

EL JUEGO COOPERATIVO EN LA PRODUCCIÓN ESCRITA DE LOS ESTUDIANTES  
DEL GRADO 701 DEL COLEGIO IED GUSTAVO MORALES MORALES

MARIA CAROLINA GÓMEZ URUEÑA

ASESORA  
EMPERATRIZ ARDILA E

Proyecto de investigación para optar al título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis  
en Humanidades: Español e Inglés

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE LENGUAS  
LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS  
TRABAJO DE GRADO  
BOGOTÁ, D.C.

2018

*PÁGINA DE ACEPTACIÓN*

*Nota de aceptación*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---


**Presidente del Jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Encuentro de Saberes</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 2 de 88</b>	

### 1. Información General

<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 cooperativo en la producción escrita de los estudiantes del grado 701 del Colegio IED Gustavo Morales Morales.
<b>Autor(es)</b>	Gomez Urueña, María Carolina
<b>Director</b>	Ardila Escobar, Emperatriz
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 85 P.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	JUEGO COOPERATIVO; PRODUCCIÓN ESCRITA.

### 2. Descripción

Este trabajo presenta el resultado de la investigación - acción realizada en el grado 701 en el colegio IED Gustavo Morales Morales en la jornada de la mañana, a partir de la implementación de una propuesta de intervención pedagógica basada en el juego cooperativo para potenciar a la producción escrita. Se evidencia que los estudiantes muestran dificultades para trabajar en grupo porque tienen problemas de relaciones interpersonales que influyen tanto en la convivencia en el aula como en su trabajo académico. De otro lado, se encuentra que ellos tienen una actitud de apatía hacia la escritura debido a la experiencia que ha tenido con la escritura en la escuela, que enfatiza sobre todo en el aspecto formal de la lengua y en ser un ejercicio fundamentalmente individual. Por esta razón, es necesario motivar a los estudiantes a utilizar la escritura desde una perspectiva comunicativa y de sentido, lo cual significa que los textos que escriban tienen una intención

comunicativa y un lector o lectores al que va dirigido. El juego cooperativo resulta ser una estrategia que invita a los estudiantes a trabajar en grupo y a incentivar la producción escrita..

### 3. Fuentes

Arias, Fidas (1999). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. (3<sup>o</sup>. ed.) Caracas – Venezuela: Episteme.

Bonilla – Castro, Elsy. Rodríguez Sehk, Penélope. (1997) Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Colombia : Norma.

Bruner, J (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje en Revista Infancia: Educar de 0 a 6 años*, No.78,marzo-abril. Madrid

Cassany , D. (1995), *La cocina de la escritura*, Barcelona: Anagrama

Cassany , D .(1994), *Enseñar lengua*, Barcelona :Graó.

Cassany, Daniel. (1963)*Describir el escribir: Cómo se aprende a escribir*. Barcelona: Paidós,

Cassany, Daniel. (1988). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Barcelona: Paidós.

Cassany, Daniel(1999).*Construir la escritura*. Barcelona. Paidós.

Elliot, Jhon,( 2000 ) *La investigación acción en educación* : Ediciones Morata, S. L.

Freeman, D. (1998). *Doing teacher- research from inquiry to understanding*. Canada: Heinle & Heinle publishers.

Ferreiro E. , Teberosky A.(1995). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México. Siglo XXI Editores.

Ferreiro, Emilia. (2003), *Lectura y vida*, Orlando, florida: Oficina Latinoamericana de la Asociación Internacional de Lectura

Fidas G. Arias,( 2006) *El proyecto de Investigación ( Introducción a la metodología científica)* 6a edición : Episteme

## Referencias en Internet

### Artículo online

MEN. Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias del lenguaje. Extraído de: [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)

Fraca de Barrera, L. (2003) *motivación y escritura: una relación necesaria*. Cátedra UNESCO para la Lectura y la Escritura, 2,10. Recuperado de:

<http://www2.udec.cl/catedraunesco/16Afonso&Frac.pdf>

Castro, N. Cortes, J. y Hernández, P. (2008). *Motivación y escritura en la enseñanza*. Recuperado de: <http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2003/octubre/incert89.htm>

MEN. Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias del lenguaje. Extraído de: [www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-116042.html](http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-116042.html)

## 4. Contenidos

Este trabajo de grado se divide en siete capítulos. El primero corresponde al problema donde se presenta la contextualización relacionada con una breve descripción de la localidad y el barrio donde se ubica la institución, así 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 el estado del arte con las investigaciones, artículos y estudios relacionados con el tema de esta investigación, y el marco teórico con los autores en los que se apoya este trabajo.

El tercer capítulo presenta el diseño metodológico en el cual se expone el tipo de investigación y el enfoque, como también las técnicas e instrumentos que se utilizaron para recoger la información, y la población con la cual se trabajó.

En el cuarto se menciona 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 se refiere al análisis e interpretación de la información. En el capítulo seis presentan los resultados y en el siete las conclusiones y recomendaciones.

**5. Metodología** Esta investigación es de tipo cualitativo desde el enfoque de investigación-acción pues se busca a través de una propuesta de intervención contribuir en la producción escrita de los estudiantes. Se utilizó la técnica de observación no participante, los diarios de campo, las encuestas y las pruebas diagnósticas para recoger la información que sirvió para definir el problema de investigación y diseñar la propuesta de intervención.

## 6. Conclusiones

El desarrollo e implementación de la presente investigación demuestra que el uso del juego cooperativo propicia aprendizajes conjuntos y generación de estrategias que posibilitan a los estudiantes apropiarse y producir diferentes textos como los descriptivos, narrativos, argumentativos e informativos desde una intencionalidad comunicativa.

Así mismo la escritura y el juego cooperativo en conjunto posibilitan que los estudiantes se acerquen a sus problemáticas, no solo académicas sino sociales, involucrando un análisis de su realidad fuera y dentro del aula permitiéndoles tomar sus experiencias como puente para la creación y mejora de sus escritos.

<b>Elaborado por:</b>	Gomez Urueña, María Carolina
<b>Revisado por:</b>	Ardila Escobar Emperatriz

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	21	10	2018
--	----	----	------

## RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto de investigación-acción tiene por objetivo determinar cómo se dan los procesos de comprensión y producción de textos multimodales en los estudiantes del grado 302 de la Institución Educativa Distrital Tomás Carrasquilla. Para ello, se diseñó una propuesta de intervención basada en la lógica de los textos multimodales mediante el uso de la literatura infantil, principalmente el libro álbum. Durante el desarrollo, se identificaron las estrategias que utilizaban los estudiantes para la lectura de estos textos y se complementaron con la aplicación

de estrategias derivadas del trabajo en el aula. Al finalizar la propuesta, se evidenció una transformación en las producciones de los estudiantes, que refleja la apropiación y comprensión de las lógicas y los elementos que rigen a los textos multimodales espacialmente integrados (libro álbum).

Esta investigación-acción busca fortalecer la producción textual de los estudiantes del grado 701 del Colegio IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana. Se propone para tal fin, una propuesta de intervención pedagógica sobre la creación de reinos imaginarios en grupo, a partir de tres momentos: el primero, acercamiento al juego. El segundo de creación sobre su reino usando la escritura en diferentes circunstancias y el último, trabajar sobre los textos aprendidos y ponerlos en práctica. Se encontró que el juego cooperativo permitió la creación de ambientes de comunicación que propiciaron la producción de diversos textos con un sentido comunicativo en donde los estudiantes, utilizan su conocimiento personal, social, cultural, creando y recreando situaciones comunicativas en contextos reales e imaginarios dentro del aula.

### **PALABRAS CLAVES**

Juego cooperativo, Producción escrita.

### **ABSTRAC**

This action research seeks to strengthen the textual production of the students of the 701 degree of the IED Gustavo Morales Morales School, tomorrow. For this purpose, a proposal for pedagogical intervention on the creation of imaginary realms in a group is proposed, starting from three moments: the first, approaching the game. The second of creation on his kingdom

using writing in different circumstances and the last, work on the texts learned and put them into practice. It was found that the cooperative game allowed the creation of communication environments that led to the production of several texts with a communicative sense in which students use their personal, social, cultural knowledge, creating and recreating communicative situations in real and imaginary contexts within the classroom.

### **KEY WORDS**

Cooperative game, written production.

## Tabla de Contenido

RESUMEN EJECUTIVO .....	5
CAPITULO I PROBLEMA .....	1
1.1 Contextualización .....	1
1.1.1 Localidad .....	1
1.1.2 Lo académico: Proyecto Educativo Institucional (PEI).....	2
1.2 Caracterización de los estudiantes .....	3
1.2.1 Diagnostico .....	5
1.3 Planteamiento del problema .....	7
1.4 Pregunta problema.....	9
1.5. Objetivos.....	10
1.5.1. Objetivo General.....	10
1.5.2. Objetivos Específicos .....	10
2. CAPITULO II MARCO DE REFERENCIA.....	12
2.1 Antecedentes (Estado del arte) .....	12
3. CAPITULO III DISEÑO METODOLOGICO .....	25
3.1. Tipo de investigación.....	25
3.2. Enfoque de Investigación-acción.....	25
3.3. Técnicas e instrumentos.....	26
3.4. Categorías de análisis y matriz categorial.....	27
3.5. Población .....	28
4. CAPÍTULO IV FASES DEL PROYECTO .....	29
4.1 Fases desarrolladas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2. Descripción propuesta de intervención.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. CAPÍTULO V ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	32
5.1. Organización de la información .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2. Análisis de la información .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. CAPITULO VI RESULTADOS.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7. CAPITULO VII CONCLUSIONES RECOMENDACIONES .....	54
ANEXOS.....	62
Anexo (A):.....	62
Anexo (b) Prueba Diagnostica.....	65
Anexo ( c ):.....	67
Anexo (e): Matriz de análisis: .....	67

Anexo ( f) : .....	75
Anexo (g) : .....	76
Anexo (h) : .....	78

## **CAPITULO I PROBLEMA**

### **1.1 Contextualización**

#### **1.1.1 Localidad**

El Colegio Gustavo Morales Morales I.E.D, está ubicado en la localidad 11 de Suba, en el barrio Prado Veraniego, en el noroccidente de la ciudad de Bogotá. Es la cuarta localidad más extensa de la capital, con 10.056 hectáreas después de Sumapaz, Usme y Ciudad Bolívar, respectivamente. Su suelo urbano comprende 6.271 hectáreas de las cuales 559 son protegidas; el suelo rural comprende 3.785 hectáreas de las cuales 910 corresponden a suelo de protección rural. Limita al Norte con el municipio de Chía; al Sur con la localidad de Engativá; al Oriente con la localidad de Usaquén y al Occidente con el municipio de Cota. Tiene aproximadamente 1'200,000 habitantes y está compuesta por 13 UPZ y tiene un total de 259 barrios.

Esta Localidad cuenta con organizaciones culturales y sociales entre agrupaciones colectivas y entidades con personería jurídica. Se evidencian organizaciones especializadas en los temas poblacionales y artísticos, las cuales realizan un trabajo social con la población de la localidad. El barrio Prado Veraniego se caracteriza por ser comercial y residencial. La mayoría de las viviendas son de dos plantas, en general la primera es utilizada como un espacio para uso comercial. Hay diversidad de negocios desde: restaurantes, salones de belleza, talleres de mecánica, gimnasios, lavanderías, supermercados hasta escuelas de música y franquicias como OXXO y D1.

### ***1.1.1. Institución***

La institución es de carácter oficial mixta, ofrece los niveles de preescolar, primaria y secundaria en las jornadas mañana y tarde. Funciona en dos sedes ubicadas: la sede A, donde se llevó a cabo esta investigación. Ubicada en la calle 129 # 55-55, se encuentran los grados de tercero de primaria a undécimo grado, y en la sede B ubicada en la calle 129B # 58b- 45, los niveles de preescolar, primero y segundo.

La sede A y la B comparten espacios de la institución como: las canchas para realizar actividades deportivas, la emisora escolar, la biblioteca, el salón de danzas, los 3 salones de informática y la papelería. La sede A funciona en una edificación de 2 plantas, con 8 baños y 38 salones en total, y otra donde se encuentra el área académico-administrativa, sala de profesores, de orientación, rectoría y coordinación. Los salones están organizados y asignados a cada maestro con su asignatura a cargo, el presente trabajo se lleva a cabo en el salón 113 asignado al área de Español e Inglés.

El aula del grado 701 cuenta con estantes donde se guardan los libros a trabajar en cada grado, mesas con sillas donde trabajan entre tres hasta cuatro estudiantes, lo cual facilita el trabajo grupal pero no individual, además posee un televisor antiguo, lo que reduce la posibilidad de trabajar con tecnología, de igual manera la sede cuenta con internet, pero solo tienen acceso los directivos.

### **1.1.2 Lo académico: Proyecto Educativo Institucional (PEI)**

El Proyecto Educativo Institucional (PEI GMM ) *Comunicación como fundamento del ser humano* tiene como meta construir estrategias didácticas, metodológicas y actitudinales que orienten la construcción de competencias comunicativas para fortalecer y desarrollar una cultura de

diálogo. Por eso, su misión se encamina a formar personas con principios y valores, académicamente competentes, con habilidades comunicativas que posibiliten mejorar su calidad de vida y la de su entorno; líderes emprendedores con alto sentido de pertenencia social y político, con capacidad de ser ciudadanos ejemplares, mediante acciones para resolver conflictos por medio del diálogo y la sana convivencia. Y su visión es ser una institución educativa reconocida en el 2020 a nivel distrital por la formación de ciudadanos líderes, autónomos, competentes, creativos y éticos para continuar su formación en su realización personal y laboral, y ser capaces de asumir los retos que la vida les plantea, apropiándose de la comunicación como fundamento del Ser Humano.

El colegio adelanta proyectos institucionales como: "La media fortalecida" el cual tiene como estrategia apoyar a los estudiantes en el campo de formación humana, empresarial y de competencias comunicativas como un valor agregado a la preparación de los bachilleres del colegio y como una forma de ocupación positiva del tiempo libre, la cual está dividida por tres asignaturas: comunicación, medios y emprendimiento en grados décimo y undécimo. El proyecto ambiental escolar para los grados de primaria e iniciando bachillerato. La banda estudiantil "sonidos de luz". Proyectos de investigación y estudios en los cuales se encuentra el subproyecto "pequeños científicos" y "juegos interactivos de físico química" entre otros.

## **1.2 Caracterización de los estudiantes**

La caracterización de la población se llevó a cabo en el segundo semestre del año 2017, con el curso 701 a partir de un proceso de observación, y una encuesta (*ver anexo A*) que tenía como objetivo observar las dinámicas de la clase de lengua castellana y las dinámicas que se daban al interior de ella, y la aplicación de una encuesta que tenía como propósito revelar cómo los estudiantes hacían uso de los recursos de la lengua castellana, y más específicamente sobre su proceso con en la escritura.

De acuerdo a la información obtenida en la encuesta se pudo evidenciar que el grado 701 estaba conformado por 31 estudiantes, 14 niños y 17 niñas, con edades entre los 10 y 15 años de edad, de estrato 2 y 3 los cuales viven en barrios aledaños a la institución, entre ellos: Santa Cecilia, Niza, Prado Veraniego, Ciudad Jardín, Santa Cecilia, Orquídeas, Sabana de Tibabuyes, agua caliente, Toberín.

Con respecto al nivel de escolaridad de sus padres, el 38% de las madres terminaron secundaria, el 32% alcanzó estudios universitarios, un 3 % solo la primaria, y el 23% no culminó sus estudios. En cuanto a los padres el 39% alcanzó estudios de secundaria, el 22% terminó estudios universitarios y el 39 % no terminaron sus estudios. Con respecto al nivel de escolaridad de sus padres, la información obtenida reveló que el 38% de las madres de los estudiantes terminaron sus estudios de secundaria, 32% alcanzó estudios universitarios, un 3 % solo la primaria, y el 23% no culminó sus estudios. Por otro lado, el 39% de sus papás alcanzó estudios de secundaria, seguido de un 22% que terminó sus estudios universitarios y el 39 % restante que no terminaron sus estudios. Así mismo se les pregunta a las estudiantes si pertenecen a programas de inclusión, para lo cual 94% responden que no y el 6 % restante dice que sí.

Con respecto a lo académico, en términos de lectura el 55 % de los estudiantes afirmaron que leen poco, el 41 % mucho y el 4 % restante nada, respecto a la veces que leen para entender un texto el 51% , afirma que dos veces, el 23% 3 veces, el 13% una vez y el 7% cuatro veces. En términos de escritura los estudiantes manifestaron que no les gustaba escribir porque era aburrido y lo monótono, el 38% de los estudiantes escribieron en las encuestas que se le dificulta hablar (*ver anexo c*) y el 25 % escribir (*ver anexo d*). En términos generales los estudiantes expresaron más apatía por leer y escribir, mientras que en la oralidad aunque tienen inseguridades les gusta expresar sus ideas, por otra parte los estudiantes afirmaron que prefieren trabajar individualmente ya que creen que trabajar en equipo es perder tiempo y no se entienden con sus compañeros de trabajo.

En cuanto a los datos obtenidos en la observación, relacionados con las dinámicas de la clase de lengua castellana, se evidenció respecto a las prácticas de lectura que, en las primeras horas de la jornada escolar, se realizaba la lectura de un libro el cual hacía parte del proyecto institucional de lectura (PILEO). En esta actividad estudiantes leían individualmente, luego debían resolver unas preguntas, elaborar un resumen o dibujo de acuerdo con lo que habían leído. Frente a estas actividades mostraban desagrado y poco interés, saltaban las páginas para no leer completamente el contenido del capítulo o historia a leer, de igual manera mostraban desinterés al momento de escribir.

Con respecto a las prácticas de escritura se observó que se hacía uso del dictado y de copiar lo que el maestro escribía en el tablero, por tal motivo, no mostraban la motivación por la escritura. En cuanto a la oralidad la gran mayoría de los estudiantes les gustaba participar en clase, pero pocos eran los que se les permitía participar.

### **1.2.1 Diagnóstico**

Con el fin de indagar por el nivel de lengua de los estudiantes en escritura y lectura, se aplicó una prueba diagnóstico teniendo en cuenta tanto los estándares de lengua castellana para este grado, los cuales hacen relación al uso de la coherencia (unidad temática, relaciones lógicas, consecutividad temporal...), cohesión (conectores, pronombres, manejo de modos verbales, puntuación) como algunas temáticas propuestas por el docente titular, como la tilde diacrítica, reglas gramaticales (puntuación, léxico), lectura inferencial, semántica del texto.

La prueba consistía en un taller dividido en tres secciones: la primera partía de la lectura de una imagen acompañada de 10 preguntas, tres de pregunta abierta, una de creación de título, otra

de dibujo y otra de descripción del dibujo realizado, segunda, debían ordenar oraciones y palabras para analizar sus niveles de comprensión lectora y coherencia, y la tercera se dividía en tres puntos sobre sinónimos, antónimos y analogías, con el fin de analizar, reconocer palabras y evaluar el pensamiento lógico-abstracto.

En la prueba se tuvo en cuenta la rúbrica de evaluación que evaluaba de 1 a 3 puntos la producción y comprensión, coherencia, cohesión y gramática, 1 indicaba la dificultad en el uso de los elementos dichos anteriormente, 2 un puntaje medio, en cuanto al uso fragmentado de estos elementos, es decir no se encuentra un uso completo de la producción comprensión, coherencia, cohesión y gramática y 3 un buen puntaje, por el buen uso de la producción y comprensión escrita. Es decir que el estudiante comprende y realiza de manera clara producciones en las que el uso de la coherencia, cohesión y gramática son evidente.

De acuerdo con el análisis de los datos, se evidenció que en términos de producción como en la creación de título el 19% logró un nivel alto ya que colocaron un título atractivo y de acuerdo con la imagen, el 61,29%, lograron un nivel medio pues el título que colocaron tenía poca relación con el tema, y 22,6% de los estudiantes, obtuvieron un nivel bajo, pues el título no guardaba ninguna relación con el texto.

En la creación de un dibujo para relacionarlo con el título propuesto, el 20% de los estudiantes tuvieron coherencia, el 28,71% obtuvo un puntaje medio, en el cual había poca coherencia entre el dibujo y el título y el 51,29% obtuvo un puntaje bajo, pues la creación del dibujo no tenía relación sin relación al título. Con relación a la cohesión lo cual comprendía los puntos 3, 4 y 5 (ver anexo 10.2) los estudiantes obtuvieron 1% en el punto 3, 77,42% tuvieron 2 lo cual significa que tienen limitaciones, como, repeticiones, no uso de conectores y sinónimos al momento de elaborar textos con cohesión y el 22,58% tuvieron 1, lo cual representa que el estudiante no maneja elementos que den cuenta de la cohesión en el texto como léxico gramatical, gramática y uso de

conectores. En relación a la gramática el 12,90% de los estudiantes logró un nivel alto pues , ordenaron adecuadamente las palabras, uso de sinónimos y colocaron bien las tildes, el 54,84 % obtuvo un nivel medio un poco uso de la gramática, como uso de conjunciones, tildes, preposiciones y 32,26% obtuvo un nivel bajo lo cual representa un uso nulo de la gramática. Es decir no hacían uso de tildes, no escribieron sinónimos ni antónimos de palabras, reemplazaban las preposiciones por la coma. Por último, en los últimos puntos de la prueba los estudiantes debían elegir la respuesta correcta a ciertas preguntas, en diferentes tiempos verbales, que evaluaban la coherencia local y global, el 77,42% de los estudiantes lograron un nivel alto, ya que desarrollaron las ideas principales y secundarias manteniendo una secuencia lógica, el 22,58% obtuvo un nivel medio lo que representa un uso medio de la coherencia local y global , en ciertas ocasiones pero se cometían ciertos o errores como no conectar ideas, entrelazar o dar conclusión siguiendo un tema y ningún estudiante obtuvo un nivel bajo.

En términos generales, se evidenció que el 53,76 % de los estudiantes en la producción escrita logró un nivel medio, es decir, no desarrollan sus ideas en un orden lógico, por lo tanto no utilizan conectores, ni signos de puntuación, presentan problemas de concordancia de género y número en las oraciones. Los estudiantes tienen dificultades para hacer uso de la escrita .En términos de las comprensión el 43,55% de estudiantes obtuvieron igualmente, un nivel medio, pues no analizan y comprenden los textos escritos y de imágenes, por tal motivo, presentan dificultades para expresar y argumentar sus ideas de forma escrita.

### **1.3 Planteamiento del problema**

La escritura está presente en la vida diaria y es uno de los aspectos en los que más se enfoca la escuela. A pesar del uso de la escritura en diferentes ámbitos sociales, la manera cómo se enseña en

las instituciones educativas va dirigida más a lo formal y no a la expresión, es decir, no consideran la escritura como una forma de comunicación y expresión. La preocupación respecto a la escritura gira entorno a que está es necesaria para la formación, académica, para un buen desempeño en lo social y lo laboral, no obstante, los espacios en términos de ambiente, temáticas, didácticas, metodologías no son los más adecuadas.

Las estrategias utilizadas para acercar a los procesos de escritura se han encaminado a la realización de planas o dictados, la resolución de talleres, la elaboración de resúmenes sobre textos leídos. Estas prácticas de escritura, se centran en que el estudiante siga ciertas instrucciones para estructurar el texto, pero no se le permite utilizar la escritura como forma de comunicación y expresión.

En el aula los estudiantes no se enfrentan a textos escritos reales que van a utilizar en su cotidianidad sino solamente a los textos académicos, es por esto que, muestran resistencia y apatía que trae consecuencias en el desarrollo de su repertorio lingüístico escrito.

Según Emilia Ferreiro, la escritura está presente desde que se inicia hasta que se finaliza la etapa escolar, afirma que cada estudiante tiene un ritmo de desarrollo propio para la escritura el cual es necesario estimular permanentemente, llevándolos a comprender la escritura como una forma importante de comunicación, pero se suele concebir que el sujeto no tienen experiencias previas con la escritura orientando la enseñanza desde la decodificación y transcripción del código. Esta práctica hace que el niño perciba que no exista ninguna relación de la lengua con su experiencia lingüística. Dicha concepción y práctica han generado dificultades a los estudiantes en sus procesos profesionales y académicos superiores que se evidencian en sus escritos tales como informes en empresas, hojas de vida o ensayos en su carrera universitaria, entre otros

Lo mencionado anteriormente se observó en el grupo 701, los estudiantes se mostraban reacios a escribir, lo hacían de manera rápida para evitar gastar mucho tiempo en esta actividad, haciéndolo

sin seriedad y claramente sin disfrutarlo, de igual manera los espacios para escribir eran muy pocos y no llamaban su atención porque se limitaban a la resolución de guías, elaboración de resúmenes de los textos leídos y copia de la definición de conceptos relacionados con los temas de lengua castellana.

De otra parte, en la encuesta realizada los estudiantes manifestaron que no les gustaba escribir, consideraban la escritura aburrida y sin importancia. Y en la prueba diagnóstica se evidenció que el 53,76 % de los estudiantes en la producción escrita no desarrollaba sus ideas en un orden lógico, por lo tanto, no utilizan conectores ni signos de puntuación, presentaban problemas de concordancia de género y número en las oraciones. En cuanto a la cohesión, el 77,42% de los estudiantes en el desarrollo de sus textos no utilizaban sinónimos para evitar la repetición de términos.

Si los estudiantes no aprenden a comunicar sus ideas a través de la escritura, organizándolas en estructuras textuales de acuerdo con su intencionalidad de comunicación, esto va a influir en su formación académica y personal más adelante. De ahí la importancia de utilizar una estrategia que le permita considerar la escritura como una experiencia de comunicación no solo individual sino también grupal a través de la cual se va aprendiendo la lógica de lo textual y la implicación de los aspectos formales en la producción escrita. En este sentido, el juego y el uso de las tipologías textuales como estrategia de comunicación podrían contribuir a que los estudiantes mejoraran su producción escrita.

#### **1.4 Pregunta problema**

¿De qué manera los juegos cooperativos contribuyen al fortalecimiento de la producción escrita de los estudiantes del grado 701?

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo General**

Determinar el impacto del juego cooperativo en la producción escrita de los estudiantes del grado 701 de la Institución educativa Gustavo Morales Morales.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

- Identificar el nivel escritural de los estudiantes a través de una prueba diagnóstica.
- Analizar los resultados que den cuenta de las características de su competencia escritural.
- Diseñar una estrategia mediante el juego cooperativo para potenciar la producción escrita de los estudiantes.
- Evaluar el impacto del uso del juego cooperativo como estrategia pedagógica.

## **1.6. *Justificación***

La escritura es una de las mayores preocupaciones de los docentes de los diferentes niveles de escolaridad ya que esta competencia está presente tanto en la formación académica y personal de los estudiantes. Uno de los retos de los profesores está relacionado con las metodologías que se podrían implementar para acercar a los estudiantes a la producción de textos escritos sin quedarse solamente en lo formal de la lengua escrita.

Sin embargo, se encuentra que la perspectiva en la que más se ha enfatizado es la formal, esto ha traído como consecuencia que se le haya quitado a la escritura su propósito comunicativo.

Esto ha influido para que los estudiantes no le encuentren sentido y valor a la escritura y por esa razón tengan una concepción negativa sobre esta.

Teniendo en cuenta lo anterior el PEI el cual se enfoca “*Comunicación fundamento del ser humano*” (lema) , el objetivo general en el área de humanidades se centra en “*Desarrollar las competencias comunicativa y lingüística de la Lengua Materna y Extranjera usándolas como mecanismo de comunicación y de expresión de ideas, pensamientos y sentimientos en contextos cotidianos a través del buen manejo de estructuras y funciones básicas y practicando los valores institucionales para su formación integral*” y como objetivo específico “*Facilitar y promover, en una acción dinamizadora, el desarrollo de habilidades tales como: escuchar, hablar, leer y escribir*” (p.185) . Este proyecto pretende a través del juego motivar a los estudiantes a utilizar la escritura como una forma de comunicación de sus opiniones, ideas, conocimientos comprensiones. Además, contribuiría a que los estudiantes cambien la concepción negativa que tienen sobre la escritura.

Por otra parte, mejoraría considerablemente la comunicación entre los estudiantes ya que les ayudaría a superar el individualismo en el aprendizaje y les permitiría aprender conjuntamente no solo a producir textos escritos sino también a establecer relaciones de respeto.

Esta dinámica favorecería los procesos comunicativos y de participación en el aula.

El juego puede desarrollar en ellos la competencia comunicativa a través de la escritura, para que sean capaces de tener una posición veraz frente a las diferentes problemáticas a las que se van a ver enfrentados como estudiantes, seres sociales y políticos miembros de una sociedad y puedan comunicarse entre ellos venciendo el mal trato entre ellos.

Es importante resaltar que como miembros de una comunidad, la comunicación resulta valiosa y fundamental, tanto para relacionarse con los demás como para alcanzar metas profesionales ya que la comunicación nos da un lugar que cumplir de manera colectiva en sociedad.

## **2. CAPITULO II MARCO DE REFERENCIA**

### **2.1 Antecedentes (Estado del arte)**

Con el propósito de conocer los estudios e investigaciones relacionadas con el tema de este proyecto, se realizó una revisión de 15 investigaciones de pregrado y posgrado tanto a nivel nacional e internacional.

De acuerdo con la revisión y análisis de las investigaciones, se encontró que estas se llevaron a cabo con estudiantes de colegios privados y públicos, universitarios, y algunas con niños y jóvenes de Fundaciones Educativas sin ánimo de lucro.

Los enfoques utilizados en la mayoría de los proyectos fueron: cualitativo etnográfico, investigación-acción e investigación-acción participación.

Los autores más destacados en estas tesis fueron: Matilde Frías, Jean Piaget Vygotsky , Chomsky y Cassany.

De acuerdo con el análisis de las investigaciones, estas se agruparon en 4 tendencias, la primera se relaciona con estrategias de escritura, la cual describe unos procedimientos específicos que se hicieron en las investigaciones y se deben tener en cuenta para mejorar el proceso de escritura en los estudiantes. En la segunda, se encuentran investigaciones enfocadas a desarrollar la creatividad, la cual indica como el maestro es el principal provocador de la creatividad y como el aula puede ser un ambiente natural de creación. La tercera, se centra en el juego donde las investigaciones presentan una meta en común y es la simular un contexto real para preparar al estudiante a lo que ha de enfrentar en un futuro y pueda hacer frente con autenticidad, así mismo como la facilidad que proporciona en el estudiante para asimilar conceptos fundamentales en su vida educativa básica

profesional, social y laboral. Por último, la cuarta tendencia se asocia con la motivación puesto que las investigaciones concurren en una división de herramientas que se desencadenan de esta misma como lo es el ambiente, los métodos de enseñanza, la imaginación, metas a alcanzar que se consideran fundamentales para propiciar un progreso y mejoramiento en la competencia comunicativa y en valores.

En la primera tendencia la cual se enfocaba en las estrategias de escritura creativa. Contreras, Romero, Cantor (2008) y Muñoz (2015) encontraron que una estrategia para habilidad en la escritura de los estudiantes es no centrarse netamente en los contenidos teóricos sino permitirles experimentar como una competencia a desarrollar en la vida real, simulando situaciones de la vida cotidiana permitiéndoles ver la escritura como una necesidad y no solo un contenido. Por su parte, Silva y Brunna (2012), proponen el juego como una estrategia de escritura ya que a través de este se posibilita en los estudiantes la autoexpresión, autodescubrimiento, exploración y la percepción de sensaciones y relaciones con el otro, es decir que el juego sirve como una estrategia para sensibilizar las habilidades que posee el estudiante y así poderlas utilizar en la escritura. Por el contrario, Espino (2015) realizó un trabajo de experiencia educativa cuyo objetivo era fomentar en los estudiantes una apropiación de estrategias de escritura y comunicación concretamente en textos científico-académicos, vinculados a la escritura y comunicación, utilizó dos estrategias; el perfil de escritura como una estrategia, la cual evidencia las múltiples formas que tiene una persona para escribir y no regímenes de solo una. Y la escritura colectiva, la cual permite adquirir conocimientos de otros y entretenerlos para crear un nuevo formato de escritura.

En la segunda tendencia enfocada hacia la creatividad se encontraron 4 investigaciones una nacional y tres internacionales que permitieron identificar factores específicos como la motivación y la creatividad en el aula que enriquecen e influyen en esta. Por ejemplo, Morales (2010), Navarro, (2008) y Arroyo (2015) convergen en que la creatividad genera una flexibilidad de

pensamiento que se convertirá en una habilidad para abandonar antiguas formas de elaboración de trabajos o a su vez de solución de problemas para llevar el pensamiento del estudiante a nuevas direcciones, la creatividad genera una flexibilidad de pensamiento que se convertirá en una habilidad que permite abandonar antiguas formas de elaboración de trabajos o solucionar problemas para llevar el pensamiento del estudiante a nuevas direcciones, asimismo, la creatividad es un entrenamiento para desarrollar originalidad. En el mismo sentido, Alonso y Aguirre de Ramírez, (2004), afirman que la acción pedagógica debe estar orientada a brindar estímulos y materiales para la imaginación y la creación verbal ya que en el aula hay necesidad por proporcionar actividades que faciliten orientación natural para expresarse en forma oral y escrita de mantener un ambiente de gusto por la palabra dicha y escrita y así el estudiante será sensible y propenso a ser creativo.

El juego como tercera tendencia que recrea, ayuda y estimula el aprendizaje, agrupa 4 investigaciones, 2 nacional y 2 internacionales. Ballesteros, (2011) Valencia, (2010) Ramírez (2017) Campos, Chac y González, (2006) convergen en que el juego es “ejercicio preparatorio” para la primera edad donde se adquiere un comportamiento adaptado a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar en su vida futura, lo que tendrá en el aula una valoración social que afecte el entorno y la aceptación del otro en el aula de clase, es decir que el juego puede utilizar la imaginación para recrear una realidad social y ayudar al maestro a utilizar conceptos para que no queden en la memoria sino en el aprendizaje.

La cuarta tendencia va dirigida a la motivación, que se caracteriza por los beneficios que ofrece posibilitar la motivación en el aula mejorando el aprendizaje, en esta se agrupan 3 investigaciones, nacionales por Kelly Jhoanna porto blanco, Cartagena, (2016), María Isabel Carmona Idárraga & Luz Amparo Hernández Giraldo, Cauca, (2017) y fajardo, (2016) quienes convergen en dos puntos principales, el ambiente y las actividades. El ambiente de aprendizaje debe ser propio a lo

que se quiere lograr, el ambiente afecta positiva o negativamente el aprendizaje en el alumno, puede dificultar un aprendizaje o facilitarlo y las actividades irán siempre ligadas a este ambiente no pueden ir por caminos separados, deben entrelazarse, afirman que el docente debe innovar en los diseños de aprendizaje, entender que los estudiante ya no aprenden de la misma manera que hace unos años, es pues que la motivación permitirá que los estudiantes den otro sentido al ámbito escolar y familiarizarse con los conocimientos que se quieran enseñar.

En conclusión se encontraron como puntos clave, como la escritura sigue siendo un tema de discusión ya que es importante para cualquier ámbito de la vida escolar, profesional, laboral pero sigue siendo considerada como un área del lenguaje aburrida, poco interesante y vista por los estudiantes como poco importante, por otra parte a re-afirmar como el ambiente y el juego es una herramienta multifuncional que permite no solo crear un ambiente lúdico sino también ayuda a unir el grupo y alcanzar metas juntos. Es por esto que teniendo en cuenta las investigaciones anteriores las cuales muestran la importancia de la comunicación y las influencia de estrategias motivadoras como el juego que contribuyen a un mejor desarrollo de composición como textos científicos, narraciones, entre otros, sobre todo en estudiantes que son apáticos a cualquier área de la comunicación, se puede solucionar el problema que prevalece, no solo en la educación sino en cualquier ámbito social. De acuerdo a lo anterior el presente trabajo es una evidencia de cómo el juego y la escritura no son dos herramientas de enseñanza divididas sino que al contrario se articulan para proporcionar un ambiente motivacional de aprendizaje que puede utilizarse no solo en el área de humanidades que respecta al Español o el Inglés, sino también ampliarse para ser empleado en áreas de ciencias-sociales, naturales, matemáticas, tecnología , entre otras y proyectar la educación y el aprendizaje a la producción creativa de los estudiantes.

## ***2.2 Marco Teórico***

Una de las preocupaciones de los docentes de todos los niveles de formación, se relaciona con los procesos de escritura de los estudiantes, pues ellos muestran apatía y cierto rechazo cuando se proponen actividades de producción escrita. Esta actitud es el resultado de la manera cómo se han acercado los niños al aprendizaje de la lengua escrita. El énfasis que se le ha dado a la enseñanza de esta es la decodificación del código y su transcripción, dejando de lado los conocimientos y experiencias que ellos han tenido con la lengua y desvinculándola del contexto social y cultural en la que se usa. Esto ha generado que los estudiantes, muestren inseguridad en el uso de la lengua y dificultades en organizar, expresar y comunicar sus ideas.

Por esta razón, es necesario generar espacios en los cuales los estudiantes logre vencer la inseguridad traducida en apatía, la cual influye en todo su proceso de formación y de su actuación como ciudadano.

### ***2.2.1 Producción Escrita***

Los investigadores y estudiosos de la producción escrita emplean diversas palabras alusivas a la escritura como: redacción, composición, expresión escrita, comunicación escrita y discurso escrito. Terminologías que se utilizan para referirse al producto de la acción de escribir y/o al proceso cognitivo que se da. En cualquier caso, se refiere al hecho de crear significado y no al de copiar, Ferreiro y Teberosky (1999) afirman: “escribir no es copiar”, por el contrario, es una “construcción real e inteligente” es decir que aquel que escribe reflexiona sobre lo que va a producir mientras que el copista está limitado, ya que al repetir trazados de otro texto, posiblemente no llegue a una comprensión total de lo que copia, no existe una construcción original ni real. Ferreiro en su conferencia sobre *“los significados del nombre propio en la evolución del preescolar”* se pregunta si es necesario introducir las tradicionales prácticas de iniciación a la escritura, o sea, las planas, los grafismos sin sentido, las familias silábicas y todo lo demás. Ella considera que frente a esa

dicotomía que se expresa, por un lado, en evitar que aprendan o bien, por el otro lado, en obligar a que aprendan (y de la peor manera posible) hay una alternativa que consiste en crear las condiciones para que todos aprendan, cada quien a su ritmo, y para construir un vínculo de confianza, un vínculo amistoso con la escritura.(2004)

Esto significa, que debe haber una reflexión interna de parte de cada estudiante al momento de escribir, es decir un proceso de apropiación y reflexión. De otro lado, Vygotsky, plantea que en la escritura se da *“Un proceso de intercambio social y cognitivo con el medio y con otros sujetos alfabetizados: los intercambios comunicativos con otras personas y con el medio provocan la obtención de información relacionada con el aprendizaje.” (Vygotsky, 1978)*. Considera este autor, que en el proceso de escritura se presenta un intercambio de conocimientos con los demás, para poder impregnar la escritura no solo de más información, sino que el estudiante también aprende, es decir que el estudiante empieza a organizar un sistema cognitivo y de conocimientos asociado como lo dice Vygotsky con un factor social (“Intercambio comunicativo”) lo que propiciará situaciones en las que exista una necesidad de comunicación.

Ferreiro (2003) en ese sentido considera que en dicho proceso, el problema no reside solo en cambiar la estrategia, el material, sino la forma en la que se está llevando a cabo dicho de proceso, es decir es necesario tener en cuenta factores como: el ambiente o condición, la intención, el proceso, el producto y la interpretación, todos estos como una estrategia para poder escribir de una manera natural. “de nada sirve cambiar sólo los materiales cuando lo que hay que cambiar es la concepción del proceso.” Emilia Ferreiro y Ana Teberosky.(1991)

Desde esta perspectiva, se entiende que la escritura no es solo una adquisición escolar, importante en el aula, sino que proyecta al estudiante al futuro, no basta con lo que ofrece una clase teórica sino se debe ponerse en práctica, “La escritura es importante en la escuela porque es importante fuera de la escuela, y no al revés.” Ferreiro (1999) plantea que esto permite ver que en el

proceso de escritura el docente no solo debe cambiar el material, ya que esto puede motivar al estudiante, sino también debe cambiar la concepción que tiene sobre la escritura como adquisición para asumirla como proceso, ya que el proceso influye en la producción inmediata y a futuro. El proceso debe tener una base, un desarrollo y un fin, si el estudiante solo se limita a escribir y no es consciente de lo que esto implica, nunca habrá proceso y siempre habrá un límite. Esto trae como consecuencia que él no se sienta motivado por esta actividad y privilegie otras, Cassany al respecto, afirma que

*“Es por esto que hay una predisposición constante y cada vez mayor hacia la escritura porque el concepto de escritura se ha mal entendido y se ha encasillado a lo teórico, como dice Cassany, si preguntamos cómo ven las personas en términos generales la escritura las respuestas serán meramente teóricas y reducida... Si preguntáramos a los alumnos —que es la escriturall, muy probablemente responderían con palabras como —ortografía, gramática, correcciónll, que tiene poco o ningún atractivo para una niña o un joven. Quizás asociarían a la pregunta el libro de texto de gramática o de lengua o el diccionario. ¡Qué idea tan alejada de la realidad! Usamos las reglas de la gramática, pero la escritura es mucho más” (Casanny, 1997).*

Carvajal y Ramos (1999) por su parte, consideran que la escritura y la copia se pueden llegar a confundir, esto lleva a reducir la expresión escrita a una simple tarea motora. Ellos afirman que los escritores, para producir escritos, ejecutan una serie de estrategias cognitivas asociadas a la escritura (planificar, textualizar y revisar) para lo cual cada uno de ellos emplea unas técnicas determinadas (lluvia de ideas, explorar un tema, dibujar, mapas conceptuales, enumerar las ideas, categorizarlas, utilizar varias hojas para elaborar borradores, marcar correcciones, crítica del borrador por un revisor).

Quiere decir, que la producción escrita está integrada por una serie de estrategias que permiten lograr la producción de un texto “..., el proceso de composición está formado por el conjunto de

*estrategias que utilizamos para producir un texto escrito. Estas estrategias son la suma de las acciones realizadas desde que decidimos escribir algo hasta que damos el visto bueno a la última versión del texto.”* (Cassany) P.13. Según lo anterior el proceso permite un desarrollo detallado y funcional es por esto que el proceso debe estar ligado a la escritura la cual es definida por Cassany (199) como un poderoso instrumento de reflexión y donde aquel que escribe aprende, sobre si mismo, sobre su mundo y empieza a comunicar sus percepciones a otros. “quiere decir ser capaz de expresar información de forma coherente y correcta para que la entiendan otras personas.” (Cassany, 1995)

En conclusión, la producción escrita no solo tiene que ver con estrategias sino también conocimientos propios, y tomando en cuenta al otro para seguir en el aprendizaje, es decir que no solo es útil el proceso de escritura por si mismo como destreza o competencia comunicativa, sino que se convierte en una herramienta imprescindible para mejorar disciplinas propias del sujeto.

Esto significa que, en el proceso de aprendizaje de la producción escrita, no solo debe haber un orden, un sentido y un significado por parte del sujeto, sino que también debe convertirse en una estrategia pedagógica y didáctica donde se articule la lúdica, la participación y la integración para generar aprendizajes significativos y que los estudiantes logren confianza y seguridad para escribir. Teberosky (1988) al respecto considera que *“La escritura es un invento para aumentar la capacidad intelectual. Es su primera prolongación. La aumenta por ser permanente lo que permite ayudar en la memoria y la comunicación en el espacio y en el tiempo. No podría existir la ciencia sin la escritura. Permite explicar la práctica y dejarla para que otro lector en otro momento pueda leer e interpretar de otra manera distinta. Por otro lado, la escritura también ha permitido la educación. Es imposible la enseñanza sin la escritura porque permite instruir a mucha gente y a lo largo del tiempo.”*

De aquí parten categorías como la coherencia y la cohesión la cual se relaciona con el orden lógico para la presentación de ideas, es decir, alude a la manera como se introduce, desarrolla y concluye una idea. Según Daniel Cassany, es la "propiedad del texto que selecciona la información (relevante/irrelevante) y organiza la estructura comunicativa de una manera determinada" (Pg.30)

### **2.2.2 El juego**

El juego como un espacio de aprendizaje tanto individual como colectivo permite que el sujeto interactúe con el medio y con los otros a partir de sus conocimientos y experiencias sociales y culturales. Huizinga (1938) afirma que *«El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente.»* (Pg. 2)

Ortega Ruiz (1992) citando a Vygotsky (1934) plantea el juego desde la perspectiva de un espacio de aprendizaje, como: *“Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo.* (Pg. 160).

Gross (2003), en el libro “Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad” plantea que cuando se juega le permite al sujeto orientarse en la vida, él la considera como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, “así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (p. 25) *Esto quiere decir que en el juego está implicado el movimiento corporal y se convierte en una herramienta que el sujeto utiliza para alcanzar y mejorar un ideal.*

Jiménez (2005) por su parte, contempla el juego desde la perspectiva de la “Lúdica” y de una “Inteligencia Lúdica” ya que como menciona el autor, “todo juego implica una acción mental y corporal; y toda acción produce computación por lo tanto el juego se vuelve cognitivo” es decir que esto proporciona y produce en el estudiante un surgimiento de nuevas ideas, de nuevas creaciones, de manera que el juego no solo es lúdico sino que dependiendo de su enfoque la persona puede asumir un rol de creación personal o grupal. Es así que en el aula el juego toma un enfoque de seriedad dependiendo el enfoque que el maestro le dé, se puede utilizar como una herramienta en cualquier tema y permitir que el estudiante tome una postura seria a lo que se está enfrentando, generando de esta manera la “Inteligencia Lúdica” que se desarrolla, se produce y se crea.

Jiménez (2003) define la lúdica como “una expresión cultural y no solamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana" Es decir que la lúdica es un proceso que se deriva de conocimientos o prácticas reales con la cultura donde la corporalidad del sujeto es afectado por actitudes a su alrededor.

### ***El juego cooperativo***

El Juego cooperativo alude sobre todo al juego colectivo, en el cual se comparten con otros unos propósitos, reglas, criterios, conocimientos que conllevan a un aprendizaje conjunto. Según Terry Orlick (1990) en el juego cooperativo no hay castigos o penitencias y tampoco se elimina a nadie, al ser cooperativo no se juega con el fin de estar en contra de otros. Todo el grupo gana cuando se colaboran mutuamente. Dado el ámbito en el que vamos a realizar los juegos (el aula) nuestra actividad se fija más en el carácter educativo de los juegos que en su aspecto lúdico, hasta el punto

de que se pueden considerar estos juegos en éste ámbito de forma muy similar a las dinámicas de grupo.

Orlick (1990) plantea que *“jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación.*

*Vygotsky (1966) expresa que el juego inconscientemente (ya que es imaginario) genera una acción en el sujeto." La acción en una situación imaginaria enseña el niño a guiar su conducta no sólo a través de la percepción inmediata de objetos o por la situación que le afecta de modo inmediato, sino que también por el significado de dicha situación"Pg.148*

Es decir que no se puede separar el juego de la acción, están articulados porque esto lo que permite es que el sujeto pueda tener un proceso en cierta actividad, en términos de comunicación el sujeto al jugar no podría dejar de accionar ya que está relacionado y es necesario para poder llevar a cabo el juego con los demás y que no existan limitaciones entre ellos y el otro y ellos y el juego.

Asimismo, la reacción es aquello que genera el juego en ellos de manera positiva o negativa, es lo que despierta una respuesta frente a una situación mediada por el juego al mismo tiempo que puede generar un cambio. *“En el juego actúa de modo contrario al que le gustaría actuar”,Pg.152* es decir que las reglas propuestas generan una participación voluntaria a favor o en contra para en relación a la actividad. *“El juego brinda al niño una nueva forma de deseos”* es pues que genera sensaciones las cuales van estrechamente relacionadas con la acción y la reacción, según las sensaciones que el juego genere en el sujeto como la alegría, impotencia, tristeza, competitividad, tolerancia, paciencia, entre otro, así mismo le permitirá el sujeto actuar o reaccionar.

En cuanto a la experimentación que nombra Orlick, Bruner manifiesta (1986) que " el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo". Se produce un estímulo, una sensación, o una reacción solo si se está en contacto con un medio, es decir observar, probar, sentir,

mediante todos los sentidos que el sujeto utiliza para ponerse en contacto con una realidad imaginaria la cual produce y el juego y continúa entrelazándose con las anteriores.

Lo dicho anteriormente, muestra que el juego ayuda a desarrollar de forma lúdica, la expresión y la comunicación en el niño/a, tanto la verbal como la gestual o corporal.

*Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida estos/as”.*

Los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras que tienen mucha coherencia con el trabajo grupal, ya que liberan de la competencia, dado que el objetivo es que todos participen para lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen, eliminando la presión que produce la competencia. El interés del participante está en la participación.

Liberan además de la eliminación pues el diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Busca incluir, no excluir. Del mismo modo, liberan para crear, es decir, se crea para construir, y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir para cambiar el juego.

A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes gocen participando. Por eso, el juego libera de la agresión física de tipo destructivo ya que se busca eliminar estructuras que predispongan a la agresión contra los demás.

Terry Orlick define el juego cooperativo como “Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego” (Orlick, 2002, p. 16). Es decir que el juego permite que haya un disfrute sin que el sujeto este teniendo una carga propia o grupal por ser eliminado o castigado, es pues que el juego cooperativo puede ayudar a mejorar cualquier habilidad y superar dificultades en cualquier área del sujeto, sea emocional, académica, laboral y aun social.

El juego también es definido como un proceso, lo que lo entrelaza con la producción escrita, así lo define Terry Orlick: “Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida estos/as” El juego por si solo ya es un proceso, se tiene una etapa inicial, un desarrollo y luego de este se llega a una meta, lo que lo diferencia de las demás estrategias es que en este proceso habrá ayuda, se experimentarán múltiples sensaciones, y se llega al igual que en la producción escrita a un aprendizaje ya no solo individual sino grupal.

### ***2.2.3. El Juego Cooperativo y La Producción Escrita***

De esta manera, los juegos cooperativos tienen una relación importante con la producción escrita, ya que por medio de ellos se pueden desarrollar actitudes y competencias comunicativas que van a contribuir al mejoramiento de la argumentación de los estudiantes.

Poner en práctica los juegos cooperativos en el aula permite que los estudiantes se interesen más en disfrutar mientras aprenden, como lo describe Rosa María Guitart (1990) quién destaca el papel de los juegos no competitivos ya que: El estudiante participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio, en este caso del aula, una nota, favoreciendo la participación de todos y favoreciendo los sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado, lo que será un gran componente a la hora de escribir. Este permitirá que los estudiantes no vean el tema teórico como el eje central de la clase sino que por el contrario el juego se convierta en su centro de atención, con el objetivo de dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje, siendo una estrategia pedagógica fundamental y significativa dentro de la construcción de conocimientos de coherencia y cohesión para el fortalecimiento de la producción escrita de los estudiantes.

### **3. CAPITULO III DISEÑO METODOLOGICO**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación es cualitativo, ya que se buscaba comprender, por un lado, la intolerancia por trabajar en grupo, y la actitud hacia la escritura, a partir de su contexto natural, el aula de clase, las dinámicas de la clase de lengua castellana. Este tipo de investigación, comprende una situación educativa a partir de los sujetos, de sus formas de vivir, de analizar sus interacciones, sus formas de pensar, cómo entienden y manejan y participan en el área comunicativa específicamente la escritura, es decir que se analizó su participación e interacción con el otro y el mundo social lo cual no es fijo sino está en un constante cambio es decir se vuelve dinámico.

Según Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1992) en la metodología cualitativa “el investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo. El investigador cualitativo estudia a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones en las que se hallan.”(Pg 20) . Además, para el investigador cualitativo todas las perspectivas son valiosas, él no busca "la verdad" o "la moralidad" sino una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas.

#### **3.2. Enfoque de Investigación-acción**

El enfoque de este proyecto es de investigación-acción ya que buscaba y conocer un aspecto de la realidad, en este caso la producción escrita; contextualizarlo: en este caso en la institución Gustavo Morales Morales y cada uno de los estudiantes del curso 601, problematizarlo: la necesidad de potenciar la producción escrita y finalmente generar una propuesta de solución a la problemática que los afecta.

Kemmis (1988) define, la investigación-acción como “una investigación participativa, colaboradora, que surge típicamente de la clarificación de preocupaciones generalmente compartidas en un grupo. La gente describe sus preocupaciones, explora qué piensan los demás, e intenta descubrir qué puede hacerse.” (Pg 14).

El autor considera que en la investigación-acción la atención se centra en los problemas prácticos cotidianos que suceden en el aula y a los profesores (Pg 5). Esto implica necesariamente a que los docentes generen procesos de autorreflexión sobre su situación, en cuanto compañeros activos en la investigación. ( Pg 6) . “La vinculación de los términos “acción” e “investigación” pone de relieve el rasgo esencial del enfoque: el sometimiento a la prueba de la práctica de las ideas como medio de mejorar y de lograr un aumento del conocimiento acerca de los planes de estudio, la enseñanza y el aprendizaje” (Pg.10)

### **3.3. Técnicas e instrumentos**

Las técnicas de investigación le permiten al investigador acercarse a la realidad a estudiar y recoger datos que le permitan comprenderla e interpretarla. Arias (2006) considera la técnica como: “...el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (Pg. 67).

La investigación cualitativa utiliza técnicas como: el análisis documental, la observación, la encuesta y la entrevista. Según Arias, “la aplicación de una técnica conduce a la obtención de información, la cual debe ser guardada en un medio material de manera que los datos puedan ser recuperados, procesados, analizados e interpretados posteriormente.” (Pg.68).

La observación, según Hernández, Fernández & Baptista (1998), " la observación puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias, la cual consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta manifiesta" (Pg.309). La observación en este proyecto se utilizó para recoger datos en la parte inicial de la investigación para

formular la pregunta de investigación y en el desarrollo de la propuesta de intervención para obtener datos para ir identificando el impacto de las actividades, esta información se analizó y se interpretó para dar respuesta al objetivo planteado.

La Encuesta, explicado por Méndez (1995) pues “tiene aplicación en aquellos problemas que se pueden investigar por método de observación, análisis de fuentes documentales y demás sistemas de conocimiento. La encuesta permite el conocimiento de las motivaciones, actitudes, opiniones de los individuos con relación a su objeto de investigación” (Pg.106). La encuesta se utilizó con el fin de conocer aspectos académicos de los estudiantes que no se percibían en la observación.

En cuanto a los instrumentos según lo indica Arias (1999) “Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.” Como los formatos de cuestionario, diarios de campo, guías de entrevista, grabaciones, videos, etc. En el presente proyecto se utilizaron los diarios de campo, fotos y a recolección de talleres de escritura elaborados en clase.

El diario de campo, Según Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (Pg.129). Los diarios de campo se utilizaron con el propósito de registrar los datos obtenidos tanto de la observación inicial como lo de la propuesta de intervención pedagógica.

### **3.4. Categorías de análisis y matriz categorial**

La matriz categorial presenta la unidad de análisis la producción escrita y el juego cooperativo. La unidad de análisis producción escrita se apoya en Daniel Cassany, Ferreiro y Teberosky, Van

Dijk. Y la categoría juego cooperativo en Terry Orlick, Jiménez Ortega Ruiz, Huizinga y Vygotsky y Jerome Bruner.

**Tabla 1**

*Unidad de análisis*

UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS		AUTORES	
<p>JUEGO COOPERATIVO</p> <p>Y</p> <p>PRODUCCIÓN ESCRITA</p>	<p><b>PRODUCCIÓN ESCRITA</b></p>	TEXTUAL		<p>Cassany</p> <p>Ferreiro y Teberosky</p> <p>Van Dijk</p>	
		<p>Cohesión</p> <p>Coherencia</p>	<p>1.Producción</p> <p>2.Revisión</p> <p>3.Corrección</p> <p>4.Producción final</p>		<p>TIPOLOGIAS</p> <p>Descriptiva</p> <p>Narrativa</p> <p>Informativa</p> <p>Argumentativa</p>
			<p>INTELIGENCIA LÚDICA</p>		<p>COOPERACIÓN</p>
	<p><b>JUEGO COOPERATIVO</b></p>	<p>Expresión Mental / corporal</p>	<p>Espacio</p> <p>Proceso</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Ortega Ruiz</p> <p>Huizinga</p> <p>Vygotsky</p> <p>Jerome bruner</p>	

### 3.5. Población

Esta investigación trabajó con los estudiantes del grado 601, conformado por 31 niños entre los 10 y los 15 años de edad, de estrato 1 y 2, los cuales vivían en barrios de la localidad de Suba.

## 4. CAPÍTULO IV FASES DEL PROYECTO

### 4.1 Fases desarrolladas

Este proyecto se desarrolló teniendo en cuenta las fases de la investigación acción propuestas por Elliott ,(1993): elaborar un plan, ponerlo en marcha y evaluarlo; rectificar el plan, ponerlo en marcha y evaluarlo, y así sucesivamente. En el modelo de Elliott aparecen las siguientes fases: *Identificación de una idea general y exploración* en esta primera fase se realizaron 11 observaciones, se aplicó una encuesta y una prueba diagnóstica para identificar el nivel de las cuatro habilidades de los estudiantes en el área de español. A partir de los datos obtenidos, se formuló la pregunta de investigación y los objetivos. Se revisaron investigaciones sobre el tema de este proyecto y se definió el referente teórico del proyecto.

*Fase planteamiento o propuesta de intervención* : con los datos obtenidos mediante las técnicas y la revisión de las investigaciones y definición del marco teórico, se diseñó una propuesta de intervención pedagógica basada en el juego cooperativo para fortalecer la producción escrita de los estudiantes.

*Fase de reconocimiento o reflexión* con los resultados obtenidos de las actividades aplicada y de las producciones escritas se identificó el aporte del juego cooperativo.

### **Cronograma**

En el cronograma se presentan las fases desarrolladas y los periodos de tiempo en el que se llevaron a cabo.

FASES DE INVESTIGACIÓN	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre
	2017				2018								
<b>Planificación (observación)</b>	X	X	X	X									
<b>Exploración</b>					X	X	X	X					
<b>Planteamiento Propuesta de intervención</b>									X	X	X		
<b>Reconocimiento</b>												X	X

#### 4.2. Descripción propuesta de intervención

La propuesta de intervención pedagógica responde a la pregunta de investigación, pretende a partir de las actividades aplicadas contribuir en la producción textual de los estudiantes, para ello, se utilizó el juego cooperativo. La propuesta se organizó en tres fases: acercamiento al juego, creación y reflexión del juego y uso de las tipologías del texto.

La primera fase tenía como objetivo acercar” a los estudiantes al juego, la segunda fase “Creación” se realizó con el fin de incluir el juego como un motivante para la generación de ideas en la escritura, manejando diferentes tipos de texto, posterior a eso se llevó a cabo un proceso de reflexión (Reconocimiento) de los resultados obtenidos de la aplicación del presente proyecto.

JUEGO	ACTIVIDAD	TEMA	ACTIVIDAD	RECURSO	LOGROS
<p>FASE 1</p> <p>(Acercamiento al Juego )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo y socialización escrita sobre conocimientos previos de los estudiantes referente a la escritura y al juego.</li> <li>• Juego grupal relacionado a la presentación de nombre, edad y gustos, individual y grupal.</li> </ul>	<p>Texto</p> <p>descriptivo</p>		<p>*Juego</p> <p>“Yo soy”</p> <p>**“Juego</p> <p>“de la vida”</p>	<p>- Reconoce la importancia de la escritura y el juego.</p> <p>-Comprende el juego como un medio en el cual también circula información y a su vez incluye la escritura.</p>
<p>FASE 2</p> <p>( Creación )</p>	<p>Para empezar la segunda fase se hizo una reflexión sobre la percepción que los estudiantes tenían acerca de la escritura. Al finalizar dichas reflexiones se empezó a aplicar como tal la propuesta de intervención, es decir, los estudiantes tuvieron la oportunidad de jugar “El juego de la vida” el cual fue motivante para empezar “El juego de Reinos” en el cual por medio de la escritura debían crear al mismo tiempo que jugaban, empezando así “El origen” de su reino. Posterior a esto, crearon su realidad social y política,</p>	<p>*Texto</p> <p>descriptivo</p> <p>*Texto</p> <p>Narrativo</p> <p>*Texto</p> <p>informativo</p> <p>*Texto</p> <p>Argumentativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de textos descriptivos.</li> <li>• Elaboración de buzones.</li> <li>• Elaboración de textos narrativos.</li> <li>• Elaboración de textos informativos (creación de un periódico) (entrevista)</li> <li>• Elaboración de textos argumentativos. (creación objeto)</li> <li>• Elaboración de cartas.</li> <li>• Observación, escucha, análisis, reflexión.</li> <li>• Dibujos</li> </ul>	<p>**“El juego de la vida”</p> <p>**“Adivina quién”</p> <p>* “El origen”</p> <p>* “Los estatutos”</p> <p>**“ El papel roto”</p> <p>* “Memoria de reino”</p>	<p>-Reflexiona sobre la importancia del trabajo en grupo.</p> <p>-Comprende los elementos para desarrollar textos descriptivos.</p> <p>-Aporto ideas para la decisión conjunta.</p> <p>-Elabora textos narrativos.</p> <p>-Elabora textos informativos.</p> <p>-Elabora textos argumentativos.</p> <p>- Aporto ideas al trabajo en grupo con conocimientos previos.</p>

	productos del reino, buzones para comunicarse y el periódico del reino.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguimiento de instrucciones. Elaboración de</li> <li>• preguntas.</li> <li>• Lecturas grupales.</li> </ul>	*“Infor-tástico” “Negociación”	
FASE 3  Reflexión del juego y uso de las tipologías del texto	Para empezar esta fase se inició con el juego de la búsqueda del tesoro, en la que debían encontrar palabras imágenes relacionadas con sus creaciones, al finalizar a partir de las palabras e imágenes los estudiantes debían crear un futuro propio y el de su reino.		*Generación y creación de ideas grupal  *Presentación de su reino.	“Presagio”	

## 5. CAPÍTULO V ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

La organización y análisis de la información es un proceso mediante el cual el investigador fracciona la información en unidades temáticas, la clasifica e interpreta teniendo en cuenta la pregunta de investigación y el objetivo. Según Freeman (1988) este proceso se desarrolla en cuatro etapas:

Etapa *nombrar*, la cual consiste en dar un nombre a la información de los participantes y clasificarla de acuerdo con un patrón que se ha encontrado en los datos. En esta etapa se revisaron los diarios de campo y los trabajos de los estudiantes. De esta revisión emergieron categorías inductivas relacionados con aspectos relevantes que se dieron durante la implementación de las actividades y lo que los escritos de los estudiantes revelaban. Estos datos encontrados se organizaron en una matriz de acuerdo con la categoría deductiva presente en el objetivo.

Elementos de la categoría	CATEGORIA INDUCTIVA	CÓDIGO
<b>PRODUCCIÓN ESCRITA</b>		
Los estudiantes consideran el juego como: Es divertido Es compartir Es trabajar en grupo Es conocer Es aprender divirtiéndose	Concepciones de los estudiantes sobre el juego.	CONCEP-JUEG
Los estudiantes consideran la escritura como: aburrida es difícil no tiene utilidad es monótona	Concepciones de los estudiantes sobre la escritura	CONCEP-ESCRIT
Utilizan en sus descripciones características morales. Utilizan en sus descripciones características de comportamiento. No desarrollan en sus descripciones las características físicas.	Elaboran las descripciones a partir de juicios de valor	DESCRIP-JUIC-VAL
utiliza en sus producciones escritas conocimientos literarios sobre cuentos clásicos y mitos.	Conocimientos literarios escolares influyen en sus producciones escritas	CONOC-LITER-ESCOL-INFL-PRODUC-ESCR.
Utiliza conocimientos escolares previos sobre ciencias naturales en sus producciones escritas. Utiliza conocimientos escolares sobre física en sus producciones escritas	Utiliza sus conocimientos escolares en sus producciones escritas.	CONOC-ESCOL-PRODUC-ESCR.
Los hombres utilizan conocimientos de películas de ficción para caracterizar sus personajes y sus reinos. Las mujeres utilizan conocimientos de películas de fantasía, para caracterizar sus personajes y sus reinos.	Utilizan conocimientos de películas en sus producciones escritas.	CONOC-PELI.
En sus textos escritos utilizan imágenes paracomplementar la información.	Utiliza el código escrito y la imagen para producir un texto descriptivo	CÓDIG-ESCRIMAG-PROD-TEX-DESCR.
Los estudiantes muestran dificultad para crear normas sociales. La complejidad del tipo de texto les impide escribir. El desconocimiento de lo que significa un estatuto les impide crear una historia.	La complejidad de los textos influye en su producción escrita.	COMPLEJ-TEX-INFLU-PRODUC-ESCR.
Recurrer a la copia de los textos cuando no conocen sus características.	La falta de conocimiento de las características de las tipologías textuales influye en su producción.	FAL-CONOC-CARÁCTER-TIPOL-TEXT-PRODUCC.
Asocian la narración con situaciones sociales propias. Como Reglas de casa, leyes de su propio país.	Los conocimientos sociales y culturales les permite comprender las características de textos institucionales.	CONOC-SOCIA-CULT-PERM-COMPR-CARACT-TEX-INSTITUC.

<p>Los estudiantes elaboraron las secciones del periódico a partir de sus intereses y gustos.</p> <p>Los estudiantes participaron en conjunto en la creación del periódico</p>	<p>Los conocimientos sociales sobre los textos informativos motiva su producción escrita.</p>	<p>CONOC-SOCI-TEXT-INFOR-MOTIV-PRODUC-ESCRIT.</p>
<p>Los estudiantes mostraban dificultad para informar.</p> <p>Los estudiantes no manejan una estructura con respecto al texto argumentativo.</p> <p>Falta de experiencia sobre argumentación.</p> <p>No poseen conocimientos sobre los textos argumentativos.</p>	<p>La falta de experiencia en la escritura de las tipologías textuales influye en su producción escrita</p>	<p>FAL-EXPER-ESCRIT-TIPOLO-TEXT-INFLU-PRODUC-ESCRIT.</p>
<b>DIARIOS DE CAMPO</b>		
<p>La disposición de la actividad y del espacio los saca de lo habitual</p> <p>La disposición de la actividad y del espacio influye en la motivación de los estudiantes.</p>	<p>Influencia del juego en la rutina escolar</p>	<p>INFLU-JUEG-RUT-ESC.</p>
<p>Asocian el juego con experiencias propias</p>	<p>El juego activa sus experiencias sobre el juego</p>	<p>JUEG-ACT-EXPER-JUEG.</p>
<p>Manifiestan molestia por trabajar en grupo.</p>	<p>El juego revela los conflictos en las relaciones interpersonales</p>	<p>JUEG-REV-CONFLIC-RELAC-INTER.</p>
<p>La disposición del espacio afecta la respuesta de los estudiantes hacia las actividades lúdicas.</p> <p>La posición corporal habitual afecta la disposición hacia la lúdica.</p>	<p>El condicionamiento corporal afecta las respuestas a lo lúdico</p>	<p>CONDIC-CORPOR.</p>
<p>El juego de la vida activa sus conocimientos y experiencias sociales.</p> <p>utilizan sus conocimientos sociales para participar en el juego.</p> <p>El juego los identifica con su contexto social</p> <p>El juego de la vida activa sus conocimientos sobre funciones y obligaciones sociales</p>	<p>Relacionan el juego con la función social</p>	<p>JUEG-FUNCI-SOCI.</p>
<p>El juego propicia acuerdos</p> <p>El juego propicia asumir puntos de vista propios</p> <p>El juego propicia tener en cuenta el punto del vista de los demás.</p>	<p>El juego se convierte en un ambiente de comunicación indispensable.</p>	<p>JUEG-AMBI-COMUNIC-INDIS.</p>
<p>Los estudiantes incluyen al profesor en la creación del mundo como un dios.</p>	<p>El juego trasforma la relaciones de poder en el aula.</p>	<p>JUEG-TRANSF-RELAC-POD.</p>
<p>El juego por convencer a sus compañeros de comprar un producto evidencia autonomía y seguridad.</p>	<p>El juego influye en la actitud de los estudiantes.</p>	<p>JUEG-INFL-ACTIT-ESTUDIA.</p>
<b>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</b>		
<p>Toman elementos del texto descriptivo modelo para incluir los elementos que caracterizan al texto descriptivo.</p>	<p>Los textos modelo influyen en la producción escrita de las tipologías textuales.</p>	<p>TEX-MOD-INFL-PRODUC-ESCR-TIPOLOG-TEX.</p>
<p>Los estudiantes crean un producto para persuadir a los habitantes del reino para cómpralo.</p>		

<p>Los estudiantes elaboran un periódico para comunicar a los reinos eventos importantes, como deportes, farándula, empleo, informática, cocina, salud.</p> <p>Los estudiantes elaboran comunicados para informar a los reinos sobre eventos importantes, como la situación social o climatológica actual del universo o el reino.</p> <p>Los estudiantes hicieron uso de la carta para plasmar sus opiniones respecto a otros reinos</p> <p>En la carta se evidencia un trato de respeto para dirigirse y expresar sus opiniones.</p>	<p>La creación de situaciones comunicativas influye en el aprendizaje de la producción de las tipologías textuales.</p>	<p>CREAC-SITUAC-COMUNIC-INFLU-APRENDI-PRODUCC-TIPOLOG-TEXT.</p>
<p>Los estudiantes manifiestan estímulos de agrado por participar en conjunto en la creación del periódico.</p> <p>Los estudiantes se esforzaron en la elaboración del periódico del reino. y la entrevista.</p>	<p>El uso de textos con una función social motiva la producción escrita.</p>	<p>TEX-FUNC-SOCI-MOTIV-PRODUC-ESCR.</p>
<p>En las socializaciones se precisaban si los textos cumplían con sus características.</p> <p>En la socialización los estudiantes corregían los textos.</p>	<p>La revisión conjunta influye en el aprendizaje de la producción textual.</p>	<p>REV-CONJ-INFLUY-APRENDIZ-PRODUC-TEXT.</p>
<p>La revisión de los textos de los compañeros les permite tener conciencia de la estructura textual.</p> <p>La revisión de los textos de los compañeros les permite tener conciencia de la importancia de la cohesión.</p> <p>La revisión de los textos de los compañeros les permite reconocer la progresión temática para la coherencia del texto.</p>	<p>La Coevaluación de las producciones escritas generaba aprendizaje sobre los textos.</p>	<p>EVALU-PRODUC-ESCRIT-GENER-APREND-TEXT.</p>

Etapa *agrupar* se refiere a separar la información recogida de acuerdo con los patrones que el investigador considere tienen relación, para con ello poder crear un esquema.

JUEGOS	TIPOLOGIAS TEXTUALES	Indicadores	Elementos de categoría	Categoría
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego “Yo soy “</li> </ul>		<p>* Transmite ideas con claridad exponiéndolas a través de su participación.</p> <p>*Expresa de forma oral y escrita ideas, inquietudes, opiniones, sentimientos, vivencias.</p> <p>*Da una primera opinión sobre la importancia del juego.</p> <p>*Da una primera opinión sobre la importancia de la escritura.</p>	<p><b>PRODUCCION TEXTUAL</b></p> <p>* Los estudiantes responden a preguntas como: ¿Qué es el juego para ti?</p> <p>Es divertido, es compartir, es trabajar en grupo, es conocer, es aprender divirtiéndose.</p> <p>* Los estudiantes responden a la pregunta ¿Qué es la escritura para ti? De manera negativa.</p> <p>Es aburrida, es difícil, que no tiene utilidad, es monótona, de manera negativa</p> <p><b>PRODUCCION ORAL</b></p> <p>*La disposición de la actividad y del espacio los saca de lo habitual e influye en la motivación de los estudiantes.</p> <p>*Asocian el juego con experiencias propias</p> <p>*Manifiestan molestia por trabajar en grupo.</p> <p>* La disposición del espacio afecta la respuesta de los estudiantes hacia las</p>	<p>Concepciones de los estudiantes sobre el juego.</p> <p>Concepciones de los estudiantes sobre la escritura.</p> <p>Acercamiento al juego</p> <p>Juego como medio motivador.</p> <p>Conflictos de convivencia.</p> <p>El condicionamiento</p>

			actividades lúdicas.	corporal afecta las respuestas a lo lúdico.
Juego de la Vida			<p><b>PRODUCCION ESCRITA</b></p> <p>*Los estudiantes se centran más en las características morales y de comportamiento (Etopeya) que en las físicas. ((Prosopografía).</p> <p><b>PRODUCCION ORAL.</b></p> <p>*El juego de la vida activa sus conocimientos y experiencias sociales.</p> <p>* utilizan sus conocimientos sociales para participar en el juego.</p> <p>* El juego los identifica con su contexto social .</p>	<p>Activación de conocimientos previos sobre funciones y obligaciones sociales.</p> <p>Relacionan el juego con la función social</p> <p>Juego evidencia sus proyecciones al futuro.</p> <p>Juego como motivador.</p>
Juego de Reinos (Origen)	<p><b>DESCRIPTIVA</b></p> <p>Uso del texto descriptivo utilizando elementos como comparaciones, uso de adjetivos e imágenes.</p>	<p>*Produzco la primera versión de un texto descriptivo.</p> <p>* Determina la función de las palabras que indican nombres cualidades y características dentro de un contexto determinado.</p> <p>* Produce descripciones donde caracteriza personas y lugares.</p>	<p><b>PRODUCCION ESCRITA</b></p> <p>* utiliza en su texto libre, conocimientos literarios previos sobre cuentos clásicos y mitos.</p> <p>* Utiliza conocimientos escolares previos sobre ciencias naturales, física para la caracterización de reinos.</p> <p>*Los hombres utilizan</p>	<p>La palabra origen activa conocimientos diversos sobre lecturas y películas que utilizan en los escritos.</p>

	<p><b>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</b></p> <p>La palabra “Origen” permite establecer la intención de su reino.</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Reconoce y describe personajes y lugares de forma física y personal.</p>	<p>*Hace uso de adjetivos para caracterizar lugares, personajes.</p> <p>* Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.</p> <p>* Reescribo el texto a partir de las propuestas de corrección formuladas por sus compañeros y por el mismo.</p>	<p>conocimientos de películas de ficción para caracterizar sus personajes y sus reinos.</p> <p>*Las mujeres utilizan conocimientos de películas de fantasía, para caracterizar sus personajes y sus reinos.</p> <p>*toman elementos del texto descriptivo modelo para incluir los elementos que caracterizan al texto descriptivo.</p> <p>*En sus textos escritos utilizan imágenes para complementar la información.</p>	<p>Los textos modelo (Holanda y el tigre blanco) influyen para la producción.</p> <p>La imagen es un elemento clave para añadir y complementar sus producciones.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego de la vida</li> </ul> <p>(Estatutos)</p> <p>Lectura narrativa</p>	<p><b>NARRATIVA</b></p> <p>(Texto de estatutos)</p>	<p>*Produzco la primera versión de un texto narrativo.</p> <p>*Aporta ideas en grupo para crear una organización social y política de su reino.</p>	<p><b>PRODUCCION ESCRITA</b></p> <p>* Los estudiantes muestran dificultad para crear normas sociales.</p> <p>*Recurren a la copia para evitar crear el texto narrativo.</p>	<p>Se continúa evidenciando el irrespeto para llegar a acuerdos grupales.</p> <p>No hay cercanía, conocimientos previos acerca del</p>

<p>(Narnia.)</p>	<p>Uso de la narración, manejando la estructura: Inicio, nudo, desenlace.</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Dar a conocer como fue constituido política y socialmente el reino.</p> <p><b>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</b></p> <p>Lectura carpeta de identidad y carta.</p>	<p>*Diferencia el texto descriptivo del narrativo.</p> <p>*Comprende la finalidad del texto narrativo.</p> <p>*Comprende el propósito del juego.</p> <p>*Produce un texto narrativo en relación al juego de reinos.</p> <p>*Tiene en cuenta sus escritos y los de los demás.</p>	<p>*Posterior a la primera versión escrita. La lectura sobre “Narnia” motiva a los estudiantes.</p> <p>*Asocian la narración con situaciones sociales propias. Como Reglas de casa, leyes de su propio país.</p> <p><b>PRODUCCION ORAL</b></p> <p>*Los estudiantes incluyen al profesor en la creación del mundo como un dios.</p> <p>*El juego propicia que los que los estudiantes lleguen a acuerdos, asumir puntos de vista propios y el de los demás.</p> <p>*Son selectivos con el tipo de persona con la que quieren llegar a un acuerdo.</p> <p>* Se maneja mucha inseguridad por lo que opinen los demás compañeros y</p>	<p>texto narrativo.</p> <p>*La complejidad del texto les impide escribir, por eso necesitan releer.</p> <p>*Los textos modelos influyen la producción.</p> <p>*Los temas relacionados con su vida los motiva.</p> <p>Las relaciones de poder son transformadas de manera positiva.</p> <p>El juego se convierte en un ambiente de comunicación indispensable.</p> <p>Se continúa evidenciando el irrespeto.</p> <p>*Complejos en cuanto a vocabulario.</p>
------------------	--	--	--	--

			el profesor.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego “Adivina Quien”</li> <li>• Juego “Teléfono roto”</li> </ul> <p>Juego “Dibujo roto”</p> <p>Situaciones</p> <p>críticas en el reino que se plasman en noticias.</p>	<p><b>Texto Informativo</b></p> <p>( Texto “Infortástico” )</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Dar a conocer la realidad actual de su reino centrándose en transmitir algún tipo de suceso o conocimiento de forma clara y concisa.</p> <p><b>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</b></p> <p>La carta como medio de comunicación entre reinos.</p>	<p>*Produzco la primera versión de un texto informativo.</p> <p>*Expresa en forma clara sus ideas según lo amerita la situación comunicativa.</p> <p>*Comprende textos informativos que tengan diferentes formatos y finalidades.</p> <p>*Construye en conjunto un buzón de comunicación de reinos.</p> <p>*Lee textos informativos e identifica su estructura.</p> <p>*Crea en conjunto un periódico de reino.</p> <p>*Crea individualmente una entrevista.</p>	<p><b>PRODUCCION ESCRITA</b></p> <p>* Los estudiantes manifiestan estímulos de agrado por participar en conjunto y esfuerzo por la creación del periódico y la entrevista.</p> <p>* Se evidencia dificultad para informar.</p> <p>*Los estudiantes hicieron uso de la carta para plasmar sus opiniones respecto a otros reinos</p> <p>*En la carta se evidencia un trato de respeto para dirigirse y expresar sus opiniones.</p> <p><b>PRODUCCION ORAL</b></p> <p>*El juego empieza a propiciar identidad propia en el juego de reinos.</p> <p>* Los estudiantes de manera espontánea empiezan a ejercer sus roles para poder seguir avanzando y cumpliendo con la historia del juego de reinos.</p>	<p>El juego despertó autonomía por ejercer el rol propio.</p> <p>Identidad grupal e individual</p> <p>Activación de conocimientos previos sobre textos informativos.</p> <p>Conocimiento previos sobre estructura de textos con una función social.</p>

<p>Creación de un objeto alusivo a su reino.  (Venta de objetos de Reino)</p>	<p><b>Texto</b></p> <p><b>Argumentativo</b></p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Persuadir, convencer, opinar, probar o demostrar.</p> <p><b>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</b></p> <p>La venta de objetos de reino</p>	<p>*Defino una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos.</p> <p>*Utilizo un texto argumentativo para crear, presentar ideas, pensamientos y saberes.</p> <p>*Utilizo la comunicación escrita para establecer acuerdos a partir del reconocimiento de los argumentos de sus lectores y la fuerza de sus propios argumentos.</p> <p>* Reescribo el texto, a partir de mi propia valoración y del efecto causado por éste en mis interlocutores.</p>	<p><b>PRODUCCION ESCRITA.</b></p> <p>*Los estudiantes se sienten motivados al crear un objeto de reino.</p> <p>*Se evidencia un trato mínimo de respeto por los escritos de su compañero.</p> <p>*Los estudiantes no manejan una estructura con respecto al texto argumentativo.</p> <p>La lectura y</p> <p><b>PRODUCCION ORAL</b></p> <p>*El juego por convencer a sus compañeros de comprar un producto evidencia autonomía y seguridad.</p>	<p>El juego despertó Motivación e imaginación para atraer a sus compañeros.</p> <p>El juego como medio para la comunicación</p> <p>Falta de experiencia en los conocimientos previos sobre argumentación.</p>
---	---	---	--	---

•	<p><b>Texto</b></p> <p>Descriptivo, Narrativo, Argumentativo, o Informativo.</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Dar cuenta del conocimiento adquirido y la propiedad de escritura en los diferentes tipos de texto.</p> <p>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</p> <p>Carta</p>	<p>*Comprende y produce textos descriptivo, narrativo, Argumentativo e informativo.</p> <p>*Elabora un texto atendiendo a los aspectos característicos de cada uno.</p> <p>*Entiende la escritura como un medio de comunicación y creación.</p>		
---	--	---	--	--

Etapa *encontrar relaciones* consiste en establecer categorías que se encontraron en los datos agrupados.

**Tabla 2**  
**Categorías de análisis**

CATEGORIA	CATEGORÍA DEDUCTIVA	CATEGORÍA INDUCTIVA	CÓDIGO
ESCRITURA	PRODUCCIÓN ESCRITA  Concepciones de los estudiantes sobre el juego.	Los estudiantes definen El juego como divertido.	ESTUD -DEFIN-- JUEG DIVERT.
		El juego es compartir	JUEG-COMPAR.
		El juego es trabajar en grupo	JUEG-TRAB-GRUP.
		El juego es conocer	JUEG-CONOC.
		El juego es aprender divirtiéndose	JUEG-APREN- DIVIRT.
	Concepciones de los estudiantes sobre la escritura	Los estudiantes definen la escritura como aburrida.	ESTUDI.DEFIN- ESCRIT-ABURR.
		La escritura es difícil	ESCRIT-DIFIC.
		La escritura no tiene utilidad.	ESCRIT-SIN-UTILI.
		La escritura es monótona.	ESCRIT-MONÓ.
	DESCRIPCIÓN	Uso de elementos morales descriptivos.	ELEM-MOR- DESCRIP.
		Uso de conocimientos escolares previos.	CONOC-PREVI.
		Uso de textos modelo para enriquecer el texto inicial.	TEXT-MOD- ENRIQ-TEX-INIC.
	NARRACIÓN	La copia limita la creación.	COP-LIMI-CREAC.
		Asociación del texto narrativo con experiencias propias.	ASOCI-TEX- NARRA-EXPERI- PROP.
		Los textos modelos influyen la producción.	TXT-MODE- INFLUY- PRODUCC.
	ARGUMENTATIVO	Ausencia de experiencia sobre la argumentación.	AUS-EXPER- ARGUM.
		Motivación creación.	MOTIV-CREAC.
	INFOMATIVO	La palabra “infortástico” genera motivación.	PALAB-INFOR- GEN-MOTIV.
		Conocimiento previos sobre estructura	CONO-PREV-SOB- ESTRUC.
	DIARIOS DE CAMPO		
	La disposición de la actividad y del espacio los saca de lo habitual	Influencia del juego en la rutina escolar	INFLU-JUEG-RUT- ESCOL.
	La disposición de la actividad y del espacio influye en la motivación de los estudiantes.		
	Asocian el juego con experiencias propias	El juego activa sus experiencias sobre el juego	JUEG-ACTI-SOB- JUEG.
	Asocian el juego con experiencias	El juego revela los conflictos	JUEG-REV-

JUEGO	propias	en las relaciones interpersonales	CONFLI-RELAC- INTER.
	La disposición del espacio afecta la respuesta de los estudiantes hacia las actividades lúdicas.  La posición corporal habitual afecta la disposición hacia la lúdica.	El condicionamiento corporal afecta las respuestas a lo lúdico	CONDIC-CORPO- AFEC-RESPU- LÚDI.
	Asocian el juego con una identidad en su contexto social.	Juego evidencia sus proyecciones al futuro.	ASOC-JUEG- IDENTI-CONTEX- SOC-
<b>ESTRATEGIAS DIDACTICAS</b>			
DESCRIPCIÓN		La palabra “Origen” permite establecer la intención de su reino	
NARRACIÓN		La lectura de carpeta de identidad sobre otros reinos.	
ARGUMENTATIVO		Venta de objetos de reino.	
INFORMATIVO		La carta, el periódico y la entrevista.	

Etapa *Explicar*: en esta última etapa interpretan los patrones encontrados para dar cuenta de los hallazgos encontrados.

<b>CATEGORIAS</b>	<b>CATEGORIAS INDUCTIVAS</b>
-------------------	------------------------------

<b>JUEGO DE REINOS</b>	<b>Sistema de comunicación.</b>	<i>El juego transforma las relaciones entre estudiante-docente y entre estudiante-estudiante</i>	<i>El juego transforma la disposición habitual del espacio de clase</i>
		<i>El juego incentiva la imaginación y la creatividad</i>	
<b>PRODUCCION ESCRITA</b>	<b>Aprendizaje Conjunto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Análisis y revisión textos intergrupos.</i></li> <li>• <i>La producción textual como un proceso creativo.</i></li> <li>• <i>Textos acompañados de imágenes</i></li> <li>• <i>Estrategia didáctica ejemplificación</i></li> <li>• <i>Conocimientos previos de los estudiantes.</i></li> <li>• <i>Estrategia didáctica de introducir elementos fantásticos favorece su fluidez.</i></li> <li>• <i>Lectura intergrupos fortalece el análisis.</i></li> <li>• <i>Textos modelos influyen en su producción.</i></li> </ul>	<b>Tipologías textuales</b>
			<b>Descriptiva</b>
			<i>conocimientos escolares de las ciencias y literatura y culturales cine TV</i>
			<b>Narrativa</b>
			<i>Uso del Juego de la vida, para la creación de "estatutos" en cada reino.</i>
			<b>Argumentativa</b>
			<i>Creación de un objeto del reino para vender.</i>
			<b>Informativa</b>
<i>Carta, entrevista y periódico.</i>			

Del análisis de las categorías deductivas en relación con la inductivas, se encontró que el juego se constituyó en un *sistema de comunicación* y la *producción textual* se generó desde un *aprendizaje conjunto*. Se identificó que la producción textual se incentivó a partir de *estrategias* como: *la lectura intergrupos* que era la que se realizaba entre los reinos para evaluar si los textos estaban cumpliendo con la intencionalidad y se presentaba las características propias de la tipología textual. *Estrategia didáctica ejemplificación* utilizada por la docente para que los estudiantes identificaran para características de las tipologías textuales. *Estrategia didáctica de introducir elementos fantásticos* que tiene que ver con las situaciones planteadas por la docente que dinamizaban la producción y revisión de los textos. *Estrategia lectura intergrupos* la cual cumplía

la función de leer los textos para identificar si cumplía con la intención comunicativa y las características de la tipología textual. *Estrategia Textos modelos* la docente utiliza textos modelos para que los estudiantes identifiquen las características de las tipologías textuales y apropiaran sus elementos.

Se encontró que los *conocimientos previos* de los estudiantes influían en la producción textual.

Además, en los textos descriptivos los estudiantes utilizaban *Textos acompañados de imágenes* para mostrar las características del reino. Se evidenció que el proceso de *producción textual como un proceso creativo*.

## 6. CAPITULO VI RESULTADOS

De acuerdo con el análisis e interpretación de los datos, se encontró que el juego cooperativo incidió en los procesos de producción textual de los estudiantes. El *juego de reinos* como estrategia, se constituyó en sí mismo como un *sistema de comunicación* y de *aprendizaje conjunto*. El espacio del juego rompió la unidireccionalidad de la comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando *estrategias* que favorecieron la *interacción grupal*, procesos de *lectura* y la *escritura conjunta* para comunicarse entre sí, influyendo de manera directa en la producción textual de los estudiantes.

Se entiende el juego de reinos como *sistema de comunicación* porque a través de las situaciones planteadas por la docente en formación, los estudiantes iban aprendiendo a producir diferentes tipologías textuales. Estas situaciones generan una *metodología* de la producción de las tipologías textuales y una *estrategia* para propiciar la producción escrita en un contexto comunicativo y unas formas de aprender diferentes a las que estaban habituados. Esta estrategia activó los *conocimientos* escolares, sociales y culturales de los estudiantes, los cuales se convirtieron en los *temas* de algunos de los textos.

Estas situaciones dinamizaron, además, *relaciones intergrupales* las cuales propiciaron *el aprendizaje conjunto* y el *análisis y revisión conjunta* de los textos. A partir de estas estrategias se trabajaron aspectos textuales como la cohesión, la coherencia, la progresión temática, la intención comunicativa, las características de las tipologías textuales. De igual manera la *lectura* intergrupales los textos producidos por los reinos contribuyó a que los estudiantes escribieran los textos con una intención comunicativa, tomaran conciencia del interlocutor, del tipo de registro léxico utilizado, permitiendo que los estudiantes en la práctica constante de la lectura tomarán elementos de coherencia y cohesión para mejorar los propios.

La *estrategia didáctica de introducir elementos fantásticos*, ambientó el aula, como un espacio para la imaginación y producción de las historias de los estudiantes. Este *espacio fantástico*, convirtió en un espacio de aprendizaje.

Estos *espacios fantásticos* se generaron a partir de otros juegos, ya que tomaban en cuenta el espacio fantástico en el que se encontraban, los personajes creados, lugares, transporte, leyes entre otros logrando motivar a la producción textual como un medio de comunicación. Igualmente la *Estrategia didáctica de ejemplificación*, usando textos modelos posteriores a sus escritos iniciales los cuales vienen de la misma literatura (novelas, cuentos) del entorno social y de los medios (revistas, ventas ), les ayudaron a identificar errores y aclarar características de los textos, teniendo más claridad al momento de escribir y también de corregir a otros.

*La estrategia didáctica al asumir roles* que los estudiantes habían creado, les permitió interactuar en y fuera de su grupo con el fin de comunicarse, expresando gustos, miedos, inconformidades y desarrollar planes de acción con el fin de mejorar sus producciones y metas en grupo.

### ***Proceso de producción de las tipologías textuales***

La producción escrita que se realizó en medio del juego cooperativo fue un proceso que se llevó a cabo en tres momentos: un momento inicial que parte de *la situación planteada por la docente*, un segundo momento de *análisis y revisión conjunta* a partir de la lectura *intergrupala interreinos* y un tercer momento donde la docente utiliza *textos modelos y ejemplificaciones*. Esta metodología permitió un aprendizaje conjunto de las tipologías textuales.

Los estudiantes aprendieron la tipología textual descriptiva, partiendo de la producción de un texto descriptivo generado a partir de la situación planteado por la docente, como el *juego del origen*. La palabra *origen* activó los conocimientos tanto escolares del área de ciencias naturales y sociales relacionados con el origen de la tierra, para caracterizar su reino, como culturales

relacionados con personajes y situaciones que tenían que ver con su experiencia con los *medios* como el cine o TV. La palabra reino activó conocimientos de sociales relacionados con las características de los ambientes de la edad media.

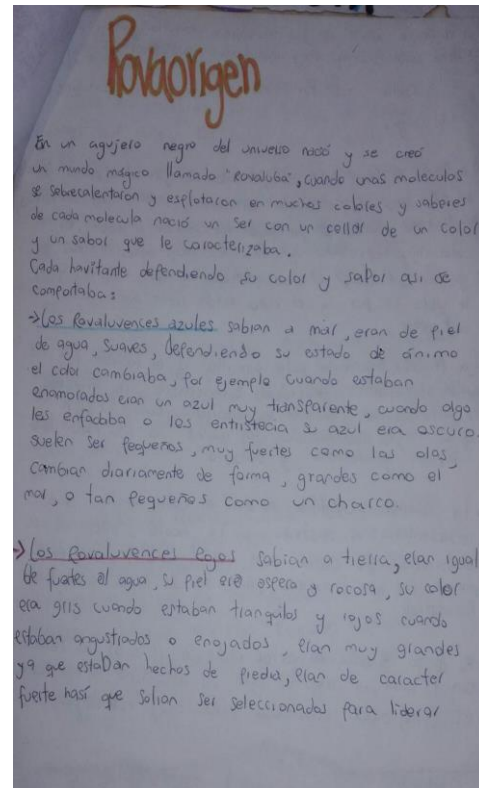
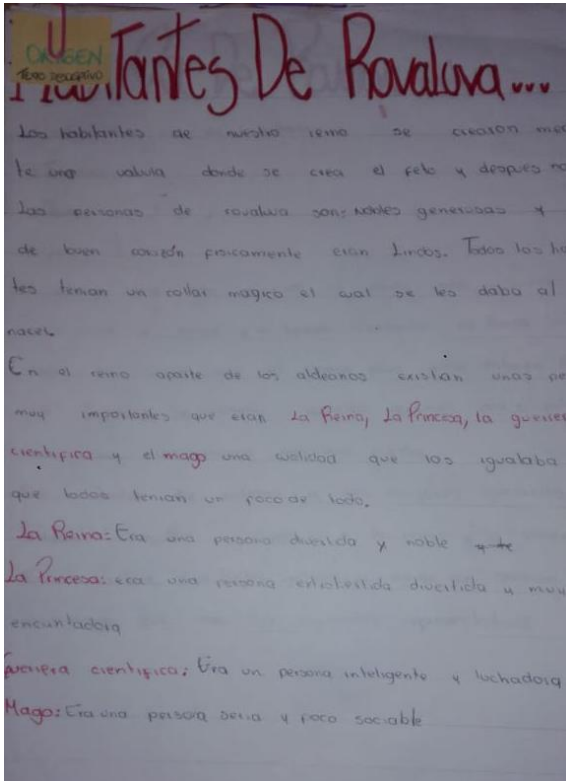
El uso de esta la tipología textual se generó a partir de la situación de la creación de su reino, pues ellos debían describir el origen, sus habitantes, los espacios del reino, sus costumbres. En este proceso el estudiante produce un texto descriptivo con un propósito comunicativo, el cual era que los habitantes de los otros reinos conocieran sobre ese reino. En este primer texto descriptivo se evidenció que los estudiantes no se centraban en las descripciones físicas de los personajes sino describían a los habitantes del reino desde un sistema de valores y eran bastante generales. (*ver anexo g*). En este texto inicial se evidencia la experiencia y conocimientos lingüísticos y textuales. Uso de conectores, signos de puntuación, desarrollo de sus ideas en un orden lógico, elementos del texto que guarden coherencia con el tema del texto.

En un segundo momento, se da el *análisis y revisión conjunta* a partir de la lectura *intergrupala interreinos* de la producción, en este momento los compañeros revisan los textos producidos por los grupos y les señalan qué información hace falta que no les permite conocer el reino. En un tercer momento, la docente utiliza la estrategia de los *textos modelos y ejemplificaciones* con el propósito de que los estudiantes identifiquen los aspectos que su texto posee y los que le hace falta. A medida que se hacen las primeras correcciones, ellos iban complementando sus escritos y por iniciativa propia enriquecían el texto con imágenes, agregando banderas y escudos que el investigador no había propuesto hacer.

### ***Figura 1***

En este ejemplo podemos apreciar como los autores en sus primeros escritos utilizan elementos de la descripción para referirse solo a los personajes dentro del origen y en escritos posteriores cuando el juego entra como motivador introducen más elementos descriptivos, como

la creación, las características físicas y personales.



En la producción de textos narrativos, se utilizó el *juego de la vida*, con el fin de que ellos crearan los Estatutos o leyes que regirían su reino. En el texto inicial hubo dificultad porque no tenían conocimientos previos sobre el papel de los estatutos en una sociedad. El proceso de *análisis y revisión conjunta* a partir de la lectura *intergrupally interreinos* de la producción, y lectura de *modelos de textos* narrativos permitió que los estudiantes no solo crearán una historia, sino que contribuyó en la creación de las leyes para su reino. En la producción de este tipo de texto la docente activó mediante la *ejemplificación* los *conocimientos sociales* de los estudiantes relacionados con las leyes del país, para que ellos comprendieran el sentido de la palabra *estatuto*.

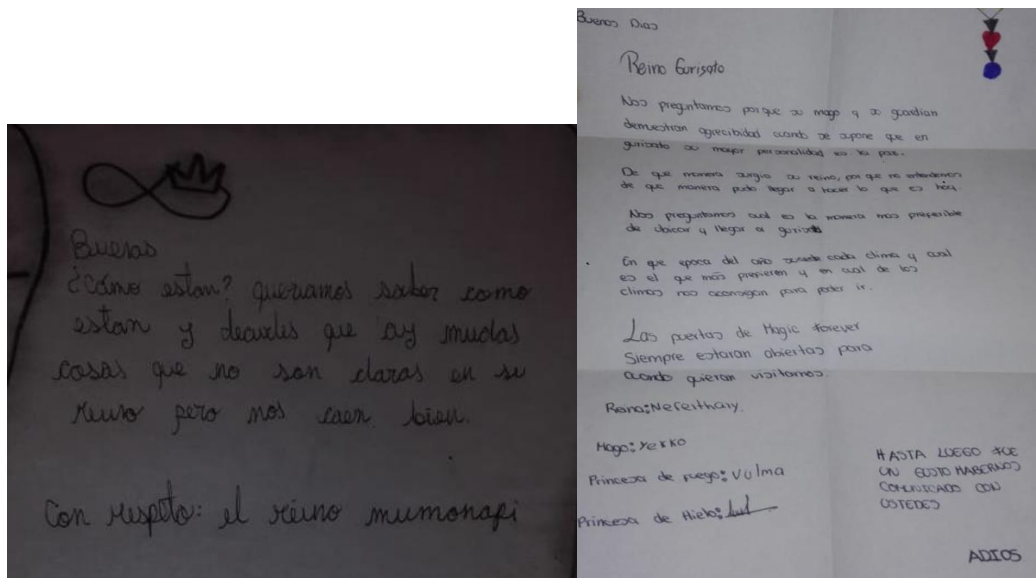
Como los estudiantes estaban familiarizados con esta tipología textual, no hubo mayor dificultad en cuanto a la organización de las ideas y situaciones narrativas.

La producción de *textos argumentativos*, se basó en la situación planteada por la docente, crear un producto del reino para venderlo, para ello debían convencer a los otros reinos de comprar su producto. En esta situación, los estudiantes se sintieron muy motivados ya que esta producción se basaba en sus producciones. Sin embargo, se evidenció la dificultad para definir la intencionalidad de persuadir apoyándose en argumentos que lograran convencer al otro. El *análisis y revisión conjunta* a partir de la lectura *intergrupala interreinos* permitieron que los estudiantes construyeran los argumentos adecuados para que le compraran el objeto. La docente, además, utilizó textos publicitarios visuales para mostrarles los elementos que aparecían y que eran los argumentos para persuadir de esta manera, los estudiantes identificaron las características de los argumentos. Otra de las dificultades que se evidenció es que los estudiantes no cuentan con conocimientos y experiencias con este tipo de textos, a pesar de que en el contexto social circulan anuncios publicitarios que utilizan estrategias de persuasión basadas en la imagen y el texto. Además, en el colegio en este ciclo todavía no se ha tenido un acercamiento a los textos argumentativos.

En cuanto, a la producción de textos informativos, la situación que la docente propuso la elaboración de cartas, periódicos y entrevistas para informar a los otros reinos de una situación que ponía en riesgo el reino. Los conocimientos y experiencias de los estudiantes sobre este tipo de textos, y los *textos modelo* que la docente utilizó, favoreció la producción de este tipo de texto. Las palabras como “Infor-tastico” generó imaginación en sus cartas, periódicos y entrevistas. Sus producciones fueron bastante creativas y con ayuda de revisiones conjuntas y correcciones sus producciones finales fueron enriquecidas.

## ***Figura 2***

En este ejemplo enfocado al texto informativo, se evidencia como en los primeros escritos del grupo, no se evidencia un propósito en la carta, posterior a algunos ejercicios los estudiantes amplían detalles y elementos como un saludo, un desarrollo del mensaje y una despedida.



### ***Impacto del juego en la formación de los estudiantes***

El uso del juego cooperativo y la producción escrita transformó la disposición habitual del espacio de clase, las relaciones entre estudiante-docente y entre estudiante-estudiante incentivando la imaginación y la creatividad.

Tomando la información obtenida en el análisis de datos (*ver tabla 2*), se encontró que el juego influyó de manera positiva como medio y motivador para el desarrollo de la producción escrita en los estudiantes. (*ver anexo f*), Se destaca en primer lugar un avance en la producción escrita en elementos como propósito, claridad de ideas, desarrollo de ideas, revisión crítica, es decir que el juego permitió a los estudiantes, identificar sus falencias en cuanto a la convivencia y a su producción textual, logrando no solo conocerse más y conocer a sus compañeros, sino asumir

roles en el juego, y actitudes de cambio , en cuanto a la escritura, los estudiantes mejoraron sus producciones reconocieron el uso de elementos y características de cada tipología textual como la descriptiva ,argumentativa, narrativa e informativa (*ver anexo h*).

El juego cooperativo aportó motivación, activación de conocimientos previos, (ver *anexo e, matriz de análisis*) relación de este con la función social, les permitió plasmar proyecciones a futuro, incluir al maestro en la creación de reinos, quitando la relación de poder transformándolas de manera positiva, así mismo el juego permitió que la comunicación se volviera indispensable en el aula de clase. De igual manera, despertó autonomía en los estudiantes por ejercer los roles creados en su reino y una identidad no solo individual sino grupal. Como lo cita Toro, V. en “El juego como herramienta educativa del Educador Social...” ,  
*“El juego es una herramienta educativa que facilita el aprendizaje y la comunicación entre iguales.”* (Piaget, 1945; Vygotsky, 1933; Bruner, 1986; Garvey, 1977; Garaigordobil, 1990, en Garaigordobil, 2005:17-23) Tomando esto como un elemento muy importante, podríamos concluir que el juego no solo divirtió al alumnado sino que fue una herramienta donde el aprendizaje para sus producciones escritas estaba inmerso y la comunicación fue algo más que necesario y libre de hacer.

Los resultados podemos evidenciaron que los estudiantes aprendieron a escribir diferentes tipologías textuales como más seguridad, confianza, desde una intención comunicativa, apropiaron las estructuras sin mayor dificultad, comprensión para producir, leer y elaborar posturas críticas constructivas sobre los textos de los demás compañeros. El juego cooperativo motivó las producciones de los estudiantes, cambiando el ambiente y las relaciones en el aula, convirtiendo la escritura en un proceso más divertido y motivador de aprendizaje.

## 7. CAPITULO VIII CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La implementación y desarrollo de esta investigación permitió determinar el impacto del juego cooperativo en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de las tipologías textuales. El juego propicia un *aprendizaje conjunto* y la generación de unas *estrategias* que posibilitan a los estudiantes apropiarse y producir diferentes textos desde una intencionalidad comunicativa.

La *estrategia de lectura y de análisis y revisión intergrupal*, se convierte en una estrategia de aprendizaje y evaluación conjunta que favorece la producción escrita de los estudiantes. El juego cooperativo, permite que esta estrategia lleve a los estudiantes a reconocer falencias grupales e individuales, reconocer su realidad y asumir de una manera reflexiva y autónoma acciones de cambio de manera propia y en conjunto viendo su realidad como un proyecto de vida a mejorar.

El juego cooperativo propicia otras formas de relación y disposición en el aula que contribuye a que el trabajo conjunto sea el propicie el aprendizaje tanto individual como colectivo, porque se comparten conocimientos y experiencias tanto escolares como culturales que van a contribuir a enriquecer las prácticas de escritura.

El juego como se propone en este proyecto cambia los roles tanto del docente como del estudiante, porque se convierten en sujetos activos, creativos y participativos, de este modo el proceso de enseñanza-aprendizaje adquiere un sentido diferente. Les permite identificarse individualmente como agentes de cambio y compartir para lograr y alcanzar metas asumiendo propósitos en conjunto.

En este juego el papel del docente ya no se limita a brindar una información sino en propiciar situaciones en las que los estudiantes activen sus conocimientos previos y sus experiencias, de

modo que participen activamente de su aprendizaje, de este modo, el juego el impacta los procesos de enseñanza y la perspectiva a partir de la cual se enseñan las tipologías textuales y sus elementos que las caracterizan.

El juego que crea espacios fantásticos como los que se proponen en este proyecto, estimula la creatividad, la escritura y actitudes de cambio en los estudiantes frente a la escritura.

La dinámica que se propone en el juego favorece que los estudiantes logren el manejo de las estructuras, descriptivas, narrativas, argumentativas, e informativas, teniendo en cuenta los aspectos comunicativos como formales. Así la escritura se convierte en una experiencia donde el estudiante transforma su concepción sobre la escritura.

La producción escrita dentro de la creación de reinos en conjunto genera una mayor agilidad para producir, para proponer ideas, crear e imaginar la escritura y poder utilizarla como un elemento en el juego

La escritura y el juego cooperativo en conjunto posibilita que los estudiantes se acerquen a sus problemáticas, no solo académicas sino sociales, involucrando un análisis de su realidad fuera y dentro del aula permitiéndoles tomar sus experiencias como puente para la creación y mejora de sus escritos.

A pesar de que el proyecto tuvo una buena acogida entre los estudiantes, hubo algunas limitaciones que influyeron en el desarrollo de este: Una de estas limitaciones fue la asistencia de los estudiantes al colegio, pues esto afectaba el trabajo de los grupos. Otra la falta de recursos audiovisuales que permitiera utilizar otro tipo de textos para incentivar la producción escrita. En ocasiones las actividades institucionales imprevistas que afectaba la realización de las actividades de clase.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos tanto en la fase inicial en la cual los estudiantes se mostraban una actitud de apatía hacia la escritura como en la final en la se evidenció que los

estudiantes lograron escribir con entusiasmo, aprendieron a producir diferentes tipologías textuales, se recomienda tener presente el juego cooperativo como una estrategia que permita a los estudiantes ser un sujeto activo de su aprendizaje y lograr que la escritura se convierta en una experiencia de creación y comunicación.

Se recomienda ver el proceso de escritura, como un desarrollo progresivo que requiere producciones iniciales, medias y finales, así como revisión y seguimiento de las mismas, para esto es necesario que el maestro maneje ambientes lúdicos encaminados a articular la teoría y la práctica conjunta, mostrándole al estudiante elementos que puedan enriquecer su texto de manera atractiva y útil ya que ellos tienen conocimientos previos de los cuales pueden partir para sus producciones escritas.

Se sugiere utilizar textos modelos para que los estudiantes puedan aprender aspectos textuales como las características de la estructura, el léxico, mecanismos de cohesión y organización de las ideas. que no debería llevarse solo al área literaria sino a las demás ramas de la enseñanza.

## REFERENCIAS

- Arias, Fidas (1999). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. (3ª ed.) Caracas – Venezuela: Episteme.
- Bonilla – Castro, Elssy. Rodríguez Sehk, Penélope. (1997) Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Colombia : Norma.
- Bruner, J (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje en Revista Infancia: Educar de 0 a 6 años*, No.78,marzo-abril. Madrid
- Cassany , D. (1995), *La cocina de la escritura*, Barcelona: Anagrama
- Cassany , D .(1994), *Enseñar lengua*, Barcelona :Graó.
- Cassany, Daniel. (1963)*Describir el escribir: Cómo se aprende a escribir*. Barcelona: Paidós,
- Cassany, Daniel. (1988). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Barcelona: Paidós.
- Cassany, Daniel(1999).*Construir la escritura*. Barcelona. Paidós.
- Elliot, Jhon,( 2000 ) *La investigación acción en educación* : Ediciones Morata, S. L.
- Freeman, D. (1998). *Doing teacher- research from inquiry to understanding*. Canada: Heinle & Heinle publishers.
- Ferreiro E. , Teberosky A.(1995). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México. Siglo XXI Editores.
- Ferreiro, Emilia. (2003), *Lectura y vida*, Orlando, florida: Oficina Latinoamericana de la Asociación Internacional de Lectura
- Fidas G. Arias,( 2006) *El proyecto de Investigación ( Introducción a la metodología científica)* 6ª edición : Episteme
- Garaigordobil, M (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.

Hernández . S, Fernández C. Baptista , Pilar (2004) *Metodología de la investigación*

McGraw-Hill Interamericana

Jiménez Vélez, Carlos A. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Mendez Álvarez, Carlos (2008) *Metodología y desarrollo del proceso de investigación*. México. editorial limusa, 4ta edición,

Orlick, Terry. *Juegos y deportes cooperativos*. Desafíos divertidos sin competición. Popular, Madrid, 1986.

Orlick, Terry.( 1990) *Libres para cooperar. Libres para crear. (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona,,: Paidotribo.

Ortega ruiz, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.

Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes.

Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1992) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós

Toro, V. (2013). *El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. Revista de educación social, 16. 1-13

Van dijk (1992). *La ciencia del texto, 3ra edición*, España. Piados.

Vigotsky, L.S (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo.

## Referencias en Internet

### Artículo online

Antonio Latorre <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/La-investigacion-accion-Conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

Espino, S (2015) “*La enseñanza de estrategias de escritura y comunicación de textos científicos y académicos a estudiantes de posgrado*” Recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/pdf/140/14039201012.pdf>

Fraca de Barrera, L. (2003) *motivación y escritura: una relación necesaria*. Cátedra UNESCO para la Lectura y la Escritura, 2,10. Recuperado de:  
<http://www2.udec.cl/catedraunesco/16Afonso&Frac.pdf>

Castro, N. Cortes, J. y Hernández, P. (2008). *Juego dramático como estrategia didáctica que facilita el proceso de producción de textos en los estudiantes del grado quinto de la fundación nueva granada*. Recuperado de:  
<http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2003/octubre/incert89.htm>

Jiménez, C. A. (2010). *Lúdica Colombia*. Recuperado el 9 de Marzo de 2014 en: [www.ludicacolombia.com](http://www.ludicacolombia.com)

Muñoz, L. (2015) “*Los juegos de palabras como estrategia didáctica para desarrollar la producción textual en los niños del grado cuarto de la institución educativa nuestra señora del pilar del municipio de Aldana*” Recuperado de:  
<http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90845.pdf>

Santander, M, Tapia, J (2012) "*Implicancias de la conformación del tipo lector escolar mediante el uso de un determinado modelo de lecto-escritura*". Recuperado de:

<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/116723/TESIS%20MODELOS%20DE%20LECTO-ESCRITURA%20M.%20SANTANDER%20Y.%20TAPIA.pdf?sequence>

Morales, L. (2010) "Leer para construir" Recuperado de:

<http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/7936/T26.10%20M7921.pdf?sequence>

Navarro, J. (2008) "*Mejora de la creatividad en el aula de primaria*" Recuperado de :

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/11009/NavarroLozano.pdf>

Carmona ,M y Hernández.L (2017) "*la escritura, una experiencia de paz. Transformación en las comprensiones sobre la paz, a través de la producción escrita, en niños y niñas de quinto grado*" Recuperado de:

<http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/3161/2/La%20escritura%2C%20una%20experiencia%20de%20paz.%20informe%20final%20de%20tesis.pdf>

Ramírez, E. (2017) "*Aprendizaje cooperativo y su relación con el valor de la responsabilidad*"

Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/09/Ramirez-Ingrid.pdf>

Arroyo, R (2015) "*la escritura creativa en el aula de educación primaria*" Recuperado de :

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7821/ArroyoGutierrezRaquel.pdf;sequence=1>

Alonso, L. Aguirre de Ramírez. R. (2004). "*La escritura creativa en la escuela: una experiencia pedagógica (de, con) juegos lingüísticos y metáforas*" Recuperado de:

[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-97922004000300002](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300002)

Campos, M. Chacc, I. Galv3ez, P. (2012) "El juego como estrategia pedag3gica: una situaci3n de interacci3n educativa." Recuperado de:

[http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/html/index-frames.html](http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/html/index-frames.html)

Porto, K. Caballero, M. (2016) "El cuento: fuente para el aprendizaje de la lectura y escritura de los estudiantes del grado 1° de la instituci3n educativa t3cnica agroindustrial rep3blica de Colombia, arjona – bolivar" Recuperado de:

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/4979/1/TESIS%20EL%20CUEN TO.pdf>

Fajardo, Ro. (2016) "Ambientes de aprendizaje para potenciar los procesos de lectura y escritura" Recuperado de : <http://bdigital.unal.edu.co/52013/1/52824660-2016.pdf>

R, Hernandez Sampieri, C. Fernandez Collado y P. Baptista Lucio (2006) "Metodolog3a de la investigaci3n, cuarta edici3n "M3xico, Mac Graw hill.

Arnal, J. (1992). Investigaci3n educativa. Fundamentos y metodolog3a

### ***Referencias Audiovisuales***

Formato b3sico: Ferreiro, Emilia (Televisi3n educativa). (2004). Los significados del nombre propio en la evoluci3n del preescolar [Programa de televisi3n] (Secretaria de educaci3n p3blica) Direcci3n general de normatividad

## ANEXOS

## Anexo (A):



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
PROYECTO DE INVESTIGACION EN EL AULA

Estimado(a) estudiante, soy practicante de la Universidad Pedagógica Nacional, deseo acompañarlos y trabajar de manera pertinente y efectiva con ustedes. Selecciona y escribe la respuesta que mejor represente tu opinión, no hay respuestas correctas o incorrectas. El cuestionario será útil en la medida en que las respuestas sean sinceras. Sólo recuerda tú opinión es muy importante.



Estos son datos sobre ti y tu hogar

Marca con una "X"; Género ♂ Masculino \_\_\_\_ ♀ Femenino \_\_\_\_

¿Cuántos años tienes? \_\_\_\_

¿Cómo se llama el barrio en el que vives?

\_\_\_\_\_


¿Por cuál medio de transporte llegas al colegio? (Ruta, carro particular, transmilenio, otros, ¿cuál?)

¿Con quién vives?	
Mamá ____	Hermano/as ____
Papá ____	Padrastro ____
Abuela ____	Madrastra ____
Abuelo ____	Otros, ¿Cuál? ____
Tíos/as ____	

🏠 ¿Cuál es el estrato de tu casa? (1, 2, 3,4) \_\_\_\_

¿Qué nivel de escolaridad tienen tus familiares?

Sin escolaridad \_\_\_\_  
Primaria \_\_\_\_  
Secundaria \_\_\_\_  
Universitaria \_\_\_\_

¿Cuáles son sus ocupaciones? 

¿Pertenece a alguna población especial, dentro o fuera del colegio? (Inclusión, desmovilizado, otros, ¿cuál?) \_\_\_\_\_

¿Has ido alguna vez al psicólogo? Sí \_\_\_ No \_\_\_  
¿Por qué?


Tú asignatura de español...

¿Qué tipo de textos lees?  
(Marca con una X)

Narrativos	
Descriptivos	
Expositivos	
Argumentativos	
Científicos	
Publicitarios	
Literarios	
Otros, ¿Cuál?	

Cuando lees un texto ¿cuánto entiendes?  
(Mucho, poco, nada) \_\_\_\_\_


¿Cuántas veces lo lees para entender?  
(1, 2, 3,4) \_\_\_\_\_

¿Qué es lo que más te gusta de la clase de español? ¿Por qué? 

---




---

¿Qué es lo que más te gusta de la clase de español? ¿Por qué? 

---



---

¿Qué es lo que menos te gusta de la clase de español? ¿Por qué? 

---



---

¿Qué es lo que más se te dificulta hacer en esta clase? (hablar, escribir, leer, escuchar) ¿Por qué?


---

---

*¿Qué es lo que más se te facilita? (hablar, escribir, leer, escuchar? ¿Por qué?*

---

---

*Cuando tienes una hoja en blanco, ¿Qué es lo primero que haces en ella?* 

---

---

*¿Qué te gustaría aprender en tu clase de español?*

---

---

*¿Cómo te gustaría aprender en tu clase de español?*

---

## Anexo (b) Prueba Diagnostica

I

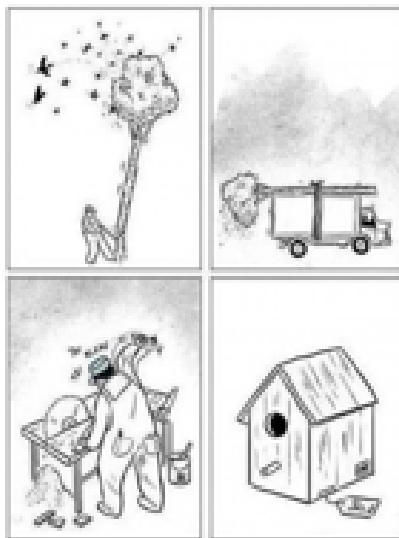


UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
PRUEBA DIAGNOSTICA DE LENGUA CASTELLANA

NOMBRE: \_\_\_\_\_

### Instrucciones:

Observa la siguiente secuencia de imágenes.



1. Crea un título que represente la secuencia de imágenes:

\_\_\_\_\_

2. Dibuja en el siguiente cuadro un final diferente.



3. Describe el dibujo que realizaste.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Ordena la siguiente oración:

a. jugar a salir puedo no que tarea tanta Tengo

\_\_\_\_\_

b. estrellas las viendo disfruto noche la Durante

\_\_\_\_\_

5. Ordena alfabéticamente la siguiente lista de palabras:

Sobre -Póster- Escoba -Bastante -Súbdito - Zapato - Foto - Humedal - Kilo - operación

- |    |     |
|----|-----|
| 1. | 8.  |
| 2. | 7.  |
| 3. | 8.  |
| 4. | 9.  |
| 5. | 10. |

6. A continuación encontrarás palabras mal escritas y palabras bien escritas, escribe la versión correcta:

- Carpéta :
- Accion:
- Matemático :
- Dimelo:
- Texto:
- Proceso:

7. ¿Cuál es la pregunta correcta? .

Son las 7:00.

- ¿Qué hora es?
- ¿A qué hora es?

La mesa es de madera.

- ¿Cómo está hecha la mesa?
- ¿De qué está hecha la mesa?

Los exámenes son en julio.

- ¿En qué mes son los exámenes?
- ¿Qué día son los exámenes?

Vamos a la estación

- ¿A dónde van?
- ¿De dónde vienen?

8. Escribe un sinónimo para cada una de las siguientes palabras.

Dulzura: \_\_\_\_\_

Grupo: \_\_\_\_\_

Belleza : \_\_\_\_\_

Misterio: \_\_\_\_\_

9. Escribe un antónimo para cada una de las siguientes palabras.

Molesto: \_\_\_\_\_

Unir: \_\_\_\_\_

Separar: \_\_\_\_\_

Dócil: \_\_\_\_\_

10. Ejercicios de Analogías:

MAÑANA es a DESAYUNO como NOCHE es a...:

- a) SUENO    b) CENA

CERCA es a... como... es a... ALTO.

- a) LEJOS - BAJO

- b) LEJOS - ARRIBA

JUEGOS	TIPOLOGIAS TEXTUALES	Indicadores	Elementos de categoría	Categoría
				67

Anexo ( c ):

*¿Qué es lo que más se te dificulta hacer en esta clase? ( hablar, escribir, leer, escuchar? ¿Por qué?*

Hablar

Anexo (d):

*¿Qué es lo que más se te dificulta hacer en esta clase? ( hablar, escribir, leer, escuchar? ¿Por qué?*

escribir, por que me aburro y me canso

*¿Qué es lo que más se te dificulta hacer en esta clase? ( hablar, escribir, leer, escuchar? ¿Por qué?*

escribir por que no se como expresarme

Anexo (e): Matriz de análisis:

<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego “Yo soy “</li> </ul>		<p>* Transmite ideas con claridad exponiéndolas a través de su participación.</p> <p>*Expresa de forma oral y escrita ideas, inquietudes, opiniones, sentimientos, vivencias.</p> <p>*Da una primera opinión sobre la importancia del juego.</p> <p>*Da una primera opinión sobre la importancia de la escritura.</p>	<p>PRODUCCION TEXTUAL</p> <p>* Los estudiantes responden a preguntas como: ¿Qué es el juego para ti?</p> <p>Es divertido, es compartir, es trabajar en grupo, es conocer, es aprender divirtiéndose.</p> <p>* Los estudiantes responden a la pregunta ¿Qué es la escritura para ti?</p> <p>De manera negativa.</p> <p>Es aburrida, es difícil, que no tiene utilidad, es monótona, de manera negativa</p> <p>PRODUCCION ORAL</p> <p>*La disposición de la actividad y del espacio los saca de lo habitual e influye en la motivación de los estudiantes.</p> <p>*Asocian el juego con experiencias propias</p> <p>*Manifiestan molestia por trabajar</p>	<p>Concepciones de los estudiantes sobre el juego.</p> <p>Concepciones de los estudiantes sobre la escritura.</p> <p>Acercamiento al juego</p> <p>Juego como medio motivador.</p> <p>Conflictos de convivencia.</p> <p>El</p>
---	--	---	--	---

			<p>en grupo.</p> <p>* La disposición del espacio afecta la respuesta de los estudiantes hacia las actividades lúdicas.</p>	<p>condicionamiento corporal afecta las respuestas a lo lúdico.</p>
Juego de la Vida			<p><b>PRODUCCION ESCRITA</b></p> <p>*Los estudiantes se centran más en las características morales y de comportamiento (Etopeya) que en las físicas. ((Prosopografía).</p> <p><b>PRODUCCION ORAL.</b></p> <p>*El juego de la vida activa sus conocimientos y experiencias sociales.</p> <p>* utilizan sus conocimientos sociales para participar en el juego.</p> <p>* El juego los identifica con su contexto social .</p>	<p>Activación de conocimientos previos sobre funciones y obligaciones sociales.</p> <p>Relacionan el juego con la función social</p> <p>Juego evidencia sus proyecciones al futuro.</p> <p>Juego como motivador.</p>

<p>Juego de Reinos (Origen)</p>	<p><b>DESCRIPTIVA</b></p> <p>Uso del texto descriptivo utilizando elementos como comparaciones, uso de adjetivos e imágenes.</p> <p><b>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</b></p> <p>La palabra “Origen” permite establecer la intención de su reino.</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Reconoce y describe personajes y lugares de forma física y personal.</p>	<p>*Produzco la primera versión de un texto descriptivo. * Determina la función de las palabras que indican nombres cualidades y características dentro de un contexto determinado.</p> <p>* Produce descripciones donde caracteriza personas y lugares.</p> <p>*Hace uso de adjetivos para caracterizar lugares, personajes.</p> <p>* Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.</p> <p>* Reescribo el texto a partir de las propuestas de corrección formuladas por sus compañeros y por el mismo.</p>	<p><b>PRODUCCION ESCRITA</b></p> <p>* utiliza en su texto libre, conocimientos literarios previos sobre cuentos clásicos y mitos.</p> <p>* Utiliza conocimientos escolares previos sobre ciencias naturales, física para la caracterización de reinos.</p> <p>*Los hombres utilizan conocimientos de películas de ficción para caracterizar sus personajes y sus reinos.</p> <p>*Las mujeres utilizan conocimientos de películas de fantasía, para caracterizar sus personajes y sus reinos.</p> <p>*toman elementos del texto descriptivo modelo para incluir los elementos que caracterizan al texto descriptivo.</p> <p>*En sus textos escritos utilizan imágenes para complementar la información.</p>	<p>La palabra origen activa conocimientos diversos sobre lecturas y películas que utilizan en los escritos.</p> <p>Los textos modelo (Holanda y el tigre blanco) influyen para la producción.</p> <p>La imagen es un elemento clave para añadir y complementar sus producciones.</p>
-------------------------------------	---	--	--	--

<p>• Juego de la vida</p> <p>(Estatutos)</p> <p>Lectura narrativa</p> <p>(Narnia.)</p>	<p>NARRATIVA</p> <p>(Texto de estatutos)</p> <p>Uso de la narración, manejando la estructura: Inicio, nudo, desenlace.</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Dar a conocer como fue constituido política y socialmente el reino.</p> <p>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</p> <p>Lectura carpeta de identidad y carta.</p>	<p>*Produzco la primera versión de un texto narrativo.</p> <p>*Aporta ideas en grupo para crear una organización social y política de su reino.</p> <p>*Diferencia el texto descriptivo del narrativo.</p> <p>*Comprende la finalidad del texto narrativo.</p> <p>*Comprende el propósito del juego.</p> <p>*Produce un texto narrativo en relación al juego de reinos.</p> <p>*Tiene en cuenta sus escritos y los de los demás.</p>	<p>PRODUCCION ESCRITA</p> <p>* Los estudiantes muestran dificultad para recrear una historia.</p> <p>*Recurren a la copia para evitar crear el texto narrativo.</p> <p>*Posterior a la primera versión escrita. La lectura sobre “Narnia” motiva a los estudiantes.</p> <p>*Asocian la narración con situaciones sociales propias. Como Reglas de casa, leyes de su propio país.</p> <p>PRODUCCION ORAL</p> <p>*Los estudiantes incluyen al profesor en la creación del mundo como un dios.</p> <p>*El juego propicia que los que los estudiantes lleguen a acuerdos,</p>	<p>Se continúa evidenciando el irrespeto para llegar a acuerdos grupales.</p> <p>No hay cercanía, conocimientos previos acerca del texto narrativo.</p> <p>*La complejidad del texto les impide escribir, por eso necesitan releer.</p> <p>*Los textos modelos influyen la producción.</p> <p>*Los temas relacionados con su vida los motiva.</p> <p>Las relaciones de poder son transformadas de manera positiva.</p> <p>El juego se convierte en un ambiente de comunicación indispensable.</p> <p>Se continúa</p>
--	--	--	---	--

			<p>asumir puntos de vista propios y el de los demás.</p> <p>*Son selectivos con el tipo de persona con la que quieren llegar a un acuerdo.</p> <p>* Se maneja mucha inseguridad por lo que opinen los demás compañeros y el profesor.</p>	<p>evidenciando el irrespeto.</p> <p>*Complejos en cuanto a vocabulario.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego “Adivina Quien”</li> <li>• Juego “Teléfono roto”</li> </ul> <p>Juego “Dibujo roto”</p> <p>Situaciones críticas en el reino que se plasman en noticias.</p>	<p><b>Texto Informativo</b></p> <p>( Texto “Infortástico” )</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Dar a conocer la realidad actual de su reino centrándose en transmitir algún tipo de suceso o conocimiento de forma clara y concisa.</p> <p><b>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</b></p>	<p>*Produzco la primera versión de un texto informativo.</p> <p>*Expresa en forma clara sus ideas según lo amerita la situación comunicativa.</p> <p>*Comprende textos informativos que tengan diferentes formatos y finalidades.</p> <p>*Construye en conjunto un buzón de comunicación de reinos.</p>	<p><b>PRODUCCION ESCRITA</b></p> <p>* Los estudiantes manifiestan estímulos de agrado por participar en conjunto y esfuerzo por la creación del periódico y la entrevista.</p> <p>* Se evidencia dificultad para informar.</p> <p>*Los estudiantes hicieron uso de la carta para plasmar sus opiniones respecto a otros reinos</p> <p>*En la carta se evidencia un trato de respeto para dirigirse y expresar sus opiniones.</p> <p><b>PRODUCCION ORAL</b></p>	<p>El juego despertó autonomía por ejercer el rol propio.</p> <p>Identidad grupal e individual</p> <p>Activación de conocimientos previos sobre textos informativos.</p>

	La carta como medio de comunicación entre reinos.	<p>*Lee textos informativos e identifica su estructura.</p> <p>*Crea en conjunto un periódico de reino.</p> <p>*Crea individualmente una entrevista.</p>	<p>*El juego empieza a propiciar identidad propia en el juego de reinos.</p> <p>* Los estudiantes de manera espontánea empiezan a ejercer sus roles para poder seguir avanzando y cumpliendo con la historia del juego de reinos.</p>	<p>Conocimiento previos sobre estructura de textos con una fucion social.</p>
<p>Creación de un objeto alusivo a su reino.</p> <p>(Venta de objetos de Reino)</p>	<p><b>Texto Argumentativo</b></p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Persuadir, convencer, opinar , probar o demostrar.</p> <p>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</p> <p>La venta de objetos de reino</p>	<p>*Defino una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos.</p> <p>*Utilizo un texto argumentativo para crear, presentar ideas, pensamientos y saberes.</p> <p>*Utilizo la comunicación escrita para establecer acuerdos a partir del reconocimiento de los argumentos de sus lectores y la fuerza de sus propios argumentos.</p> <p>* Reescribo el texto, a partir de mi propia valoración y del efecto causado por éste en mis interlocutores.</p>	<p>PRODUCCION ESCRITA.</p> <p>*Los estudiantes se sienten motivados al crear un objeto de reino.</p> <p>*Se evidencia un trato mínimo de respeto por los escritos de su compañero.</p> <p>*Los estudiantes no manejan una estructura con respecto al texto argumentativo.</p> <p>La lectura y</p> <p>PRODUCCION ORAL</p> <p>*El juego por convencer a sus compañeros de comprar un producto evidencia autonomía y seguridad.</p>	<p>El juego despertó Motivación e imaginación para atraer a sus compañeros.</p> <p>El juego como medio para la comunicación</p> <p>Falta de experiencia en los conocimientos previos sobre argumentación.</p>

•	<p><b>Texto</b></p> <p>Descriptivo, Narrativo, Argumentativo, o Informativo.</p> <p><b>Objetivo</b></p> <p>Dar cuenta del conocimiento adquirido y la propiedad de escritura en los diferentes tipos de texto.</p> <p><b>ESTRATEGIA COMUNICATIVA</b></p> <p><b>Carta</b></p>	<p>*Comprende y produce textos descriptivo, narrativo, Argumentativo e informativo.</p> <p>*Elabora un texto atendiendo a los aspectos característicos de cada uno.</p> <p>*Entiende la escritura como un medio de comunicación y creación.</p>		

Anexo ( f ) :



## Anexo (g) :

## Habitantes

## Vestuario

El pelo de los habitantes era punt. agudo y de colores

## Trajes

Los trajes eran de seda, algodón, etc

## Físico

La cara era como la de un humano común pero con orejas de elfo y <sup>los</sup> ojos eran de colores exóticos

## Magia

Son piedras de colores que dependiendo su color es su elemento.

Son resguardadas las piedras por un dragón verde escape fuego

Moradas = viento

Rojas = fuego

Azules = Agua

Verdes = naturaleza

Multicolor = vida

## Origen...

Nuestro mundo se creó gracias a que un meteorito cayó en la Tierra. La llenó de radiación, por lo cual las personas mutaron un poco y los animales también, por ello un hombre le pidió a un mago que creara un túnel al subsuelo donde con la magia edificó un castillo, donde todas las personas se refugiaron.

El y sus 4 amigos se repartieron las órdenes del castillo uno se volvió el guardia del castillo, el segundo fue el mago que creaba pociones y protegía el escudo, el tercero un hombre muy sabio, el consejero y escritor de cuentos y mitos, y el cuarto el rey, un hombre justo y bueno.

## Anexo (h) :

