

**JUGUEMOS A ESCRIBIR, UN ACERCAMIENTO AL MARAVILLOSO
MUNDO DE LAS LETRAS**

PABLO ANDRÉS TORRES CARDONA
JUAN PABLO MARTÍNEZ ALZATE

Asesor:

DARWIN FRANCO.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA
MEDELLÍN
2022

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, Junio de 2022

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto de investigación y sus logros, primeramente a Dios, fuente de toda sabiduría. A nuestras familias por apoyarnos y respaldarnos en todo lo que realizamos y a nuestros estudiantes que son la motivación principal para seguir creciendo y preparándonos en este camino que decidimos tomar y que no tiene final.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos primeramente a Dios por habernos dado la vocación de maestros, a la Escuela Normal Superior Antioqueña que nos brindó las herramientas necesarias para llevar a cabo un proceso de formación profesional y humana, a los maestros asesores que estuvieron apoyándonos en la realización de este proyecto de investigación y a nuestros compañeros normalistas quienes nos apoyaron y motivaron en los momentos difíciles de este camino de formativo.

Infinitas gracias.

Índice

Introducción	7
Capítulo 1: Planteamiento del Problema	9
1.1 Formulación del problema	9
1.2 Delimitación del problema.....	11
1.3 Objetivo.....	11
1.3.1 Objetivo general.....	11
1.3.2 Objetivos específicos	11
1.4 Justificación	12
1.5 Antecedentes	15
1.5.1 Internacional	16
1.5.2 Nacional	17
1.5.3 Local	19
Capítulo 2: Marco de Referencia	21
2.1 Lúdica y Juego	21
2.2. Escritura	25
2.3. Creatividad	29
Capítulo 3: Metodología De La Investigación	32

3.1 Diseño metodológico	32
3.2 Población y muestra	35
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información	36
3.3.1 La entrevista estructurada	37
3.3.2 La observación participante	38
3.3.3. Mural de situaciones.....	44
3.3.4. El Taller.....	46
3.4. Análisis de los resultados	50
3.4.1 La motivación como un primer acercamiento a la escritura creativa	51
CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTA	54
4.1. Propuesta.....	54
4.2. Resultados.....	68
4.2.1. Lúdica y juego.	68
4.2.2 Escritura	68
4.2.3 La creatividad	69
4.3. Conclusiones	69
Referencias Bibliográficas	72
Anexos.....	76

Juguemos a Escribir, un Acercamiento al Maravilloso Mundo de las Letras.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la escritura de los niños no es tarea fácil, es una labor que exige preparación y dedicación. Con el presente proyecto se pretende identificar y potenciar la capacidad escritural de los niños teniendo como base la lúdica que desemboque en el desarrollo de la creatividad. Partiendo de la idea anterior, la investigación tiene como objetivo el fortalecimiento de la escritura a través de estrategias pedagógicas que le permitan al niño asumir y desenvolverse de manera óptima en la vida personal y escolar.

Con respecto a ello, se entiende que aprender a escribir es una de las dificultades que los niños presentan en los primeros años de la etapa escolar. Muchos de ellos logran superar dicha adversidad conforme pasa el tiempo, sin embargo, algunos continúan sin poder corregir o superar las dificultades presentadas en el proceso de aprendizaje de la escritura, lo que conlleva al fracaso escolar debido a que todas las disciplinas se fundamentan en los procesos de lectoescritura (citado por Arroyo, 2021, p.471).

Siguiendo este lineamiento, en el primer capítulo se realiza el planteamiento ¿Cómo fortalecer los procesos de escritura en los niños del grado tercero del Colegio de María a través de actividades lúdico pedagógicas que permitan el desarrollo de la creatividad? Además, se plasma la justificación del proyecto y su referente legal, sus objetivos generales y específicos, el primero de corte indagatorio, el segundo de tipo metodológico y el tercero abarca el producto final; así mismo los antecedentes que aportan al desarrollo de la investigación.

En el segundo capítulo se dará cuenta de los ejes temáticos que se desarrollan a lo largo del proyecto, siendo estos la escritura, la lúdica y la creatividad; ellos se constituyen en la columna vertebral, dando los elementos teóricos necesarios para el desarrollo de esta investigación. En el tercer capítulo se encuentra el diseño metodológico que permitirá conocer la naturaleza del proyecto, es decir, el rol de los implicados en el proceso de

investigación, los instrumentos empleados para la recolección de datos y el respectivo análisis de ellos.

Finalmente, en el capítulo cuarto se establece una propuesta que contiene las estrategias pedagógicas utilizadas para la consecución de los objetivos planteados en la investigación; así mismo, los resultados de las variables y las conclusiones con base en cada objetivo.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El lenguaje es una necesidad y una habilidad innata en el ser humano; siempre ha estado presente en la historia de éste y se ha constituido en parte esencial de su evolución y desarrollo. El hombre, en su afán comunicacional, ha buscado las estrategias y maneras posibles y certeras de perfeccionar ese don excepcional, no limitándolo únicamente a una forma, sino a varias, es decir, no se ha conformado con comunicarse de cierta manera, sino de muchas.

En otras palabras, a parte del habla, el hombre ha logrado comunicarse a través de los gestos, ritos, señas, signos y símbolos que ha sabido, luego, plasmar en caracteres, dándoles significado y denominándolos como letras que, con cierta organización, convierte en palabras y con ellas crea infinidad de textos que ha plasmado en distintos materiales y superficies a lo largo de la historia. Cuenta de ello, dan diversos textos antiguos descubiertos para nuestro deleite y asombro como las inscripciones en cuevas, pirámides y tumbas de diversas civilizaciones, imperios y pueblos; asimismo textos escritos como el Poema de Gilgamesh, los textos filosóficos antiguos como los Diálogos y los textos bíblicos en su Antiguo y Nuevo Testamento, que gozan de gran creatividad y pedagogía para enseñar lo que era preciso y urgente en sus épocas y contextos respectivos.

A partir de lo anterior, y a partir de las prácticas pedagógicas en el Colegio de María, se pudo observar que los niños de tercero presentaban dificultades en la escritura no sólo en la grafía y caligrafía, sino también en la redacción y comprensión de lo que se escribe. Respecto a ello, la naturaleza de las dificultades específicas, en la elaboración de escritos, ha sido analizada por Thomas, Englert y Greag (1987) atendiendo a tres exigencias cognitivas

integradas:

- La prosa, presenta una estructura no familiar, variable y que está mal definida. Ella genera una cierta tendencia a “decir el conocimiento”, es decir, a convertir el proceso de escritura en una etapa lineal asociativa de proposiciones acerca de lo que se sabe del tema y en el orden en el que son generadas.
- El proceso de elaboración de textos expositivos requiere que el estudiante mantenga, activamente en la memoria, al menos dos unidades de Actual. Por una parte, explicitación de la estructura expositiva y de las intenciones comunicativas. Por otra, generación de las proposiciones relativas a la información nueva y dada.
- La presencia de exigencias cognitivas relativas al saber de las diversas estructuras específicas que definen las relaciones semánticas entre las proposiciones (comparación-contraste; problemas-solución; causa- efecto; etc.). (citado por Martínez, 2013, p. 246).

Así pues, las problemáticas en torno a la escritura, han venido cambiando con el tiempo; hoy con una era con importantes avances tecnológicos, técnicos, científicos, y variaciones sociales, económicas, políticas y religiosas que han contribuido al correcto desarrollo de la sociedad actual. La comunicación se ha adaptado a las nuevas culturas, a las nuevas formas y a los nuevos tiempos, conservando su importancia en la vida del ser humano. Por ello, es sumamente importante enseñar a los niños el arte de escribir bien, conservando la elegancia, belleza y armonía de la escritura, para permitir que el proceso comunicacional continúe creativamente en las generaciones venideras.

1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fortalecer los procesos de escritura en los niños del grado tercero del Colegio de María a través de actividades lúdico pedagógicas que permitan el desarrollo de la creatividad?

1.3 OBJETIVO

1.3.1 Objetivo general

Fomentar la escritura en los niños del grado tercero del Colegio de María a través de actividades lúdico pedagógicas que permitan el desarrollo de la creatividad.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar el estado en el que se encuentran los niños con relación a los procesos escriturales creativos.
- Reconocer las metodologías implementadas en el aula por los maestros para el fortalecimiento de los procesos escriturales en los niños.
- Desarrollar estrategias lúdicas pedagógicas a través del aula taller “Hospital lingüístico” que favorezcan la escritura para el mejoramiento de la creatividad en los estudiantes.

1.4 JUSTIFICACIÓN

A lo largo del tiempo, diversos estudios han demostrado que la escritura toma gran relevancia en el desarrollo de la creatividad de los niños de la básica primaria. Realizar un trabajo adecuado con esta población, significa abrir al infante un mundo de múltiples oportunidades para que pueda relacionarse consigo mismo y con el entorno que lo rodea. Si bien es sabido, desde que el niño nace y durante sus primeros años de vida, está rodeado de numerosos códigos lingüísticos, que tarde o temprano tendrá que fortalecer de forma mancomunada entre familia y escuela, para poder expresar sus ideas, sentimientos, emociones y pensamientos. El proceso de escribir, genera un desequilibrio cognitivo en el estudiantado, a tal punto de llevarlo a potenciar sus dispositivos básicos de atención y algunas de sus facultades humanas. Por ello, este proyecto estará enfocado en aquellas maneras de mejorar los procesos escriturales en los niños del grado tercero del Colegio de María, lugar donde se aplicaran los instrumentos y herramientas de investigación.

Dicho establecimiento, es una Institución Educativa regida por principios éticos y religiosos, se encuentra ubicado en la dirección Cr 51B # 89-01 Medellín- Antioquia, atiende a estudiantes desde preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, con un total estimado de 700 estudiantes, donde su modelo pedagógico se inclina al Social Humanista; posibilitando este en los estudiantes una sensibilización y un acercamiento al mundo de la producción científica, cultural, artística y tecnológica, enmarcada en la construcción autónoma de su ser ético, social e intelectual, mediante el desarrollo de competencias sociales, intelectuales y de desempeño, acordes con el contexto.

Aunque es un establecimiento educativo de carácter privado y arquidiocesano, es regido por los reglamentos de educación, dictados por el Gobierno Nacional de Colombia y el Ministerio Nacional de Educación.

Así mismo, se acoge a lo contemplado en la Constitución política de Colombia, artículo 67, la cual da a conocer que la educación es un servicio público de función social, y que será obligatorio entre los cinco y los quince años de edad, es decir, un mínimo de un año de preescolar y nueve años de básica. De igual manera, será el estado y sus entes reguladores, los encargados de brindar una educación digna y de calidad.

Siguiendo esta línea constitucional, mediante el decreto 1075, decreto único reglamentario del sector educativo del 26 de mayo de 2015, en el artículo 2.3.3.1.6.7 referente a los biblio - bancos de textos y biblioteca escolar, dispone que las instituciones educativas deben seleccionar y adquirir material pedagógico que le permita aprender mediante una actitud exploratoria y no memorística, desarrollando sus competencias lógico matemáticas, de lectura y escriturales (Sistema único de información normativa, 2015). A este decreto, se suma el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE), que año tras año se renueva para satisfacer las demandas educativas del país frente a los procesos de lectoescritura. Para el año 2021, el Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Cultura definieron algunas estrategias pensando en la educación en la niñez, adolescencia y juventud:

- Compra de libros y producciones para toda la población Colombiana.
- Lecturas cohabitando familias.
- Apoyo, participación y realización de ferias nacionales y regionales del libro y la lectura.

- Fomento de lectura y bibliotecarios formados para la comunidad.
- Cultura en albergues.
- Tutores departamentales de bibliotecas públicas.
- Promotores de lectura regionales (Ministerio de Cultura, 2021, p. 05).

Por otra parte, el Gobierno Nacional, delegando su autoridad en el ámbito educativo al Ministerio de educación Nacional, contemplan en los estándares básicos de competencia, que la escritura, cuando se trabaja con intencionalidad literaria, permite a los niños expresar sus formas particulares de sentir, ver, recrear e imaginar el mundo, llevándolos al mejoramiento de sus capacidades expresivas, imaginativas y cognitivas en los miembros del estudiantado, así como fortalecer su coherencia textual, organización de ideas, estructura gramatical y asertividad entre la conexión mensajero – receptor (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 31).

Dentro de esta línea, los derechos básicos de aprendizaje, recogen el sentido fundamental del proyecto de investigación, y es que no se enfoca en un primer acercamiento a las letras, pues los estudiantes de tercero de primaria, ya deben saber escribir, pero es deber del personal docente, consolidar y ejecutar las acciones para la sostenible mejoría de la redacción, planeación, escritura, reescritura y corrección de textos continuos o discontinuos, haciendo un análisis de los saberes con los que cuentan los estudiantes a nivel gramatical, y de ahí partir la estructuración de las metodologías docentes que serán ejecutadas para la consolidación de estas habilidades (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p. 03).

Teniendo en cuenta toda la normatividad mencionada anteriormente y las observaciones hechas en el centro de práctica, se hace necesaria la consolidación de este

proyecto, para apoyar la labor docente en la planeación y la elaboración de las actividades lúdico pedagógicas que permitan la mejora continua y el desarrollo de los procesos creativos y productos escritos de los niños del tercer grado de primaria.

1. 5 ANTECEDENTES

La educación a través de la historia ha asumido muchos cambios importantes que le han permitido situarse y responder a las particularidades, exigencias y desafíos de cada época; por ello, como bien es sabido, no se puede pretender seguir enseñando con las formas y criterios de las épocas pasadas, ya que los modos de pensar, actuar, y las personas son totalmente distintas. Es así que no se puede pretender enseñar a los niños, en este caso, la escritura con los métodos pasados, pues existen recursos como el juego que permiten que ella se haga de manera más llamativa, agradable, interesante y novedosa; algo que era impensable en otros tiempos, pues significaba una falta grave a la enseñanza cuyo método imperante era la memorización.

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente proyecto busca puntos en común con otros, además de nutrirse de los aportes más relevantes de ellos para tratar de esclarecer ideas, conceptos y estrategias que ayuden a la construcción de este.

1.5.1 Internacional

Riobamba, Ecuador.

Tema: El juego dirigido en el proceso de la iniciación a la lecto-escritura en los niños del subnivel II de la Unidad Educativa José María Román, del Canto Riobamba Provincia de Chimborazo, período octubre 2020- marzo 2021.

Autor: Gloria Cecilia Guamán Guilca

Año: 2021

Este proyecto pretende dar cuenta de la importancia de utilizar y aplicar el juego dirigido en los procesos de enseñanza aprendizaje, como un recurso valioso que les permita a los niños el óptimo desarrollo de las habilidades en la escritura. Al ser el juego una herramienta poco explorada y su utilización, muchas veces, casi nula en las aulas por los docentes, ya sea por desconocimiento o simplemente por hacer más breve las planeaciones, no se le da el valor pertinente y se priva, por ello, a los niños de vivir una manera distinta y novedosa de aprender.

Además, este proyecto investigativo pretende hacer caer en cuenta al docente de que el juego es, a parte de un instrumento de aprendizaje llamativo, una excelente oportunidad para

[...] adentrarse por completo en el desarrollo del niño y conocer sus necesidades, intereses potenciales e individuales, de esta manera se puede conducir el proceso de enseñanza de manera efectiva, es así que por medio del juego el docente podrá aplicar los procedimientos adecuados para que los temas de lecto-escritura sean

comprensibles a la hora de desarrollar (Guamán, 2021, p.1).

Lo anteriormente mencionado, puede significar una influencia grande al presente proyecto, ya que ambos pretenden explorar las habilidades y capacidades comunicativas escritas de los niños a través del juego, incentivando la escritura y la creatividad. Esto surge a partir de la interacción con los niños en las aulas y, al observar esta falencia, la tarea pendiente y que se debe desarrollar de manera continua es cómo hacer que la escritura sea un juego que motive al niño a pensar y a escribir.

Se puede concluir, que existe una barrera entre los docentes y el juego, surgida por varias causas, que les impide su correcta utilización en el aula no sólo como herramienta de aprendizaje, sino también como oportunidad de conocer más a fondo a sus estudiantes en cuanto a las fortalezas y debilidades que poseen en varios aspectos, en este caso, de la escritura. Es deber de los docentes observar, indagar, buscar, idear, crear y ejecutar en el aula, con los estudiantes y, especialmente con aquellos que más lo necesitan, aquellos mecanismos y herramientas que les permitan un buen aprendizaje de la escritura y así aprender a ser competentes no sólo en la escuela, sino en todos los aspectos de sus vidas.

1.5.2 Nacional

Bogotá, Colombia

Tema: Fortalecimiento de los procesos de escritura en los niños y niñas a través de estrategias de enseñanza/aprendizaje que involucren el juego y la literatura: Una propuesta basada en la experiencia pedagógica en el aula 201 del Colegio Divino Maestro.

Autores: Derly Mariana Aguilar Buriticá - Laura Andrea Suárez Infante

Año: 2021

Al indagar sobre diversos trabajos investigativos realizados en el ámbito nacional que dieran cuenta o por lo menos se aproximaran al objetivo del presente proyecto, esta tesis puede aportar elementos valiosos, iluminando y fortaleciendo las ideas que motivaron a realizar el nuestro. Las autoras tratan en él, de manera acertada, su experiencia pedagógica que las ha llevado a reflexionar sobre la importancia de reforzar los procesos escriturales en los niños a través del juego y la literatura, de modo que sea para ellos divertido, innovador y atractivo, aspectos que en el nuestro, de una u otra forma, también queremos lograr.

A propósito de esto y de las dificultades observadas en los niños con respecto a la escritura, las autoras señalan que

comenzamos hacer reflexiones sobre las formas y los métodos como se abordaban estas dificultades, concluyendo que estos eran métodos tradicionales, poco motivantes, que los niños y las niñas no disfrutaban; es así como, surge nuestra pregunta problema y unas posibles propuestas para incidir en los procesos de escritura desde otras perspectivas, pensadas en sus necesidades, sus dificultades y también en sus diferentes formas de aprender (Aguilar, Suárez, 2021, p. 9).

Lo mencionado anteriormente, se puede considerar un punto convergente entre los dos proyectos, puesto que las inquietudes y preocupaciones son parecidas con respecto a cómo se aborda la problemática de la escritura en los niños dentro de las aulas de clases y la manera cómo los docentes tratan de resolver esas dificultades, los recursos que utiliza, los resultados que espera, y la motivación que brinda.

Se puede concluir, que el proceso es largo, que requiere esfuerzo y motivación de todas las partes, que exige una vinculación e inmersión total para lograr los resultados esperados, de modo que sea satisfactorio todo el trabajo realizado con los niños, tanto para ellos mismos, como para los docentes y los padres de familia.

1.5.3 Local

Medellín, Colombia

Tema: IMAGINAR, EXPRESAR Y CREAR. La escritura creativa como experiencia de aula para fortalecer el pensamiento reflexivo en niños de educación básica primaria.

Autores: Yerikson Maturana Arriaga - Luciano Bedoya Muñoz - Julián Adolfo Cifuentes Mariaca - Sandra Milena Muñoz Mora.

Año: 2018

Este proyecto investigativo pretende dar cuenta de la importancia de la escritura como generadora de pensamiento crítico y reflexivo en los niños, que les permita ampliar el panorama de posibilidades tanto en el aspecto creativo como en el relacionamiento con los otros, para poder descubrir la importancia que tienen como personas que hacen parte de una comunidad y que sus aportes a través de la palabra escrita son relevantes, pues les permite expresar sus emociones, sentimientos y modos de pensar.

El aspecto en el que convergen ambos proyectos se manifiesta en el interés común de no centrarse solamente en la forma de escribir de los niños (grafía), sino también y, sobretodo, en lo que pueden escribir los niños, fruto de sus pensamientos, emociones,

sentimientos y experiencias propias, es decir, todo lo que son, viven, sienten y piensan, poder reflejarlo en escritos que den cuenta de ello.

Para el presente proyecto, resulta de gran interés lo expresado por los autores de este trabajo, cuando afirman que

el ejercicio de escritura en el aula debe llenarse de significado, de imaginación y creatividad, entendida la creatividad como un acto de transformación de sentidos, de saberes, de emocionarse para sentir y disfrutar de las experiencias que además de producir conocimiento, deben permitir el encuentro con la libertad que permite la revolución de ideas, los saberes, las ideologías, los sucesos cotidianos mediante la creación de textos y encuentros con la oralidad (Maturana, et. al., 2018, p.16).

Pensar y usar la escritura como un elemento por el cual los niños puedan divertirse mientras aprenden y viceversa, es una de las formas más puras de despertar la creatividad en ellos e incentivar su aprendizaje; de modo que, como retribución, ellos enseñen y muestren lo que hay en su pensamiento y en su corazón, y pueda haber una conexión entre ellos, sus compañeros, el docente, y sus familias.

CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

El ser humano es un ser en constante movimiento, interno y externo, no se le puede concebir en un estado inmóvil; en otras palabras, el hombre es un ser atraído por la actividad corporal desde el inicio de su historia en este planeta. Desde el vientre materno la persona experimenta inconscientemente la necesidad de moverse, y continúa en las diferentes etapas de la vida. Esa cualidad innata de la persona va tomando un rumbo concreto y se va transformando en lo que conocemos como juego.

El juego, a su vez, va permitiendo en el individuo la adquisición y el desarrollo de varias habilidades concernientes a su desarrollo mental, psíquico, cognoscitivo, corporal y, por supuesto, en el relacionamiento consigo mismo, con los otros y con lo otro. Es un elemento detonante y fundamental también para el desarrollo de la creatividad y para comprender el propio contexto en el que se vive; en sí, el juego y la lúdica son una oportunidad para aprender. A continuación se hablará de elementos relevantes como son: Lúdica y Juego, Escritura y Creatividad.

2. 1 LÚDICA Y JUEGO

Siguiendo el lineamiento anterior, podemos inferir que así como es de antiguo el hombre lo es la necesidad que tiene de divertirse a través de espacios, momentos y actividades lúdicas y que, además, no son sólo de ahora los estudios que se han hecho al respecto aunque sean poco profundos, sino que “existen referencias del mismo desde las antiguas civilizaciones y ha sido visto desde varias perspectivas” (Velásquez, 2012, p.37).

Esta temática sobre el juego y la lúdica han despertado gran interés en muchos

investigadores y estudiosos desde distintas ramas del aprendizaje, todos han hecho aportes importantes al desarrollo de este concepto tanto desde la antropología, la psicología, la sociología, la neurociencia y, por supuesto, la pedagogía además de otras. Incluso consta, según Velásquez (2012), que uno de los primeros estudios en realizarse con un poco de profundidad y desde el punto de vista antropológico con respecto al juego y a la lúdica fueron los llevados a cabo por Johan Huizinga, quien en el *Homo Ludens* propone una definición del juego que es aceptada en la actualidad. Dice a propósito de este concepto que es la

[...] 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 su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente (citado por Velásquez, 2012, p. 37).

Así, pues, vemos que el juego no es solamente una actividad que se hace porque sí, sino que guarda en sí un profundo destello y significado del contexto que circunda a la persona, en él se aprende a asumir la libertad, ayuda a aflorar los sentimientos y emociones, y contribuye a la convivencia en el entorno con los demás.

Las personas están constantemente sujetas a presiones de todo tipo que ejercen en ellas afectaciones positivas y negativas, llegando incluso a situaciones como el estrés, la ansiedad y otras enfermedades que se manifiestan somáticamente; los niños, aunque aparentemente no tengan las mismas preocupaciones al nivel de los adultos, también viven estas situaciones surgidas en la casa, en la escuela, en sus grupos y ambientes sociales.

Aunque no parezca, los niños son receptores pasivos de todas las situaciones que

ocurren a su alrededor y no tienen, muchas veces, oportunidad de expresar lo que sienten, piensan y perciben de lo que ocurre en su entorno. El ambiente escolar también resulta para ellos, en muchas ocasiones, un gran peso que deben asumir sin ninguna motivación y con obligación, de allí surgen la desidia, el rechazo, la monotonía, etc., hacia la escuela que termina muchas veces en deserción. ¿Cómo motivar, entonces, a los niños para que miren y asuman la escuela y el aprendizaje de otra forma? La respuesta parece muy obvia, pero es más compleja de lo que parece, porque los docentes, directivos, y padres de familia no están preparados y dispuestos para asumir e implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje las herramientas necesarias para que ello se torne atractivo, llamativo, novedoso, interesante y efectivo.

Por lo que, el juego es la respuesta obvia al anterior interrogante cuando se aplica al proceso de enseñanza aprendizaje de modo certero y eficaz, no solamente jugando por jugar para matar el tiempo o porque no se preparó la clase, sino porque verdaderamente se quiere lograr algo. Muchos factores se manifiestan cuando el juego se utiliza para enseñar dentro y fuera de las aulas y uno de ellos es el componente psicológico. Él, de alguna forma se refleja en “la gran cantidad de tiempo que el niño y el adolescente invierten en el juego, las actividades lúdicas y recreativas” (Barreto, 2020, p. 58).

De acuerdo a lo anterior, es importante decir que en el aula debe considerarse el todo del niño, no sólo su aspecto cognitivo, sino también el emocional, lo que siente y lo que él espera; pues como dijo Bayod (2018) es un error grande al que se recurre de manera repetitiva dejar de lado el sentir del niño en la educación, teniendo en cuenta sólo el pensar. No se puede privar a los niños de aprender de forma libre, novedosa y llamativa, debe procurarse, por el contrario, que este tipo de factores ocurran en las aulas escolares, porque

muchas veces en sus casas no tienen las oportunidades, ventajas y recursos que la escuela ofrece.

Además se debe tener presente un factor de suma importancia en la educación, y es que de cierta manera TODO lo que se piensa, planea, organiza y se realiza en la escuela tiene como sujeto destinatario al estudiante: al niño, adolescente y joven que asiste a las aulas de aprendizaje. Dicho de otra forma y para hacer una analogía con la señal de prevención (P.E: Punto de Encuentro), el niño es el PEP (Punto de Encuentro Pedagógico) en el cual confluyen y se reúnen todas las teorías pedagógicas, las planeaciones, los recursos y herramientas didácticas, absolutamente todo lo que surge en la escuela, y la primera herramienta pedagógica y didáctica es, sin duda alguna, el maestro que con sus actitudes y aptitudes permiten el aprendizaje en los estudiantes.

¿Por qué no disponer pues, del juego como herramienta principal de aprendizaje en la escuela, en los momentos propicios, si ya se sabe de hecho que contiene los elementos necesarios para que ello ocurra? Si hasta en los animales se puede observar ese comportamiento lúdico, con mucha más razón en los niños que están dotados de razón, inteligencia, consciencia y voluntad, ya que “jugar, es lo que más le gusta a un niño. Es la fiesta de la libertad. Es dar rienda suelta a la imaginación y llenar su vida de creatividad” (Bayod, C. 2018, p. 21).

El juego es tan importante para el niño, que debería serlo también para la escuela. Vygotsky señala al reflexionar sobre la relación entre el niño y el juego que éste “como tal "crea la propia zona de desarrollo próximo del niño. Mientras juega, el niño actúa siempre por encima de su conducta cotidiana; cuando el niño está jugando es como si sacara una cabeza de sí mismo” (citado por Velásquez, 2012, p. 45).

2.2. ESCRITURA

La escritura es una de las características propias más antiguas del hombre que le ha permitido, a través del tiempo, expresar sus ideas, emociones y sentimientos. Si bien los procesos de escritura hace miles de años atrás eran bastante arcaicos, tenían una labor fundamental para el óptimo desarrollo de las civilizaciones antiguas, pues suplían la necesidad que constantemente el entorno les demandaba desde marcar lugares de abastecimiento de comida, identificar animales para cazar y, además, identificar los peligros que se encontraban cerca de su resguardo.

El proceso de comunicación del ser humano fue evolucionando con el hombre mismo, pasando por distintas fases que resultaron ser cruciales para su supervivencia; a medida que el contexto iba exigiendo nuevos retos, las señales auditivas y el lenguaje verbal de aquel entonces tuvo que trasladarse a lo escrito, para lograr así una transmisión de conocimientos de generación en generación y que darían, años después, una importancia enorme a la escritura como figura de poder.

Dejando un poco el ámbito histórico encontramos que la escritura, a pesar de ser un legado muy antiguo y vigente, sigue presentando muchas coyunturas en cuanto a la apropiación de los procesos escriturales, ya sea por causas intrínsecas o extrínsecas del individuo. En el siglo XXI, específicamente en la era de la tecnología de la información y la comunicación, la escritura ha pasado a un segundo plano por la aparición de la cultura de la imagen y el sonido, proporcionados por la radio, la televisión y la Internet (Rojas, 2011, p. 2), logrando así un desencanto del lector, respecto a temáticas como la razón, la historia y el progreso, nociones que están ligadas de manera íntima a la escritura y a la lectura.

La problemática mencionada anteriormente, no sólo ha permeado a los adultos, sino también a una población que requiere estrictamente de la escritura para avanzar en su formación y desarrollo integral, los niños. Sin embargo, los infantes pueden presentar distintos problemas, derivados de la falta de comunicación entre sus maestros, familia, otros niños y con los elementos utilizados para la emisión o transmisión de mensajes. Estas dificultades se refieren a ciertos ruidos y barreras en la comunicación que impiden que se lleve a cabo la modalidad escrita. Según Kaplún un ruido puede definirse como “todo lo que perturba la comunicación, la obstaculiza, la interfiere o la distorsiona” (citado por Niño y Pachón, 2009, p. 14), por tanto, los ruidos afectan todo proceso comunicativo, restándole eficacia y fidelidad.

Así pues, no se alude solamente a los ruidos que se pueden percibir a través de la audición, sino también a los ruidos psicológicos y técnicos que los docentes y padres de familia que acompañan el desarrollo de los procesos escriturales deben tener en cuenta. Un ruido psicológico se representa como las posibles dificultades en el lenguaje como la agrafia, la dislexia, perturbaciones a nivel motor, problemas de atención y concentración, conflictos o actitudes negativas; en cambio, los ruidos técnicos hacen alusión a los factores que causan fallas en el proceso de la comunicación misma, poco conocimiento del código escrito, poco entrenamiento, simultaneidad e interacción con el vocabulario.

Siguiendo el lineamiento anterior, es de suma importancia reconocer el papel fundamental del maestro o tutor encargado de encaminar, de manera eficiente, los procesos de escritura no sólo logrando flexibilizar y dinamizar los ambientes de aula, haciendo del espacio de escritura un ambiente agradable donde los niños puedan pensar, interpretar, imaginar y crear, sino también interiorizando y llevando por separado los procesos de lectura

y los del lenguaje oral, pues mezclarlos de manera saturada conlleva una pérdida de la eficacia de la transformación del aprendizaje.

Es un hecho que primero se habla y después se escribe. El hablar se manifiesta casi de manera natural en los primeros años de vida mientras que la escritura se aprende por un proceso cultural de aprendizaje que también se sitúa en los primeros años de vida y de permanencia en la escolaridad. Sin embargo, la escritura también puede ser un proceso pedagógicamente natural, si se inspira y gira alrededor de las necesidades de comunicación del niño, pues como dice Goodman (1995) lo que lleva a los niños a aprender el lenguaje es su necesidad de comunicación. Por tanto, para hacer efectivo ese proceso de comunicación, deberá saber escribir tanto como hablar, teniendo en cuenta que las dos habilidades se aprenden en la práctica.

Así pues, para comprender mejor el contexto cultural donde se han de desempeñar los niños como escritores, es de suma importancia dar una mirada a la semiología (estudio de los signos y códigos), pues se convertirán en los lenguajes que apoyarán, en gran medida, al código escrito. Toda la vida el ser humano busca diversas maneras de comunicarse, es decir, usa signos que son medidas perceptibles por los sentidos que permiten representar en la mente un significado (fotografías, dibujos, mapas, modelos) y códigos, entendiéndose este último como los “conjuntos organizados de signos, regidos por reglas para la emisión y recepción de mensajes” (Niño y Pachón, 2009, p.12) que pueden ser de carácter verbal o no verbal, como es el caso del lenguaje braille, utilizado en personas invidentes o el lenguaje de señas en población con discapacidad auditiva.

Según Guiraud (1971), existen códigos lógicos, estéticos y sociales, comprendidos de la siguiente manera:

A. Códigos Lógicos: Comprenden las lenguas, como el castellano o el inglés, áreas de conocimiento obligatorias, códigos paralingüísticos constituidos por signos de apoyo, los gestos, miradas, códigos kinésicos y proxémicos.

B. Códigos estéticos: Son propios de las artes, como la música, pintura o literatura. Su propósito es facilitar la expresión estética, de particular desarrollo en el ámbito escolar y cultural.

C. Códigos sociales: Aparecen en todo el contexto de la vida escolar, familiar y social del niño, por lo que tendrán que tomarse en cuenta a la hora de realizar las prácticas de comunicación escrita.

Finalmente, como se ha visto hasta el momento, la comunicación escrita ofrece un amplio campo de saberes que el maestro debe desarrollar arduamente y con serenidad, pero también se reconoce la escritura como un proceso natural y cultural del ser humano que estimula la creatividad, la comunicación y el relacionamiento con los demás; por ende, la invitación constante es a un trabajo mancomunado, buscando una asertiva relación entre escuela y familia para lograr aprendizajes de calidad y el mejoramiento continuo de los procesos escriturales en los niños.

2.3. CREATIVIDAD

Uno de los aspectos más deslumbrantes en el hombre, misteriosos y con la capacidad de transformarlo a él mismo y a su entorno es, sin duda alguna, la creatividad. Es una de las cualidades que posee y que lo diferencian enormemente de los animales, pues va ligada indiscutible y visiblemente del pensamiento y de la sensibilidad que posee por los fenómenos que ocurren a su alrededor. La creatividad da una interesante identidad a la persona que, poseyéndola, la desarrolla de manera sorprendente a través de distintas habilidades y/o expresiones, ya sean artísticas, comunicativas, lógicas, entre otros.

Los niños, especialmente, parecen ser poseedores innatos de tan magnífica capacidad, pues su mente les permite imaginar situaciones, crear aventuras, jugar de manera impensable con elementos ordinarios y comunes, y aún darle un nuevo significado a las cosas materiales e intangibles. Sin duda alguna, mucho tendrían qué aprender los adultos de los niños en relación a la capacidad creativa que ejercen de manera natural, pero que a veces necesitan del acompañamiento del adulto en la figura de los padres y maestros, para descubrirla, desarrollarla y aplicarla de manera correcta a su proceso de aprendizaje en la escuela, en la casa y en su vida cotidiana de ahora en adelante, pues como dice Vygotsky “el proceso creativo también puede considerarse una actividad que se potencia con la participación de otros” (citado por Rojas, 2004, p. 45).

Mencionado lo anterior, es preciso entonces definir qué es la creatividad, y se puede comenzar haciéndolo desde su etimología. Su origen se remonta al vocablo latino *creare* (crear) que específicamente se refiere a “hacer algo nuevo”. Entendido esto puede inferirse que el ser humano en sí es un ser creativo por naturaleza, pues está en constante cambio y renovación, busca siempre transformarse en todos los aspectos de su vida, tanto físicamente

como en otros ámbitos de su ser.

De este modo, se puede afirmar que la creatividad está naturalmente vinculada al ser humano, sólo es cuestión de incentivarla y ejercitarla para que salga a flote ya que según Hernández

Se trata de una capacidad existente en todos los seres humanos, utilizada para la solución de problemas y que precisa de realidades ya existentes. Con base en algunas investigaciones podría definirse la creatividad como “el conjunto de aptitudes vinculadas a la personalidad del ser humano que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos internos (cognitivos), en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia” (citada por Joachin, s.f., párr. 6).

Ahora bien, es importante concebir la creatividad como un eje transversal en muchos aspectos de la vida del hombre no sólo como significado, sino como realidad que aflora con el correcto incentivo. Indiscutiblemente uno de esos ámbitos es el educativo que se convierte en la oportunidad y en el espacio propicio para descubrirla, potenciarla, desarrollarla y expresarla. La escuela debe procurar despertar la fase creativa de los niños no solamente en lo artístico, que es a lo que se suele reducir, siendo ello importante, sino en absolutamente todos las áreas de la formación, por ejemplo en lenguaje a través de la oralidad, la lectura y la escritura, en matemáticas por medio de la lógica, y todo ello, por qué no, a través de la lúdica y el juego que permiten que la creatividad surja de manera más espontánea y fresca. Ante esto, llama la atención lo que dice González al afirmar que

la necesidad de toda reflexión que gire en torno a la creatividad debería estar

enmarcada en un modelo bio-psico-social, que permita estudiar todos y cada uno de los aspectos que intervienen en su proceso. Además, destaca que la creatividad se debe abordar como un concepto pluridisciplinario porque al estudiar la creatividad, se estudia no sólo al organismo sino a todas las personas y es toda una comunidad la que está en juego, por lo que considera al espacio social de educación el más propicio para profundizar el concepto de creatividad y en sus aplicaciones (citada por Ramírez, 2010, p. 38).

Según lo anterior, se puede inferir que la creatividad aunque es un factor personal que está innata en cada individuo, tiene mayor significado, validez, y sentido cuando se contextualiza en un ámbito social y comunitario, pues a través de ellos se alienta y respalda el carácter liberador que la creatividad ejerce en la persona. ¿Qué sería de los artistas, músicos y escritores, por ejemplo, si sus obras creativas no fueran conocidas y aceptadas por los demás? Carecería de sentido y el pensamiento expresado a través de ellas estaría sólo en el autor, impidiendo crear un sentido comunitario de reflexión y emancipación a través de ellos. Ya que, según López, “los padres y los profesores pueden aprender formas de intimidar a la niñez para que sean creativos, se arriesguen y disfruten con problemas y ejercicios complejos y usen la imaginación” (citado por Ramírez, 2010, p. 39).

Pues bien, si la escuela y la familia no ayudan al niño a descubrir y desarrollar su capacidad creativa, ésta estaría condenada a morir en la mente del niño, impidiendo a futuro grandes aportes a la cultura, ciencia, arte, entre otros aspectos, que los niños incluso desde ya, puedan hacer.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

El presente proyecto tendrá un *enfoque cualitativo* que permitirá tener en cuenta no solo los datos que se desean obtener a lo largo de este, sino también, comprender la humanidad y la individualidad de las personas que harán parte viva de este proceso de investigación. Estará basado en la observación y la interacción constante, reconociendo la participación activa como eje fundamental que determinará los resultados y la eficacia de este proceso.

La investigación cualitativa, tiene como objetivo principal hacer comprensible los hechos estudiados o una situación social determinada, entendiendo sus propiedades, características, variaciones y dinámicas. Los métodos cualitativos, se exploran dentro del contexto estudiado, para lograr las “descripciones más detalladas y complejas posibles de una situación, para explicar la realidad subjetiva que subyace de la acción de los miembros de la sociedad” (Castro & Rodríguez, 1995, p. 66). Como se puede evidenciar, la investigación cualitativa, al igual que su contraria, la investigación cuantitativa, podría poseer datos numéricos, sin embargo, no los pone como pilares relevantes que influyan en sus resultados. Por su naturaleza, el papel del investigador como partícipe activo de la investigación es crucial para la eficacia de la misma.

En este orden de ideas, Taylor, S.J y Bogdan R. (1986), sintetizan los criterios definitorios de los estudios cualitativos de la siguiente manera:

1. La investigación cualitativa es inductiva, así los investigadores desarrollan los interrogantes siguiendo un modelo flexible que abarque la comprensión del

objeto de estudio.

2. Estudia el contexto y a las personas bajo una mirada holística, no reduciendo la población a variables, sino haciéndolos parte de un todo.
3. Es sensible a los efectos que el investigador causa en las personas que son el objeto de estudio
4. El investigador cualitativo, suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y preposiciones.
5. Todas las perspectivas de las personas son valiosas.
6. Los métodos cualitativos son humanistas, reconociendo aspectos de la vida personal, interior y moral.
7. Los estudios cualitativos, dan énfasis a la validez de la investigación.
8. Todos los conceptos y personas son potencialmente estudiables.

Continuando con lo mencionado anteriormente, es de suma importancia aclarar que la investigación cuantitativa no es menos o más que la investigación cualitativa, sino que es el arte del investigador el saber elegir la más pertinente para llevar a cabo su proceso de investigación, ambas gozan de seriedad estructural y de validez organizacional.

En el caso del presente proyecto, estará enfocado en el *método inductivo*, pues como se ha mencionado en algunas ocasiones, se partirá de la observación, la experimentación y la interacción constante con los objetos de estudio, dando espacio a una participación activa entre el investigador, el proceso de investigación como tal y las personas y procesos que están

siendo analizados en este proyecto. El sentido del proyecto es analizar y proponer mediante la práctica estrategias pedagógicas que desarrollen la escritura en los niños, y para ello, es importante tener en cuenta la individualidad de cada sujeto, sus comportamientos y actitudes frente al proceso. Al respecto, Newman opina que “para obtener conocimiento es imprescindible observar la naturaleza, reunir datos particulares y hacer generalizaciones a partir de ellos” (Newman, 2006, p. 185-186).

De esta manera, el la investigación se fundamenta dentro de un *alcance explicativo*, “en este nivel de la investigación es obligatorio el planteamiento de hipótesis de investigación que busquen determinar los elementos de causa y efecto de los fenómenos de interés para el investigador” (Galarza, 2020, p. 04). El alcance estará centrado en el análisis de los aspectos (Orígenes, causas, efectos, impactos y consecuencias) que intervienen directamente en las variables ya establecidas (Juego y Lúdica, escritura y creatividad), para poder analizarlas, comprenderlas y definir las a partir de la interacción en un contexto determinado.

Paralelo a ello, el proyecto de investigación está soportado por un diseño *investigativo de acción - participación*, pues no solo serán los estudiantes quienes se involucren en las actividades y estrategias, sino que el trabajo enlazará tanto a los niños de tercero de primaria como a los investigadores. Este modelo de participación en la investigación, ahondará a lo largo del proyecto, buscando que las partes involucradas estén en una permanente interacción para lograr mejores resultados, por lo cual se debe exigir a las partes “la vivencia, el compromiso, la participación, el empoderamiento y el alcance de los cambios significativos en la comunidad. (Castellano, 2017, p. 220-232).

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población y la muestra son partes fundamentales de un proyecto de investigación independientemente de su enfoque. Se convierten en una pieza fundamental para poder estudiar los fenómenos presentados en el objeto estudiado, sus variables, sus causas, consecuencias y efectos. El investigador ha de ser muy cauteloso al elegir su población y su muestra, pues debe entenderse que de allí, dependerá el éxito del resultado de la investigación.

En el caso del muestreo en la investigación cualitativa, según Hernández

[...] en los estudios cualitativos el tamaño de la muestra no es importante desde una perspectiva probabilística, pues el interés del investigador no es generalizar los resultados de su estudio a una población más amplia. Lo que se busca en la indagación cualitativa es profundidad. Nos conciernen casos (participantes, personas, organizaciones, eventos, animales, hechos, etc.) que nos ayuden a entender el fenómeno de estudio y a responder a las preguntas de investigación (Hernández, 2010, p. 394).

Así pues, para la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de información, se trabajará en el Colegio de María, ubicado en el Barrio Aranjuez de la Ciudad de Medellín, el cual cuenta con alrededor de 700 estudiantes, matriculados en preescolar, básica primaria, básica secundaria y la media académica. La población que se tendrá en cuenta para la realización de los instrumentos de investigación de este proyecto, es la básica primaria, con una proximidad de 250 estudiantes.

De esta manera, la población de estudio es el tercer grado de la básica primaria, con

un total de 40 estudiantes vigentes y activos. No obstante, para la muestra utilizaremos a los estudiantes del grado tercero A donde convergen alrededor de 23 estudiantes entre un rango de edad de 8-10 años, de los cuales se cuenta con 9 niñas y 14 niños del Grupo 1 de tercero A.

Este grupo fue escogido para el muestreo debido a que se ha tenido la oportunidad de acompañarlos en el área de Lengua Castellana durante varios meses, visualizando así varias falencias a nivel gramatical y escritural, presentando grandes atrasos en los niveles sintácticos. Una vez detectadas todas estas situaciones, se convirtieron en gran oportunidad para convertir a estos niños en los principales actores del proyecto de investigación.

Los espacios garantizados para realizar el muestreo son los días jueves de cada semana, donde tienen un bloque de lengua castellana que puede ser aprovechado oportunamente para realizar los análisis productos de la observación y la ejecución de la metodología, técnicas e instrumentos de investigación.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En esta sección del tercer capítulo, se busca seleccionar aquellas técnicas e instrumentos de recolección de información, que les permitan a los investigadores tener una mayor interacción con el objeto de estudio. Con estas herramientas se pretende poder analizar de forma objetiva y oportuna, a la población utilizada para la realización de los objetivos de este proyecto, permitiéndole a las partes investigadoras, contrastar la teoría con la práctica de forma activa y experiencial.

De esta manera, después de analizar la pertinencia y su posible influencia positiva en

los resultados que se esperan del proyecto, las técnicas e instrumentos de recolección de información seleccionados son:

3.3.1 La entrevista estructurada



La entrevista es uno de los instrumentos de recolección de información más usados en las investigaciones de tipo cualitativo. Aunque es de carácter formal, no necesariamente su resultado debe concluir en datos numéricos, pues su propósito va a trascender al campo de la oralidad, permitiendo que entrevistador y entrevistado recauden los saberes que son requeridos para su posterior análisis de manera dialógica e interactiva. No se puede dejar pasar por alto que

la entrevista consiste en la obtención de información oral de parte de una persona (el entrevistado) recabada por el entrevistador directamente, en una situación de cara a cara. A veces la información no se transmite en un solo sentido, sino en ambos (Arias, 2006, p. 121).

Siguiendo este lineamiento, dentro de los tipos de entrevista que caben en el enfoque cualitativo (estructurada, no estructurada o semiestructurada), tomando en cuenta el alcance y lo que se quiere lograr en el proyecto, la pertinencia se la lleva la entrevista estructurada.

Este tipo de entrevista, permitirá en un primer momento, que los investigadores realicen un banco de preguntas previamente pensadas y objetivas, de manera que, puedan ser realizadas para tocar los aspectos puntuales que se necesitan analizar dentro de la elaboración del proyecto. Dicho recurso será entonces centrado en identificar las estrategias pedagógicas, que los docentes de primaria utilizan o han utilizado, en el desarrollo de las habilidades escriturales de los niños de tercero del Colegio de María.

3.3.1.1 Formato de entrevista para docentes de primaria

	<p>ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA Programa de Formación Complementaria Proyecto investigativo “Juguemos a escribir, un acercamiento al maravilloso mundo de las letras”</p>	
<p>Investigadores: Pablo Andrés Cardona Torres – Juan Pablo Martínez Álzate</p>		
<p>COLEGIO DE MARÍA</p>		
<p>Nombre del maestro:</p>		
<p>Área que dicta:</p>		
<p>Fecha:</p>		
<p>Objetivo: Identificar las estrategias didácticas y pedagógicas, que como docente utiliza en el desarrollo de las habilidades escriturales y creativas de los niños de tercero de primaria.</p>		
<p style="text-align: center;">PREGUNTAS</p>		
<p>1. ¿Qué se puede entender por “habilidades escriturales”?</p>		
<p>2. ¿De qué manera se adquieren dichas habilidades en el ciclo de primaria?</p>		
<p>3. ¿Cómo pensar una transversalidad de la creatividad con la escritura?</p>		
<p>4. ¿Desde la generalidad, en qué estado se encuentra el desarrollo de la escritura en el grado tercero?</p>		
<p>5. ¿Qué dificultades ha encontrado como docente, en los niños a la hora de hacer producciones textuales?</p>		
<p>6. ¿De qué forma fomenta dentro del aula de clase el gusto por la escritura?</p>		
<p>7. ¿Qué estrategias pedagógicas implementa en su clase para desarrollar las habilidades escriturales?</p>		
<p>8. ¿Se apoya en recursos TIC o en otras áreas del saber para trabajar la escritura de los niños?</p>		
<p>9. ¿Por qué es importante velar por las buenas prácticas de escritura a tan temprana edad?</p>		
<p>10. ¿Qué papel desempeña el maestro en el desarrollo paulatino de los procesos creativos y de escritura en los niños?</p>		

3.3.2 La observación participante

Observar es uno de los pilares fundamentales de una investigación, independientemente de su enfoque, la observación se vuelve crucial al ser una herramienta que permite comprender desde su naturalidad el objeto que está siendo estudiado. Puede ser

entendida, para mayor comprensión, como “un instrumento que facilita el acceso al conocimiento cultural de un grupo a partir del registro de las acciones personales en su ambiente cotidiano” (citado en Abarca, et. al., 2013, p. 76). Según lo anterior, los procesos de observación permiten analizar, comprender e interpretar tanto el objeto de estudio como el contexto en el que este se desenvuelve.

Para este proyecto de investigación, se implementará la técnica de observación participante, que permitirá a los investigadores un relacionamiento más estrecho con todas las partes involucradas dentro del proceso de investigación. Es importante concebir este tipo de observación como “una estrategia de campo que combina simultáneamente el análisis de documentos, la entrevista a respondientes e informantes, la participación directa, la observación, y la introspección” (Denzin, 1989b, citado en Flick, 2012, p. 154).

Así pues, para llevar a cabo esta observación se tendrá un formato para el observador, y se trabajará con los niños de tercero por medio de fichas y actividades, donde se hará una evaluación previa que se convertirá en la respuesta a los interrogantes ¿Qué habilidades posee la población seleccionada en la muestra? ¿Qué desarrollan con facilidad y que les cuesta? ¿Cómo están sus procesos escriturales?

Figura 1. Tu mente es un diccionario maravilloso

Ejercicios

 Escribe el nombre de los siguientes dibujos.









 Une con una línea cada pez con la cubeta que tiene la sílaba correspondiente.


fa


fe


fi


fo


fu


feo


foco


fuente


fama


fiesta

 Completa las frases guiándote por los dibujos.

En la mañana fui a la  _____,

me puse mi  _____ rosa, tenían

una  _____, me subí a la rueda

de la _____ 

© 2011 Editorial Santillana

Nota: Actividad de observación 1 - Conocimiento gramatical

Figura 2. ¡Hay que vencer al ogro de la gramática!

Ejercicios



Escribe sobre la línea el nombre.





Arma los siguientes enunciados.

general El su águila quiere
El _____

Genaro gises con pinta
Genaro _____



Ilumina con rojo las palabras que empiezan con "ge" y con azul las que empiezan con "gi".

general	gitano	genio
girasol	gente	gis

Problemas de Gramática / Cuaderno de Gramática
48

Nota: Actividad de observación 2 - Conocimiento gramatical

Figura 3. ¡Ven, escribamos juntos!

Escritura creativa

Imaginando

Lee, imagina y responde

¿Cómo está el niño?



¿Qué hace el niño?



¿A qué juega la niña?





¿Qué tiene en la mano?





Nota: Actividad 3 de observación - Escritura creativa

3.3.2.1 Formato de observación para estudiantes.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA Programa de Formación Complementaria Proyecto investigativo “Juguemos a escribir, un acercamiento al maravilloso mundo de las letras”			
Investigadores: Pablo Andrés Cardona Torres – Juan Pablo Martínez Alzate			
FORMATO DE OBSERVACIÓN COLEGIO DE MARÍA			
Nombre completo:			
Fecha:			
Grupo:			
Objetivo: Analizar las actitudes, habilidades y comportamientos de los niños frente a procesos de escritura creativa.			
CRITERIOS DE OBSERVACION	SI	NO	COMENTARIOS
1. Manifiesta gusto, interés y actitud positiva frente a las actividades			
2. Tiene conocimiento previo sobre gramática, ortografía y signos de puntuación.			
3. Les cuesta diferenciar las letras del alfabeto			
4. Necesita frecuentemente ayuda del tutor para llevar a cabo procesos de escritura creativa			
5. Las redacciones realizadas son mínimamente coherentes, teniendo en cuenta la edad de la población			
6. Presenta dificultades a la hora de plasmar sus ideas en el papel.			
7. Se toma más del tiempo estimado para cumplir con las actividades			
8. Presenta una buena ubicación espacial de las palabras en las fichas.			
9. La letra es legible.			
10. Utiliza sus saberes previos y su imaginación para el desarrollo de las actividades.			

3.3.3. Mural de situaciones

Dentro de las técnicas utilizadas para la aplicación de este proyecto y que tiene gran importancia porque permite a los niños ser conscientes de las circunstancias que viven, en este caso en lo referente a la lectura y escritura, es el mural de situaciones. A través de él podrán tener un acercamiento a su realidad escritural no sólo de forma individual, sino también grupal, por medio actividades que les permita descubrir falencias y fortalezas con respecto a la escritura, a la gramática, etc., a la vez tendrán la oportunidad de proponer, desde lo trabajado, posibles soluciones a las problemáticas identificadas.

A propósito de esto, se puede definir más claramente el mural de situaciones como “una técnica en la cual se posibilita describir situaciones, develar sus causas y poner en evidencia procesos en los que los sujetos y los grupos han estado o están involucrados, permitiendo la expresión de ritmos de vida y temporalidades” (Quiroz, et.al., s.f, p. 63).


De acuerdo a lo anterior, se puede deducir que el mural de situaciones es una oportunidad para los niños visualizar dificultades al momento de enfrentarse a situaciones escriturales, pero también de proponer soluciones y aplicar las posibles correcciones que les permita tener un aprendizaje significativo. Y para el docente es una oportunidad de identificar falencias y fortalezas individuales y grupales que posibiliten diseñar y aplicar planes de mejoramiento con respecto a la escritura y a la gramática, además de hacer un continuo seguimiento de las motivaciones, mejoras, y estancamientos sobre el proceso de los niños.




Figura 4. Ejemplo de realización Mural de situaciones

Nota: Ilustración 4: Mural de situaciones

3.3.3.1. Diseño del Mural de Situaciones



ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
Programa de Formación Complementaria
Proyecto investigativo “Juguemos a escribir, un acercamiento al maravilloso mundo de las letras”



Investigadores: Pablo Andrés Torres Cardona – Juan Pablo Martínez Álzate

Diseño del Mural de Situaciones

Objetivo: Identificar fortalezas y falencias en la escritura y la gramática a nivel personal y grupal que permitan una consertación para buscar posibles soluciones y mejoras.

1. Con anterioridad, el maestro dispondrá en una parte del salón un mural, realizado con papel periódico, cartulina o cartón. Este será llamativo y visible para todos.
2. El maestro les dará una breve explicación de la temática **La importancia de la escritura en la vida cotidiana** y luego, a través de imágenes, dibujos, símbolos, palabras, etc., los niños plasmarán lo que entienden, piensan y opinan acerca de ello.
3. Divide el grupo en subgrupos y los motiva a compartir lo realizado en el punto anterior. Luego, entre todos, construirán un aporte grupal acerca de la temática.
4. Utilizando materiales creativos y llamativos para los niños, cada subgrupo compartirá lo realizado y lo ubicará en un espacio del mural.
5. Cuando todos los subgrupos hayan hecho su exposición, se hace una plenaria general orientada por el maestro, de modo que se pueda tener un hilo conductor de todos los trabajos realizados.
6. Un representante de cada subgrupo dará una conclusión de la temática trabajada en el mural.

3.3.4. El Taller

Una de las técnicas que permite hacer un sondeo importante sobre el nivel y calidad escritural en los niños es el taller. Con él se pretende hacer un acercamiento al mundo de la escritura a través de una sencilla experiencia que genere preguntas, inquietudes, dudas y aportes en común que lleven a la comprensión y al conocimiento de la importancia de la escritura en la vida diaria como oportunidad para aprender y desarrollar la creatividad.

Según lo dicho, se puede precisar que

en el ámbito educativo, el taller es un recurso pedagógico de trabajo grupal que promueve la participación y construcción colaborativa de conocimiento. Los talleres consisten en sesiones grupales cuya metodología responde a determinados objetivos de análisis de contenidos teórico-prácticos (Mata, 2020, párr. 2).

De acuerdo a lo anterior, la técnica del taller puede aportar a este proyecto elementos y experiencias significativas que le permitan afianzar, descubrir y aclarar conceptos, situaciones, estrategias, recursos, etc., para un mejor acercamiento y comprensión de la escritura por parte de los niños, dando como resultado la ampliación del panorama de trabajo, intereses y motivaciones que presentan los infantes al momento de escribir, al igual que las dificultades y desmotivaciones presentadas en dicho proceso de acercamiento a la escritura.

En este sentido, el taller es una actividad participativa de consulta y elaboración de propuestas, dirigida a un grupo de personas pertenecientes a un determinado colectivo, cuyas características particulares los posicionan en calidad de informantes clave,

cuyos conocimientos, opiniones, experiencias y criterios son reconocidos como de gran valor para el conocimiento y comprensión de una realidad social (Mata, L. 2020, párr. 9).

En el taller que se propone realizar, se pretende identificar las habilidades y falencias escritas, la ortografía, la gramática y la creatividad. Está dirigido a los niños del grado tercero A del Colegio de María que hacen parte de la población y muestra de este proyecto.

3.3.4.1. Diseño Taller

El taller está diseñado de la siguiente forma:

Se le repartirá a cada niño las fichas de trabajo, en la cual primeramente, deberán completar la frase con el verbo indicado en futuro y luego en pasado. Seguidamente tendrán que completar una oración en orden con las palabras dadas. Terminada esta parte, los niños deberán completar unas palabras con las letras faltantes; después, deberán identificar y unir con una línea los elementos de la comunicación con su respectiva respuesta. Luego, para concluir, los niños deberán escribir en el espacio de una página un cuento utilizando ciertas palabras dadas. A continuación, se podrá observar el diseño del taller propuesto.

Completa la frase con el verbo que se indique.

Completa la frase con un verbo en futuro.

Tu hermano _____ justo antes de cenar.

vuelve

marchó

llegará

llamaba

Completa la frase con un verbo en pasado.

Vosotros nunca _____ en París.

iréis

estuvisteis

íbais

estáis

FICHA: 06-02-01-025

© Grupo Geofimedia S.L.

 mundoprimary.com

Escribe las palabras en orden para completar la oración.

Luís _____

escribe

prima.

carta

una

a

su

las

riega

El

flores.

FICHA: 04-02-01-012

© Grupo Geofimedia S.L.

 mundoprimary.com

Lee las palabras y completa los huecos con una de las siguientes letras:

S

C Q H

___ORMIGA ___AMA ___OSPITAL
___UECO ___UCHARA
___OCHE ___IELO
___UINCE ES___UIMAL
ZANA___ORIA ___ELADO
___AMISETA

LIVEWORKSHEETS

Une cada elemento con su respuesta.

Cuando un doctor pide al enfermero el bisturí.

<input type="radio"/> El emisor	<input type="radio"/> el doctor
<input type="radio"/> El receptor	<input type="radio"/> el bisturí, por favor
<input type="radio"/> El mensaje	<input type="radio"/> lenguaje verbal, hablado
<input type="radio"/> El código	<input type="radio"/> el enfermero

Cuando una madre envía una postal a su hija, contándole lo mucho que disfruta en vacaciones.

<input type="radio"/> El emisor	<input type="radio"/> lo bien que se lo está pasando
<input type="radio"/> El receptor	<input type="radio"/> lenguaje verbal, escrito
<input type="radio"/> El mensaje	<input type="radio"/> madre
<input type="radio"/> El código	<input type="radio"/> hija

FICHA: 07-02-01-036

© Grupo Geofmedia S.L.

mundoprimary.com

Luego, escribe un cuento de 1 página, en el que utilices las siguientes palabras:

Amor, café, gusano, granizo, Egipto, televisor, sandalias, pañuelo, cepillo de dientes, carta de amor, abogado, sacerdote, barco, laguna.

Finalmente se leerán los cuentos y se confrontarán las historias con las palabras dadas y con el sentido que les dieron los niños a las mismas.

3.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En este capítulo del proyecto se procederá a hacer un análisis a los resultados obtenidos en la investigación a partir de las técnicas e instrumentos que se han propuesto y que se han aplicado, respectivamente, en el Colegio de María en el grado tercero A. Para ello se tendrán en cuenta los aspectos más importantes que se pudieron resaltar y observar en la investigación y que, de algún modo, engloban el propósito de este trabajo.

La importancia de este análisis consiste en poder identificar los factores que influyen en el acercamiento a la escritura por parte de los niños despertando su creatividad, de modo que se facilite un aprendizaje significativo y un buen proceso de enseñanza - aprendizaje, al igual que las actitudes tanto del niño como del maestro, que permiten crear el proceso, mantener el interés y darle un continuo y respectivo seguimiento.

Atendiendo a lo anterior, se podría entonces definir el análisis de resultado como la parte en la cual se “procesan los datos que han surgido en el estudio, se presentan ordenadamente y de manera comprensible, y se trata de llegar a conclusiones a través de esa información” (Trabajaren.casa, 2021, párr. 2).

Así pues, siguiendo el lineamiento anterior, se plantean a continuación algunos términos clave que permitirán tener un poco de claridad sobre lo alcanzado en esta investigación.

3.4.1 La motivación como un primer acercamiento a la escritura creativa

Realizando procesos de observación y de análisis a las técnicas aplicadas anteriormente, se pudo evidenciar que los estudiantes del grado tercero A, manifiestan gran gusto e interés por el aprendizaje de la lengua castellana. Es por ello, que se hace necesario contemplar la motivación como una categoría de análisis presente en el proyecto, pues ésta determinará en gran medida los logros en el aprendizaje de los estudiantes.

La motivación en el aula de clase se les tiende a pedir a los estudiantes con suma exigencia; sin embargo, debe ser una tarea que involucre a dos grandes actores: El maestro y el alumno. El primero, debe tener la motivación suficiente para llevar a cabo su vocación docente, entendiendo que el aprendizaje es un proceso permanente y continuo; y el segundo, por su parte, debe concebir la motivación como punto de partida para sus procesos educativos, de enseñanza y aprendizaje.

Cuando se habla de motivación, es indispensable referirse al psicólogo estadounidense Abraham Maslow (2010), el cual sostiene que

el concepto también se encuentra vinculado a la voluntad y al interés. En otras palabras, la motivación es la voluntad para hacer un esfuerzo y alcanzar ciertas metas. La motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Si una persona está motivada a “algo”, considera que ese “algo” es necesario o conveniente (p. 08).

En este orden de ideas, es importante resaltar que la motivación va a ser un aspecto crucial a la hora en que el individuo realice una acción, creación o proceso de pensamiento. Por ello la importancia de que un maestro que esté acompañando el área de Lengua

Castellana, desarrolle y potencie la motivación en el aula de clase, dándole a entender al estudiante, que el lenguaje va más allá de conocer un conjunto de códigos y símbolos escritos, y que es sumamente necesario desarrollar la capacidad de comunicarse correctamente con su entorno, expresando ideas, sentimientos y emociones de manera dócil, creativa y responsable.

Continuando con el lineamiento anterior, es relevante acotar, que aunque el maestro juega un papel fundamental como guía y tutor, la motivación debe ser desarrollada también por el mismo estudiante. Al respecto, se contempla que “la conducta es motivada conjuntamente por la interacción de los eventos internos y los eventos ambientales. Si alguno de esos dos aspectos no se produce, es muy probable que no se produzca la conducta motivada” (Biner, et. al., 2011, p. 07-08). Lo anterior indica que, el papel del maestro es necesario a la vez que la voluntad del estudiante lo es, ambas se complementan y no pueden estar aisladas o por caminos distintos.

Así pues, durante la realización y aplicación del taller propuesto en las técnicas e instrumentos de recolección de información, se puede evidenciar que los niños tienen gran gusto e interés por la escritura y el conocimiento del lenguaje. Esta afinidad se manifiesta en todo su esplendor cuando a los estudiantes se les da libertad a la hora de pensar, construir, imaginar y escribir, y mucho más, cuando se les incentiva con temáticas que les genere pasión y exaltación (ver anexo A). Sin embargo, cuando se les delimita con un tema o reglamento en específico les cuesta poner en acción sus procesos creativos, lo que permite inferir que los procesos escriturales, en un primer momento dependen de una motivación adecuada.

No obstante, aunque la motivación es crucial, si bien es cierto que los procesos

realizados desde la escuela y en casa años en años anteriores, también jugarán un papel importante a la hora en que los estudiantes se familiaricen con la gramática española. Mediante la observación participante, llevada a cabo con algunas actividades obtenidas en la web (Ver Anexo D, E, F), se evidenció una gran falencia en algunos casos particulares a la hora de realizar acciones sencillas como escribir el propio nombre y conjugar verbos simples en futuro; además, se nota un gran atraso al momento de hacer producciones textuales creativas con indicaciones del docente, mostrando así una dificultad con la ortografía, la redacción, la coherencia, la grafía y la ubicación espacial de los escritos. Dicha dificultad también se vio manifestada en la realización de los puntos propuestos en el taller (Ver Anexo B, C).

Aunado a lo anterior, la entrevista semiestructurada realizada a la Licenciada en Lengua Castellana del centro de práctica arrojó varios problemas permanentes en esta población estudiada (Ver anexo G):

1. Dificultad para expresar su creatividad.
2. Faltas a nivel sintáctico: Gramática, ortografía, oraciones sin cohesión y estructura.

En definitiva, todo lo anterior nos deja que a los niños desde temprana edad, se les debe incentivar a enamorarse de su lengua originaria, conociendo sus estructuras, riquezas y variantes, para que así, puedan estudiarlo, desarrollarlo e irlo potenciando a medida que su desarrollo neuronal lo permita, para que sean utilizados en sus contextos de interacción formal e informal de manera creativa.

CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTA

En el presente capítulo, se desarrolla la propuesta pedagógica por parte del equipo investigador, los resultados obtenidos conforme a las variables del proyecto y las conclusiones que arrojó el proceso investigativo respecto a la problemática tratada en el proceso de investigación.

4.1. PROPUESTA.

Teniendo en cuenta el horizonte del proyecto y necesidades encontradas en la población, su contexto y naturaleza, se propone un proyecto de aula taller denominado “Hospital Lingüístico”, que se enmarcará dentro de las tres variables planteadas previamente, lúdica, escritura y creatividad.

NOMBRE DEL PROYECTO: Juguemos a escribir, un acercamiento al maravilloso mundo de las letras.	CURSO: Lengua Castellana
NOMBRE DEL PRODUCTO: Proyecto de aula taller – Hospital Lingüístico	INVESTIGADORES: Pablo Andrés Torres Cardona Juan Pablo Martínez Alzate
DURACIÓN: 10 semanas	MUESTRA: Niños y niñas de 3a del colegio de María

PLANIFICACIÓN

PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO

El proyecto de Aula taller “Hospital Lingüístico” es una estrategia lúdico pedagógica que pretende organizar las actividades de aprendizaje enmarcadas en la escritura, y estructurar la participación de los estudiantes favoreciendo el aprender haciendo, en un contexto de trabajo cooperativo.

Esta idea nace en España, exactamente en una docente del Colegio Público María Teresa Íñigo de Toro de Valladolid, bajo el nombre de “Hospital de palabras”, donde su uso se reducía únicamente con palabras que presentaban errores ortográficos comunes.

Por la naturaleza del presente proyecto de investigación, se propone una reforma a esta idea, expandiendo el uso del Hospital, a todos los elementos de la unidad lingüística, centrándose no solo en la morfología del grafema, sino en aspectos como la cohesión, creación de frases y oraciones, y estructuración de ideas nuevas.

JUSTIFICACIÓN

La escritura y la lectura son los pilares fundamentales para el aprendizaje de todas las disciplinas que se llevan a cabo en los contextos escolares, por ello el éxito o fracaso de los ciclos educativos dependerán, en gran medida, del proceso que se haya llevado a cabo con estas dos variables.

Siguiendo esta línea, se reconoce que existen grandes falencias dentro del sector educativo, que ha llevado a que la enseñanza de la escritura y el fortalecimiento de sus habilidades se veas permeadas por una educación tradicionalista, basada en la memorización de contenidos, que por ende, se vuelva una tarea tediosa tanto para el maestro como para el estudiante.

Es por esto que este proyecto de aula taller, busca fortalecer y potenciar las habilidades escriturales de forma didáctica, mediante un aprendizaje participativo y colaborativo.

PREGUNTA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo fortalecer los procesos de escritura en los niños del grado tercero del Colegio de María a través de actividades lúdico pedagógicas que permitan el desarrollo de la creatividad?

EXPLORACIÓN PREVIA

En constantes procesos de observación y análisis de las que fueron objeto el grupo que fue seleccionado para el desarrollo de la presente investigación, se encontraron diversas falencias entorno a las habilidades y conocimiento de la escritura. En primer lugar, la falla más común dentro del aula es el desconocimiento del uso de algunas letras que conforman palabras homófonas (B – V, S – Z, etc.) En segundo lugar, se observó una gran recurrencia en el poco uso de todos los tipos de conectores y signos de puntuación para entrelazar oraciones y párrafos.

Se concluye la observación, acotando que, aunque todos los estudiantes de la muestra tengan un leve manejo de la escritura, es necesario desarrollar y potenciar algunas habilidades que permitan mejorar sus productos escritos y creativos.

OBJETIVOS DEL PROYECTO DE AULA TALLER

Desarrollar las habilidades escriturales por medio de elementos didácticos acordes al nivel de los estudiantes.

Fortalecer el aprendizaje experiencial mediante el trabajo colaborativo en el aula.

COMPETENCIAS

Argumentativa, propositiva, interpretativa, semántica, pragmática, literaria y poética, enciclopédica, gramatical o sintáctica y textual.

REFERENTES CONCEPTUALES

Niño, V. Pachón, T. (2009). Cómo formar niños escritores. La estrategia de taller.

Barreto, A. (2020). Neurolúdica. El valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica.

Bayod, C. (2018). ¡Juguemos a sentir!

Argüelles, J. (2014). Escribir y leer con los niños, los adolescentes y los jóvenes.

Guzmán, R., y Chocontá, J. (2018). Desarrollo infantil y escritura, vínculos entre infancia, cultura y pensamiento.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Pizarrón

Marcadores

Prácticas experimentales

Ejercicios de campo

Block hojas

Textos ilustrados

Televisor

Computador

Cable HDMI

Fomi

Pinturas

Pinceles

METODOLOGÍA

El proyecto de aula taller “Hospital lingüístico” se desarrollará en los días de práctica pedagógica en el Colegio de María, con los estudiantes de tercero A. La aplicación de las actividades propuestas, se organizará de manera cronológica los días lunes de cada semana.

El desarrollo del presente proyecto constará de actividades individuales, donde cada estudiante podrá demostrar su nivel de apropiación con la escritura, además se abrirán espacios para la realización de actividades y trabajos en equipos colaborativos, garantizando un aprendizaje mediante un método participativo y activo. Los investigadores a su vez, tendrán la tarea de ser los mediadores entre las actividades y los estudiantes.

Los tutores no buscarán cuantificar los productos de los estudiantes, sino hacer su respectivo análisis que le permita aportar los elementos necesarios para el desarrollo de la estrategia del hospital lingüístico, que será estructurado con todas aquellas fallas que a nivel morfológico, gramatical, estructural o sintáctico se vayan presentando en los productos realizados por los estudiantes. (El hospital es una interacción entre el docente, el conocimiento y el estudiante).

ACTIVIDADES PROPUESTAS CLASE A CLASE

1. CUENTOS INTERACTIVOS:

Es una colección de cinco cuentos, de autoría propia, estructurados de la siguiente forma:

Cuento 1: Comienza la lectura del cuento, se encontrarán unos espacios en blanco las cuales deberán ser completados con palabras, manteniendo la lógica y la coherencia del texto que se está desarrollando.

Cuento 2: En la lectura del cuento, habrán párrafos propuestos y algunos en blanco con mayor extensión. En ellos, el niño tendrá la opción de escribir el párrafo de acuerdo a su creatividad e imaginación, dando ilación a la estructura del cuento.

Cuento 3: En medio de la narrativa del cuento, irán apareciendo palabras con errores ortográficos. Los niños deberán reemplazarla por la palabra correspondiente haciendo buen uso de la gramática.

Cuento 4: El cuento no tendrá ilustraciones, los niños con base a la lectura, deberán crear las imágenes alusivas que correspondan al contexto del cuento.

Cuento 5: El cuento no tendrá texto, únicamente ilustraciones. El niño basándose en ellas, deberá crear una historia que concuerde con dichas imágenes.

1.1 Materiales:

Material impreso

Imágenes ilustrativas

Lápices

Colores

Sacapuntas

Borrador

Tijeras

1.2: Duración:

2 Sesiones de 1 hora

2. PARQUÉS ORTOGRÁFICO:

El parqueés ortográfico, es un parqueés de forma de convencional con ciertas adecuaciones para el aprendizaje de la gramática. Consta de 4 puestos, dentro de los cuales podrán jugar de a uno o dos jugadores.

Cada equipo lo diferenciará un color, enmarcado en los 4 cuadrantes que tiene el parqueés.

Los colores contienen una actividad central que desarrollarán los estudiantes por equipo, teniendo como referencia aquella casilla en la que haya caído el dado al momento de ser lanzado. Es importante tener en cuenta que cada casilla contendrá las letras del alfabeto.

Cuadrante Verde: En este color, los jugadores deberán crear un poema de 4 versos, donde cada uno de ellos comience con la letra que esté en la casilla en la que cayó la ficha del equipo.

Cuadrante Amarillo: Los jugadores que hagan su recorrido por este color, deberán apuntar en una hoja de papel, la mayor cantidad de palabras que comiencen por la letra donde está la ficha.

Cuadrante Azul: En este cuadrante, los jugadores lanzarán el dado y elegirán un objeto que comience por la letra que les correspondió. Posterior a ello, deberán desarrollar una trova corta, usando el objeto que con anterioridad habían elegido.

Cuadrante Rojo: En este color, el equipo deberá hacer un listado de nombres propios (Nombres de personas, apellidos, ciudades, países, etc.) con la letra que haya en la casilla donde se encuentra la ficha.



Reglas del juego:

El movimiento de las fichas dependerá de la sumatoria de las caras del dado de los participantes.

Cada actividad tiene un tiempo máximo de 5 minutos para ser desarrollada.

Ningún participante puede intervenir en una actividad que no le corresponda, esto le hará perder el total de sus puntos.

Los jugadores que acierten, irán acumulando el puntaje.

Las casillas de finalización de cada color, tendrán 8 palabras mal escritas, que deberán ser arregladas para llegar finalmente a la meta. De esta manera se define el ganador.

Las casillas marcadas con signo de pregunta, son letras libres que podrán ser escogidas por los jugadores para hacer las actividades.

La casilla DADOS, simboliza una nueva oportunidad de lanzar los dados y avanzar más rápido que los oponentes.

Las casillas con emojis tristes, significan que el jugador pierde el progreso y deberá volver al inicio.

2.1 Materiales:

Tablero de parques personalizado

Dados

Fichas de parques

Hojas de block

Marcadores

Lápices

2.2 Duración:

1 sesión de dos horas

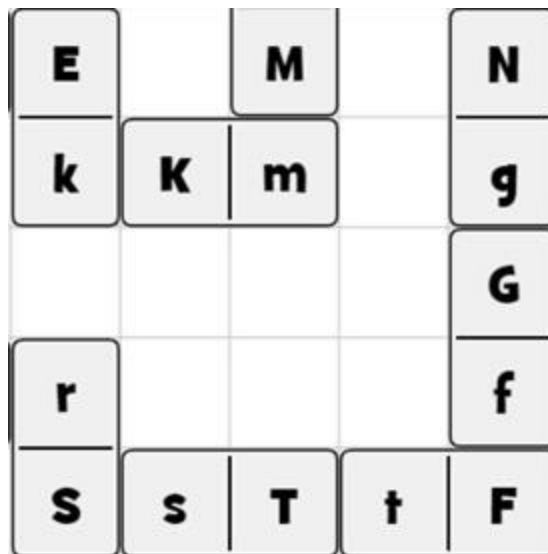
3. DOMINÓ DE PALABRAS:

El dominó de palabras constará de 28 fichas, divididas en 23 del alfabeto y 5 vocales que serán usadas como comodines por los jugadores. La ronda se juega con máximo 4 personas y tendrá una duración aproximada de 20 minutos.

En este dominó, los jugadores tendrán 7 fichas cada uno, y deberán de ir poniendo fichas, de manera que se armen palabras en el tablón. Cuando el jugador A ponga su ficha, el jugador B deberá poner una letra que tenga coherencia con la letra anterior, de lo contrario, deberá ceder su turno.

El puntaje se le otorga a aquel jugador que logre armar una palabra correctamente escrita.

Los movimientos se hacen de forma igual a un dominó convencional.



3.1 Materiales:

Dominó de letras

Hojas de apuntes

3.2 : Duración

- Una sesión de 1 Hora

4. CALIGRAMAS:

El caligrama es una estrategia de tipo lírico que forma una imagen visual.

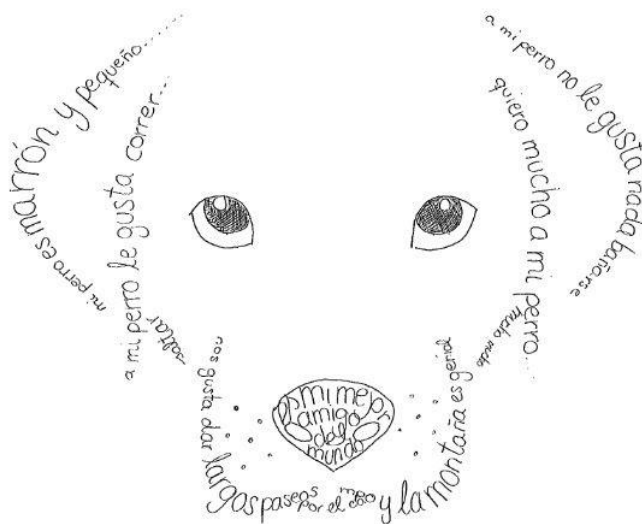
Los estudiantes deberán de elegir de forma libre, un objeto que les llame notablemente la atención.

Puede ser un medio de transporte, una persona, un animal o algo que en ellos genere motivación.

Tras haber hecho la elección del objeto, deberá crear un poema corto que tenga sentido y coherencia.

Posterior a ello, en una hoja de block sin rayas, delinearan el boceto de aquel objeto que previamente seleccionaron, para así colocar el poema en las líneas del dibujo.

La actividad se considerará exitosa, una vez los participantes logren adecuar su poema al boceto del dibujo, de tal manera que quede organizado y legible para un posible lector.



4.1 : Materiales

Hojas de block

Lápices

Colores

Micro puntas

4.2: Duración

- 1 sesión de 30 minutos

5. GREGUERÍA:

En esta actividad denominada “Greguería”, los participantes deberán utilizar su imaginación o creatividad para representar una visión personal, de forma humorística, pragmática o lírica, la opinión que tienen frente a algún aspecto de la realidad.

La actividad deberá constar de:

Una sola oración, expresada en dos o tres líneas.

Una representación visual de algún aspecto real.

En esta actividad, es indispensable no cohibir a los participantes, sino dejarse impactar por los procesos escritos creativos. Al final de la sesión deberá ser socializado a sus compañeros y tutores.



5.1 Materiales:

Cartulina

Cartón

Pintura

Pinceles

Marcadores

5.2 Duración:

1 sesión de 30 minutos

6. SALTA PALABRAS:

Se ponen las letras del abecedario en el suelo de forma organizada, imitando un circuito. Existe un punto de partida donde se posicionarán cada uno de los jugadores. Los tutores tendrán una bolsa llena de palabras, donde se sacará una al azar y se leerá en voz alta. El jugador que este de primeras, deberá saltar por todas las letras conformando la palabra que anteriormente se leyó.

Cuando se hagan los saltos, si el jugador la escribe correctamente continua el otro jugador del equipo, de lo contrario, deberá retroceder y reunirse con los demás miembros para mirar la forma correcta de escribirla.

Los jugadores se moverán libremente por la pista, y la señal para elegir la letra es brincar con los dos pies juntos y gritar en voz alta la letra correspondiente.

6.1: Materiales:

Abecedario en papel fomi

Marcadores

Silbato

6.2: Duración:

- 1 Sesión de 1 hora

7. INVENTA UN ANIMAL:

Dentro de esta actividad, los participantes por parejas, deberán crear un nuevo animal de forma creativa y original.

El animal que será creado, deberá cumplir con las siguientes condiciones:

Nombre de la especie

Nombre propio del animal

Características físicas

Características Sonoras

Descripción del habitat

Descripción de la alimentación

Las condiciones previamente planteadas, deberán ser entregadas en hojas a manera de informe, donde estarán las descripciones y el dibujo del nuevo animal.

8. EL PARQUE TEMÁTICO:

Esta actividad consiste en la creación de un comic o historieta con base a un tema determinado.

El salón deberá dividirse en equipos de a 3 personas, a lo que el tutor le dará a cada equipo un personaje de historias, podrá ser vaqueros, astronautas, granjeros, zombis, vampiros, etc.

Cuando cada equipo conozca su temática, deberá desarrollar la actividad propuesta, intentando detallar completamente las características de ese personaje, la historia que va a desarrollar y el lugar que habita

Una vez todos los equipos hayan culminado la actividad, en mesa redonda se socializarán las creaciones.

8.1: Materiales:

- Hojas iris
- Colores
- Marcadores
- Materiales reciclables

8.2: Duración:

1 sesión de una hora

9. VIAJANDO EN EL TIEMPO

Esta actividad para estimular la escritura creativa, consiste en la creación de una esbela, y posteriormente de una carta, decorada y llamativa, al YO del futuro. Los participantes deberán imaginar que tienen la posibilidad de conocerse a sí mismos 10 o 15 años más tarde, y tendrán que

escribir una carta donde expresen todos sus sentimientos, emociones, miedos, sueños o preguntas que tengan a la personalidad de su futuro.

La actividad es libre, no hay cohibiciones ni normas, es individual y de carácter reflexivo.

9.1: Materiales

- Esquelas decoradas
- Micro puntas
- Lapiceros
- Lápices

9.2: Duración

- 1 sesión de media hora

10. ¿QUIÉN ES?

En esta actividad la propuesta es utilizar la imaginación y las habilidades descriptivas para completar el perfil de una persona.

Se ofrecen distintos avatares, de los cuales se seleccionará uno y se completará su cuadro de información. Este perfil no sólo contará con la descripción de las características físicas sino también se deberán imaginar e inventar profesiones, actividades, un nombre para ese personaje.

El formato del cuadro donde deberán poner todas las características y descripciones, es el siguiente:



¿Quién es?

Inventa y describe.
Completa el perfil del personaje.

Nombre y edad:

Oficio/profesión:

Actividades que le gustan:

Describelo/a físicamente

Ropa y complementos:

Otras características



10.1: Materiales:

Personajes, avatares.

Cuadro de descripciones.

Colores

Lápices

10.2: Duración:

1 Sesión de media hora.

4.2. RESULTADOS

4.2.1. Lúdica y juego.

La lúdica y el juego son ejes transversales y fundamentales para el aprendizaje significativo de los seres humanos, en especial, en la población infantil cuyos procesos de enseñanza y aprendizaje deben estar enmarcados dentro de ambientes dinámicos y flexibles. La lúdica permitirá en un primer momento, captar la atención de los niños, necesaria para poder llevar a cabo actividades e intervenciones que produzcan de manera exitosa la adquisición y apropiación de nuevos saberes. De esta manera, se hace necesario que los maestros desarrollen espacios de juego, socialización, interacción y de trabajo cooperativo para obtener los resultados deseados en los estudiantes sin que el aprendizaje se convierta en sinónimo de monotonía y aburrimiento.

4.2.2 Escritura

La escritura no es sólo el hecho de escribir y conjugar bien los grafemas para formar palabras, sino que se trata de una puerta que se abre hacia el mundo de la imaginación y la creatividad en el que todo puede ser posible. El escribir por escribir, como necesidad básica cotidiana, se puede transformar en una herramienta de posibilidades que le permitan al niño crear, re-crear, imaginar, proponer y construir textos con sentido en los cuales puedan decir todo aquello que con palabras no sería posible.

El maestro tendrá la responsabilidad de saber dirigir ese proceso creativo de la escritura que le permita hacer de su clase un verdadero escenario de posibilidades en el que el niño encuentre la motivación necesaria para ir más allá de sus capacidades, dando sentido a lo que piensa, siente y ama.

4.2.3 La creatividad

La creatividad se constituye en uno de los atributos más representativos del ser humano, porque le permite transformar el contexto, la realidad y el entorno que vive, habita e influye. Cuando en el aula se estimula en los niños el ejercicio de la creatividad a través de actividades llamativas e innovadoras, se les permite potenciar, desarrollar y expresar todas las actitudes y aptitudes necesarias para saber asumir sus capacidades en pro de su crecimiento personal y comunitario.

Por tanto, el maestro se verá en una obligación positiva de pensar, crear y aplicar estrategias que permitan lograr tales cosas en los niños, de modo que las aulas sean espacios donde la imaginación cobre importancia y se pueda expresar a través de la creatividad, siendo este uno de los recursos pedagógicos y lúdicos más importantes aplicados en las clases, logrando así la transformación de ser.

4.3. CONCLUSIONES

1. El buen desarrollo de las áreas del conocimiento, en especial la de Lengua Castellana en las instituciones educativas, es de vital importancia en los educandos que hacen parte de la población infantil, pues allí se lleva a cabo uno de los primeros acercamientos con los procesos de escritura, lectura y comunicación. Estas tres variables van a determinar el éxito o fracaso del niño durante su permanencia en el ámbito educativo, debido que son los ejes transversales de la alfabetización de todas las disciplinas.

Es por este motivo que es necesaria una preparación adecuada y pertinente de los maestros que dictan esta asignatura, puesto que la calidad de su acompañamiento será un determinante de los procesos que lleven los infantes en su encuentro con la escritura.

2. La enseñanza y el aprendizaje de la escritura, debe ser un proceso que se caracterice por el ensayo – error. Es importante trabajar el error no como una puerta hacia el fracaso, sino como una oportunidad para obtener un aprendizaje significativo en la apropiación de los códigos lingüísticos. Por lo general, las instituciones educativas y la población adulta presionan a los niños a que aceleren de forma considerable su aprendizaje de la escritura, lo cual solo lleva a la frustración y a que haya un deterioro en la calidad académica del estudiante; por ende, se le exigirá paulatinamente al infante acorde a su nivel cognitivo, su contexto y a sus habilidades y saberes previos, poniendo el error como una de las principales fuentes de enseñanza – aprendizaje.

3. En el proceso de aprendizaje de la Lengua Castellana y en específico de la escritura, requiere de un acompañamiento continuo por parte de padres de familia y de maestros, de modo que el acercamiento de los niños a este proceso esté lleno de confianza, perseverancia y motivación. Este acompañamiento, sin embargo, no se puede reducir solamente en una vigilancia que juzgue y haga caer en cuenta de los errores cometidos, sino más bien en el incentivo a mejorar, a investigar, a descubrir, a indagar, a crear y a aprender de manera autónoma y divertida lo concerniente a una buena escritura y al mundo de posibilidades que ella ofrece como el desarrollo de la creatividad y la posibilidad de socialización con el entorno.

4. La enseñanza de la escritura en las instituciones educativas no goza de buena importancia y dedicación necesarias para el correcto acercamiento de los niños a ella, por el contrario muchas veces pasa desapercibido el hecho de que hay que aprender a escribir bien para poder expresarse bien. Esto lleva a los maestros a no ir más allá y reducir la enseñanza de la escritura en el simple hecho de hacer letra bonita y entendible, cosa que es importante, pero no única, porque ello implica ser capaces de motivar la creatividad a través de textos escritos que permitan la expresión del ser del niño, es decir, lo que ve, lo que percibe, lo que piensa, lo que siente, lo que ama, lo que sueña y lo que vive; en otras palabras, la enseñanza de la escritura debe entenderse como la posibilidad de descubrir y crear, y de transformar el entorno. Esto se logrará con dedicación, paciencia, continuidad e innovación en el proceso de enseñanza por parte de la institución y del maestro en sus clases y en su aula.

5. Se percibe una aversión en los niños con respecto a la escritura que se manifiesta a través de la pereza, la indiferencia y el miedo al hecho de escribir, porque no es algo que les preocupe y llame la atención en la etapa de vida en la que se encuentran. Por eso, probablemente, nos encontraremos en un futuro con jóvenes y adultos que no sabrán escribir, como en la actualidad, y por ende no sabrán expresarse ni comunicarse, y se continuarán con los mismos errores lingüísticos que ahora percibimos. La tarea para superar dichas barreras vincula en una relación directa a niños, padres y maestros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo, M. Estrategias de lectoescritura para el desarrollo de la escritura creativa, Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 2021, p. 471

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219307>
- Aguilar, D., Suárez, L. (2021). Fortalecimiento de los procesos de escritura en los niños y niñas a través de estrategias de enseñanza/aprendizaje que involucren el juego y la literatura: Una propuesta basada en la experiencia pedagógica en el aula 201 del colegio Divino Maestro. (Tesis de). Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

[https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/26179/DerlyMarianaAgilarBuritic%
c3%a1LauraAndreaSu%c3%a1rezInfante2021.pdf?sequence=1&isAllowed=
y](https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/26179/DerlyMarianaAgilarBuritic%c3%a1LauraAndreaSu%c3%a1rezInfante2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guamán, G. (2021). El juego dirigido en el proceso de la iniciación a la lecto-escritura en los niños del subnivel II de la Unidad Educativa José María Román, del Canto Riobamba Provincia de Chimborazo, período octubre 2020- marzo 2021. (Tesis de). Universidad Nacional de Chimborazo.

[http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7796/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-
2021-000012.pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7796/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000012.pdf)
- Maturana, Y., Bedoya, L., Cifuentes, J., Muñoz, S. (2018). IMAGINAR, EXPRESAR Y CREAR. La escritura creativa como experiencia de aula para fortalecer el pensamiento reflexivo en niños de educación básica primaria. (Tesis de). Universidad de Medellín.

https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6298/T_ME_359.pdf?sequence=2&isAllowed=y

- Biner, Huffman, Curran, & Long. (2011). Motivación: Conducta y proceso. Revista REME, 07 - 08.
- Castellano, A. M. (2017). La IAP, interacción y perspectiva. *Revista de trabajo social*, p. 220-232.
- Castro, E. B., & Rodríguez Sehk, P. (1995). Más allá del dilema de los métodos. Bogotá: Grupo editorial Norma.
- Galarza, C. R. (2020). Los alcances de una investigación. *Ciencia America*, p. 04.
- Goodman, K. (1995). El lenguaje integral. Buenos aires: Grupo Editorial Aique.
- Guiraud, P. (1971). La semiología. Ciudad de México: Siglo XXI editores.
- Kaplún, M. (1998). Una pedagogía de la comunicación. Quito: Editorial Quipus.
- Martínez, J. (2013) Algunas problemáticas que presentan los niños en la escuela al elaborar un escrito.
- Maturana, Y., Bedoya, L., Cifuentes, J., Muñoz, S. (2018). IMAGINAR, EXPRESAR Y CREAR. La escritura creativa como experiencia de aula para fortalecer el pensamiento reflexivo en niños de educación básica primaria. (Tesis de). Universidad de Medellín.

https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6298/T_ME_359.pdf?sequence=2&isAllowed=y

e=2&isAllowed=y

- Maslow, A. (2010). Análisis sobre la motivación educativa. Revista Mapa, p.08.
- Ministerio de Cultura. (2021). Plan Nacional de Lectura y Escritura. Mincultura.gov:

[https://www.mincultura.gov.co/areas/artes/publicaciones/Documents/Plan%20Nacional%20](https://www.mincultura.gov.co/areas/artes/publicaciones/Documents/Plan%20Nacional%20e%20Lectura%20y%20Escritura,%20PNLE.pdf)

[e%20Lectura%20y%20Escritura,%20PNLE.pdf](https://www.mincultura.gov.co/areas/artes/publicaciones/Documents/Plan%20Nacional%20e%20Lectura%20y%20Escritura,%20PNLE.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias Lengua Castellana. Obtenido de minedu.gov:

https://www.minedu.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Mallas de aprendizaje. Derechos básicos de aprendizaje Lengua Castellana:

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/LENGUAJE-GRADO-3_.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Estándares básicos de competencia Lengua Castellana. Obtenido de minedu.gov:

https://www.minedu.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

- Newman Dávila, G. (2006). EL RAZONAMIENTO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO DENTRO. Laurus, revista de educación, 185 -186.
- Niño Rojas, V. M. (2007). Fundamentos de semiótica y lingüística 5 edición. Bogotá: Ecoe ediciones.
- Niño Rojas, V. M., & Pachón Avellaneda, T. E. (2009). Cómo formar niños escritores. Bogotá: Ecoe ediciones.

- Sampieri, H. (2010). Metodología de la Investigación. México D.F: McGraw - Hill.
- Quecedo, Rosario, & Castaño, Carlos (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. Revista de Psicodidáctica, p. 7-12
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>
- Rojas, F. A. (2011). LA NECESIDAD DE LA ESCRITURA Y LA ESCRITURA NECESARIA. Revista de la Facultad de Artes y Humanidades, 02.
- Sistema único de información normativa. (2015). Sistema único de información normativa. Obtenido de Decreto 1075 del 2015: <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>
- Mata, L. (2020). El taller como técnica de investigación cualitativa. En: Investigaría.

<https://investigaliacr.com/investigacion/el-taller-como-tecnica-de-investigacion-cualitativa/>

- Quiroz, Velásquez, García, González (s.f). Técnicas Interactivas para la investigación social cualitativa.

http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/proyectos_I/m%C3%B3dulo%202/Tecnicas%20Interactivas%20-%20Quiroz.pdf



- Trabajaren.casa. (2021). Análisis de resultados: qué es, tipos y cómo hacerlo paso a paso.

<https://trabajaren.casa/analisis-de-resultados/>

ANEXOS

Anexo A. Observación participante - Libertad para la creatividad.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
 Programa de Formación Complementaria
 Proyecto investigativo "Juguemos a escribir, un acercamiento al maravilloso mundo de las letras"

Investigadores: Pablo Andrés Cardona Torres – Juan Pablo Martínez Álzate

FORMATO DE OBSERVACIÓN COLEGIO DE MARÍA

Fecha:
Grupo:
Total de estudiantes:

Objetivo: Analizar las actitudes, habilidades y comportamientos de los niños frente a procesos de escritura creativa.

CRITERIOS DE OBSERVACIÓN	SÍ	NO	COMENTARIOS
1. Manifiestan gusto, interés y actitud positiva frente a las actividades	X		Quando hay libertad y autonomía.
2. Tienen conocimiento de previos sobre gramática, ortografía y signos de puntuación.	X		
3. Les cuesta diferenciar la diferentes letras del alfabeto	X		
4. Necesitan frecuentemente ayuda del tutor para llevar a cabo procesos de escritura creativa	X		
5. Las redacciones realizadas son mínimamente coherentes, teniendo en cuenta la edad de la población	X		
6. Presentan dificultades a la hora de plasmar sus ideas en el papel.	X		Pienso mucho.
7. Se toman más del tiempo estimado para cumplir con las actividades	X		
8. Presentan una buena ubicación espacial de las palabras en las fichas.	X		
9. La letra es legible.	X		
10. Utilizan sus saberes previos y su imaginación para el desarrollo de las actividades.			

Manuel Sofo

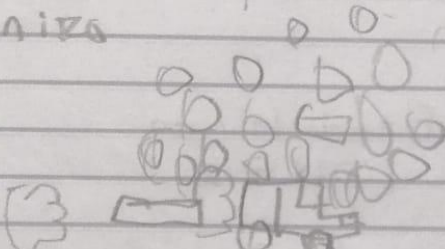
Anexo C. Taller: Cuento.

Amor un pelotón de
campo color tuerca
magenta bota y
tuerca un hilo y
fin

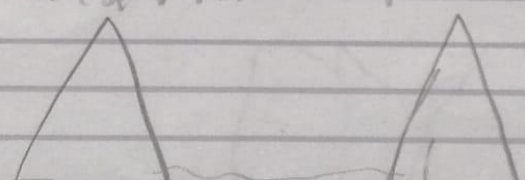
rate yo estaba comiendo
carne del Perú se me trozo
y me limpió y perdi otro

guano iba en el Parque ornato
un guano me dio un beso y salió
del parque en mi casa

estaba en mi casa (havia)
muy fuerte y voló macho
granizo



e grito estaba en una Piramide
de egipto y me perdi en la Pira y
me salio una momia y me blute
mucho y cuando volvi de esa Piramide



Ejercicios

Escribe el nombre de los siguientes dibujos.


Person


Foca


El elefante


Fuente

Une con una línea cada pez con la cubeta que tiene la sílaba correspondiente.


fa


fe


fi


fo


fu


feo


foco


fuente


otama



fiesta

Completa las frases guiándote por los dibujos.


En la mañana fui a la  Trendy,
me puse mi  blusa rosa, tenían
una  Foca, me subí a la rueda
de la Fortuna. 


Anexo E. Observación participante - Actividades figura 1 - 2 - 3

Ejercicios

 Escribe sobre la línea el nombre.


g i g a n t e



 Arma los siguientes enunciados.

general El su águila quiere
El general quiere su águila

Genaro gises con pinta
Genaro pinta con gises

 Ilumina con rojo las palabras que empiezan con "ge" y con azul las que empiezan con "gi".

general gitano genio

girasol gente gis

48


Escritura Creativa

Actividades
120
Infantes y Primaria

Imaginando


Lee, imagina y responde:

¿Cómo está el niño?




El niño está feliz

¿Qué hace el niño?




Está ayudando

A qué juega la niña?




Juega al castaño

¿Qué tiene en la mano?



Una paleta



Anexo G. Entrevista semiestructurada realizada a la maestra de Lengua Castellana.

COLEGIO DE MARÍA

Nombre del maestro: Shirley Gómez

Área que dicta: Lengua Castellana

Fecha: 21 octubre

Objetivo: Identificar las estrategias didácticas y pedagógicas, que como docente utiliza en el desarrollo de las habilidades escriturales y creativas de los niños de tercero de primaria.

PREGUNTAS

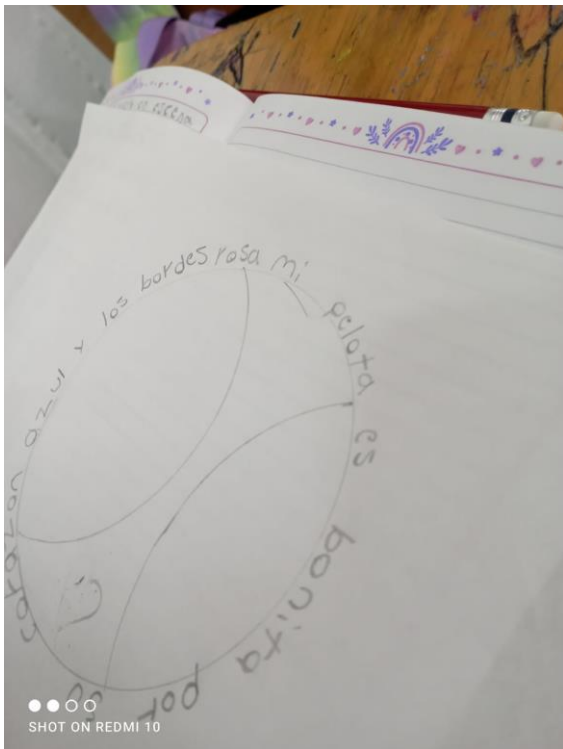
<p>1. ¿Qué se puede entender por “Habilidades escriturales”</p> <ul style="list-style-type: none">• Es la capacidad expresarse por medio de la escritura.
<p>2. ¿De qué manera se adquieren dichas habilidades en el ciclo de primaria?</p> <ul style="list-style-type: none">• La motivación es primordial en el proceso de escritura y mucho más en el ciclo de primaria. Esta motivación puede darse por medio de estrategias de preescritura como fichas, dibujos y actividades. También es importante integrar la lectura como un disparador creativo.
<p>3. ¿Cómo pensar una transversalidad de la creatividad con la escritura?</p> <ul style="list-style-type: none">• La creatividad surge a partir de una motivación y esta, a su vez, es necesaria en el proceso escritural. Pueden surgir escritos creativos a partir de actividades como la recreación de cuentos, cambios de roles en los personajes, entre otras, que hacen que los estudiantes cambien su concepto de escritura, como un acto aburrido, a un proceso divertido y en el que se pueden expresar de una forma creativa.
<p>4. ¿Desde la generalidad, en qué estado se encuentra el desarrollo de la escritura en el grado tercero?</p> <ul style="list-style-type: none">• Está en un desequilibrio permanente. Tenemos estudiantes muy buenos, pero también hay niños que presentan un gran atraso en comparación con el grupo y estos son mayoría.

<p>5. ¿Qué dificultades ha encontrado como docente, en los niños a la hora de hacer producciones textuales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de coherencia al expresar sus ideas. • Copia de información textual, sin una reflexión previa evidenciada en el escrito. • Faltas a nivel sintáctico: gramática, ortografía, estructura de las oraciones y elementos de cohesión.
<p>6. ¿De qué forma utiliza dentro del aula de clase fomenta el gusto por la escritura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrándola como estrategia para expresar sentimientos, emociones e ideas y también como manifestación social.
<p>7. ¿Qué estrategias pedagógicas implementa en su clase para desarrollar las habilidades escriturales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizando la escritura creativa, que motive a continuar escribiendo con iniciativa propia. También, se da motivación para la escritura de textos líricos y de textos argumentativos entendidos como expresión de sentimientos y de la opinión, respectivamente.
<p>8. ¿Se apoya en recursos TIC o en otras áreas del saber para trabajar la escritura de los niños?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sí. Con videos, audiolibros y actividades en línea, como motivación. Y, para la producción textual: herramientas ofimáticas y Padlet, para textos argumentativos y foros.
<p>9. ¿Por qué es importante velar por las buenas prácticas de escritura a tan temprana edad?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es importante desarrollar habilidades escriturales para la organización de ideas, sintetizar y luego repasar con más facilidad, para plasmar pensamientos y, más adelante, desarrollar tareas para la vida efectivamente.
<p>10. ¿Qué papel desempeña el maestro en el desarrollo paulatino de los procesos creativos y de escritura en los niños?</p> <ul style="list-style-type: none"> • El papel de motivar e inspirar a los estudiantes a escribir con iniciativa propia y potenciar, así, la competencia comunicativa.

Anexo H. Orientación del grupo para la realización de las estrategias.



Anexo I. Aplicación de estrategias



Anexo J. Aplicación de estrategias



Anexo K. Aplicación de estrategias

