con forma de mano roja uno en cada extremo de la base o stand y tarjetas que se pueden ocultar con el mismo tablero a través de tipo rieles donde se detienen y se cubren entre sí pasando cada pregunta como páginas, éstas mismas con preguntas relacionadas sobre las manifestaciones culturales y artísticas creadas por personas con discapacidad, en sí de todo el proyecto de manera general como para aplicarlo de cierre. Este material está dirigido a estudiantes de educación básica y permite una interacción directa, favoreciendo la participación, la escucha y la toma de decisiones en equipo. Su dinámica consiste en formar equipos, responder preguntas presionando los botones y revelar las respuestas en el tablero, fomentando una competencia sana y significativa, pero también destacando el desarrollo de pensamiento crítico y un proceso motriz de activación de conocimiento o retroalimentación del mismo, por último, usando un lenguaje formal.

El material digital es una presentación interactiva en PowerPoint diseñada para proyectarse en el aula. Contiene las mismas preguntas que la versión física, pero integradas en un formato dinámico con botones interactivos, sonidos y animaciones que revelan las respuestas. Este recurso facilita la visualización colectiva y agiliza la actividad durante la clase.

Ambas versiones incluyen contenidos alineados con el propósito del curso, actividades que promueven el diálogo, el reconocimiento de la diversidad cultural y la reflexión sobre el papel del arte como medio de inclusión. El modo de empleo es accesible para cualquier docente se basa en explicar la dinámica a través de reglas de juego, se

organizan equipos, se formulan las preguntas y se desarrollan las rondas del juego. Se prevén posibles adaptaciones como disminuir o aumentar el número de preguntas, sobre todo añadir versiones bilingües, utilizar apoyos visuales o modificar el nivel de dificultad según las características de cada uno de los grupos.

5. Análisis de la implementación del material didáctico (esto es ahora que regresaron de prácticas haciendo un análisis entre el equipo).

La dinámica que diseñamos se utilizó como actividad de repaso así como cierre del proyecto sobre manifestaciones artísticas. Aunque originalmente la planeamos para los grupos 1B, 1C, 1D y 1E, también la aplicamos en otros grupos cuando nos tocó cubrir clases, realizando pequeñas adaptaciones para que la propuesta tuviera sentido en temas más generales. El día de su aplicación fue el jueves 20 de noviembre, fecha destinada al cierre del proyecto; destinamos alrededor de 30 minutos por grupo para desarrollar el juego, sin considerar el tiempo de inicio (5 minutos) ni el de cierre (10 minutos).

En los grupos 1B, 1D y 1E la actividad se desarrolló con bastante fluidez debido a que sus módulos duraban 55 minutos. Esa extensión permitió explicar con calma las reglas, completar varias rondas, además de cerrar con una reflexión escrita sin sentir presión temporal. Estos grupos mantienen un ritmo de trabajo cooperativo, además de participar de manera organizada. Por el contrario, en el grupo 1C la situación fue distinta: sus clases duran solo 45 minutos, además de impartirse en el último horario del día, por lo que los estudiantes llegaban más inquietos o cansados. Aunque mostraron interés, el tiempo se fue muy rápido, motivo por el cual tuvimos que reducir algunas rondas para concretar la sesión.

Los cuatro grupos están conformados por estudiantes de entre 11 y 12 años; todos comparten el español como lengua materna. Algunos manejan expresiones básicas en inglés, sin embargo, ninguno pertenece a comunidades indígenas ni utiliza una lengua

originaria. Esta condición permitió que el material resultara accesible, sin necesidad de ajustar el lenguaje. Además, observamos que comparten un estilo de comunicación similar, influenciado por su contexto sociocultural dentro y fuera de la escuela.

La actividad consistió en el juego “100 estudiantes dijeron”. Primero otorgamos unos minutos para revisar apuntes; posteriormente explicamos las reglas, además de organizar dos equipos por salón. Cada equipo eligió un nombre, además de definir quién sería su primer representante. Proyectamos el tablero del juego, además de emplear un stand de botones que se convirtió en el elemento más llamativo, pues mantenía a los estudiantes atentos para responder con rapidez. Durante el desarrollo del juego surgió un ambiente muy animado: los equipos celebraban, se emocionaban, además de mostrar una competencia sana, sobre todo porque existía una pequeña recompensa para el equipo ganador. En ciertos momentos la emoción se intensificó demasiado; en esos casos la maestra titular nos brindó apoyo para mantener el orden sin disminuir el entusiasmo del grupo.

Al finalizar solicitamos una reflexión escrita sobre cómo se sintieron, además de lo que recordaron del proyecto. La mayoría señaló que la dinámica les resultó atractiva, pues les permitió repasar de una manera distinta, además de divertida. También valoraron la posibilidad de competir en equipos, además de participar mediante el botón. Las dificultades estuvieron relacionadas con el ruido, además del nivel de energía elevado de algunos grupos, aunque en términos generales la experiencia fue positiva y provechosa.

En relación con la pertinencia cultural y lingüística, el material se ajustó adecuadamente al contexto del alumnado. Su contenido estaba redactado en un español claro, además de accesible, lo que favoreció la comprensión de las instrucciones. Aunque no se trabajó de manera directa con diversidad lingüística porque no había estudiantes hablantes de lenguas originarias, retomamos elementos culturales revisados durante el

proyecto, como distintas manifestaciones artísticas del país. Esto permitió que, de forma indirecta, el alumnado reconociera y valorará la diversidad cultural previamente estudiada.

Desde una perspectiva pedagógica, la experiencia nos dejó aprendizajes relevantes. El formato del juego resultó eficaz para activar conocimientos previos, además de fomentar la motivación; la reflexión final ayudó a recuperar aquello que cada estudiante se llevó de la actividad. No obstante, identificamos aspectos por fortalecer: la necesidad de estrategias más claras para manejar el orden en grupos con mucha energía, además de ajustar mejor los tiempos según la duración del módulo. El trabajo en campo nos permitió comprender que el mismo material puede generar respuestas distintas según la dinámica del grupo, el horario o el nivel de energía.

A partir de esta experiencia surgieron varias propuestas de mejora. Entre ellas, ampliar el número y la variedad de preguntas para que el juego sea más flexible, además de adaptarse a diferentes grados o niveles; incluir imágenes o ejemplos culturales de diversas regiones para reforzar la dimensión intercultural del proyecto; e incorporar una fase en la cual los propios estudiantes elaboren preguntas para impulsar su creatividad. En caso de trabajar con grupos hablantes de otras lenguas, sería pertinente crear versiones bilingües o incorporar apoyos visuales que no dependan únicamente del texto. Para futuras implementaciones recomendamos asignar roles dentro de cada equipo, anticipar acuerdos de convivencia durante actividades competitivas, además de calcular con mayor precisión el tiempo disponible para evitar prisas o recortes inesperados.

Conclusión

La implementación de la estrategia “100 estudiantes dijeron” nos permitió constatar que el uso de dinámicas lúdicas favorece una participación más significativa de los alumnos durante las clases, incluso cuando el contenido no resulta atractivo en un inicio. Este tipo

de actividades, al incorporar el elemento de juego y competencia, generan motivación en los estudiantes, quienes se esfuerzan por ganar al saber que existe una recompensa de por medio. En consecuencia, se observa una mayor atención y disposición al momento de repasar los contenidos, lo que contribuye a una mejor retención de la información en comparación con actividades más tradicionales como formularios o apuntes. Además de generar emoción en el alumnado, la experiencia nos permitió reconocer que, aunque requiere un esfuerzo adicional, es necesario innovar en la búsqueda de un aprendizaje verdaderamente significativo.

Como en todo proyecto, surgieron algunos inconvenientes. Entre ellos, el exceso de energía en ciertos grupos, lo cual dificulta mantener la dinámica en un ambiente ordenado y ameno. También se presentó el problema de la falta de tiempo, ya que en algunos módulos la duración era insuficiente para explicar, desarrollar el juego y realizar una reflexión final. Ante estas situaciones, resulta indispensable realizar adecuaciones según el contexto. Por ejemplo, en grupos con tiempo limitado, el juego podría dividirse en dos sesiones y emplearse como parte de la evaluación. En cuanto al manejo de la energía, sería recomendable establecer acuerdos de convivencia desde el inicio, aclarando que el incumplimiento de las reglas implica la suspensión de la actividad. Asimismo, la asignación de roles dentro del grupo puede ayudar a organizar la participación y evitar el caos.

Si las reglas se cumplen y la dinámica se desarrolla con éxito, en futuras ocasiones podría abrirse un espacio para que los alumnos voten por un tema de su interés como recompensa, o bien alternar las preguntas entre contenidos académicos y cultura general.

Finalmente, podemos afirmar que el material resultó eficaz, accesible y atractivo para el alumnado. Contribuyó al desarrollo del conocimiento sobre la diversidad cultural y artística, y tiene la ventaja de que, con pequeños ajustes, puede adaptarse fácilmente a distintos contenidos y niveles académicos.

Referencias:

Sanchez, Y. (2024, 30 octubre). Educación liberadora. Goooya.

<https://puedjs.unam.mx/goooya/educacion-liberadora/>

Psychology, S. (2025, 16 octubre). Vygotsky's Sociocultural Theory of Cognitive Development. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Anexos



