

EL JUEGO DIDÁCTICO EN LA ESCRITURA CREATIVA DE LAS ESTUDIANTES DEL  
GRADO 302

Zahida Patricia Martínez Arroyo

Monografía para optar al título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en  
Humanidades: Español y Lenguas extranjeras

Asesora:  
Emperatriz Ardila E

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE LENGUAS  
LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS  
TRABAJO DE GRADO  
BOGOTÁ D.C.  
2019

# **PÁGINA DE ACEPTACIÓN**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---


**Presidente del Jurado**

---

**Jurado**


---

**Jurado**

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Maestros</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE</b>	
	Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012		Página 1 de 106

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	EL JUEGO DIDÁCTICO EN LA ESCRITURA CREATIVA DE LAS ESTUDIANTES DEL GRADO 302.
<b>Autor(es)</b>	Martínez Arroyo, Zahida Patricia
<b>Director</b>	Ardila Escobar, Emperatriz
<b>Publicación</b>	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional 2019, 105p
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	ESCRITURA CREATIVA;PRODUCCIÓN ESCRITA;JUEGO DIDÁCTICO


<b>2. Descripción</b>
<p>Este trabajo de grado presenta la investigación- acción realizada en el grado 302 del Liceo Femenino Mercedes Nariño, a partir de la implementación de una intervención pedagógica basada en el uso del juego didáctico con el fin de fortalecer el proceso de escritura creativa de las estudiantes. Se encuentra que las estudiantes a la hora de escribir textos de su autoría no saben sobre qué escribir no cómo expresar sus ideas. Sus producciones escritas se limitan a frases cortas con ideas poco desarrolladas. Por otra parte, la producción escrita en el aula se limita a la copia de información del tablero o la resolución de guías. Por eso es necesario que en la institución se en los grados iniciales se contemplen espacios lúdicos como una estrategia que estimule en las niñas</p>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Maestros</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE</b>	
	<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>		<b>Página 2 de 105</b>

producción escrita, textos creativos que reconstruyan su pensamiento su contexto socio cultural y, de este modo, ellas van comprendiendo la escritura una práctica comunicación y de expresión, y no una tarea solamente escolar.

### Fuentes

- Bonilla, E. & Rodríguez (1997). Más allá del dilema de los métodos. Bogotá: Grupo Editorial Norma
- Camps, A., & Ribas, T. (1993). La evaluación del aprendizaje de la composición escrita en situación escolar (Vol. 143). Madrid: Secretaría General Técnica Centro de Publicaciones
- Cuervo, C., y Flórez. R. (1991). El regalo de la escritura. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid: Seco-Olea.
- Garaigordobil, M. (1992a). Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños de 6-7 años. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco (Tesis Doctorales Microfichas)
- Garaigordobil, M. (1995a). Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Descripción y evaluación de un programa de juego para cooperar y crear en grupo (8-10/11 años). Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Garaigordobil, M. (1995b). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. Comunicación, Lenguaje y

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formación y transformación</i>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE</b>	
	<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 3 de 106</b>	

Educación, 25, 91-105

Hernández Sampieri, R. (2010). Metodología de la investigación (Vol. 5ta edición) [CD ROM].

México: McGraw-Hill.

HUIZINGA, JOHANES (1987). Homo Ludens. México: Fondo de Cultura Económica.

Jolibert, J. J. (1998). Interrogar y producir textos auténticos: vivencias en el aula. Cirujano

Guzmán 194. Providencia Santiago: Dolmen Ediciones S.A.n FUNDACION FES (1993).

Fundación Restrepo Barco, Ministerio de Educación de Colombia. Conocimiento, juego y materiales educativos. Cali.

Lucio-Villegas, E. (2004): “Educación bancaria y educación liberadora o la actualidad del pensamiento de Paulo Freire”, en Lucio-Villegas, (ed.) Investigación y práctica en la educación de personas adultas. Valencia: Culturals Valencianes, p. 171-185.

MAY, STEVE. Doing Creative Writing. New York. Routledge, 2007. 152 p.

Monterroso, citado por V. Rojo, Breve manual para reconocer minicuentos, pág. 67.

Neira, A., Marwah, A., & Pal, S. (2009). Creative writing. India: Pearson Longman


Ocaña, A. (2005). Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende

Piaget, J. (1986). La formación del símbolo en el niño. Mexico D.F.: Gutiérrez

Recuperadode: <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/observatorio/documentos/localidades/rafaelUribe.pdf>

RODARI, GIANNI. La Gramática de la Fantasía Introducción al Arte de Contar Historias.

Bogotá. Editorial Panamericana, 1999. 228p

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Maestros</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE</b>	
	<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 4 de 105</b>	

Secretaría de Educación Distrital [SED]. (2010). Referentes para la didáctica del lenguaje en el primer ciclo. Bogotá D.C.: Editorial Kimpres Ltda.

Vasilachis de Gialdino, I. (2006) Estrategias de Investigación Cualitativa. Barcelona: Gedisa


XIII Congreso nacional de investigación educativa. (2015). Desarrollo de criterios para evaluar la escritura creativa en educación media superior. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v13/doc/0328.pdf>

**3. Contenidos**

Este trabajo de grado se divide en siete capítulos. El primero corresponde al problema donde se presenta la contextualización, una breve descripción de la localidad y el barrio donde se ubica la institución, tanto como la caracterización del colegio y de los estudiantes, además, se presenta el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación.

En el segundo capítulo, se encuentra el marco de referencia que contempla las investigaciones, artículos y estudios relacionados sobre el tema de esta investigación, y el marco teórico con los autores en los que se soporta este trabajo. El tercer capítulo presenta el diseño metodológico en el cual se menciona el tipo de investigación y el enfoque, así mismo se presentan también las técnicas e instrumentos que se utilizaron para recopilar la información, y la población con la cual se trabajó.

En el cuarto se presentan las fases desarrolladas en la investigación de acuerdo con las fases que propone la investigación-acción, y se describe la propuesta de intervención. El quinto capítulo

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Maestros</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE</b>	
	<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 5 de 106</b>	

se refiere al análisis y organización de la información. El sexto está relacionado con los resultados y el séptimo capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones.

**4. Metodología**

Esta investigación es de tipo cualitativo, desde el enfoque de la investigación-acción ya que buscaba contribuir en los procesos de escritura creativa de las estudiantes del grado 302 a partir de una propuesta de intervención pedagógica basada en el juego didáctico. Se utilizaron técnicas como la observación, encuestas y pruebas diagnósticas e instrumentos tales como el uso de diarios de campo para recopilar la información, que sirvió para definir el problema de investigación y diseñar la propuesta de intervención.

**5. Conclusiones**

Durante el desarrollo de este trabajo, por un lado se logró apreciar, el largo y dedicado proceso que una investigación implica, sus características, sus ventajas, y lo más importante los nuevos conocimientos acerca del uso del juego en el aula de clase para desarrollar la escritura creativa. Lo anteriormente mencionado se logró aplicando la metodología de investigación-acción desde diversos aprendizajes, en donde el por qué y el cómo, jugaron un papel significativo para que la docente investigadora comprendiera la realidad social y cultural de las estudiantes del grado 302 de I.E. Liceo femenino Mercedes Nariño,

Tomando de referencia a Campos, R. Mariana (2006) de la sección de antecedentes, quien nos



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL

## FORMATO

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE

Código: FOR020GIB


Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 6 de 105

dice que al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, atender y cumplir reglas, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, lo que los llevaba a realizar trabajos en equipo de forma espontánea, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo. En los resultados de esta investigación, se potencializó el proceso comunicativo de las niñas en relación a establecer conexiones con el mundo de los adultos y pudieron expresar fluidamente su sentir y pensar. Además, el hecho de llevar el juego a la escuela e implementarlo al desarrollo de la escritura, les permitió interactuar mientras aprendían, pudiendo desenvolverse con naturalidad y expresar claramente de forma escrita aquellos aspectos que tenían en su interior.

Para Piaget (1988), el juego tiene una verdadera función semántica. Además, ayuda a conformar experiencias creadoras donde se conjugan tiempo y espacio, permite transformar, conocer y actuar sobre la realidad, y al hacerlo acompaña la acción con la palabra (p.15), lo que determina, que el acercamiento que surgió entre el juego y la escritura creativa, fue posible mediante actividades dinámicas, placenteras y espontáneas, que les ayudaron a las estudiantes en la construcción y desarrollo de su conocimiento en la lengua materna de forma escrita a partir de su experiencia. En este sentido, Vygostky nos dice que, lo ideal sería que mientras se esté estimulando ese impulso creador, en cualquier ámbito, se generen nuevos aprendizajes no sólo de tipo académico, sino que además se estimule a crear una percepción de sí mismo, y de la sociedad. Al aplicar actividades poco convencionales en el contexto educativo de los estudiantes, se despierta el interés común en ellos, y pueden aprovecharse como herramientas metodológicas


 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formación de Maestros</i>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE</b>	
	<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 7 de 106</b>	

para la elaboración y el desarrollo de diferentes temas en todas las áreas del conocimiento.

Citando de nuevo a Vygostky cuando argumenta que existe una Zona de Desarrollo Próximo (Z.D.P.) que permite determinar la capacidad de resolver independientemente un problema, bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz, en este caso, la implementación de los juegos de tipo colaborativo demostró que las estudiantes se motivan a aprender cuando interactúan directamente con sus pares, se enfrentan personal o grupalmente a una dificultad respetando la opinión del otro.

Luego de la recolección de datos, la docente investigadora pudo responder la pregunta central de la investigación, destacando la importancia y ventajas que tiene el juego en el desarrollo y la formación de los niños y las niñas de la educación infantil actual, implementándolo en cualquier contexto de la vida de los niños.

En torno al concepto de escritura creativa, quedó en evidencia que para las estudiantes, el ejercicio escritural puede ser placentero, siguiendo las formas de vinculación de Vygotsky (experiencia, fantasía y enlace emocional), el proceso les permitió explorar diferentes formas de escritura creativa, por ejemplo: por medio de dibujos, cuentos, relatos ficticios, historietas, etc... las estudiantes plasmaron sus ideas y pensamientos, así como lo plantea Neira, Marwah y Pal (2009) involucrando una reflexión sobre lo que se piensa escribir, demandando claridad en las ideas y realizando una exploración por el pensamiento y emociones. Se notó bastante motivación por el quehacer en clase y para leer en público o interpretar en frente de sus compañeras sus trabajos realizados para que les dieran su opinión, por lo tanto, el miedo y la vergüenza

 <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <small>Formación de Maestros</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE</b>	
	<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>		<b>Página 8 de 105</b>

disminuyeron satisfactoriamente.

Quizás una de las mayores ventajas de uso del juego en las aulas para el mejoramiento de la escritura es incluirlos de manera natural, teniendo en cuenta las interacciones cotidianas, las características, los alcances, aciertos y desaciertos desde la aplicabilidad hasta la concreción de la experiencia. En este sentido, el juego le dio a las niñas la oportunidad de adueñarse de su actividad natural y aplicarla al aprendizaje, también les permitió dominar, conocer, expresar y enriquecer sus esquemas de conocimiento. Por medio de este, las niñas se sintieron escritoras, antes de adquirir las habilidades y el conocimiento necesario para producir un texto.

Se debe destacar que con la presente investigación, que la docente investigadora tuvo una visión más amplia de sus horizontes cognitivos, poniendo a prueba su creatividad a la hora de organizar las actividades de clase, buscando siempre motivar a las alumnas y lograr avanzar en los objetivos de la investigación con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor a su profesión.

<b>Elaborado por:</b>	<b>Martínez Arroyo, Zahida Patricia</b>
<b>Revisado por:</b>	Ardila Escobar, Emperatriz

<b>Fecha de elaboración del</b>			
<b>Resumen:</b>	27	04	2020

## Contenido

INTRODUCCIÓN .....	4
<i>1. Capítulo I Problema</i> .....	5
1.1 CONTEXTUALIZACIÓN .....	5
1.1.1 <i>Localidad:</i> .....	5
1.1.2 <i>Barrio:</i> .....	6
1.1.3 <i>Lo Académico:</i> .....	7
1.2 CARACTERIZACIÓN DE LAS ESTUDIANTES.....	8
1.2.1 <i>Diagnóstico</i> .....	10
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.4 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	17
1.5 OBJETIVOS: .....	17
1.5.1 <i>Objetivo general:</i> .....	17
1.5.2 <i>Objetivos específicos:</i> .....	17
1.6 JUSTIFICACIÓN:.....	17
<i>2. Capítulo II: Marco De Referencia</i> .....	19
2.1 ANTECEDENTES .....	19
2.2 MARCO TEÓRICO .....	24
2.2.1 <i>El desarrollo de competencias escritoras en el área del lenguaje</i> .....	25
2.2.2 <i>El juego</i> .....	27
2.2.3 <i>Juego didáctico:</i> .....	29
2.2.4 <i>Escritura creativa</i> .....	31
<i>3. Capítulo III Diseño Metodológico</i> .....	36
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN: .....	36
3.2 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN:.....	37
INVESTIGACIÓN ACCIÓN.....	37

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS: .....	37
3.4 CATEGORÍA DE ANÁLISIS Y MATRIZ CATEGORIAL .....	39
MATRIZ CATEGORIAL .....	40
3.5 POBLACIÓN:.....	40
4. Capítulo IV Fases Del Proyecto.....	41
4.1 FASES DESARROLLADAS: .....	41
4.2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA .....	43
4.2.1 Cronograma de actividades.....	44
4.3 DESCRIPCIÓN PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	45
5. Capítulo V Organización Y Análisis De La Información .....	51
5.1 ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	52
5.2 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN .....	57
5.2.1 Categorías inductivas .....	58
6. Capítulo VI: Resultados .....	76
7. Capítulo VII. Conclusiones .....	81
Recomendaciones.....	84
Anexos.....	88
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL .....	90
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	90
PRUEBA DE COMPRENSIÓN DE LECTURA.....	90
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.....	93
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	93
TABLA #1.....	95
TABLA #2.....	95
TABLA #3.....	95

## **Resumen Ejecutivo**

La presente investigación-acción tiene como propósito contribuir en el proceso de escritura de las estudiantes del grado 302, jornada tarde (JT) de la Institución Educativa Liceo Mercedes Nariño a través de una propuesta de intervención pedagógica, basada en el uso del juego didáctico y la escritura creativa partir de sus gustos, sus percepciones, sentimientos, fantasías, comprensiones del mundo y de sí mismo. Durante el desarrollo de la propuesta de intervención pedagógica se encontró que la aplicación de los diferentes juegos didácticos propició no sólo que las estudiantes escribieran textos libres, expresando su imaginación y sus experiencias sociales y culturales, sino también el dialogo y trabajo en grupo lo cual aportó en sus procesos escriturales individuales.

**PALABRAS CLAVES:** JUEGO DIDÁCTICO; ESCRITURA CREATIVA; PRODUCCIÓN ESCRITA.

### **ABSTRACT:**

The purpose of this research-action is to contribute to the writing process of the students of the 302nd grade, late day (JT) of the Institución Educativa Liceo Mercedes Nariño through a proposal of pedagogical intervention, based on the use of the didactic game and creative writing start from your tastes, your perceptions, feelings, fantasies, understandings of the world and yourself. During the development of the proposal for pedagogical intervention it was found that the application of the different didactic games led not only to the students to write free texts, expressing their imagination and their social and cultural experiences, but also dialogue and group work, which it brought to its individual scriptural processes.

**KEY WORDS:** DIDACTIC PLAY; CREATIVE WRITING; WRITTEN PRODUCTION.

## **Introducción**

La escritura es una parte esencial en la vida de un estudiante y un ser humano, ya que por medio de esta se adquieren y se aportan nuevos conocimientos a los demás que les pueden ayudar a apreciar y expresar de una manera diferente la vida y/o resolver problemas en su entorno. Más allá de buscar una perfección en torno al ámbito formal o estructural, en esta investigación se logró que las estudiantes en su etapa inicial de aprendizaje en la escuela pudieran comenzar a expresar sus ideas, opiniones y sentimientos por medio de la escritura. Es por eso, que como estrategia didáctica que se acercaba a ellas en su entorno y etapa natural, se tomó el juego didáctico para llevar a cabo el buen desarrollo del proceso escritural.

En esta investigación se aplicaron 3 fases basadas en las propuestas por Kemmis y Mc Taggart (1988) que permitieron determinar la evolución de las estudiantes en el proceso de escritura creativa y su expresión. La primera fase nos permitió detectar las dificultades de las estudiantes por medio de la observación junto con la aplicación de pruebas diagnósticas; la segunda fase fue llamada plan de acción y estuvo acompañada con la implementación de la propuesta de intervención creada a partir de la primera fase que contó con el juego de tipo didáctico (dramático y cooperativo) como herramienta fundamental; y finalmente la tercera fase de reflexión, conllevó un arduo trabajo de análisis que dio la posibilidad de determinar que la investigación cumplió con sus objetivos centrales en primera escala.

Conforme a lo anterior, esta investigación permitió la proposición de instrumentos válidos que permitan llevar la escritura a un aspecto más propio y trabajarla de una manera diferente en las estudiantes del grado 302, jornada tarde (JT) de la Institución Educativa Liceo Mercedes Nariño.

## **1. Capítulo I Problema**

### **1.1 Contextualización**

#### **1.1.1 Localidad:**

La Institución Educativa Distrital Liceo Femenino Mercedes Nariño, se encuentra situada en la localidad número 18, Rafael Uribe Uribe, al suroriente de Bogotá. Limita al oriente con la Localidad de San Cristóbal, a través de la carrera 10 y los cerros orientales y con el costado oriental de la Cuchilla de las Guacamayas del parque Ecológico Distrital de Montaña Entrenubes, al norte con la Localidad Antonio Nariño a través de la Avenida 1° de Mayo; por el occidente, con la Localidad de Tunjuelito por la Avenida 27 sur y la Transversal 33; por sur, por la vía a Usme, y por el costado suroccidental, con Tunjuelito, por la Diagonal 46 sur y la calle 50 D sur. La localidad Rafael Uribe Uribe comprende 6 actividades de uso de suelo principales: residencial (72,2%), suelo protegido (8,7%), dotacional (7,7%), minera (6,6%), comercio y servicios (3,5%) y área urbana integral (1,3%). El área de actividad que predomina es la residencial con actividad económica en la vivienda, donde las viviendas pueden albergar dentro de su propia estructura arquitectónica, usos de comercio y servicios clasificados como actividad económica limitada (comercio y servicios profesionales de escala vecinal) o usos industriales de bajo impacto. Además de las áreas de actividad residencial. Se destacan dos sectores de uso económico de comercio y servicios: el primero, ubicado al norte de la localidad destinado al comercio

cualificado en el sector del barrio Olaya y el segundo, ubicado al occidente de la localidad destinado a comercio aglomerado ubicado en el sector del barrio Santa Lucía. Predominan en la localidad los estratos 2 y 3.

### **1.1.2 Barrio:**

El barrio donde se encuentra la institución es el barrio San José, el cual se desarrollan actividades relacionadas como mercados de alimentos (panaderías y fruver), **autoservicios**, carnicerías, **cibercafé**, salones de belleza, **farmacias**, ópticas, ferreterías, papelerías, telecomunicaciones, servicios públicos, banca, arriendos (residenciales y comerciales), repuestos para automóviles y fotografías. . Entre sus residentes predominan los **estratos socio-económicos** 2 y 3. En esta localidad predomina la actividad residencial y el uso comercial minorista.

**1.1.3 Institución:** la institución se encuentra situada en Av. Caracas No. 23–24. En sus inicios, en el año de 1916, era una institución de carácter privado, no obstante, en el año 2002 pasó a ser propiedad del Distrito. Actualmente ofrece los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media, en las jornadas de mañana y tarde, posibilitando la acogida de una gran cantidad de estudiantes en el plantel.

Cuenta en su planta física, con un área administrativa, biblioteca, cafetería, laboratorios, teatro, biblioteca, sala de sistemas, capilla, canchas, zonas verdes y los distintos edificios independientes para preescolar, primaria y bachillerato. En el nivel de preescolar, la zona está acondicionada con baños, salones y un parque de juegos especial para la primera infancia. En la zona de bachillerato, encontramos que está ubicada en uno de los edificios más antiguos del plantel, y en él también se encuentra la parte administrativa principal, asimismo, como cafetería, auditorio, laboratorio y biblioteca. La zona de primaria cuenta con dos canchas de microfútbol y

baloncesto, una de ellas cubierta, casetas para la venta de alimentos, biblioteca y la sala de profesores. En la zona de preescolar y bachillerato poseen zonas verdes destinadas al descanso y las actividades de juego al aire libre.

El aula de clase en donde se llevó a cabo la mayor parte de este proyecto, se ubica en la zona de primaria, cuenta con un ventanal grande resultado de la unión de 3 ventanas seguidas, con pupitres de uso individual pero la mayor parte del tiempo ubicados en parejas, un tablero amplio, la decoración la encabezaba los trabajos de las estudiantes de ambas jornadas y el techo en teja oscura y unas cuantas transparentes para permitir la iluminación natural.

### **1.1.3 Lo Académico:**

***PEI de la institución:*** el Proyecto Educativo Institucional se apoya en la concepción de formular sus lineamientos para la orientación de la academia, la docencia, la investigación, el bienestar escolar, la proyección social, , la administración, la gestión, la convivencia y la evaluación, dentro del marco legal establecido por la Constitución Política Nacional, por eso su misión se encamina hacia la formación de mujeres autónomas, responsables, justas, sabias, creativas, respetuosas y críticas, que sean capaces de constituirse como alumnas competentes y verdaderas ciudadanas activas comprometidas con su sociedad. Y su visión tiene como objetivo ser reconocido en el año 2021, por la calidad de su servicio, la excelencia de sus egresadas en el dominio de los saberes necesarios para la sociedad del conocimiento, el manejo de lenguas extranjeras inglés y francés, ciencias de la salud y de las NTIC; como constructoras de una sociedad respetuosa de sí y del otro.

El plan de estudios para el grado tercero tiene como objetivo el uso de la lengua materna como medio de expresión y comunicación personal e individual. Adicionalmente, se propone incrementar el hábito de la lectura por medio de su plan lector, el cual se basa en la

implementación de textos acordes a su edad, con los que las estudiantes puedan sentirse atraídas y relacionadas y motivadas. Por otra parte, se inicia el proceso de comprensión lectora pasando de lo literal a lo inferencial.

## **1.2 Caracterización De Las Estudiantes**

La caracterización de los estudiantes del grado 302, objeto del presente proyecto, se llevó a cabo a partir un proceso de observación que tenía como fin conocer las dinámicas de la clase de lengua castellana, la actitud de las estudiantes hacia ella, las relaciones entre estudiantes y la profesora. Además, se aplicó una ficha demográfica (anexo 1), la cual tenía como propósito indagar por información de tipo familiar, personal y académico. Asimismo, se realizó una entrevista informal con el fin de conocer la dimensión socio afectiva de las niñas.

De acuerdo con los datos obtenidos, se encontró que el grupo 302 estaba constituido por 35 niñas con edades entre los 7 y 9 años, quienes pertenecían a estratos 2 y 3, las cuales vivían en barrios de las localidades Kennedy, Bosa, San Cristóbal y de los alrededores del colegio. Por esta razón, el 65% de las niñas utilizaban la ruta como medio de transporte para llegar al colegio y el 35% restante otros medios de transporte como Transmilenio, vehículo familiar, bicicleta o camina hasta el colegio.

En cuanto al núcleo familiar se evidenció que el 7% de las niñas vive solo con el padre y otros familiares, el 30% habita con la madre y otros familiares y el 63% vive con ambos padres y demás familiares. Asimismo, se encontró que el 40% de las estudiantes vivían en condición de arriendo mientras que el 26% en casa familiar y el 34% en casa o apartamento propio.

Con respecto a lo académico, el 55% de las niñas manifestó tener un gusto por la lectura, sin embargo, afirmaban que la escritura les llamaba la atención pero que no sabían escribir muy bien, por lo cual, se inclinaban más por la actividad lectora ya que consideran que era más sencilla de realizar. Expresaron que les gustaba leer cuentos con imágenes, revistas y álbumes. Por el contrario, el 45% restante, manifestó un mayor agrado por la escritura y les gustaría mejorar en varios aspectos como la ortografía, sin embargo, se evidencia por medio de las respuestas de la encuesta realizada que el 70% de la población no dedica tiempo diario a ninguna de las actividades mencionadas.

Cabe resaltar que más del 60% de las estudiantes manifestaron que leían por diversión y deseos de aprender; mientras que el 40% restante lo hacía por orden de sus padres, familiares o docentes.

En cuanto al aspecto socio-afectivo, 6 niñas manifestaron no relacionarse con sus compañeras de clase, pero aseguraron que se sentían cómodas con esto, decían que cuando era necesario colaborar con sus compañeras lo hacían sin mayor problema. Todo el grupo expresaron se sentían queridas en sus hogares, aunque a veces se presentaban algunos problemas familiares.

El proceso de observación arrojó en cuanto a lo cognitivo, que el grupo en su mayoría era bastante participativo y receptivo al conocimiento, además se mostraban responsables con la entrega y realización de deberes. Asimismo, en el aula se encontró que algunas niñas servían de apoyo intelectual o cognitivo a otras, es decir, la maestra ubicaba a una niña con bajo rendimiento académico y otra alumna sobresaliente en la clase para que se ayudaran en el proceso de aprendizaje lo cual promovía el aprendizaje colaborativo. Además de esto, durante las actividades propuestas por la profesora titular, se identificó que a las estudiantes les gustaba

jugar, en esos lapsos de juego todas se llevan bien e intercambiaban de opinión sin tener ningún tipo de altercados que interfirieran en su relación o en el juego mismo.

Del mismo modo, las niñas a menudo juegan a crear y explorar situaciones imaginativas y/o reales acordes al tema o dinámica del juego, como creer que el salón es una gran empresa y todas tienen una actividad diferente que desempeñar (jefe, secretarias, clientes, etc...). De este modo, se va creando un cuento mental que les facilita llevar a cabalidad el juego, conectando los personajes con el medio, creando relaciones interpersonales, dando respuesta a problemáticas que se puedan presentar dentro de la dinámica e incluso encarnando situaciones vividas u observadas dentro de su entorno familiar y social, muchas veces acudiendo a lo fantástico. Es claro así, que el cuento más que un requerimiento académico hace parte del diario vivir de los niños y les facilita el aprendizaje y el desarrollo social.

### **1.2.1 Diagnóstico**

Con el objetivo de conocer el nivel de las estudiantes en las habilidades de la lengua se aplicó una prueba relacionadas con el aspecto de la lengua: escritura, oralidad y comprensión lectora.

La prueba de oralidad consistió en preguntarles a las niñas información sobre su amigo imaginario como: la descripción física, cómo surgió, cuándo hablaban con él y cómo se llamaba. Por otra parte, se les mostró 2 personajes (juguetes) a los cuales ellas debían nombrar, ubicar en algún lugar y describir situaciones que hacían juntos. Además, se realizó la pregunta ¿te gusta hablar en público? La valoración de la prueba de oralidad se estableció bajo tres categorías: producción oral, vocabulario, desarrolló de las ideas, lenguaje no verbal utilizado.

La comprensión lectora se realizó a partir de dos lecturas (cuentos cortos), una llamada *Marcelino, pan y vino* y *Barcos de papel*, ambos escritos por autores anónimos. Con esta prueba

se buscaba que las estudiantes identificaran información explícita e implícita del texto, para ello debían responder 8 preguntas, cuyas respuestas eran de opción múltiple con única respuesta.

**(Anexo 2).**

En la prueba escrita (**Anexo 3**) se les solicitaba a las estudiantes la creación de una historia a partir de una imagen que indicaba una situación, personajes, lugar y el tema de la historia. Para este escrito no se les pidió un número determinado de líneas y tampoco de tiempo, esto con la intención de no ejercer ningún tipo de presión o restricción. La segunda parte de la prueba consistía en la organización de imágenes y crear una historia libremente. En la evaluación de los textos se tuvieron en cuenta cinco aspectos: coherencia, cohesión entre las ideas, redacción, culminación de ideas o finalización de estas en un texto y ortografía, en lo que se refiere a un uso general de mayúsculas y letra indicada: Ej: B o V. Estos aspectos se dividieron en los componentes por desempeño alto, medio y bajo.

La escala de evaluación utilizada para ubicar los resultados de las pruebas fue una escala Likert con resultados: alto, medio y bajo.

### **Resultados:**

***Prueba de oralidad:*** Esta prueba dio los siguientes resultados (ver **TABLA #1**): En la primera categoría, el 71% de las estudiantes con desempeño alto, usa palabras acordes a su edad y a la situación para expresar sus ideas; el 13% no sabe cuál es la palabra correcta que expresa lo que quieren decir y el 16% evidencia un desconocimiento básico de la lengua, como la conjugación correcta de los verbos. En la segunda categoría, entonación, el 55% sabe cuál es el tono indicado para hacer preguntas y afirmaciones; seguidamente, el 40% confunde el tono necesario para expresar sus ideas y el 5% no se entiende si está preguntando o afirmando. En la tercera

categoría, correspondiente a la culminación de ideas, solo el 20 % de las estudiantes termina su idea al momento de hablar; el 30% termina sus ideas algunas veces y el 50% perteneciente a la mitad de la población no termina ninguna idea.

***Prueba de comprensión lectora:*** Teniendo en cuenta lo anterior se pudieron establecer los siguientes datos (ver TABLA #2), El 75% de las estudiantes posee un desempeño alto en comprensión lectora referido a la comprensión literal y global de un texto; el 15% con desempeño medio, posee dificultades para evidenciar la información que el texto contiene y el 10% con desempeño bajo, dado a que no lee correctamente y no logra comprender las ideas.

***Prueba de escritura:*** A partir de la revisión y tabulación de los resultados, se encontraron en las pruebas de escritura (ver TABLA #3) los siguientes resultados en cada aspecto evaluado:

Respecto a la coherencia en relación a lo solicitado: se encontró que el 60% pertenece a un desempeño alto, ya que, siguió la idea central de lo solicitado en la prueba; el 30% hace parte de un desempeño medio, en el cual las estudiantes se pierden en lo que escriben y no cumplen con lo solicitado en la prueba y el 10% pertenece a un desempeño bajo, lo cual indica que esas estudiantes se desviaron totalmente del tema sobre el cual debían escribir.

En el aspecto de la cohesión entre ideas: este aspecto demuestra que el 25% de las estudiantes están en un desempeño alto, es decir, logran mantener una conexión entre los diferentes eventos de un texto, usan conectores (entonces, por eso, en cambio) y el tiempo verbal no varía repentinamente; el 30%, desempeño medio, indica que algunas veces las estudiantes no conectan los sucesos de una historia y el 45% con desempeño bajo, posee dificultades para crear una secuencia de hechos lógicos.

Con relación a la redacción: se encontró que el 20% de las estudiantes se enmarcan en un desempeño alto, lo que significa que son capaces de producir una narración teniendo en cuenta

inicio, nudo y desenlace; el 35% con desempeño medio, crea un texto con inicio, pero no desarrolla o concluye la historia y el 45% con un bajo desempeño, solo cuenta una parte de la historia. Lo que quiere decir que las estudiantes no conocen las estructuras del texto narrativo.

En cuanto a la culminación o finalización de ideas: solo el 15% de las estudiantes culmina la idea de lo que está escribiendo; por otro lado, el 20% da paso al siguiente suceso y el 65% de las estudiantes no conectan ideas y tampoco culminan un suceso para empezar el otro. Con respecto a la ortografía: solo el 10% de la población demostró un desempeño alto y buen manejo de la ortografía, en cuanto a escribir palabras correctamente; el 15% comete algunos errores como la confusión de grafemas y el 75% que corresponde a la mayoría de la población no logra un uso adecuado de algunas consonantes.

**Conclusiones:** El análisis de los datos arrojó que la mayoría de las estudiantes tienen una buena comprensión lectora, entienden la conexión de los sucesos en un texto y por lo tanto son capaces de recordar la información dada. En lo que concierne a la escritura, las estudiantes tienen conocimiento general del código escrito, sin embargo, lo usan restringidamente, es decir, solo para comunicarse, no lo decodifican ni lo usan como medio de expresión personal. Los resultados obtenidos, mostraron que para las estudiantes es más compleja la producción escrita que la comprensión lectora o producción oral, ya que, solo el 20 % de las estudiantes termina su idea al momento de hablar; el 30% termina sus ideas algunas veces y el 50% perteneciente a la mitad de la población no termina ninguna idea; y en culminación de ideas de forma escrita se obtuvo que solo el 15% de las estudiantes culmina la idea de lo que está escribiendo; por otro

lado, el 20% da paso al siguiente suceso y el 65% de las estudiantes no conectan ideas y tampoco culminan un suceso para empezar el otro.

### **1.3 Planteamiento Del Problema**

Aunque existe un Plan Nacional de lectura y escritura, el cual se trabaja en el aula, no se tiene en cuenta lo que significa para los niños la escritura, las experiencias previas con respecto a esta, y el impacto que tiene en sus vidas. McCormick (1992) al respecto señala, que en los procesos de enseñanza aprendizaje de la escritura es muy importante tener en cuenta que en las actividades que se realicen con los niños “el contenido de cada taller es el contenido de la vida real, ya que se parte de lo que cada alumno piensa, siente y experimenta” (p.19). Nos refiere que la enseñanza de la escritura en una edad temprana a partir de sus experiencias y contextos, permitirá a las estudiantes establecer una relación con la escritura como una forma de comunicación y expresión de sus experiencias, conocimientos, comprensiones del mundo, lo cual le va a posibilitar su rol como escritor, la importancia e incidencia de este, dentro de su proceso formativo y su futuro como miembros de una sociedad. De esta manera, la escritura se convierte en una forma de reflexión personal y sobre el mundo, que le va a permitir no solo el desarrollo cognitivo, sino también la capacidad de expresar sus puntos de vista desde sus propias comprensiones y conocimientos sociales y culturales, aprendiendo de este modo a formar en una posición crítica y participativa.

En torno al proceso de enseñanza – aprendizaje de la escritura, Camps (s.f) afirma, que “aprender a escribir es aprender a usar la lengua escrita en una gran diversidad de situaciones. Las actividades humanas son en gran parte verbales. La diversidad de dichas actividades tiene como consecuencia la diversidad de las formas en que se expresan” (p.1) en contraste a esto,

fijamos nuestra atención en la manera en la que la gran parte de las instituciones educativas en Colombia conciben la escritura como un aprendizaje metódico y estructural, es decir, se basa en normas gramaticales, señalando así la lengua como un objeto netamente formal, un causal de esto, es que los niños no ven la escritura como un objeto de uso social, la contemplan mayoritariamente como un requisito académico pero no como un medio de expresión individual. Esto ha traído consigo temor y negación a cualquier actividad que involucre la producción escrita.

Lo mencionado anteriormente, se observó en las clases de español de las estudiantes del grado 302 de la Institución Educativa Liceo Mercedes Nariño, que la práctica de la escritura se limita a transcribir lo que la docente escribe en el tablero, a la resolución de guías y dictados en los cuales se evalúa sobre todo es la caligrafía y la ortografía. De otro lado, en la entrevista informal realizada las niñas, manifestaron que las actividades de escritura les generan desagrado porque la consideran “complicada” para ellas.

Se evidenció, que la realización una actividad de uso cotidiano se puede y que se relaciona con su contexto real e imaginativo, además, de disfrutar la compañía de sus semejantes era el juego. En este espacio, las niñas creaban historias, situaciones, y personajes imaginarios, a los cuales les otorgaban cualidades relacionadas con sus experiencias sociales y culturales. O utilizaban también juegos tradicionales como rondas o juegos de habilidad.

De otra parte, la prueba diagnóstica enfocada hacia la creación de una historia con ayuda de imágenes, a través de la cual se evidenciaría parte de su potencial creativo para escribir, evidenció que las estudiantes no logran desarrollar textos a partir de sus intereses o situaciones imaginativas ni expresar con ideas propias sus opiniones. Igualmente, se encontró que el 65% de ellas escribían textos cortos con ideas que no lograban conectar y finalizar. A esto se suma que

en el aula de clase no existe una práctica de producción escrita partiendo de los intereses y experiencias de las niñas.

Los datos obtenidos en la ficha demográfica mostraron que no hay apoyo en sus hogares por tiempo de que dispone los padres. A pesar de que se reconoce que la escritura es de suma importancia y una necesidad para el ser humano actual, en la mayoría de escuelas y hogares no se tiene un espacio dedicado a que las estudiantes puedan escribir sobre temas de su interés, tanto fantástico como de su contexto.

La situación descrita anteriormente, ha influido en una actitud de rechazo hacia la escritura, hecho que influye de manera negativa en la formación de los estudiantes impactando en sus aprendizajes. Esto llevaría a un atraso académico, personal y social ya que, no serían capaces de plasmar experiencias, deseos, sentimientos, opiniones e ideas con un pensamiento crítico de una manera formal por medio de un producto cultural, social y lingüístico como lo es la forma escrita.

Debido a lo anterior, la habilidad del lenguaje que se debe mejorar en este curso es la escritura y será objeto de estudio de este proyecto, también se determinó que el juego es la mejor estrategia para llevar a cabo este proceso, dado que, es algo que fluye naturalmente en las edades en las que ellas se encuentran y nunca ha sido aplicado en su entorno educativo, es necesario potencializar la imaginación para la creación de textos propios con un propósito comunicativo y/o expresivo, a partir de actividades acordes a su edad y trayectoria académica.

Los investigadores y algunos autores han demostrado que la escritura libre motivada desde los intereses y el mundo de los niños permite que las estudiantes expresen experiencias personales, conocimientos y comprensiones del mundo. De esta manera las niñas vinculan la escritura a su

experiencia y cotidianidad, generando así un gusto hacia escribir. Por eso, se plantea la estrategia de usar del juego didáctico para lograr que las niñas apropien la escritura como un medio de comunicación y expresión, y para que vayan desarrollando sus procesos de producción escrita en un espacio lúdico y de interacción con sus compañeras dado a que el juego es una estrategia que permitirá que las niñas desarrollen sus procesos de producción escrita, mientras disfrutan y aprenden

#### **1.4 Pregunta De Investigación**

¿De qué manera el juego didáctico contribuye en los procesos de escritura creativa de las niñas del grado 302 del liceo femenino mercedes Nariño?

#### **1.5 Objetivos:**

##### **1.5.1 Objetivo general:**

Determinar la incidencia del juego didáctico en el proceso de escritura creativa de las estudiantes del grado 302 del Liceo Femenino Mercedes Nariño jornada de la tarde.

##### **1.5.2 Objetivos específicos:**

- Caracterizar el nivel de los procesos de escritura de las estudiantes a través de una prueba.
- Diseñar una propuesta de intervención pedagógica basada en los juegos didácticos.
- Determinar los elementos de los juegos didácticos que contribuyen en la escritura creativa de las estudiantes.
- Evaluar el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de la escritura creativa de las estudiantes.

#### **1.6 Justificación:**

Fortalecer la producción escrita de los estudiantes en los grados iniciales es muy importante, porque la escritura está presente a lo largo de su formación académica y en todas las áreas del

conocimiento. Por eso, es necesario que los niños vayan desarrollando desde los niveles iniciales los procesos de escritura desde una perspectiva comunicativa como de expresión. De esta manera van tomando conciencia del valor de la escritura tanto en lo académico como en lo social.

La conciencia del valor que le den a la escritura depende de las formas se acerquen al aprendizaje y uso de la escritura. Esta investigación concibe la enseñanza de la escritura desde una perspectiva de la interacción y el aprovechamiento del desarrollo natural de las niñas que se da en el espacio del juego, como una posibilidad de expresar experiencias, conocimientos, comprensiones del mundo, preocupaciones, sentimientos, distinta a la escritura como una obligación escolar.

Al Vincular el juego en los procesos de aprendizaje de la escritura de las estudiantes, se pretende crear un espacio autónomo, en el cual se va a desarrollar la escritura como un proceso dinámico, participativo, creativo y lúdico, en donde cada uno de los participantes, estudiantes y docente, podrá transformar las pautas del ejercicio.

El juego es una actividad en la cual las niñas no sienten presión y no tienen miedo a equivocarse por no obtener un resultado exitoso al primer intento, la motivación por mejorar no se verá entorpecida, y ese "niño-que-juega" es finalmente el verdadero vencedor, porque los libros nacidos para el "niño-alumno" no permanecen, no resisten el paso del tiempo, las transformaciones sociales, las modificaciones de la moral ni tan siquiera a las conquistas sucesivas de la pedagogía y de la psicología infantil. Los libros nacidos de la imaginación y para la imaginación, sin embargo, permanecen, y, a veces, hasta incluso se hacen más grandes con el tiempo. Se tornan en "clásicos". (Rodari, 1973, p.2).

## **2. Capítulo II: Marco De Referencia**

### **2.1 Antecedentes**

Con la intención de rastrear lo que se ha investigado y trabajado sobre lo que plantea este proyecto, se llevó a cabo una revisión 12 estudios e investigaciones tanto a nivel nacional como internacional, de pre-grado, maestría y doctorado.

De acuerdo con la revisión realizada, se encontró que todas las investigaciones se desarrollaron con niños en educación inicial, en instituciones educativas, o con la comunidad. Los enfoques más utilizados eran investigación-acción, crítico-social, etnográfico, exploratorio y mixto.

Teniendo en cuenta las características de las investigaciones, estas se clasificaron en 3 tendencias: en la primera tendencia se agrupan los estudios que utilizaron enfoque lúdico, el uso del juego como estrategia de aprendizaje, en la segunda, las investigaciones que utilizan la literatura en este caso el cuento como herramienta de acercamiento a la escritura y en la tercera, aparecen investigaciones referentes a la producción textual en torno a la escritura creativa.

En la primera tendencia, las investigaciones buscan a través de la implementación de una estrategia basada en el juego para contribuir en el mejoramiento o desarrollo de habilidades del lenguaje: escritura, lectura, oralidad y escucha, en los grados iniciales. El juego se caracteriza por

ser placentero, espontáneo, voluntario, involucra al niño activamente y permite que haya un manejo implícito de reglas (estrecha relación con el lenguaje), en relación con esto, para Piaget (1988), el juego tiene una verdadera función semántica. Además, ayuda a conformar experiencias creadoras donde se conjugan tiempo y espacio, permite transformar, conocer y actuar sobre la realidad, y al hacerlo acompaña la acción con la palabra (p.15). En torno a esto, Campos, R. Mariana (2006) en su investigación de tipo exploratorio, para optar por su título de pre-grado, propone elementos del juego como estrategia pedagógica para promover desde el enfoque interaccional la comunicación en el aula de clase, dado que a niños y niñas les complace mucho el comunicarse con sus pares en diversas situaciones, lo que los llevaba a realizar trabajos en equipo de forma espontánea. Además, el hecho de llevar el juego a la escuela les permitió interactuar mientras aprendían, pudiendo desenvolverse con naturalidad y expresar claramente aquellos aspectos de los juegos que no les satisfacían.

Por otra parte, López I. Edith, C y Delgado, S. Adrián. (2013) por medio de su investigación de tipo cualitativo - etnográfico, para optar por su título de pre-grado, determinaron que el juego puede ser aprovechado en las edades tempranas como un medio introductorio a las temáticas de aprendizaje, teniendo en cuenta las teorías de Piaget, Vygotsky, Bruner, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky y Liliana Tolchinsky. En este mismo sentido Castro, Cabrera y Trujeque (2014) en su investigación de tipo mixto elaborada para su maestría reconocen, que a través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños mediante gracias a que exploran y ejercitan sus competencias físicas e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en las que actúan e intercambian papeles, también hacen uso de su imaginación al dar a los objetos comunes una

realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128).

En la segunda tendencia, se buscaron referentes acerca del uso de la literatura (cuento) como estrategia de motivación en los procesos de lecto-escritura. Las investigaciones proponen indagar en una didáctica de la escritura narrativa para niños en un proyecto basado en el campo del lenguaje, en el cual, el estudiante y el lector pueden proponer y construir una reflexión a partir de la literatura. Asimismo, plantea que la escritura del cuento no debería ser evaluada en cuanto a aspectos gramaticales o de rasgos de letra, ya que esto afectaría el desarrollo de procesos de creación e imaginación. Por ejemplo, Peralta y Reyes (2011) en su investigación de tipo cualitativa, para su título de pre-grado, realizaron entrevistas a niños de primaria, las cuales evidenciaron la importancia de tener desde una temprana edad una experiencia con la literatura, asimismo que formar a lectores tempranos. Las autoras hacen énfasis en que la experiencia literaria, debe ser un proceso y que para esto se debe llevar un acompañamiento a nivel intelectual con recursos con los que el niño pueda interactuar y entender. En la misma perspectiva, Ramírez (2009) en su investigación de tipo exploratoria optando para su título de doctorado, propone implementar estrategias creativas a través de la literatura infantil para que, por un lado, se mejoren los procesos lecto-escritores y por otro que se establezca el dialogo y la comunicación, generando así espacios de libre expresión para las estudiantes.

Por otra parte, Munita y Riquelme (2009) con una investigación de tipo mixto para su título de maestría, identificaron que los niños a temprana edad “establecen un diálogo con los mundos ficcionales de la literatura” (p.63). Teniendo en cuenta aspectos de vital importancia en la

competencia literaria, como los mecanismos psicológicos y textuales y a partir de este análisis, se plantea que la lectura para los niños puede ser considerada como una herramienta de alfabetización, a través del reconocimiento de emociones y experiencias del mundo real, para así mismo proyectarlas en su creatividad fantástica. Siguiendo esta misma línea, Cuesta (2011) en su tesis de doctorado considera la importancia de trabajar en la escuela la literatura en los grados iniciales como un eje para la motivación y que las secuencias de actividades, sean aplicadas bajo la didáctica de la lengua y teniendo en cuenta la producción literaria.

La tercera tendencia, relacionada con la producción escrita entorno a la escritura creativa, se enfoca en trabajar el tema desde la motivación en el aula, a través de técnicas pedagógicas especiales que renueven la manera de cómo ven la escritura los estudiantes, desde sus primeros inicios. En común, se realizan propuestas para trabajar en el aula los procesos de escritura, a través de temas sociales cercanos al contexto de los niños. Contreras y Ortiz (2011) con una investigación-acción para su título de pre-grado, proponen la implementación de talleres pedagógicos como estrategia, para mejorar la producción escrita dentro y fuera del aula, adicional a esto, reconocen la importancia de que los estudiantes interactúen con los maestros y compañeros, para así poder incluir su contexto más cercano en sus escritos, y pedagógicamente se utiliza como herramienta la transversalidad en el aula, para poder implementar la propuesta de escritura en otras materias. De igual manera, Álvarez (2008) en su investigación para titularse en pre-grado, propone utilizar las técnicas de Rodari para incentivar la escritura en los niños, en la investigación se plantea que, a través de la escritura creativa, se pasa a la producción de textos, como proceso cognitivo el cual tiene implicaciones relacionadas con representaciones a nivel mental, sentimental y social. Consideran que lo planteado por Rodari, es aplicable a cualquier

contexto escolar, siempre y cuando se tenga como eje principal la motivación y el respaldo que se les debe dar a los niños constantemente, mientras realizan sus escritos. Se plantea en las investigaciones que la implementación de estrategias pedagógicas que fomenten la motivación hacia la producción escrita utilizando no solo el conocimiento académico, sino el conocimiento del mundo hace que la escritura no se convierta en algo magistral, sino que por el contrario además de ser una herramienta académica, sirva como un medio de expresión y reconocimiento. Ocampo (2016) para titularse en post-grado, realiza una investigación de tipo cualitativo descriptivo, en la cual afirma que la imaginación es una fuente poderosa en donde se hace inevitable la intervención de la fantasía, para que esto ocurra se hace necesario estimularla, a través de técnicas o trucos y qué mejor que utilizarlas como instrumentos para la educación lingüística de los niños en la escuela (p.79). Otra de las investigaciones que siguen esta línea, es la de Morote (2011) la cual expresa que los maestros y futuros docentes de primaria, son los encargados de mediar la primera experiencia de los niños con la escritura, y asimismo son los encargados de fomentar la creatividad en sus aulas de clase a través de estrategias didácticas que además de aportar a su desarrollo integral como personas, les permitan producir sus propios textos basándose en su entorno (p.73).

En general, los trabajos anteriormente mencionados ayudan a determinar la influencia existente de los juegos pedagógicos en el aprendizaje infantil y que, usados de la forma adecuada, pueden aplicarse al aprendizaje de la escritura. Además, otorgan varios referentes de juego y una visión más amplia de significados. También se da cuenta de las ventajas que justifican un aprendizaje basado en el juego didáctico, aplicado tanto en las aulas de clase como en otros contextos. Demuestran que el maestro ya no está sometido a prácticas tradicionales como: poner a sus estudiantes a transcribir la información del tablero, libros, etc... y que se

puede abordar la educación desde lo cotidiano de los estudiantes, teniendo en cuenta sus experiencias personales y educativas. En lo que concierne a la escritura, las investigaciones usadas como antecedentes, dieron una visión más amplia de significado y formas de trabajar, desarrollar y mejorarla en estudiantes de diferentes ciclos. Adicional a esto, aportaron actividades para llevar a cabo el proceso y una teorización basada en autores que se ajustan perfectamente a la presente investigación

## **2.2 Marco Teórico**

Con la intención de buscar nuevas alternativas de aprendizaje, desarrollo y mejoramiento de la escritura, no sólo en torno al reconocimiento del código formal, se pretende involucrar las experiencias personales, sociales y académicas de las estudiantes, para hacer de la escritura un proceso de expresión individual, de reflexión ante el mundo y que dé aportes a una sociedad. En este caso, se plantea el juego como estrategia pedagógica para niños, con la intención de cambiar las prácticas tradicionales usadas en el aula de clase, como lo son la transcripción y la memorización de contenidos para poder llegar a una producción creativa y original de cada estudiante, eliminando la resistencia a escribir y la idea de dificultad que transmite la misma.

En el entorno escolar es indispensable el conocimiento de las teorías del aprendizaje y el desarrollo en los niños. Piaget (1988) afirma que el desarrollo se hace mediante grados sucesivos y por etapas, establece así la teoría de las etapas del desarrollo en las que se distinguen principalmente cuatro. En este proyecto se tomó como referencia la tercera etapa la cual se adaptó a la edad de las estudiantes del grado 302. Esta se define como *Operatoria Concreta*, va de los 7 a los 11 años, aquí es donde el pensamiento logra reversibilidad, lo que hace que sus

operaciones o acciones mentales sean más permisivas, desaparece el egocentrismo tiene una interpretación objetiva en vez de intuitiva de la realidad. (Piaget.1988 p 32)

Vygotsky (1978) argumenta, que el aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño y que el aprendizaje infantil empieza mucho antes que el niño llegue a la escuela, desde casa el niño ya ha iniciado su proceso de aprendizaje, asimismo, alude que existe una Zona de Desarrollo Próximo (Z.D.P.) y la define 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.133).

En este sentido la Z.D.P favorece en el niño el desarrollo de habilidades para su producción escrita a través de la interacción inmediata con su entorno, para el niño es más sencillo crear conexiones entre la fantasía y lo real por medio del juego como una actividad natural en esta etapa y como un mecanismo desde el cual puede expresar sus emociones cómodamente y a través de un acompañamiento guiado, el niño puede plasmar escrituralmente lo aprendido en el juego relacionándolo con la realidad.

### **2.2.1 El desarrollo de competencias escritoras en el área del lenguaje**

En relación con lo establecido oficialmente por la Secretaría de Educación Distrital (SED, 2010) en los Referentes para la Didáctica del Lenguaje en el Segundo Ciclo, que corresponde a las edades 7 a 10 años, abarcando los grados 3ro y 4to de primaria, donde la impronta del ciclo establecida es *Cuerpo, creatividad y cultura*, el eje de desarrollo es Descubrimiento y experiencia, se muestra necesario desarrollar estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de los estudiantes, teniendo en cuenta sus dimensiones cognitivas, afectivas y sociales.

Asimismo, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) no se desligan de estos procesos, por el contrario, sus ocho apartados complementan con diferentes temáticas, las rutas de enseñanza llevadas a cabo año a año. En cuanto al desarrollo del lenguaje de los estudiantes, se usa como punto de partida su contexto social y familiar, propiciando un conocimiento general, real y actual.

Para este segundo ciclo, se da continuidad al enfoque del ciclo uno, el cual plantea que la escritura está determinada como una actividad donde la información se refiere a crear una idea de un sentido informativo, en dicho texto se responde a las preguntas ¿quién? , ¿dónde? o ¿por qué?, los cuentos, las historietas, algunas las tiras cómicas, los textos informativos, entre otros, están considerados como textos que contienen esa información. Además, se van implementando las funciones de la escritura (informativa, expresiva, apelativa e imaginativa) para ir construyendo una imagen de sí mismos como escritores.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace evidente que la escritura es un proceso dinámico, una producción de textos se concibe como la búsqueda de un efecto producido al destinatario, al propósito del autor, al tipo de texto elegido (carta, afiche, noticia, cuento, minicuento), es importante que los estudiantes vivencien que se escribe para decir algo a otros.

Se debe estimular al estudiante teniendo en cuenta su edad para que en su proceso de producción textual, realice escritos que toquen su interior y que a la vez se identifique su intención comunicativa y que sean cada vez más significativos para el lector y para sí mismo, de lo contrario, el texto no tendrá la fuerza y/o el sentido o la intención suficiente para ser leído, por lo tanto no cumplirá con su objetivo principal que es el de comunicar algo. “Es fundamental

aprender a elaborar textos que tengan significado para un destinatario real y para un propósito dado” (Jolibert, 1998, p.45)

Para el desarrollo escritural de las estudiantes se trabajará la experiencia, realidad y fantasía (emocional e imaginación). “La práctica de la escritura, no solo es un mecanismo básico de comunicación, sino también como actividad expresiva capaz de crear mundos autónomos, como ejercicio creativo conductor de historias y transmisor de emociones” (Cerillo, 2003, p.116) Por esta razón, se busca que la escritura sea más que un mero ejercicio gramatical, más bien sea un medio a partir del cual los estudiantes expresen sus emociones, comprensiones y vivencias, sin ser presionado, sino que por el contrario se le dé importancia a lo que expresa, y que a partir de ese producto se vayan dando las correcciones gramaticales y ortográficas dependiendo de la etapa escolar pero aún más importante el texto deberá tener un fin, esto significa que deberá ser escrito hacia un futuro lector.

### **2.2.2 El juego**

Teniendo en cuenta lo desarrollado anteriormente, y buscando una estrategia pedagógica que permitiera fortalecer la escritura sin interferir en el desarrollo natural de las niñas de primer ciclo y además que fuera llamativa y motivante, se toma como referente el juego.

Para definir el concepto de juego, este proyecto se remite a Huizinga (1987) quien afirma, que

“es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría (p.15)

Es decir, que el juego es una actividad implícita en la práctica habitual del niño, ellos se rigen por unas normas poco estrictas pero que se llevan a cabo (inconscientemente) para que esta actividad cobre algún sentido.

Huizinga (1987) señala que en “la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica” (p.14) por tanto, la lúdica está presente en el placer del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura y social. En este punto es de suma importancia exaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el primero como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado. En consecuencia, cuando el niño juega dentro o fuera del aula lo hace para ocupar el tiempo, dentro de un espacio y periodo determinado.

Por lo general, el maestro es quien ofrece la oportunidad de jugar en la escuela, sean juegos dirigidos por el mismo o propuestos por los estudiantes, en el segundo caso, se trata de generar un ambiente autónomo para que el niño se sienta líder en su proceso y en cualquiera de los dos casos se tienen unas reglas establecidas que forman parte del juego en sí o son estipuladas por los actores participantes del mismo. Durante estos momentos, el niño experimenta alegría y tensión que se manifiestan en las formas como se relaciona con sus compañeros o en la dinámica en que se da el juego. Durante esta actividad el niño es de otro modo, es decir, se deja llevar por las emociones y aunque suene contradictorio también aprende a controlarlas para poder formar parte de la actividad. Asimismo, Huizinga (1972) propone cuatro características importantes que tienen los juegos: 1) La primera se relaciona con la libertad la cual se refiere a que el juego ante todo es una actividad libre. Es decir, el niño juega porque encuentra gusto en ello y en esto consiste precisamente su libertad y expresión. (p. 20). 2) La segunda, se refiere a que no es la vida propia

y consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. (p. 21) 3) La tercera alude a un espacio y tiempo determinado, es decir, el niño juega, aprende el juego y lo guarda en la memoria, transmitiéndolo de unos a otros, trascendiendo el tiempo y el espacio dándole su valor cultural porque va formando parte de la cultura. (p. 23); y por último 4) La cuarta se relaciona con que el juego tiene un orden, esto significa que el hablar del orden en el juego es hablar del cómo se juega, de sus reglas, de lo estético y armonioso al jugar, las reglas son obligatorias y se respetan, esto genera tensión en el jugador, quien pone a prueba sus habilidades para jugar, sus deseos, su respeto por la norma, porque quiere ganar el juego y mantenerse en él. (p. 24-25)

Partiendo de lo anterior, es importante determinar que el juego significa apoderarse de las palabras y de las cosas, dotándoles incluso de nuevas significaciones, además es una de las actividades que los niños prefieren, por excelencia siempre están dispuestos a jugar y lo hacen dentro y fuera del aula, aprovechando cualquier oportunidad porque les produce gusto, aquí se hace evidente la libertad anteriormente expuesta. Juegan con juguetes, en compañía y en ocasiones lo hacen solos, juegan los juegos que ya conocen y crean los suyos, difícilmente se encuentra en un grupo algún estudiante que no se integre a los juegos.

### **2.2.3 Juego didáctico:**

Es una técnica participativa en la educación, que ayuda a desarrollar habilidades y orienta hacia las conductas adaptadas por una sociedad. El juego didáctico es una variación del juego libre del niño, su objetivo es que el niño alcance un aprendizaje significativo de un contenido específico. Debido a su adaptabilidad, su alcance abarca todos los niveles de escolaridad y su

aplicación puede ajustarse a los diferentes tipos de modalidad educativa. Además de poseer un objetivo educativo para el aprendizaje, puede incluir momentos de acción como reflexión, simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. (Ocaña y Hechavarría, 2013, p. 58).

En su dimensión didáctica el juego se engancha con el conocimiento para lograr un aprendizaje a largo plazo estimulando la motivación y la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Además, tiene como ventaja la estimulación de la creatividad, que en el terreno pedagógico se transformaría en interés por el tema propuesto y usado como estrategia apunta a la ejercitación de habilidades en diferentes áreas. Existen algunos aspectos que se pueden desarrollar a través de los juegos en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: socio emocional, cognitivo verbal y motriz. También es de mucha importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico, de esta manera saber cuál es el más adecuado para los educandos, como utilizarlo y en qué momento.

El propósito de utilizar los juegos didácticos es implementar estrategias y crearlas a su vez sin la necesidad de manejar un tema a profundidad, todo esto con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. Otro punto a favor es que son actividades que se pueden realizar de forma individual o grupal y abarcan diversas modalidades, uno de los más comunes es el juego cooperativo y juego dramático o de fantasía.

Garaigordobil. M (1995) define el juego cooperativo como “una actividad realizada en grupos, en la cual los alumnos trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás. Los

juegos cooperativos son actividades en las que el niño socializa, se promueve el trabajo en equipo para alcanzar una meta determinada” (p. 10). En este tipo de actividad el niño tiene oportunidad de acercarse a otros niños que no conoce muy bien y puede integrarse al grupo.

El autor también designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres, de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: juguetes, máscaras, títeres, sombras... (Juegos dramáticos proyectados).

El juego dramático o de fantasía el niño representa realidades de su entorno mezcladas con ficción. A través de estas actividades el niño muestra cómo percibe determinados roles (padre, madre, hermano), caracterizaciones (animales) y situaciones por medio de sus palabras, su cuerpo u otros materiales. Este tipo de juego es expresivo y nos muestra el mundo interno del niño. (Tejerina. 2005 p.30).

#### **2.2.4 Escritura creativa**

“La escritura creativa consiste en una actividad intelectual mediante la cual se transmiten mensajes con significados a través de un sistema escrito, en forma de textos, en una situación determinada y con una intención específica. Está asociada con la originalidad del pensamiento y las expresiones. Como base primaria se halla en la imaginación, porque es de donde nacen las ideas para escribir poemas, ficción,

autobiografías, ensayos, anécdotas u otros textos” (Neira, Marwah y Pal, 2009, p.45).

En 2015, XIII, el congreso nacional de investigación educativa nos dice en su estudio que según May (2007) la escritura creativa se diferencia de una redacción normal porque involucra un alto nivel de complejidad en los argumentos con los que se produce, involucra reflexión sobre lo que se piensa escribir, demanda claridad en las ideas e invita a realizar una exploración por el pensamiento humano y emociones antes de iniciar a redactar (p.03).

Dado que a la imaginación como dice Vygotsky (1986) “penetra toda la vida personal y social, imaginativa y práctica en todos sus aspectos: es omnipresente.”, lo ideal sería que mientras se esté estimulando ese impulso creador, se generen nuevos aprendizajes no sólo de tipo académico, sino que además se estimule a crear una percepción de sí mismo, y de la sociedad. En este sentido, la imaginación es de vital importancia en el desarrollo del sujeto, ampliando su experiencia y así mismo su realidad. Vygotsky (1986) propone tres formas de vinculación entre la función imaginativa y la realidad.

En el primer caso, la invención se compone de elementos de la realidad extraídos de **la experiencia** “la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la diversidad de la experiencia acumulada por el hombre, porque esta experiencia ofrece el material con el que erige sus edificios la fantasía” (p.07)

En la segunda forma propuesta, es la experiencia la que se apoya en **la fantasía** y es posible esta relación gracias a la combinación de experiencias ajenas y propias.

... la imaginación adquiere una función de mucha importancia en la conducta y en el desarrollo humano, convirtiéndose en medio de ampliar la experiencia del hombre que, al ser capaz de imaginar lo que no ha visto, al poder concebir

basándose en relatos y descripciones ajenas lo que no experimentó personal y directamente, no está encerrado en el estrecho círculo de su propia experiencia, sino que puede alejarse mucho de sus límites asimilando, con ayuda de la imaginación, experiencias históricas o sociales ajenas. (Vygotsky.1986 p. 09).

La tercera forma es **el enlace emocional**, en el cual los sentimientos se expresan no sólo con estados anímicos, sino que a través de imágenes producidas en la fantasía. Asimismo, Vygotsky (1986) divide el enlace emocional en dos maneras: en la primera, “todo sentimiento, toda emoción tiende a exhibirse en determinadas imágenes concordantes con ella” (p.9)

Vygotsky plantea que las imágenes de la fantasía toman elementos de la realidad y los combinan de manera que correspondan al estado anímico de la persona. Por otro lado, en la segunda forma se establece un vínculo entre la imaginación y la emoción y en este caso, es la imaginación la que interviene en los sentimientos, esto significa que lo que se construye en la actividad creadora, puede afectar al sujeto, de manera que, aunque sea parte de la fantasía, genera en la persona una experiencia de sentimientos reales. La cuarta forma propone que a través de la fantasía se puede representar algo que es inexistente tanto en la experiencia como en la vida real, de acuerdo con esto, se pueden lograr crear objetos que concuerden con el mundo real pero que no están en él, reconocidos como invenciones

“Los elementos que entran en su composición son tomados de la realidad por el hombre, dentro del cual, en su pensamiento, sufrieron una compleja reelaboración convirtiéndose en fruto de su imaginación. Por último, materializándose, volvieron a la realidad, pero trayendo consigo una fuerza activa, nueva, capaz de modificar esa misma realidad. (Vygotsky.1986 p. 11).

Por lo tanto, se puede argumentar que el pensamiento crítico y reflexivo permite desarrollar la escritura creativa mediante su práctica, aplicándolo en una propuesta de intervención como una medida que ayude a mejorar las habilidades de redacción de las estudiantes del curso 302, a la par de que van creando una afinidad por la escritura. Autores reconocidos como, Delmiro (2003), Timbal (1986), Rodari (2008) Alonso (2007) y otros, en sus escritos sobre escritura creativa, han conceptualizado el término, enlistado los beneficios que posee o proponer su práctica mediante talleres, pero algunas veces se han dejado a un lado los criterios que sirvan para su medición y/o evaluación. La falta de criterios evaluativos de la escritura creativa, necesita ser cubierta para saber de primera mano si el ejercicio realizado está bajo los parámetros de la escritura creativa o no.

Aunque la connotación de escritura creativa es muy reciente, se expande velozmente por Inglaterra y Estados Unidos, donde hace parte de los currículos oficiales de educación básica y algunos de universitaria.

Nuevamente basados en el estudio del XIII Congreso nacional de investigación educativa (2015) determinamos, que Morris y Sharplin (2013) consideran como eje distintivo de la escritura creativa su asociación con la capacidad de imaginación, crítica y recepción que las personas son capaces de producir, además de presentar altos niveles de coherencia, expresión y estructura en los párrafos de la historia. Por su parte, Salas (2011) toma de referencia las características que posee y se atreve a proponerla como una estrategia de enseñanza bajo el supuesto de que incita a la realización de actividades originales y evita que el alumnado se aburra.

Como estrategia de enseñanza, la escritura creativa tiene como meta lograr el aprendizaje significativo al incitar al estudiante a que haga uso de su capacidad

reflexiva, para que piense divergentemente, sea espontáneo, salga de lo convencional, etc. Consecutivamente, cuando el alumno logra escribir creativamente, se observan beneficios, como: mayor interés por la clase, mejora de concentración en una idea específica, precisión en las actividades prácticas, amplio vocabulario y tendencia a explotar ampliamente la imaginación. (Monis & Rogrigues, 2012, p.12).

Con la finalidad de evaluar criterios creativos aplicables a la escritura, dicha medición se basó mediante tres indicadores descritos por Neira, A., Marwah, A., & Pal, S. (2009): elaboración, fluidez y originalidad, los que a su vez fueron evaluados a partir de otros parámetros, haciendo que para esta sección del instrumento hubiera 4 ítems. El primer indicador valorado fue el de elaboración, éste se estimó a partir de dos descriptores: organización y persistencia. El segundo, fue la evaluación hecha a la originalidad mediante el descriptor: imaginación. El tercero fue la fluidez, mediante la variable: expresión.

### **3. Capítulo III Diseño Metodológico**

#### **3.1 Tipo De Investigación:**

Esta investigación es de tipo cualitativa dado que, en primera medida se busca comprender una situación educativa teniendo en cuenta las experiencias de los sujetos, lo que ellos piensan y cómo interactúan en su entorno. Según Vasilachis (2006), en este tipo de investigación, el investigador se hace presente en la cotidianidad de los sujetos para poder descubrir las perspectivas y necesidades de estos en su entorno (p.26).

Específicamente en este proyecto, la docente investigadora observó a las estudiantes del grado 302 JT en la clase de español, en su quehacer diario, con el fin de conocer y comprender las prácticas de lectura, escritura y oralidad que se llevan a cabo en el aula, al igual que la relación de los estudiantes con su entorno escolar. Se considera que esta investigación es de tipo cualitativo ya que, estuvo orientada a la descripción y comprensión de un fenómeno en específico: determinar la incidencia de una unidad didáctica basada en la implementación del juego didáctico para el fortalecimiento de los procesos de producción escritura de las estudiantes del grado 302 del Liceo Mercedes Nariño.

### **3.2 Enfoque De Investigación:**

#### **Investigación acción**

El enfoque de esta investigación es investigación-acción, pues se aborda una situación educativa para transformarla a través de una intervención pedagógica. La investigación-acción a través de múltiples estrategias, busca mejorar el sistema social y educativo. Por lo tanto se considera como una forma de indagación auto reflexiva realizado por quienes participan (cuerpo docente, estudiantado, o dirección por ejemplo) y de acuerdo con el modelo de Kemmis y Mc Taggart (1988), esta metodología se desarrolla en cuatro fases que se van dando de manera cíclica: inicialmente, se parte de la identificación de un problema; luego, se busca mejorar a través de un plan de acción en cual se implementa en un periodo específico de tiempo; durante este tiempo se realiza un proceso de observación, con el fin de reconocer cuáles son las incidencias de la ejecución del plan según sea el contexto, seguidamente, se recogen datos que finalmente son analizados en la fase de reflexión (p.10)

El presente trabajo de investigación buscaba el mejoramiento de la escritura mediante la implementación del juego didáctico, se realizó así también un ejercicio comparativo entre los procesos llevados a cabo y los resultados obtenidos con las estudiantes, lo cual permitió generar un desarrollo en procesos específicos que se pueden aplicar a los diferentes contextos o áreas educativas.

#### **3.3 Técnicas E Instrumentos:**

Las técnicas utilizadas para la recolección de información en esta investigación fueron: la observación no participante y participante, la encuesta, la prueba, la entrevista.

- Observación no participante: es en la que está presente el observador, pero no interactúa, aunque no se limita al sentido de la vista, sino que implica la intervención de todos los

sentidos Hernández Sampieri (2010). Esta técnica se llevó a cabo en la primera parte de la investigación, cuando se trataba de determinar la problemática de la población.

- Observación participante: es en la que el observador interviene en dicha situación para comprobar, desechar y aclarar suposiciones. Una vez se evidenció una posible problemática presente en la población, se dio paso a esta técnica para confirmar y así proceder a la elaboración de la estrategia pedagógica. Esta se utilizó a lo largo de la implementación de la propuesta de intervención pedagógica, para mirar cómo iba funcionando las actividades que se desarrollaron en las clases.
- Entrevista semi-estructurada: para el uso de esta técnica, el entrevistador dispone de un “guión”, que recoge los temas que debe tratar a lo largo de la entrevista. Sin embargo, se puede generar una “conversación amistosa” con el fin de recolectar más información. Durante el proceso de investigación se le hicieron 2 entrevistas, una a la docente y otra a algunas estudiantes sobre la incidencia de los juegos y del juego simbólico en el aula de clase y en la cotidianidad de las niñas del 202 JT, además se indagó sobre la condición y disposición actual de las estudiantes con la clase de español.
- Ficha demográfica: este es un elemento que se usa para la recolección de información acerca de las características generales y particulares de la población como lo son los datos personales, familiares, información sobre los gustos y apreciaciones de la clase de español que poseen las estudiantes. Los resultados de la ficha demográfica fueron tabulados y expresados en gráficas para evidenciar los contrastes entre los datos.

Pruebas diagnósticas: se usaron para determinar un nivel aproximado de conocimiento y de habilidades escriturales, orales y de comprensión en las estudiantes. Esta técnica se dividió en tres pruebas que evaluaron componentes diferentes del área del lenguaje como: escritura, lectura

y oralidad. Estas pruebas permitieron identificar las fortalezas y dificultades que presentan las estudiantes en alguna(as) habilidad(es) de la lengua.

### **Instrumentos**

- **Notas de campo:** es una herramienta que sirve para el registro de la información recolectada en una o varias sesiones de observación. Hernández Sampieri (2010) afirma: “es muy necesario llevar registros y elaborar anotaciones durante los eventos o sucesos vinculados con el planteamiento” (p.376). En este sentido, las notas de campo se recolectaron mediante descripciones e interpretaciones de cada una de las etapas que se concretaron durante la ejecución de esta investigación y se consignaron desde el día 8 de agosto hasta el 7 de noviembre del año 2018.
- **Registro fotográfico:** durante el proceso de investigación cualitativa resulta conveniente tomar fotografías y/o vídeos de los participantes observados (Hernández Sampieri, 2010). Este material se recolectó con el propósito de hacer evidente los diferentes momentos vividos durante el proceso investigativo y tener soporte de lo realizado.

### **3.4 categoría de análisis y matriz categorial**

La matriz categorial presenta las categorías deductivas planteadas en la pregunta problema las cuales se fundamentan desde los autores:

- Vygotsky (1986)
- Neira, A., Marwah, A., & Pal, S. (2009)
- Tejerina (2005)
- Garaigordobil. M (1995)

### Matriz categorial

Unidad de análisis	Categoría	Subcategoría	Referentes
Escritura Creativa	ELABORACIÓN	Organización	➤ Vygotsky (1986)
		Persistencia	➤ Neira, A., Marwah, A., & Pal, S. (2009):
	ORIGINALIDAD	Imaginación	
	FLUIDEZ	Expresión	
Juego	JUEGO DIDÁCTICO	Juego dramático	Tejerina (2005)
	Ocaña y Hechavarría (2013)	Juego cooperativo	Garaigordobil. M (1995)

### 3.5 Población:

Esta investigación se desarrolló en la Institución Educativa Liceo Mercedes Nariño, con el grupo 302 JT conformado por 35 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los siete (7) y los nueve (9) años de la localidad Rafael Uribe Uribe, con estratificación oscilante entre 2 y 3.

## 4. Capítulo IV Fases Del Proyecto

### 4.1 Fases Desarrolladas:

Teniendo en cuenta el modelo de Kemmis y Mc Taggart (1988), las fases desarrolladas que se van dando de manera cíclica son la fase de observación, fase de acción, seguidamente, se recogen datos que finalmente son analizados en la fase de reflexión (p.10)

- **Fase observación:**

Esta fase inició con la observación del curso 302 jornada tarde en el segundo semestre del 2018, se aplicó además, una ficha demográfica con la cual se buscaba indagar acerca de aspectos de tipo familiar, académico y personal de las estudiantes, y una prueba diagnóstico con el fin de conocer su nivel en escritura, oralidad y lectura. De acuerdo con los datos obtenidos se formuló el problema y los objetivos de investigación, además, se definió el marco teórico en el cual se apoyaría la investigación.

- **Fase plan de acción:**

Se diseñó una propuesta de intervención pedagógica que contribuyera en la escritura creativa de las niñas y propiciara el reconocimiento de sí mismo a partir del uso del juego didáctico como estrategia.

Se aplicó la propuesta de intervención durante el periodo comprendido entre el primer y segundo semestre del 2019. Para ello, se exploró la aplicación de diferentes juegos que dieran

paso a la escritura en términos de forma, contenido y creatividad, en relación con lo que exponen los estándares para grado tercero, en la medida que se iba entretejiendo gradualmente con sus conocimientos conciencia y reflexión.

El juego no solo se daban con relación al ejercicio de producción textual, sino que en cada sesión se incorporaba esta herramienta pedagógica, para dar inicio o cierre a las clases y valorar el ejercicio logrado en el aula

- **Fase de reflexión:**

En esta última etapa, se realizaron las evaluaciones y correcciones pertinentes del proyecto de aula para, posteriormente, realizar un ejercicio auto evaluativo sobre su resultado y proceso. A través de los diarios de campo se realizó un seguimiento y análisis de las actividades, luego los datos se usaron para dar cuenta del impacto de la propuesta en los procesos de escritura creativa en las niñas. Todo esto, teniendo en cuenta que desde el inicio de la fase de intervención, la docente investigadora recolectó los diferentes escritos con el objetivo de contrastarlos con los finales y determinar los resultados que tuvieron las estudiantes durante el proceso y corroborar si la estrategia implementada generó un impacto positivo en el desarrollo de la escritura creativa en niños de grados iniciales. Luego, el trabajo producto del proyecto se socializó con la comunidad educativa.

Por último, se realizó un exhaustivo análisis de los datos obtenidos y se clasificaron según diferentes categorías para la previa sistematización e interpretación de la información para posteriormente, concluir los datos finales de la investigación.

## 4.2. Propuesta De Intervención Pedagógica

La propuesta de intervención pedagógica plantea dar respuesta a la pregunta problema y a los objetivos, en este caso, ésta busca determinar la incidencia del juego didáctico en el proceso de escritura creativa de las estudiantes. Orientada desde los planteamientos de Vygotsky (1986) en torno a que “la imaginación penetra toda la vida personal y social, imaginativa y práctica en todos sus aspectos: es omnipresente.”(p.36), lo ideal sería que mientras se esté estimulando ese impulso creador, se generen nuevos aprendizajes no solo de tipo académico, sino que además se estimule a crear una percepción de sí mismo, y de la sociedad. En este sentido, la imaginación es de vital importancia en el desarrollo del sujeto, ampliando su experiencia y así mismo su realidad.

Esta propuesta se divide en tres momentos: sensibilización, intervención y evaluación:

- Fase de observación: (mi amigo el cuento)
- Fase plan de acción: (creando, imaginando y jugando)
- Fase de reflexión: (¿qué aprendimos?)

#### 4.2.1 Cronograma de actividades

En el cronograma se muestran las fases de la investigación, las cuales comprenden los periodos entre el segundo semestre del 2018 y el primero y segundo del 2019.

Año Mes Fases	2018				2019								
	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.
Identificación del problema	X	X	X	X									
Fase 1 Mi amigo el minicuento					X	X	X						
Fase 2 Creando, imaginando y jugando.								X	X	X	X		
Fase 3 ¿Qué aprendimos?										X	X	X	X

**TABLA #4**

### 4.3 Descripción Propuesta De Intervención

La primera fase tuvo como objetivo conocer la experiencia que las estudiantes tenían con la escritura creativa y el reconocimiento del texto narrativo, asimismo acercarlas a otras formas narrativas y las distintas actividades que permitían manifestar la escritura. De igual manera reconocer en los estudiantes sus habilidades imaginativas y escriturales a partir de cuentos narrados multimodalmente, como los cuentos multimedia, las historias basadas en imágenes; donde existen macro estructuras y microestructuras que narran la misma historia. La estudiante desplaza su imaginación creando escenarios de narración de historias, desde la escritura, desde la presentación oral, así como desde la presentación de imágenes alusivas y de carácter simbólico con la obra con el propósito de aproximar a las estudiantes al escenario del mundo narrativo, donde toda historia presenta una estructura de coherencia que guarda una estrecha relación con la intención comunicativa, en la cual ellas pudieran expresar sentimientos, ideas, opiniones o gustos por algo determinado.

La segunda fase buscó que la estudiante expresara su capacidad creativa y creadora y “Re-creadora” por medio del juego estimular en los estudiantes una conciencia del acto escritural orientado hacia el comprender por qué y para qué de los fenómenos que suceden allí. Un proceso de trabajo individual para el colectivo. El ánimo de realizar estos procesos de producción individual y colectiva era personalizar y ajustar las tareas a las condiciones intrínsecas de las estudiantes, evaluar sus competencias y desarrollar sus destrezas. Las estudiantes manifestaban sus pensamientos, se propició su producción escrita y se comparó frente a los estímulos recibidos del juego didáctico y de la participación activa con el colectivo.

La tercera fase se basó en que las estudiantes se apropiaran de su escritura de manera consciente para que realizaran un proceso de planificación, elaboración y corrección, teniendo en cuenta la intención comunicativa, la cual se vería reflejada en la creación de escritos dirigidos a alguien. Todo esto con el fin de generar una autoevaluación en el proceso de escritura.

Fases	Indicadores de logro	Actividades	Juegos didácticos	Niveles de escritura creativa	Recursos
<b>Mi amigo el cuento</b>	Se expresa con fluidez verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descripción oral del amigo imaginario (género, años, cómo luce, hace cuánto es mi amigo, por qué existe, etc...).</li> </ul>	Amigo imaginario	Fluidez	
	Reconoce el contexto del escrito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se muestran varios cuentos con audio e imágenes correspondientes, las estudiantes identifican lugares y personajes determinantes para ellas.</li> </ul>	Caja de la fantasía	Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>Textos de ejemplo</li> <li>Cubos de imágenes</li> <li>Dibujos</li> <li>Audios, sonidos</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La estudiante reconoce el contexto</li> <li>• Identifica el emisor y receptor dentro de una situación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación oral de una narración contando una experiencia graciosa vivida en el colegio.</li> <li>• Jugar “tingo, tingo, tango” con la intención de crear una narración oral colectiva.</li> </ul>	Tingo, tingo, cuento	Fluidez	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de una serie de cuentos acordes a su edad para identificar su estructura.</li> <li>• Se usan diferentes secuencias de imágenes distribuidas por toda el aula de clase, las estudiantes deben encontrar su grupo de secuencias siguiendo las pistas dadas por la docente siguiendo un tiempo determinado para la actividad y luego narrar una historia acorde a las imágenes.</li> </ul>	Secuencia de cuentos	Elaboración	
<b>Creando, imaginando y jugando</b>	Comenzar a realizar escritos propios tomando elementos de otros textos ya existentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les dará un cuento ya creado que se irá modificando progresiva y colectivamente iniciando por el final, seguido del nudo y terminando por el</li> </ul>	Yo como autora	Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diario de experiencias</li> <li>• Hojas de colores para expresar cada emoción</li> <li>• Copias, guías</li> </ul>
				Fluidez	

		<p>comienzo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencia los elementos del cuento: estructura, personajes, lugares.</li> </ul> <p>Interactúa con cuentos desde la lectura</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cubos de imágenes</li> <li>• Dibujos</li> <li>• Audios, sonidos</li> <li>• Pinturas</li> <li>• Lana</li> <li>• Revistas</li> </ul>
	<p>Usa los sentidos para incorporarlos a la escritura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de paisajes sonoros para crear un cuento teniendo en cuenta los sonidos escuchados.</li> </ul>	<p>Escuchando e imaginando</p>	<p>Originalidad</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa las ideas de manera sencilla y clara</li> <li>• Expresa sus sentimientos, ideas, opiniones y concepciones del mundo por medio de la escritura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de una narración grupal escrita, teniendo en cuenta las características dadas por la docente con la ayuda de cubos didáctico que contienen la información (lugar, personajes, actividades, etc...)</li> <li>• Lectura de las narraciones creadas a sus compañeras de clase, ellas mismas identifican los errores en las historias.</li> </ul> <p>Corrección de dichas historias.</p>	<p>Dadito, dadito, creando un cuentito</p>	<p>Elaboración</p> <p>Originalidad</p>	

	Crea textos narrativos propios y originales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las estudiantes portan su juguete favorito, juegan entre ellas por grupos y luego crean una historia involucrando todos los juguetes y les asignan nombres y roles.</li> </ul>	Mi juguete favorito	<p>Originalidad</p> <p>Fluidez</p> <p>Elaboración</p>	
	Usa lugares, personajes o situaciones similares a las de otros textos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las estudiantes toman personajes de varios cuentos conocidos y crean un cuento original, luego se juega “adivina quién” para que sus compañeras puedan saber cuáles personajes se escogieron para la creación.</li> <li>Crea elementos artísticos tales como dibujos, pinturas o imágenes que den cuenta de su cuento y apoyen la comprensión del lector.</li> </ul>	Adivina quién	<p>Elaboración</p> <p>Originalidad</p>	
		Crear un cuento representado una historia donde se evidencie su ciudad ideal y qué papel tendrían ellas allí, esto lo harán jugando a “la gallinita ciega” en parejas. Su	Gallinita ciega		

		compañera deberá anotar todo lo que dice la niña que está vendada.			
	Expresar sentimientos de forma escrita.	Las estudiantes escogen un sitio de la ciudad y realizan un escrito mostrando sus gustos, disgustos y sensaciones que les produce estar allí.	Mi ciudad y mis sentimientos	Originalidad	
<b>¿Qué aprendimos?</b>	Crear textos con un sentido comunicativo	Se realiza una carta invitando a un personaje a visitar un lugar de nuestro país, en ella las niñas mencionan aspectos positivos, negativos y aspectos a tener en cuenta para disfrutar de la estadía en este sitio.	Felipe el turista	Originalidad Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personajes imaginario</li> <li>● Hojas de papel</li> <li>● Marcadores</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Logra transformar el texto para su comprensión personal o intenciones narrativas.</li> <li>● Plasma el texto oral de forma escrita.</li> <li>● Acompaña el discurso con movimientos corporales acordes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Adaptar una historia con 4 personajes y diálogos los cuales van a ser representados en una obra de teatro.</li> <li>● Escribir una carta dirigida a un personaje, describiendo su lugar favorito.</li> </ul>	Obra de teatro	Elaboración Fluidez	

## **5. Capítulo V Organización Y Análisis De La Información**

El análisis y la organización de la información es un procedimiento que permite al investigador reconocer e interpretar los datos recogidos durante el ejercicio investigativo, todo esto es indispensable para dar cuenta de los hallazgos encontrados, dar respuesta al objetivo de investigación, construir el sentido y conocimiento. De acuerdo con Bonilla & Rodríguez (1997), la organización de los datos permite evidenciar la lógica subyacente en estos. Es decir que ordenar, examinar y analizar los datos en torno al problema y los objetivos de investigación. Siguiendo esta idea, estos mismos autores plantean que este procedimiento se da en tres etapas: Categorización y codificación, clasificación y ordenación, y establecimiento de relaciones.

En la etapa de categorización y codificación, Bonilla y Rodríguez (1997), establecen que se debe fraccionar la información en subconjuntos por temáticas y después es oportuno asignarles un nombre o un código. Esta organización tiene dos formas de hacerse: deductiva e inductivamente. La primera, se llevó a cabo en esta investigación teniendo en cuenta las variables de categorías deductivas inmersas en los objetivos y contempladas en el marco teórico. En este caso, las categorías deductivas que se tuvieron en cuenta fueron: escritura creativa propuesta desde los planteamientos de Vygotsky (1986) y el juego dramático y el juego didáctico desde Ocaña y Hechavarría (2013) cada una conformada por sus

correspondientes subcategorías. Por otro lado, las categorías inductivas se establecieron desde el análisis de los diarios de campo y 13 talleres realizados por las estudiantes a lo largo de la intervención. En este sentido, las categorías inductivas se organizaron acorde las tres subcategorías de la escritura creativa (elaboración, organización y originalidad) propuestas por Neira, A., Marwah, A., & Pal, S. (2009).

En cuanto a clasificación y ordenación de la información, se dice que cuando se han categorizado y codificado los datos en matrices de categorías inductivas, a partir del análisis de los trabajos realizados y los diarios de campo, se continúa procesualmente con la clasificación y ordenación de las categorías inductivas con las deductivas, para reorganizar la información y así identificar los fenómenos más relevantes que se evidenciaron en el proceso de escritura creativa de las estudiantes.

### **5.1 Organización De La Información**

En la última etapa de establecimiento de relaciones, se realizó una triangulación de datos que permiten identificar los patrones surgidos a partir de las categorías inductivas en relación con las categorías deductivas, dando paso a la interpretación de los datos y evidenciando cómo se dio el proceso para que las estudiantes avanzaran en su escritura creativa por medio del juego didáctico.

La experiencia tuvo un rol principal en el proceso investigativo, ya que se tuvieron en cuenta las experiencias personales, escolares o culturales de las estudiantes ante la escritura y el juego. Las estrategias pedagógicas, se refieren a las técnicas utilizadas por el investigador, para que las estudiantes adquirieran una libertad placentera al momento de escribir. El contexto, se relaciona con los temas presentados en los diferentes tipos de juego con su contexto personal, permitiéndoles expresar opiniones e hipótesis de interpretación

que les daban herramientas para iniciar su ejercicio de escritura creativa. Finalmente, se tuvo en cuenta algunos de los conocimientos culturales referidos a la escritura y al juego.

CATEGORIA DEDUCTIVA	ACTIVIDAD / TIPO DE JUEGO	ESTRATEGIA	RECURSOS	RESULTADOS	CATEGORIAS INDUCTIVAS	CÓDIGO
<b>Fluidez</b>	Tingo, tingo, cuento <i>Juego cooperativo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Uso de juego conocido y gustado por ellas</li> </ul>	Frase inicial abierta que da paso a la continuación del juego y la historia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso de elementos y juegos conocidos por ellas, motiva a la participación</li> </ul>		
<b>Fluidez</b>	Amigo imaginario <i>Juego dramático</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción oral de un objeto conocido para ellas</li> <li>• Mesa redonda</li> </ul>	Uso de preguntas introductorias como: ¿Es niña o niño? ¿Cómo se llama tu amigo imaginario? ¿Hace cuánto existe? ¿Cómo luce físicamente? ¿Cómo es su forma de ser?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventan historias y las modifican en la oralidad</li> <li>• Relación maestro estudiante es beneficiada.</li> </ul>	La narración oral mejora la memorización y coherencia de la historia	NARR-ORA-MEJ-MEMO-COHE-HIST

<b>Elaboración</b>	<p>Secuencia de cuentos</p> <p><i>Juego cooperativo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis individual de cuentos</li> <li>Corrección grupal.</li> </ul>	<p>Cuentos gráficos:</p> <p>Un día en la nieve – Felipe Cárdenas</p> <p>Mi escuela interestelar – Sandra</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hay una conciencia de la composición. <ul style="list-style-type: none"> <li>La relación entre las estudiantes es fortalecida</li> </ul> </li> <li>Se tiene noción de coherencia y cohesión</li> </ul>		
<b>Originalidad</b>	<p>Escuchando o escuchando e imaginando</p> <p><i>Juego dramático</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de los sentidos (oído)</li> <li>Se le da libertad a la estudiante para el uso de la imaginación</li> </ul>	<p>Paisajes sonoros:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=iUoKOLFORog&amp;t=23s">https://www.youtube.com/watch?v=iUoKOLFORog&amp;t=23s</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=M4rB50DZFQo&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=M4rB50DZFQo&amp;t=3s</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Involucrar los sentidos influye en la atención y comprensión.</li> <li>Poseen una noción de coherencia</li> <li>Los sentidos permiten un acercamiento a la lectura y escritura (creatividad)</li> </ul>	<p>La libertad imaginativa motiva a la estudiante</p>	<p>LIB-IMAG-MOTIV-ESTU</p>
<b>Elaboración</b>	<p>Caja de la fantasía</p> <p><i>juego cooperativo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo grupal</li> </ul>	<p>Cuentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Blanca nieves</li> <li>Los tres cerditos</li> <li>Caperucita roja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de la escritura para expresar opiniones o ideas propias.</li> </ul>	<p>La libertad imaginativa motiva a la estudiante</p>	<p>LIB-IMAG-MOTIV-ESTU</p>
<b>Elaboración</b> <b>Fluidez</b>	<p>Yo como autora</p> <p><i>Juego colaborativo y dramático</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividad en parejas</li> <li>Revisión y corrección grupal</li> <li>Lectura en voz alta</li> <li>Mesa redonda</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Se evidenció que las estudiantes utiliza objetos mágicos para cambiar el curso de las historias.</li> <li>Cambio por escenarios</li> </ul>	<p>Invención</p>	

<p><b>Elaboración</b></p> <p><b>Originalidad</b></p>	<p>Dadito, dadito, creando un cuentito</p> <p><i>Juego con cooperativo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo grupal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes, lugares y situaciones fantásticas</li> </ul>	<p>fantásticos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intenta personajes con alguna condición fantástica.</li> <li>• Dialogo y reflexión conjunta influye en la producción escrita.</li> </ul>	<p>de hechos fantásticos.</p>	<p>INV-HEC-FANT</p>
	<p>Explorando diferentes tipos de texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad grupal</li> <li>• Taller de análisis de textos de uso social</li> <li>• Lectura exploratoria</li> <li>• Lectura literal</li> </ul>	<p>Tarjetas elaboradas para fechas especiales</p> <p>Preguntas que indagan por :</p> <p>Características de un texto, intencionalidad, uso de recursos para transmitir un mensaje</p>	<p>Curiosidad por el uso de una nueva forma de escritura</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican el papel de la imagen en lo que se quiere significar</li> <li>• Resaltan la influencia que tiene el tipo de letra en un escrito</li> <li>• Entienden la objetividad del texto</li> <li>• Textos no convencionales (uso social) motivan a las estudiantes a explorar estructura e intencionalidad</li> <li>• Uso de elementos de cuentos clásicos.</li> </ul>		
<p><b>Originalidad</b></p> <p><b>Elaboración</b></p>	<p>Adivina quién.</p> <p><i>Juego cooperativo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en parejas (taller de lectura y producción del cuento)</li> <li>• Lectura en voz alta</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p>Códigos culturales comunes (uso de corazones, colores e imágenes)</p> <p>Textos narrativos: un ratón en casa - anónimo</p> <p>Lazarillo – Manuel Díaz</p>		<p>Motivación por adquirir nuevo conocimiento</p>	<p>MOT-ADQ-NUEV-CON</p>
<p><b>Originalidad</b></p> <p><b>Fluidez</b></p>	<p>Mi juguete favorito</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo grupal</li> <li>• Uso de juguetes</li> </ul>	<p>Juguetes favoritos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de situaciones que conllevan a una enseñanza ética</li> </ul>		

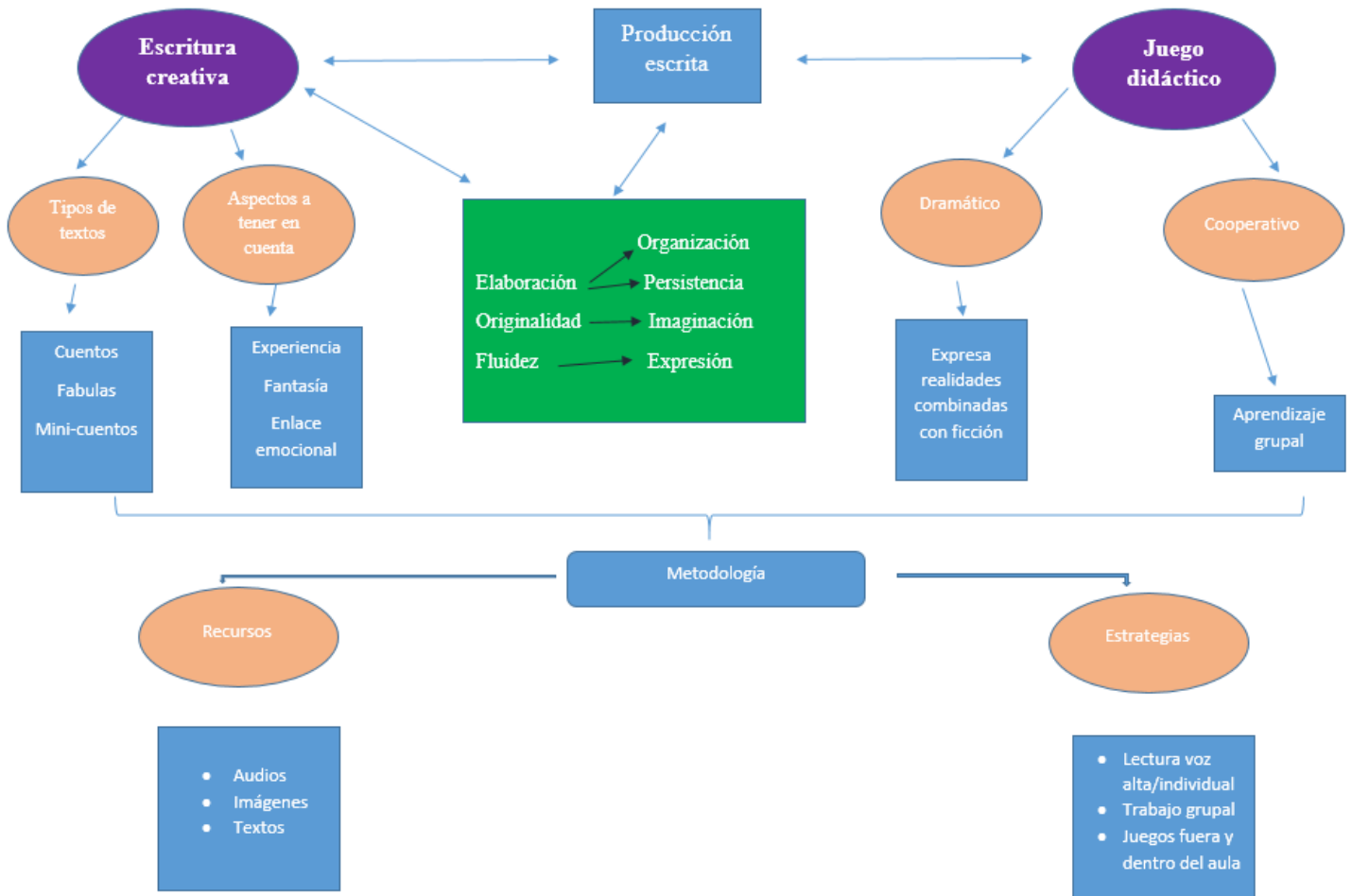
<b>Elaboración</b>	<i>Juego dramático</i>	favoritos		<ul style="list-style-type: none"> <li>• No incluyen más personajes</li> <li>• Se evidencia coherencia entre los eventos durante el desarrollo del juego y la actividad.</li> </ul>		
<b>Originalidad</b>	Mi ciudad y mis sentimientos <i>Juego dramático</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de la ciudad</li> <li>• Trabajo por parejas</li> <li>• Socialización</li> </ul>	La ciudad, lugares conocidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la escritura para opiniones propias</li> <li>• Dificultad en la expresión de sentimientos por medio de imágenes</li> <li>• No poseen conocimiento en los elementos de la imagen</li> <li>• Uso de la escritura para dar opiniones e ideas propias</li> </ul>	La reflexión personal de las estudiantes surge acorde a sus experiencias con su entorno socio cultural.	
<b>Originalidad</b> <b>Fluidez</b>	Felipe, el turista. <i>Juego dramático</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de personaje y situaciones fantásticas</li> <li>• Carta escrita dirigida a alguien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La ciudad, lugares fantásticos ideales</li> </ul>			REFL-PER-ESTU-EXP-ENT-SOC-CUL

<p><b>Elaboración</b></p> <p><b>Fluidez</b></p>	<p>Obra de teatro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de personajes</li> <li>• Creación de una situación</li> <li>• Narración de eventos</li> </ul>	<p>Textos base:</p> <p>La Gran zanahoria</p> <p>Mi padre y yo</p> <p>En la selva</p> <p>Loa extraterrestres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejoras en la coherencia de los textos</li> <li>• Mejoría en la ortografía</li> <li>• La oralidad permite improvisar historias.</li> <li>• Inventan historias y las modifican en la oralidad</li> </ul>	<p>Impacto de los juegos y actividades</p>	<p>MP-JUEG-ACT</p>
---	-----------------------	---	---	--	--	--------------------

## 5.2 Análisis De La Información

En esta fase, los datos recolectados se relacionan con las categorías presentadas anteriormente, para realizar el análisis de los mismos. En este sentido Bonilla y Rodríguez (1997) señalan que, para establecer esta relación, se deben identificar los patrones culturales que orientaran la interpretación de los datos, que permitan responder al objetivo principal de la investigación.

Con respecto al análisis, se identificó que unos fenómenos predominaban a lo largo de la ejecución de la propuesta de intervención pedagógica la cual contribuyó en los procesos de escritura creativa. Se decidió abordar el planteamiento de Vygotsky (1986) con respecto a la escritura y el juego. Asimismo, se plantearon tres características de escritura creativa (originalidad, elaboración y fluidez) teniendo en cuenta las cuatro formas de vinculación (la experiencia, la combinación realidad y fantasía, el enlace emocional y la imaginación) entre la función imaginativa y la realidad planteadas por el mismo autor.



### 5.2.1 Categorías inductivas

Luego de la organización y clasificación de la información, surge como resultado las categorías inductivas que permiten hacer un análisis más detallado de proceso que se llevó a cabo en el aula de clase. Estos aspectos fueron: la narración oral mejora la memorización y coherencia de la historia, La libertad imaginativa motiva a la estudiante, Invención de hechos fantásticos, Motivación por adquirir nuevo conocimiento, Recreación de historias desde la experiencia, la reflexión personal de las estudiantes surge acorde a sus experiencias socioculturales, impacto positivo de juegos y actividades.

La primera categoría inductiva *la narración oral mejora la memorización y coherencia de la historia* (NARR-ORA-MEJ-MEMO-COHE-HIST) se logró evidenciar gracias al estudio de la información recolectada de la unidad de análisis (escritura creativa), categoría (fluidez) y subcategoría (expresión) y de la aplicación de 2 actividades con una intencionalidad comunicativa.

<b>Fluidez</b>	Tingo, tingo, cuento <i>Juego cooperativo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Uso de juego conocido y gustado por ellas</li> </ul>	Frase inicial abierta que da paso a la continuación del juego y la historia
<b>Fluidez</b>	Amigo imaginario  <i>Juego dramático</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción oral de un objeto conocido para ellas</li> <li>• Mesa redonda</li> </ul>	Uso de preguntas introductorias como: ¿Es niña o niño? ¿Cómo se llama tu amigo imaginario? ¿Hace cuánto existe? ¿Cómo luce físicamente? ¿Cómo es su forma de ser?

La actividad inicial fue la puesta en escena de “Tingo, tingo, cuento”, el cual es un juego de tipo cooperativo y es necesaria la participación de varias estudiantes para llevarlo a cabo. El objetivo era crear una historia conjunta, logrando un enlace coherente entre los eventos, se iba rotando por el salón un objeto mientras se cantaba alguna tonada pegajosa, al terminar la tonada, la alumna que quedaba con el objeto en las manos era quien debía seguir con el hilo conductor de la historia. Se evidenció que las estudiantes al ser expuestas a agentes externos como el ruido fuera del salón de clases o centrar su atención en dónde va el objeto, altera su concentración a tal punto de repetir toda la actividad para poder continuar.

La segunda actividad fue llamada “mi amigo imaginario” la cual se relaciona con la implementación del juego dramático. Se seleccionó esta actividad buscando que la estudiante adopte una posición en la cual la fantasía y la imaginación tuvieran protagonismo

en la descripción de su amigo imaginario. A través de la aplicación de estos talleres, se pudo observar que las estudiantes expresan oralmente sus pensamientos y sentimientos pero sus intervenciones eran poco coherentes, esto hacía que sus ideas quedaran inconclusas, no tuvieran conexión con lo que habían dicho anteriormente y no fueran lo suficientemente claras; a su vez se observó que no se reconocía la situación comunicativa pues se dificultó que respetaran los momentos de habla de las compañeras y que adaptaran el discurso al contexto, pues no existía un orden en las intervenciones y en el modo como se dirigían al receptor.

Lo anterior, se evaluó por medio de la siguiente rubrica:

<b>Indicador</b>	<b>Bajo</b>	<b>Básico</b>	<b>Alto</b>
Entiende y expresa las ideas de manera sencilla y clara			
Reconoce el contexto			
Identifica el emisor y el receptor dentro de una situación			

La segunda categoría que se identificó fue *La libertad imaginativa motiva a la estudiante* (LIB-IMAG-MOTIV-ESTU) la cual se logró evidenciar gracias al estudio de la información recolectada de la unidad de análisis (escritura creativa), categoría (elaboración y originalidad) y las subcategorías (organización de eventos e imaginación respectivamente) tuvo como propósito indagar en las capacidades imaginativas de las estudiantes, por medio de la aplicación de 3 actividades.

<b>Elaboración</b>	Secuencia de cuentos <i>Juego cooperativo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis individual de cuentos</li> <li>• Corrección grupal.</li> </ul>	Cuentos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un día en la nieve – Felipe Cárdenas</li> <li>• Mi escuela interestelar – Sandra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay una conciencia de la composición.</li> <li>• La relación entre las estudiantes es fortalecida</li> <li>• Se tiene noción de coherencia y cohesión</li> </ul>
<b>Originalidad</b>	Escuchando e imaginando <i>Juego dramático</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de los sentidos (oído)</li> <li>• Se le da libertad a la estudiante para el uso de la imaginación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisajes sonoros:</li> </ul> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iUoKolFORog&amp;t=23s">https://www.youtube.com/watch?v=iUoKolFORog&amp;t=23s</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M4rB50DZFQo&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=M4rB50DZFQo&amp;t=3s</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Involucrar los sentidos influye en la atención y comprensión.</li> <li>• Poseen una noción de coherencia</li> <li>• Los sentidos permiten un acercamiento a la lectura y escritura (creatividad)</li> </ul>
<b>Elaboración</b>	Caja de la fantasía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo grupal</li> </ul>	Cuentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blanca nieves</li> <li>• Los tres cerditos</li> <li>• Caperucita roja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la escritura para expresar opiniones o ideas propias.</li> </ul>

La primera actividad fue la “secuencia de cuentos” cuenta con la categoría *elaboración*, en la cual las estudiantes debían ordenar de manera coherente una secuencia de imágenes para lograr contar una historia. Se demostró que las estudiantes tienen una conciencia de la composición textual y noción de coherencia y cohesión.

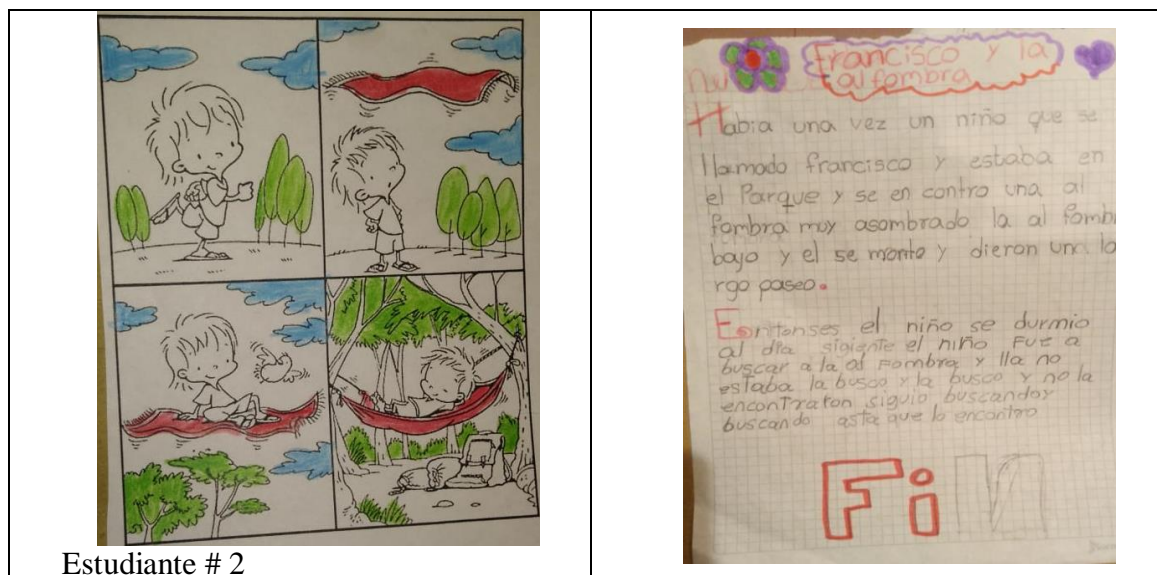
Martes 23 de abril del 2019

**LA GATA Y EL POLLO**

Había una vez una gata que estaba paseando en el bosque y se encontró a un pollo que estaba comiendo maíz y la gata lo miraba detrás de un árbol y se veía tan hambrienta que se lo quería comer y la gata salió de un brinco para comérselo pero no pudo porque ella su madre gallina lo defendió así hijo muy furiosa dijo que pasa hijo mamá me quiero comer y su madre dijo: pero ya me gracias a mí no te comió y resañó a la gata y le puso muy dura que la gata salió llorando y me quiso bolber a comer un animal.

FIN

Estudiante #1




Estudiante # 2

La segunda actividad correspondió a la aplicación de “escuchando e imaginando”, en la categoría de *originalidad*. La cual consistió en colocar una variedad (3) de “paisajes sonoros” relacionados con la naturaleza, la ciudad y la rutina diaria, las estudiantes debían escoger uno de ellos y escribir lo que según ellas estaba pasando en el paisaje acorde a lo que escuchaban. Con esta actividad se infirió que las estudiantes al sentirse libres para escribir, crean una conexión más directa con la imaginación ya que no están ligadas a seguir unos personajes, un lugar o unos eventos específicos. Realizaron escritos muy productivos expresando sus ideas y opiniones personales, además de la creación de personajes con características propias.

Había una vez una vaca llamada Lola ella vivía en la granja un día ella decidió hacer una rutina de todos los días y pensó que que podría hacer y se puso a pensar después de un rato ya sabía que hacer en su rutina y al día siguiente comenzó su rutina primero desahumó unos ricos huevos con un delicioso jugo de naranja con un pan después se vistió con ropa de hacer ejercicio Lola llevó un botalito con agua salió de la casa y se fue a trotar por todo el barrio a mitad del camino se tomó el agua al llegar a la casa almorzó ensalada de frutas y verduras después de horas de descanso comió arepas con agua de panela con huevo con quesito de pepino y cuando Lola terminó de comer se puso a acostarse a dormir a la cama.

Estudiante #1


En una hermosa granja había una hermosa familia que tuvieron unos hermosos pollitos pero en la granja también habían muchos más animales un toro una abeja pero un día la abeja se escapó de la granja el granjero se puso triste por que la abeja se había ido bigo el granjero



Estudiante #2

**Mi Encantadora Ciudad**

- 1 Era hace mucho tiempo un niño llamado Santiago él tenía una vida y un
- 2 padre ellos vivían en una ciudad que no era tan encantadora
- 3 El día después de un día echaron al papa del trabajo un día en
- 4 se recuperó su trabajo y se almorzó
- 5 se pagaban cada día que fueron hacer una nueva ciudad con más alegría
- 6 hicieron decisiones de todas las cosas por que razón hicieron a el tres de
- 7 de darle posaron cosas y se fueron el padre le deseó buenas noches
- 8 su hijo a la mañana siguiente madre preparó un desayuno delicioso
- 9 que preguntó el niño porque limpiar la ciudad más juntos pero
- 10 que gran idea bajo limpieza encantadora limpiar la ciudad que todo
- 11 maravilloso y todo quedó encantadora la ciudad con ayuda de todo el pueblo el
- 12 pueblo encantador los hicieron todos



Estudiante #3

La tercera actividad denominada “caja de la fantasía”, ubicada en la subcategoría de *elaboración*, consistió en la organización de varios fragmentos de cuentos conocidos por ellas. Las estudiantes debían trabajar en parejas, ambas tenían una mano atada a la espalda, lo cual hizo fortalecer el trabajo en equipo y la colaboración. Ellas debían tratar de organizar los cuentos de forma lógica (coherencia-cohesión). Durante la actividad, la docente

investigadora colocó música, la cual se usó como un factor estimulante (completamente nuevo para ellas) que causó en ella otras sensaciones como: tranquilidad, impaciencia y miedo.



La tercera categoría se denominó *invención de hechos fantásticos* (INV-HEC-FANT) dado a la primera forma de vinculación que propone Vygotsky, en la que la invención se compone de elementos de la realidad extraídos de la experiencia, emerge por parte de la escritura creativa, la categoría de la recreación de historias desde la experiencia, en su mayoría basándose en la imitación de los elementos de los cuentos y la experiencia literaria desde el medio escolar. Se evidenció que las estudiantes usan en sus escritos iniciales algunos elementos de textos que conocen, adaptando personajes, situaciones o fragmentos a lo que ellas quieren expresar.

<b>Originalidad</b>	imaginando <i>Juego dramático</i>	sentidos (oído) • Se le da libertad a la estudiante para el uso de la imaginación	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iUoKolFORog&amp;t=23s">https://www.youtube.com/watch?v=iUoKolFORog&amp;t=23s</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M4rB50DZFQo&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=M4rB50DZFQo&amp;t=3s</a>	coherencia • Los sentidos permiten un acercamiento a la lectura y escritura (creatividad) • Uso de la escritura para expresar opiniones o ideas propias.
<b>Elaboración</b>	Caja de la fantasía <i>juego cooperativo</i>	• Trabajo grupal	Cuentos: • Blanca nieves • Los tres cerditos • Caperucita roja	
<b>Elaboración</b> <b>Fluidez</b>	Yo como autora <i>Juego colaborativo y dramático</i>	• Actividad en parejas • Revisión y corrección grupal • Lectura en voz alta • Mesa redonda		• Se evidenció que las estudiantes utiliza objetos mágicos para cambiar el curso de las historias. • Cambio por escenarios fantásticos
<b>Elaboración</b> <b>Originalidad</b>	Dadito, dadito,	• Trabajo grupal	• Personajes, lugares y situaciones fantásticas	• Intenta personajes con alguna condición fantástica.

La primera actividad llamada “yo como autora”, asociada a las subcategorías *elaboración y fluidez*, trató de hacer un acercamiento a la escritura creativa propia de las estudiantes dándoles elementos iniciales para que ellas pudieran finalizar una historia de la forma más adecuada. La actividad consistió en que la docente investigadora daba a cada pareja de estudiantes un cuento totalmente desconocido para ellas, es decir, lecturas no convencionales en la escuela. Una de las niñas era la encargada de leer la historia muy cuidadosamente, haciendo énfasis en los sentimientos que quería expresar el autor, mientras

la otra era la responsable de imaginarse el final a la historia mientras tenía los ojos cubiertos. Al final del taller, las estudiantes vendadas comentaron su experiencia y dijeron que como no usaban su visión, sentían que los demás sentidos estaban más “fuertes” lo que les permitió imaginar la historia mucho mejor, destacando así, el juego cooperativo y dramático.

La segunda actividad denominada “Dadito, dadito, creando un cuentito”, ubicada en las subcategorías *elaboración* y *originalidad*, se basó en el juego cooperativo como principal estrategia. Las estudiantes estaban organizadas en grupos de 6 estudiantes, para hacer un total de 5 grupos. La docente investigadora pegó en el tablero una serie de situaciones, lugares y personajes, los cuales estaban estratégicamente organizados para que la selección fuera al azar, lanzando un dado 3 veces por cada grupo. Se determinó que, a partir de la fantasía se puede representar algo inexistente, dado que todos los lugares, situaciones y personajes no tenían ningún hilo conductivo.





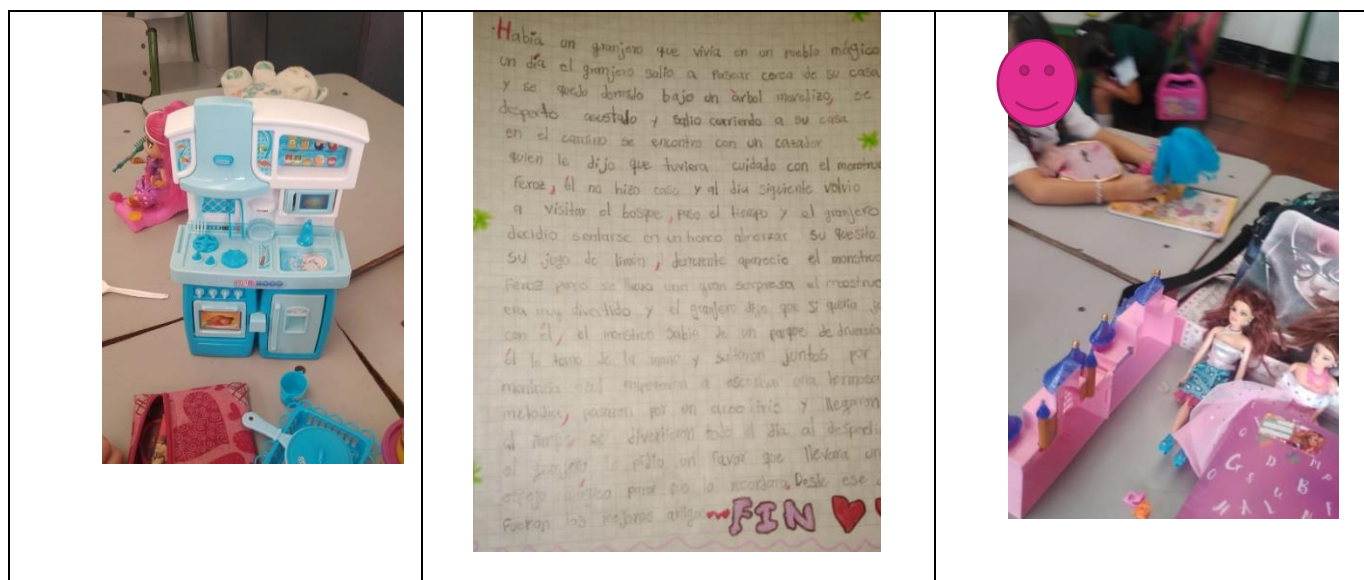
La cuarta categoría identificada es la *motivación por adquirir nuevo conocimiento* (MOT-ADQ-NUEV-CON), se evidenció que las estudiantes gracias al acercamiento de otras formas de escritura como las tarjetas que usualmente son regaladas en fechas especiales, generan en ellas una curiosidad por descubrir cosas que ellas también podrían hacer como lo son: el uso de nuevas frases, nuevos emoticones, palabras en otros idiomas o simplemente la expresión de sentimientos por medio de imágenes, estas formas de escritura, impactaron a las estudiantes de modo que para ellas fuese más sencillo crear y recrear historias a partir de estrategias poco convencionales o no utilizadas en la escuela para esos fines.

	Explorando diferentes tipos de texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad grupal</li> <li>• Taller de análisis de textos de uso social</li> <li>• Lectura exploratoria</li> <li>• Lectura literal</li> </ul>	<p>Tarjetas elaboradas para fechas especiales</p> <p>Preguntas que indagan por :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de un texto, intencionalidad, uso de recursos para transmitir un mensaje</li> <li>• Códigos culturales comunes (uso de corazones, colores e imágenes)</li> </ul> <p>Textos narrativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un ratón en casa - anónimo</li> <li>• Lazarillo - Manuel Díaz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Curiosidad por el uso de una nueva forma de escritura</li> <li>• Identifican el papel de la imagen en lo que se quiere significar</li> <li>• Resaltan la influencia que tiene el tipo de letra en un escrito</li> <li>• Entienden la objetividad del texto</li> <li>• Textos no convencionales (uso social) motivan a las estudiantes a explorar estructura e intencionalidad</li> <li>• Uso de elementos de cuentos clásicos.</li> </ul>
<b>Originalidad</b> <b>Elaboración</b>	Adivina quién.  <i>Juego cooperativo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en parejas (taller de lectura y producción del cuento)</li> <li>• Lectura en voz alta</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> </ul>		
<b>Originalidad</b> <b>Fluidez</b> <b>Elaboración</b>	Mi juguete favorito  <i>Juego dramático</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo grupal</li> <li>• Uso de juguetes favoritos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• juguetes favoritos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de situaciones que conllevan a una enseñanza ética</li> </ul>

La primera actividad llamada “adivina quién”, ubicada en las subcategorías de *originalidad* y *elaboración*, consistió en adaptar el juego original al objetivo de la clase, usando personajes de cuentos e historias conocidas, asignándoles unas características propias. Las estudiantes debían adivinar cuál personaje eran y junto con su pareja, escoger el escenario donde se llevaría a cabo la nueva historia con esos personajes ya conocidos.



La segunda actividad se denominó “mi juguete favorito”, esta buscaba evaluar las 3 subcategorías *fluidez*, *originalidad* y *elaboración*. Las estudiantes llevaron su juguete favorito al aula de clase y se organizaron según su gusto en equipos de 4 personas, luego de esto, la docente investigadora dio la instrucción de jugar libremente los primeros minutos, luego ella preguntó por cada grupo lo que estaban jugando a lo cual, las niñas empezaron a contar una historia, seguido pidió que le contaran esa historia de forma escrita y las niñas accedieron motivadas. Se identificó que la experiencia personal de las estudiantes influye gratificadamente en el aprendizaje porque tiene conocimiento y esto les facilita apropiarse de la situación.



La quinta categoría se define como *la reflexión personal de las estudiantes surge acorde a sus experiencias con el entorno sociocultural* (REFL-PER-ESTU-EXP-ENT-SOC-CUL).

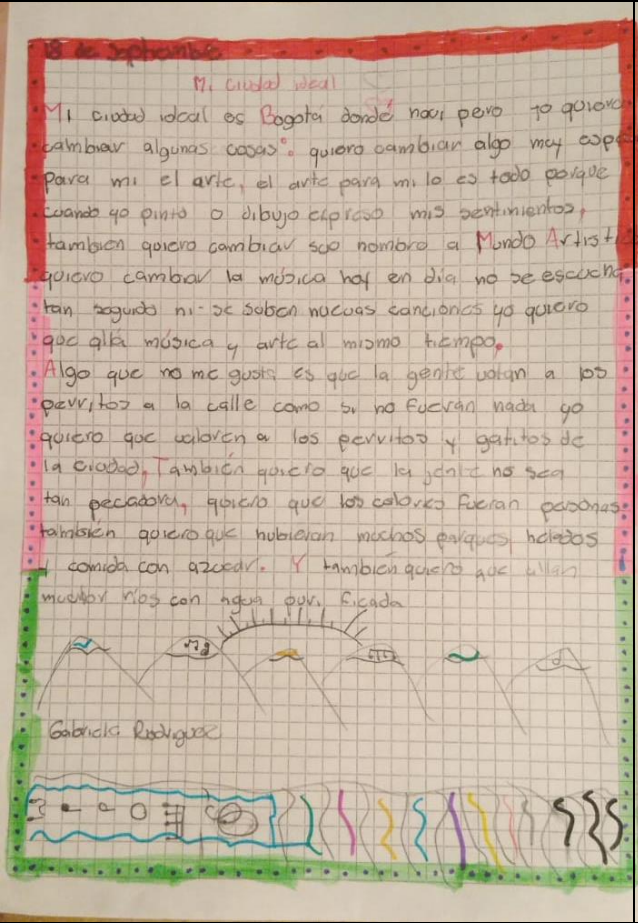
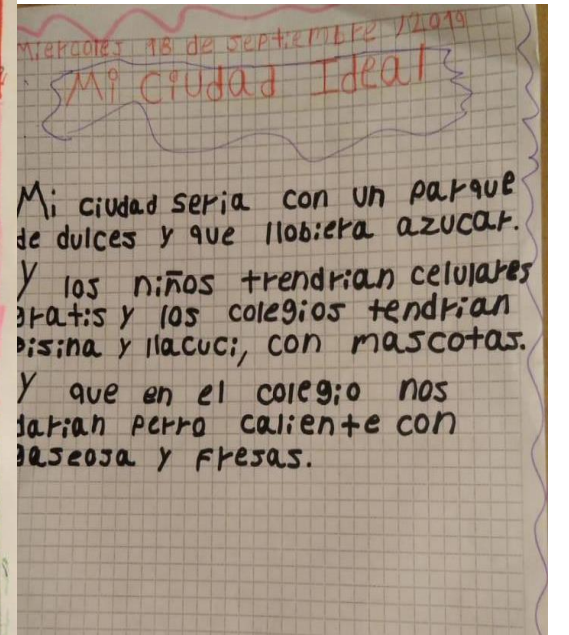
Según Vygotsky, el niño puede crear un enlace emocional, el cual surge de las imágenes de la fantasía, las cuales toman elementos de la realidad para que correspondan al estado anímico del sujeto y se reflejaría en la relación del texto con su contexto y sujeto, al igual que la relación con la actitud de los personajes o el autor. Por lo general el niño expresa la mayor parte de su realidad cuando juega, escribe, habla e interactúa con los demás.

<p><b>Originalidad</b></p>	<p>Mi ciudad y mis sentimientos</p> <p><i>Juego dramático</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de la ciudad</li> <li>• Trabajo por parejas</li> <li>• Socialización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La ciudad, lugares conocidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la escritura para opiniones propias</li> <li>• Dificultad en la expresión de sentimientos por medio de imágenes</li> </ul>		
<p><b>Originalidad</b></p> <p><b>Fluidez</b></p>	<p>Felipe, el turista.</p> <p><i>Juego dramático</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de personaje y situaciones fantásticas</li> <li>• Carta escrita dirigida a alguien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La ciudad, lugares fantásticos ideales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No poseen conocimiento en los elementos de la imagen</li> <li>• Uso de la escritura para dar opiniones e ideas propias</li> </ul>	<p>La reflexión personal de las estudiantes surge acorde a sus experiencias con su entorno socio cultural.</p>	<p>REFL-PER-ESTU-EXP-ENT-SOC-CUL</p>

Para dar cuenta de lo anterior, la primera actividad que se realizó fue “mi ciudad y mis sentimientos”, la cual se ubicó en la subcategoría de *originalidad*. Esta actividad consistió en reunirse en grupos de 3 personas, las estudiantes debían dar su opinión oralmente de un

lugar que no les gustara en la ciudad y de otro que les agradara mucho. Durante el desarrollo del ejercicio, se abrieron espacios para pequeños debates en los cuales las niñas enfrentaban sus opiniones acerca de un lugar que para unas era agradable pero para otras no. En este punto de la investigación, se evidenció que las estudiantes eran menos tímidas y más directas al momento de hablar, también se notó un poco más de tolerancia en cuanto a los puntos de vista contrarios a los propios.

Luego de esto, la docente investigadora da la indicación de describir un tipo de ciudad ideal para cada una, en el texto podían usar elementos fantásticos como: villanos, héroes, sitios mágicos, etc... se logró concluir que la mayoría de niñas tienen una visión amplia de las problemáticas actuales y reales de la ciudad donde viven, por esto, crearon héroes que lucharan contra tanta injusticia que según ellas, estaba haciendo infeliz a sus semejantes.

 <p> <b>Mi ciudad ideal</b>          Mi ciudad ideal es Bogotá donde nací pero yo quiero cambiar algunas cosas. Quiero cambiar algo muy especial para mí el arte, el arte para mí lo es todo porque cuando yo pinto o dibujo expreso mis sentimientos, también quiero cambiar su nombre a Mundo Artístico. Quiero cambiar la música hoy en día no se escuchan tan seguido ni se saben nuevas canciones yo quiero que allá música y arte al mismo tiempo. Algo que no me gusta es que la gente voten a los perritos a la calle como si no fueran nada yo quiero que voten a los perritos y gatitos de la ciudad. También quiero que la gente no sea tan pecadora, quiero que los estoricos fueran personas también quiero que hubieran muchos parques hechos y comida con azúcar. Y también quiero que usen muchos más con agua pura, fideda.       </p> <p>Gabriela Rodríguez</p>	 <p> <b>Mi Ciudad Ideal</b>          Mi ciudad sería con un parque de dulces y que hubiera azúcar. Y los niños tendrían celulares gratis y los colegios tendrían piscina y llacuci, con mascotas. Y que en el colegio nos dieran perro caliente con baseosa y frejas.       </p>
<p>Estudiante #1</p>	<p>Estudiante #2</p>

La segunda actividad que se llevó a cabo fue llamada “Felipe el turista” ubicada en la subcategoría de *originalidad y fluidez*. inició con una imagen de un niño explorador, quien quería conocer Colombia y pedía referencias positivas y negativas del país. Las estudiantes debían escribirle una carta con las recomendaciones que ellas consideraban importantes. Felipe, seleccionaría dos de esas cartas, que debían estar con letra legible, usando signos de puntuación y adaptada al contexto comunicativo, él iría a los lugares descritos allí y enviaría un pequeño detalle a las autoras, esto último motivó mucho a las estudiantes a hacer su mayor esfuerzo y a aplicar todo lo aprendido durante la investigación y en clase oficialmente.

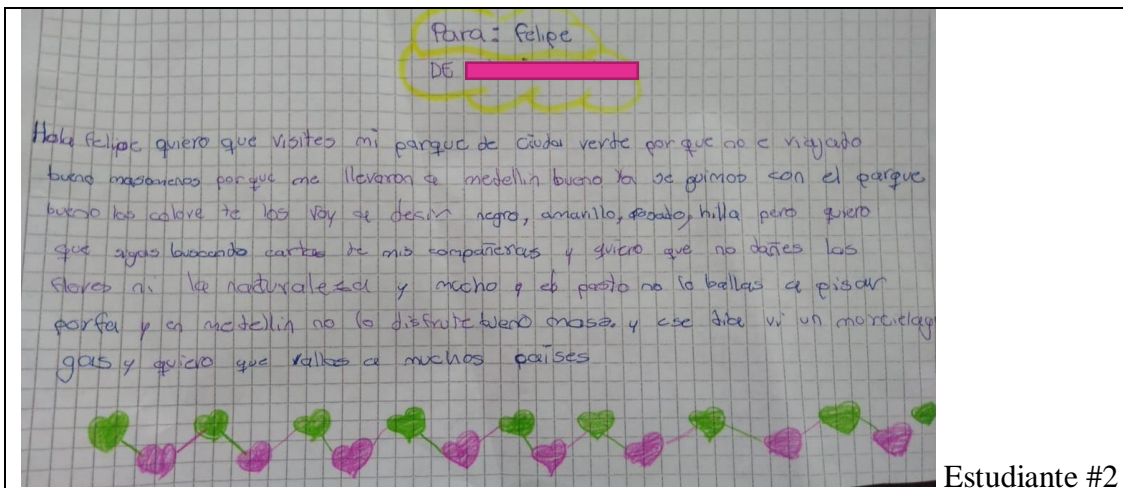
Luego de la revisión de las cartas, se debe destacar que las estudiantes mejoraron notablemente su escritura, en el aspecto de expresión y redacción notándose mayor confianza y apropiación de su ejercicio escritural.



Imagen motivadora

Querido Felipe. Hoy Te escribo esta carta para invitarte a explorar Paris para que los dos exploremos todo Paris pero en Paris es muy feo el transito si tu no sabes por donde es te pierdes + los caminos son muy diferentes a de los otros paises aqui en Paris es muy chevre sobirse a la Torre iftel pero tambien de verias traer abrigos + ropa de clima caliente por que aqui es el clima abeces hace frio + abeses hace calor entonces por eso deberias traer eso + por si algo una sombrilla tambien debes aprender a ablar frances por que aqui nadie entiende en espanol solo +o tambien debes aprender a vestirse como frances me gustaria que vinieras muy pronto aqui a Paris para que podamos explorar muchas cosas + para que te lleves muchos recuerdos de aqui de Paris  
Atentamente: Dana camila Hernandez alzate

Estudiante#1



Estudiante #2

La ultima categoria, se llamó *Impacto de los juegos y actividades* (MP-JUEG-ACT), en esta se busca dar cuenta de los resultados finales tanto positivos como negativos durante toda la investigación. Se evidenció que hubo mejoras en cuanto a la coherencia y claridad de los textos, sus historias tuvieron mayor índice de creatividad asignando características a los personajes, descripción de lugares y manejo de diálogos.

<p><b>Elaboración</b> <b>Fluidez</b></p>	<p>Obra de teatro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de personajes</li> <li>• Creación de una situación</li> <li>• Narración de eventos</li> </ul>	<p>• Textos base:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Gran zanahoria</li> <li>• Mi padre y yo</li> <li>• En la selva <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo extraterrestres</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejoras en la coherencia de los textos</li> <li>• Mejoria en la ortografía</li> <li>• La oralidad permite improvisar historias.</li> <li>• Inventan historias y las modifican en la oralidad</li> </ul>	<p>Impacto de los juegos y actividades</p>	<p>MP-JUEG-ACT</p>
--	-----------------------	---	---	--	--	--------------------

La actividad que dio cuenta lo mencionado anteriormente fue “una obra de teatro”, las estudiantes tuvieron unos textos simples sin diálogos, y solo con uno o dos personajes, ellas debían dar mayor extensión a la historia y crear nuevos personajes como lugares y asignar

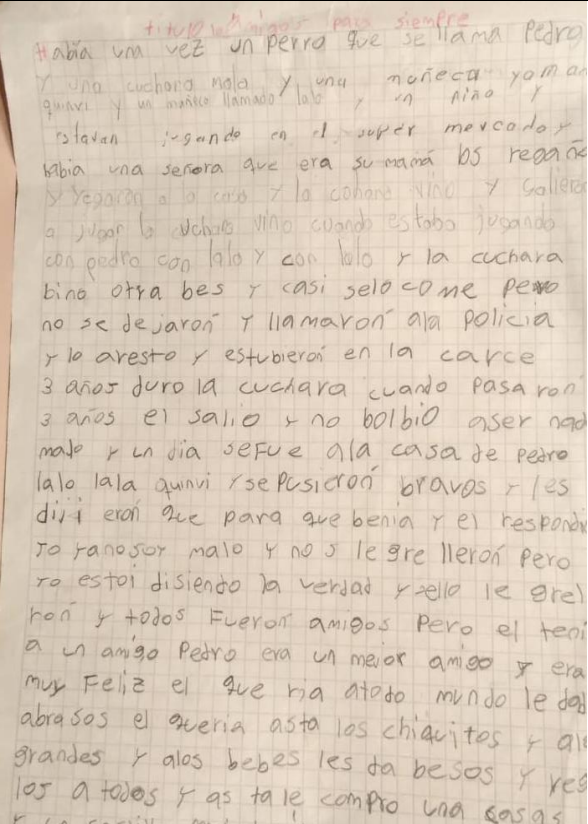
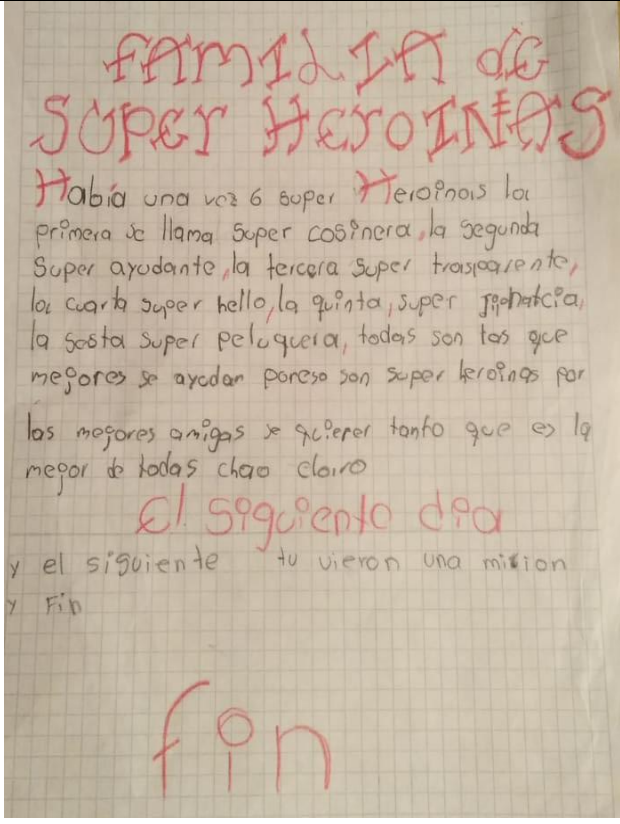
las características correspondientes. Durante la actividad se destacó la creatividad en el momento de crear personajes y juntarlos con hechos fantásticos, así mismo el entusiasmo por la puesta en escena. Luego de escribir la historia, las estudiantes iniciaron con la práctica de la actuación, viéndose envueltas totalmente en sus personajes.



## **6. Capítulo VI: Resultados**

Teniendo en cuenta el análisis de los datos obtenidos, se encontró que el juego contribuyó de manera positiva en los procesos de escritura creativa a través de actividades que permitieron a las estudiantes el fortalecimiento y la motivación por hacerlo.

Desde la perspectiva de Vygotsky (1989) enfocándose en la escritura creativa y sus cuatro fases, la experiencia, la combinación realidad y fantasía, el enlace emocional y la imaginación, y basándose en el uso de juegos, cuentos y textos narrativos no convencionales en la escuela como estrategia didáctica, se establece un vínculo entre la experiencia y la expresión creativa de las estudiantes. Se evidenció, en primera medida que el juego didáctico, y la escritura estaban mediadas por la experiencia, ya que las estudiantes establecían relaciones entre los conocimientos que tenían de libros leídos anteriormente y juegos de contexto social. Por ejemplo, en un ejercicio de escritura, en el que se utilizaron los personajes más conocidos por ellas (princesas como: Ariel, Mérida y Cenicienta, las chicas superpoderosas, Tinkerbell, los cuentos de los hermanos Grimm y el principito, etc...), ellas tomaban lo más significativo para adaptarlo a su creación y anexaron más detalles, eventos y personajes que dieron lugar a un escrito creativo y original. Esto se puede evidenciar en la Foto 1 y Foto 2

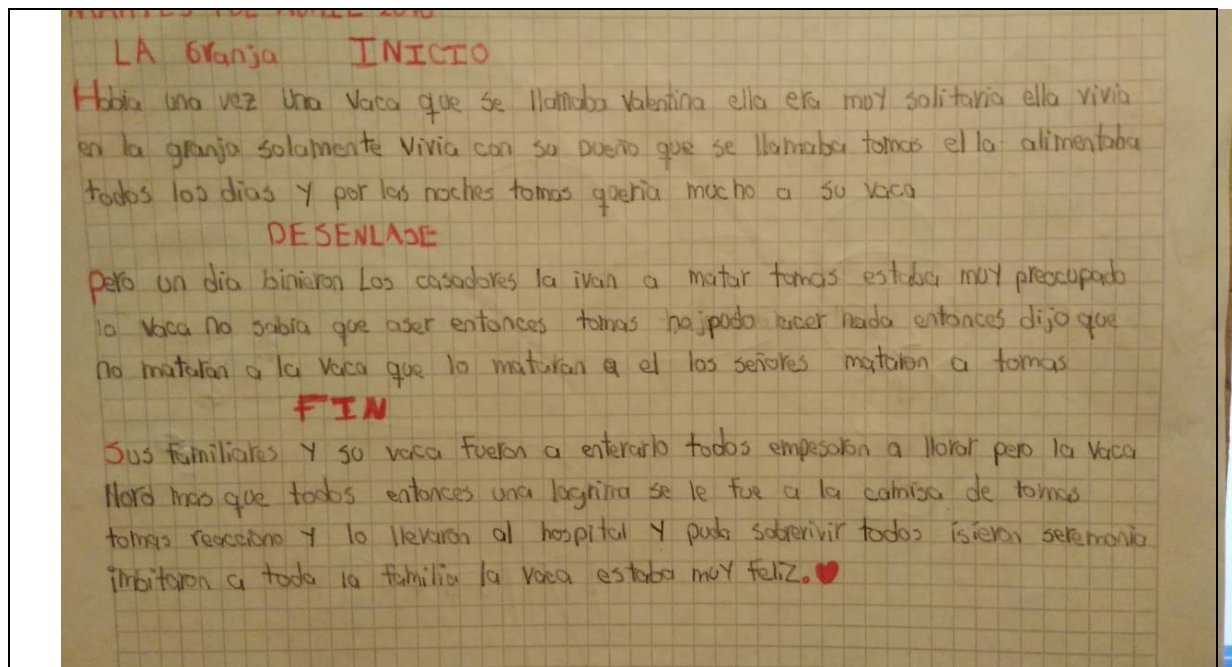
 <p>Había una vez un perro que se llama Pedro    y una cuchara mala y una muñeca yaman    quini y un niño llamado lolo, un niño y    estaban jugando en el super mercado y    había una señora que era su mamá los regañó    y regresó a la casa y la cohara vino y Gallera    a jugar la cochara vino cuando estaba jugando    con pedro con lolo y con lolo y la cuchara    vino otra vez y casi se lo come pero    no se dejaron y llamaron a la policía    y lo arresto y estuvieron en la carce    3 años duro la cuchara cuando pasaron    3 años el salio y no bolbio aser nada    malo y un dia se fue a la casa de Pedro    lolo lala quini y se pusieron bravos y les    diji eran que para que venia y el respondi    to tanosor malo y no se le gre lleron pero    ra estoi disiendo la verdad y solo le gre l    hon y todos Fueron amigos Pero el teni    a un amigo Pedro era un mejor amigo y era    muy Feliz el que via atodo mundo le da    abrazos el queria asta los chiquitos y a    grandes y a los bebes les da besos y res    los a todos y as ta le compro una cosas</p>	 <p>FAMILIA DE    SUPER HEROINAS    Había una vez 6 super Heroínas la    primera se llama super cocinera, la segunda    Super ayudante, la tercera Super transparente,    la cuarta super bello, la quinta, super jiphatica,    la sexta super peluquera, todas son las que    mejores se ayudan por eso son super heroínas por    los mejores amigos se quieren tanto que es la    mejor de todas chao claro    El siguiente dia    y el siguiente tu vieron una misión    y fin</p> <p>fin</p>
<p><b>Foto #1</b>    En este trabajo realizado por la estudiante se puede observar la recreación de la historia de las chicas superpoderosas.</p>	<p><b>Foto #2</b>    En este trabajo realizado por el estudiante se puede observar la recreación de la historia de la película el perro Beethoven</p>

La recreación según lo planteado por Vygotsky (1989), se caracteriza por tener una función combinadora en la que el cerebro es capaz de utilizar las experiencias propias y de su contexto para realizar sus propias creaciones de este modo la realidad y la ficción se combinan en la escritura creativa.

En este sentido, se evidenció que en el proceso de escritura creativa, las estudiantes tomaban elementos de su realidad personal para exponerlos en sus escritos, de este modo se destaca el proceso de creación de historias a partir de la experiencia y la imitación de ciertos

elementos de cuentos. En un ejercicio en el cual se explicó la estructura del cuento, las estudiantes reflejaron en sus escritos la imitación y la recreación de la explicación.

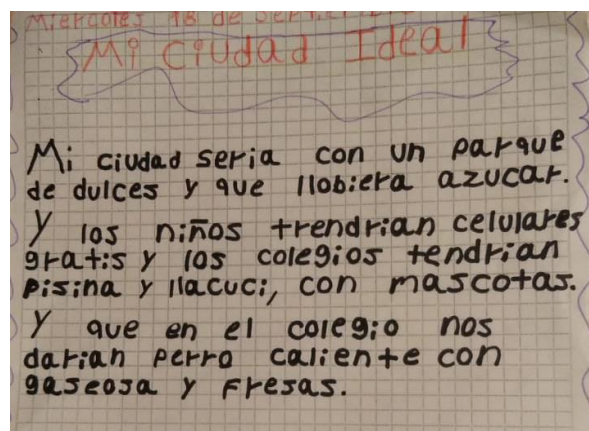
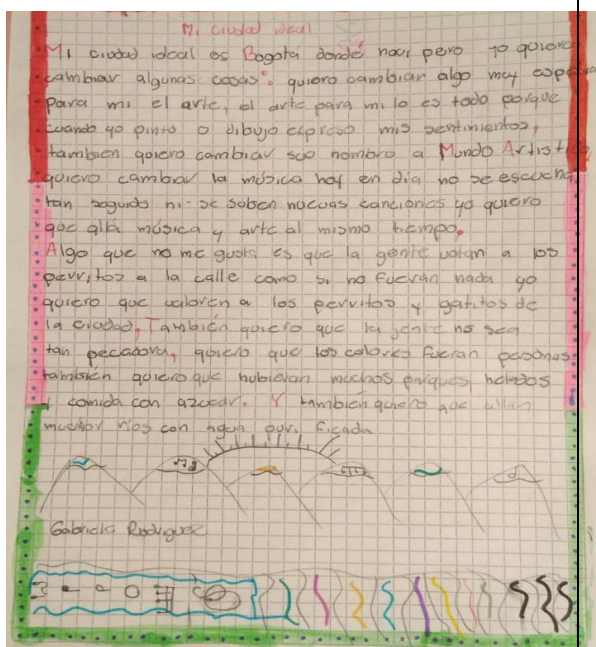
La imitación, desde el planteamiento de Vygotsky (1989) consiste en la reproducción de algo anteriormente visto y que se reelabora creativamente. (Ver foto 3)



**Foto #3**

En este trabajo se evidencia cómo la alumna sigue la reproducción de la estructura del cuento explicada

Con referencia al ámbito emocional, algunas estudiantes retomaron imágenes mentales de su propio contexto real, y las relacionaron con hechos imaginativos. Es en esta función, donde se ve el reconocimiento de sí mismo a través de la escritura, además, es donde se expresan los sentimientos y deseos de cada uno. Por ejemplo, algunos en sus escritos tomaban algún lugar de la ciudad pero lo transformaban para agregarle características fantásticas tal y como ellas quisieran que fuera. (Ver foto 4 y 5)

**Foto #4**

En este trabajo la estudiante aborda los problemas reales de la ciudad y busca solucionarlos agregando un poco de fantasía, también destaca lo que para ella es más importante acorde a sus sentimientos.

**Foto #5**

En este trabajo la estudiante se imagina una ciudad fantástica acorde a sus deseos.

En la misma línea de la imaginación que intervienen los sentimientos, se evidenció el reconocimiento de yo como sujeto. Las estudiantes en sus creaciones expresaban experiencias propias de su vida, además a través de la escritura mostraban sus logros, dificultades y experiencias negativas en actividades dentro y fuera de la escuela y, su relación con los demás. (Ver foto 6 y 7)

Un aquel día había una niña  
 muy torpe y también una niña  
 muy lista y un señor del colegio  
 que era malo y un día la niña  
 que era lista miró algo del  
 de la mesa y el señor la  
 y la hizo a tocar y ella  
 le permitía cerca a lejos había  
 esta ella lejos de esa señor  
 ella ya iba a cumplir ve  
 años para ser grande y irse  
 colegio y alejarse de ese aser  
 un aquel día una niña nac  
 llega y ella era pequeña p  
 inteligente y ella hizo a ir  
 al baño y ella no sabía  
 donde eran los Baños enton  
 el ascador le indicó donde  
 eran los baños y el entio  
 al baño también y la mullera  
 le dijo pa que entra y ella  
 se montó encima de el para que  
 se levante y se fue en aquel día  
 el ascador se fue del colegio y  
 ellas estuvieron muy felices.

FIN

Había una vez una niña que vivía muy le  
 jos de la casa de su abuelita ella se llamada  
 los mari ella vivía en el colegio y un niño la en  
 Avoo ella le contó que mamá que el niño parecía malo  
 el niño se iba cerca a los mari el niño le quería pedir  
 disculpas el niño b'jo lista una niña grande  
 dejó su maleta debajo del juitre yo se lo dese  
 encima del juitre ella tenía un gato pequeño un  
 niño era torpe

**Foto #6**  
 En este trabajo se puede evidenciar cómo la estudiante decide plasmar una mala experiencia pasada, hablando en tercera persona.

**Foto #7**  
 En este escrito, la estudiante narra una experiencia en el colegio involucrando a los familiares con los cuales se siente protegida.

En el análisis de los resultados, se puede notar que las estudiantes realizaron creaciones en los que reflejaron lo propuesto desde una de las categorías de Vygotsky (1989) en la que a partir de la fantasía se representa algo inexistente. Esto se vio reflejado en la invención de cuentos en los que se utilizaban objetos mágicos para cambiar el curso en la historia o en las que algún personaje realizaba una acción inesperada. Aunque todas las historias fueron mediadas por la experiencia ya sea escolar o personal, hubo escritos en los que se identificó la actividad creadora, ya que modificaban las historias para ajustarlas a la imaginación.

## 7. Capítulo VII. Conclusiones

Durante el desarrollo de este trabajo, se logró apreciar el largo y dedicado proceso que una investigación implica, sus características, sus ventajas, y lo más importante los nuevos conocimientos acerca del uso del juego didáctico en el aula de clase para desarrollar la escritura creativa. Lo anteriormente mencionado se llevó a cabo mediante la metodología de investigación-acción desde diversos aprendizajes, en donde el por qué y el cómo, jugaron un papel significativo para que la docente investigadora comprendiera la realidad social y cultural de las estudiantes del grado 302 de I.E. Liceo femenino Mercedes Nariño,

Tomando de referencia a Campos, R. Mariana (2006) de la sección de antecedentes, quien nos dice que al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, atender y cumplir reglas, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, lo que los llevaba a realizar trabajos en equipo de forma espontánea, se puede afirmar que, las estudiantes pueden expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo, igualmente, se potencializó el proceso comunicativo de las niñas en relación a establecer conexiones con el mundo de los adultos y pudieron expresar fluidamente su sentir y pensar. Además, el hecho de llevar el juego a la escuela e implementarlo de forma didáctica al desarrollo de la escritura, les permitió

interactuar mientras aprendían, pudiendo desenvolverse con naturalidad y expresar claramente de forma escrita aquellos aspectos que tenían en su interior.

Luego de la recolección de datos, la docente investigadora pudo responder la pregunta central de la investigación, destacando la importancia y ventajas que tiene el juego didáctico en el desarrollo y la formación de los niños y las niñas de la educación infantil actual, implementándolo en cualquier contexto de la vida de los niños.

Para Piaget (1988), el juego tiene una verdadera función semántica. Además, ayuda a conformar experiencias creadoras donde se conjugan tiempo y espacio, permite transformar, conocer y actuar sobre la realidad, y al hacerlo acompaña la acción con la palabra (p.15), lo que determina, que el acercamiento que surgió entre el juego didáctico y la escritura creativa, fue posible mediante actividades dinámicas, placenteras y espontáneas, que les ayudaron a las estudiantes en la construcción de su conocimiento en la lengua materna de forma escrita a partir de su experiencia. En este sentido, Vygostky nos dice que, lo ideal sería que mientras se esté estimulando ese impulso creador, en cualquier ámbito, se generen nuevos aprendizajes no sólo de tipo académico, sino que además se estimule a crear una percepción de sí mismo, y de la sociedad. Al aplicar actividades poco convencionales en el contexto educativo de los estudiantes, se despierta el interés común en ellos, y puede aprovecharse como herramientas metodológicas para la elaboración y el desarrollo de diferentes temas en todas las áreas del conocimiento.

Citando de nuevo a Vygostky cuando argumenta que existe una Zona de Desarrollo Próximo (Z.D.P.) que permite determinar la capacidad de resolver independientemente un problema, bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz, la implementación de los juegos de tipo colaborativo demostró que las estudiantes se motivan a

aprender cuando interactúan directamente con sus pares, se enfrentan personal o grupalmente a una dificultad respetando la opinión del otro y teniéndola en cuenta.

En torno al concepto de escritura creativa, quedó en evidencia que para las estudiantes, el ejercicio escritural puede ser placentero, siguiendo las formas de vinculación de Vygotsky (experiencia, fantasía y enlace emocional), el proceso les permitió explorar diferentes tipos de escritura creativa, por ejemplo: los dibujos, los cuentos, los relatos ficticios, las historietas, etc... las estudiantes plasmaron sus ideas y pensamientos, así como lo plantea Neira, Marwah y Pal (2009) involucrando una reflexión sobre lo que se piensa escribir, demandando claridad en las ideas y realizando una exploración por el pensamiento y emociones. Se notó bastante motivación por el quehacer en clase y para leer en público o interpretar en frente de sus compañeras sus trabajos realizados para que les dieran su opinión, por lo tanto, el miedo y la vergüenza disminuyeron satisfactoriamente.

Quizás una de las mayores ventajas de uso del juego en las aulas para el mejoramiento de la escritura es incluirlos de manera natural, teniendo en cuenta las interacciones cotidianas, las características, los alcances, aciertos y desaciertos desde la aplicabilidad hasta la concreción de la experiencia. En este sentido, el juego didáctico le dio a las niñas la oportunidad de adueñarse de su actividad natural y aplicarla al aprendizaje, también les permitió dominar, conocer, expresar y enriquecer sus esquemas de conocimiento. Por medio de este, las niñas se sintieron escritoras, antes de adquirir las habilidades y el conocimiento necesario para producir un texto.

Se debe destacar que con la presente investigación, la docente investigadora tuvo una visión más amplia de sus horizontes cognitivos, poniendo a prueba su creatividad a la hora de organizar las actividades de clase, buscando siempre motivar a las alumnas y lograr avanzar

en los objetivos de la investigación con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor a su profesión.

### **Recomendaciones**

En torno al proceso de investigación e intervención pedagógica y algunos antecedentes, se recomienda tener una continuidad al interior de las instituciones educativas, por lo cual, es indispensable adquirir compromisos desde cada uno de los actores fundamentales del proceso de educación infantil, que la práctica pedagógica no sea solo un requisito externo de unos cuantos, sino, que los docentes titulares de cada curso tengan en cuenta todo los logros alcanzados a partir de la implementación de dichos proyectos con impacto positivo para que los sigan explorando y aplicando en sus clases.

Otra recomendación dirigida a la institución educativa, es que ofrezcan espacios donde los niños puedan jugar y aprender de manera activa aplicando las habilidades y destrezas propias de su edad y nivel educativo. A los docentes antiguos y a las nuevas generaciones, se nota la necesidad de innovar permanentemente su quehacer como guías de un proceso de aprendizaje, es decir, romper el rol de dirigir, y entender que la búsqueda de estrategias no tradicionales permite que el entorno de enseñanza-aprendizaje, se vuelva más enriquecedor y motivante y por ende se amplíe el nivel de desarrollo integral de los educandos.

Ya al momento de la implementación en el aula y para la realización de los diferentes talleres donde se involucren los juegos didácticos, el maestro debe ser una guía que brinde las indicaciones, pautas y objetivos específicos que se quieren alcanzar con cada actividad, se debe tener un claro y buen manejo de la clase para llevar a cabo lo planeado, en especial si son aulas con bastantes estudiantes.

Siempre se debe tener en cuenta la edad e intereses de los estudiantes para escoger los juegos didácticos y actividades que se aplicaran en el aula, incluso durante la realización de los primeros talleres, es importante crear los grupos teniendo en cuenta las relaciones interpersonales para evitar al máximo cualquier tipo de discordia y predisposición que pueda influenciar el proceso que se pretende desarrollar.

La última recomendación y de las más importantes, es elaborar talleres que se salgan de la rutina estudiantil para que el estudiante pueda hacer el uso de su imaginación libremente para innovar en su aprendizaje, mejorando el ambiente y las relaciones sociales en el aula de clase a corto o mediano plazo. Este uso libre de la imaginación va desde el color del esfero que se quiere usar para escribir hasta la aceptación y adaptación por parte del docente de las actividades propuestas por los mismos alumnos.

## **Bibliografía**

- Bonilla, E. & Rodríguez (1997). Más allá del dilema de los métodos. Bogotá: Grupo Editorial Norma
- Camps, A., & Ribas, T. (1993). La evaluación del aprendizaje de la composición escrita en situación escolar (Vol. 143). Madrid: Secretaría General Técnica Centro de Publicaciones
- Cuervo, C., y Flórez. R. (1991). El regalo de la escritura. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid: Seco-Olea.
- Garaigordobil, M. (1992a). Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños de 6-7 años. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco (Tesis Doctorales Microfichas)
- Garaigordobil, M. (1995a). Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Descripción y evaluación de un programa de juego para cooperar y crear en grupo (8-10/11 años). Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Garaigordobil, M. (1995b). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 25, 91-105
- Hernández Sampieri, R. (2010). Metodología de la investigación (Vol. 5ta edición) [CD ROM]. México: McGraw-Hill.
- HUIZINGA, JOHANES (1987). Homo Ludens. México: Fondo de Cultura Económica.

- Jolibert, J. J. (1998). Interrogar y producir textos auténticos: vivencias en el aula. Cirujano Guzmán 194. Providencia Santiago: Dolmen Ediciones S.A.n FUNDACION FES (1993). Fundación Restrepo Barco, Ministerio de Educación de Colombia. Conocimiento, juego y materiales educativos. Cali.
- Lucio-Villegas, E. (2004): “Educación bancaria y educación liberadora o la actualidad del pensamiento de Paulo Freire”, en Lucio-Villegas, (ed.) Investigación y práctica en la educación de personas adultas. Valencia: Culturals Valencianes, p. 171-185.
- MAY, STEVE. Doing Creative Writing. New York. Routledge, 2007. 152 p.
- Monterroso, citado por V. Rojo, Breve manual para reconocer minicuentos, pág. 67.
- Neira, A., Marwah, A., & Pal, S. (2009). Creative writing. India: Pearson Longman
- Ocaña, A. (2005). Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende
- Piaget, J. (1986). La formación del símbolo en el niño. Mexico D.F.: Gutiérrez
- Recuperadode:<http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/observatorio/documentos/localidades/rafaelUribe.pdf>
- RODARI, GIANNI. La Gramática de la Fantasía Introducción al Arte de Contar Historias. Bogotá. Editorial Panamericana, 1999. 228p
- Secretaría de Educación Distrital [SED]. (2010). Referentes para la didáctica del lenguaje en el primer ciclo. Bogotá D.C.: Editorial Kimpres Ltda.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006) Estrategias de Investigación Cualitativa. Barcelona: Gedisa
- XIII Congreso nacional de investigación educativa. (2015). Desarrollo de criterios para evaluar la escritura creativa en educación media superior. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v13/doc/0328.pdf>

## Anexos

### Anexo 1

<p>UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL FACULTAD DE HUMANIDADES</p> <p>LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS</p> <p>FICHA DEMOGRÁFICA</p>	 <p>UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i></p>
--	--

En la siguiente encuesta encontrarás una serie de preguntas que ayudarán a llevar a cabo el desarrollo adecuado de un Proyecto Investigativo Pedagógico, el cual será aplicado en la Institución Educativa Distrital Liceo Femenino Mercedes Nariño.

A continuación, lee atentamente y responde:

- Nombre: \_\_\_\_\_
  
- ¿Cuándo naciste?: \_\_\_\_\_ ¿Cuántos años tienes?: \_\_\_\_\_
  
- ¿En qué barrio vives?: \_\_\_\_\_
  
- ¿Con quién vives?:  
\_\_\_\_\_
  
- ¿Cuál es el nivel educativo alcanzado por tus padres?: \_\_\_\_\_
  
- ¿En qué trabajan tus padres?:  
\_\_\_\_\_
  
- Si tienes hermanos, ¿a qué se dedican?:  
\_\_\_\_\_

- ¿Cuántos años llevas en este colegio?: \_\_\_\_\_
- ¿Has repetido algún año? Sí  No  ¿cuál?:  
\_\_\_\_\_
- ¿Te va mal en alguna materia? ¿cuál?: \_\_\_\_\_
- Generalmente, ¿Quién te ayuda a hacer tareas?: \_\_\_\_\_
- ¿Cuál es el medio que más usas para consultar tus tareas? Ej: libros, computador, Tablet, celular, bibliotecas, etc...  
\_\_\_\_\_
- ¿Cuál es la materia que más te gusta? \_\_\_\_\_ ¿por qué?:  
\_\_\_\_\_
- ¿Cuál es la materia que menos te gusta? \_\_\_\_\_ ¿por qué?:  
\_\_\_\_\_
- ¿Consideras que tienes una gran imaginación?: Sí  No  ¿por qué?:  
\_\_\_\_\_
- ¿Te gustan los títeres?: Sí  No  ¿Has hecho uno alguna vez? Sí  No
- ¿Te gusta leer o escribir en tu tiempo libre?: Sí  No  ¿Qué te gusta leer? \_\_\_\_\_ ¿Sobre qué escribes o te gustaría hacerlo?: \_\_\_\_\_
- ¿Tienes mascota? Sí  No

Anexo 2

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PRUEBA DE COMPRENSIÓN DE LECTURA

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Curso:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

MARCELINO, PAN Y VINO

No siempre era cruel Marcelino con los animales.

Más de una vez había ayudado al viejo "Mochito" a cazar ratones.

"Mochito" era el gato del convento, ya casi medio ciego y a falta de una oreja que perdió cuando joven en terrible batalla con un perro.

-No, hombre, por ahí no- le decía Marcelino a "Mochito" cuando andaban juntos de cacería.

Bien valiéndose de palos o de piedras para tapar los agujeros, Marcelino era una valiosa ayuda para "Mochito".

José María Sánchez Silva

Se responde **marcando una** de las tres letras: **a, b, c.**

**1. - Marcelino con los animales era cruel:**

- a) Siempre.
- b) Nunca.
- c) A veces.

**2. - ¿A quién había ayudado Marcelino a cazar ratones?**

- a) A su hermano.
- b) Al viejo Mochito.
- c) A pan y vino.

**3. - Mochito era:**

- a) Un gato.
- b) El dueño del convento.
- c) El hermano de Marcelino.

**4. - ¿Cómo perdió la oreja Mochito?**

- a) Se la pilló con una puerta.
- b) Se la cortó Marcelino.
- c) En una batalla con un perro.

***BARCOS DE PAPEL***

Todos los días echo mis barquitos de papel al río, uno tras otro, corriendo hacia abajo. Llevan pintado con grandes letras negras mi nombre y el nombre de mi pueblo.

Si a una playa desconocida llegaran y alguien los encuentra, sabrá quién soy yo...

Mis barquitos van cargados con flores del jardín de mi casa; y estoy seguro que estos capullos cogidos al atardecer llegarán con bien a tierra por la noche.

R. Tagore

Se responde **marcando una** de las tres letras: **a, b, c.**

**1. - ¿Qué hago todos los días?**

a) Casitas de madera.

b) Barquitos de papel.

c) Árboles de papel.

**2. - ¿Qué llevan pintado?**

a) Mi nombre y el nombre de mi pueblo.

b) Mis hazañas y juegos.

c) No lleva nada pintado.

**3. - Mis barquitos van cargados de:**

a) Ramas y flores.

b) Flores y árboles.

c) Flores del jardín de mi casa.

**4. - ¿Cuándo son cogidos los capullos?**

a) Al alba.

b) Al atardecer.

c) A medianoche.

## Anexo 3

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PRUEBA DE ESCRITURA****¡UN EXTRATERRESTRE EN EL COLEGIO!**

1. Observa esta imagen y escribe una historia imaginando qué ha podido pasar. Cuenta de dónde ha venido el extraterrestre, qué le ha pasado, si es bueno o malo, qué aventuras ha tenido en el colegio, etc.

Cuando hayas terminado de escribir tu redacción, vuelve a leerla para ver cómo te ha quedado.

*La llegada de un extraterrestre al patio del colegio*




---



---



---



---



---



---

2. Mira las imágenes y enumera de 1 a 3 de acuerdo al orden de los eventos



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Describe la situación 

Una mañana de navidad...

---

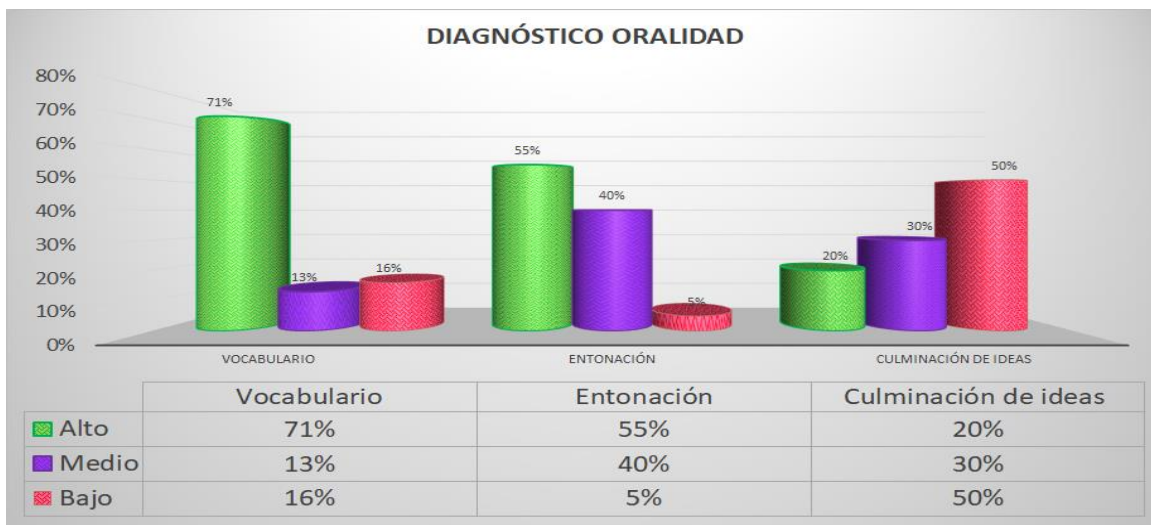
---

---

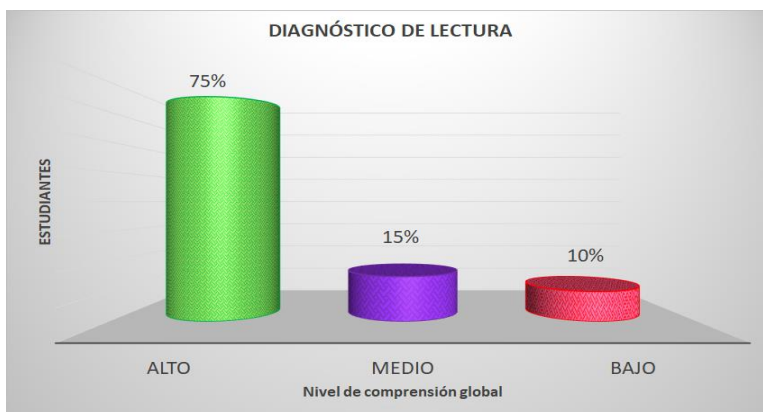
---

---

**TABLA #1**



**TABLA #2**



**TABLA #3**

