

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PRODUCCIÓN DE
TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO UNO
JORNADA DE LA MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
NORMAL SUPERIOR DE PASTO.**

**EDITH MERCEDES CHAMORRO VILLOTA
DIANA LUCÍA ENRÍQUEZ ZAMORA
RUBY XIMENA SOLARTE CHICAIZA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2015**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PRODUCCIÓN DE
TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO UNO
JORNADA DE LA MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
NORMAL SUPERIOR DE PASTO.**

**EDITH MERCEDES CHAMORRO VILLOTA
DIANA LUCÍA ENRÍQUEZ ZAMORA
RUBY XIMENA SOLARTE CHICAIZA**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Licenciada en Lengua Castellana y Literatura**

**Asesor:
Mg. MARIO FERNANDO RODRÍGUEZ SAAVEDRA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LEGUA CASTELLANA Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2015**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas, contenido y conclusiones aportadas a este trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de las autoras.

Artículo 1 del acuerdo número 324 de 11 de octubre de 1966 emanada por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación:

Calificación: 93 puntos

Fecha: 21 de Mayo de 2015

Dr. Roberto Ramírez Bravo

Presidente de Jurado

Dr. Álvaro Torres Mesías

Jurado

Mg. Jairo Ortega

Jurado

San Juan de Pasto, Mayo de 2015

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme la vida, porque sin fe no hay esperanza, y porque solo él sabe cómo hace sus cosas y lo que tiene destinado en nuestras vidas.

A mis padres William y Ruth, que siempre me inculcaron buenos valores, que me enseñaron que a pesar de las dificultades se puede salir adelante con esfuerzo y compromiso, a mis hermanos por su apoyo y cariño, y a todos mi familiares que de alguna forma estuvieron pendientes de este camino, y sé que estarán al culminar esta meta.

A mi mejor amiga Diana Enríquez, cómplice de muchas aventuras, pero siempre apoyándome en momentos buenos y difíciles de la vida, que ha sido una persona incondicional y que hemos puesto todo el empeño para lograr siempre lo mejor, y que de todo corazón deseo muchas bendiciones para ella y toda su familia. Te quiero mucho.

A nuestro asesor Mg, Mario Rodríguez, quien nos dedicó su tiempo apoyándonos en este camino y que nos dio las suficientes pautas para lograr un buen trabajo en equipo, por la paciencia y confianza, mil gracias.

Edith Mercedes Chamorro Villota

A Dios, por ser mi guía en este hermoso camino que hoy culmina con alegría, esfuerzo y dedicación.

A mi familia, porque gracias a su apoyo nunca desistí y seguí adelante con mi sueño.

A la Universidad de Nariño, por permitir formar profesionales para la vida, enriqueciendo nuestro conocimiento y fortaleciendo nuestras habilidades.

A nuestro asesor Mg. Mario Fernando Rodríguez Saavedra, quien compartió su conocimiento con amor y disciplina para que este trabajo de investigación tenga un buen resultado, gracias por ser nuestro guía, nuestro apoyo y mil gracias por permitirnos crecer a su lado y dejar huella en nuestros corazones.

A los señores jurados Dr. Álvaro Torres y Mg. Jairo Ortega; por haber asumido con responsabilidad y dedicación su rol, para que este trabajo tenga excelentes resultados, gracias por compartir sus experiencias con humildad y cariño.

A los niños del grado 5-1 quienes nos recibieron con amor y compartieron sus conocimientos, nos dieron la oportunidad de conocerlos y juntos participar de este trabajo de investigación.

A mis compañeras de tesis, con quienes luchamos día a día por el mismo propósito y que siempre estuvieron ahí en las buenas y en las malas, gracias infinitas por formar parte de mi vida.

Diana Lucia Enríquez Zamora.

A la Universidad de Nariño – Facultad de Educación, especialmente al programa de Licenciatura en Lengua Castellana y Literatura, por su acogida en esta trayectoria.

A la Escuela Normal Superior de Pasto, por abrirnos las puertas para hacer realidad este proyecto.

A los estudiantes del grado quinto uno y su docente Sonia Chamorro, por brindarnos los espacios y su tiempo para poner en marcha las actividades planteadas. Gracias... En nosotros quedan grabados los mejores recuerdos.

A nuestro asesor Mg. Mario Rodríguez, por su esfuerzo y dedicación, quien con su paciencia compartió sus ideas y nos llevó hasta este momento. Gracias profe pues su apoyo y orientación fueron fundamentales. ¡ Qué grato es haberlo conocido!

A los señores jurados Dr. Álvaro Torres y Mg. Jairo Ortega; por haber asumido la corrección y perfeccionamiento de este trabajo, al igual que, el compartirnos sus enseñanzas y experiencias académicas.

A mi grupo de trabajo Diana Enríquez y Edith Chamorro, también hago extensivo mi agradecimiento por su paciencia y compromiso para asumir este reto. Hoy podemos decir con orgullo ¡Lo logramos!

Ruby Ximena Solarte Chicaiza

DEDICATORIAS

A Mauricio Alejandro, por enseñarme el verdadero significado del amor, porque
Iluminas mis días más oscuros con solo una sonrisa, por enseñarme a vivir la vida
Y a descubrir que en las cosas pequeñas y más simples se encuentra verdadera
Felicidad, tu que eres la persona por quien lucho cada día y me da fuerzas para
Seguir adelante, por todo esto y mucho mas agradezco a Dios infinitamente por
Haberte puesto en mi vida.

Te amo Alejo Mora

EDITH CHAMORRO

Esta tesis está dedicada a mis amados hijos, por su infinita confianza y Dedicación, ustedes llenaron mi vida de amor profundo, puro y verdadero, le Dieron paz a mis momentos de desespero permaneciendo siempre a mi lado Sin dejarme desfallecer. A mi esposo por su paciencia y su amor, gracias Por permanecer a mi lado durante toda esta etapa de formación personal con Su sabiduría e inagotable paciencia y comprensión, ustedes me han Apoyado en todas las etapas de mi vida, me han entregado su cariño y Preocupación constante por eso hoy les digo:
Gracias por ser los cómplices de un sueño más.

Amiga de mi alma, me faltarían palabras para expresar lo agradecida que estoy Contigo, doy gracias a Dios por haberte puesto en mi camino y formar esta linda y Única amistad, a ti Edith Chamorro gracias infinitas.

DIANA ENRÍQUEZ

A Dios, por permitirme llegar hasta
Este momento tan importante,
Y lograr otra meta más en mi vida.
A mi familia por su cariño,
Comprensión y apoyo sin
Condiciones ni medida.

LOS AMO...

XIMENA SOLARTE

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	19
1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	20
1.1 TEMA	20
1.2 TÍTULO	20
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
1.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	20
1.5 OBJETIVOS.....	21
1.5.1 Objetivo general.....	21
1.5.2 Objetivos específicos	21
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	21
2. MARCO REFERENCIAL.....	23
2.1 ANTECEDENTES.....	23
2.1.1 Ámbito internacional	23
2.1.2 Ámbito local.	23
2.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	24
2.2.1 El juego.....	24
2.2.2 Clases de juegos.	26
2.2.2.1 Juego simbólico	26
2.2.2.2 Juego de reglas.	28
2.2.2.3 Juego de construcción.	29

2.2.3 Géneros literarios.....	31
2.2.3.1 El cuento.....	33
2.2.3.2 Cuento infantil.....	35
2.2.4. Producción textual.....	36
2.2.5 Producción de textos literarios.....	37
2.2.5.1 La escritura.....	38
2.2.6. Didáctica.....	40
2.3 MARCO LEGAL.....	40
2.3.1 Constitución política de Colombia:.....	40
2.3.2 Ley general de la educación de 1994:.....	41
2.3.3 Lineamientos curriculares.....	41
2.4 MARCO CONTEXTUAL.....	42
2.4.1 Macro contexto.....	42
2.4.2 Micro contexto.....	43
3. METODOLOGÍA.....	45
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	45
3.1.1 Investigación acción.....	45
3.2 ENFOQUE.....	45
3.3 MÉTODO.....	46
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	47
3.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN....	47
3.5.1 Entrevista.....	47

3.5.2 Observación participación.....	47
3.5.3 Taller diagnóstico.....	48
4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	49
4.1 ANÁLISIS DEL TALLER DIAGNÓSTICO	58
4.2 ANÁLISIS ENTREVISTAS DOCENTE Y ESTUDIANTES	59
4.2.1 Categoría 1: Estrategia didáctica para incentivar la escritura	59
4.2.2 Categoría 2: Habilidades y dificultades para escribir un texto.....	60
4.2.3 Categoría 3: Insuficiente motivación para la escritura	61
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	62
5.1 TÍTULO: LETRITAS JUGUETONAS.....	62
5.2 INTRODUCCIÓN	62
5.3 OBJETIVOS.....	62
5.3.1 Objetivo General.	62
5.3.2 Objetivos Específicos.....	62
5.4 JUSTIFICACIÓN	63
5.5 MARCO TEÓRICO	63
5.5.1 El juego en la escritura.	64
5.6 METODOLOGÍA	66
6. CRONOGRAMA	82
7. PRESUPUESTO.....	84

CONCLUSIONES	85
RECOMENDACIONES	86
BIBLIOGRAFÍA	87
NETGRAFÍA	88
ANEXOS	81

LISTA DE MATRICES

	pág.
Matriz 1. Categorización de objetivos	50
Matriz 2. Categoría 1. Entrevista a estudiantes.	51
Matriz 3. Categoría 2, entrevista a estudiantes	52
Matriz 4. Categoría 3. Entrevista a estudiantes	53
Matriz 5. Categoría 1. Entrevista a docente	55
Matriz 6. Categoría 2. Entrevista a docente	56
Matriz 7. Categoría 3. Entrevista a docente	57

LISTA DE ANEXOS

	pág.
ANEXO A. TALLER DIAGNÓSTICO	90
ANEXO B. ENTREVISTA A DOCENTES	92
ANEXO C. ENTREVISTA A ESTUDIANTES	94
ANEXO D. RESULTADOS CTIVIDAD 1.....	96
ANEXO E. RESULTADO ACTIVIDAD 2.....	98
ANEXO F. RESULTADO ACTIVIDAD 3.....	102
ANEXO G. RESULTADO ACTIVIDAD 4.....	104
ANEXO H. RESULTADO ACTIVIDAD 5.....	106
ANEXO I. RESULTADO ACTIVIDAD 6.....	107
ANEXO J. REGISTRO FOTOGRAFICO.....	108

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Pasto, con los niños del grado quinto uno jornada de la mañana, con el fin de mejorar el proceso de producción de textos literarios, a lo largo de este proceso se observó que los niños tenían dificultad para escribir un texto literario por falta de motivación de parte de la docente, fue así como surgió la idea de proponer el juego como estrategia didáctica.

Para el desarrollo de esta investigación se realizaron diferentes instrumentos de recolección de información que arrojaron como resultado la falta de motivación por parte de la docente hacia los estudiantes para la producción de un texto literario. Es aquí donde el juego es tomado como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje del niño, generando en él un aprendizaje significativo para su vida.

Finalizando se realizó la propuesta didáctica titulada: Letritas Juguetonas, donde el juego es la principal herramienta para el desarrollo de cada una de las actividades, dando como resultado el interés del niño por escribir un texto literario.

Palabras clave: producción textual, juego, estrategia didáctica, motivación

ABSTRACT

This work was performed at the Educational Institution Normal Superior School of Pasto, with children of fifth-one grade morning session, in order to improve the production procedure of literary texts. Throughout this process was observed that children had difficulty writing a literary text because of lack of motivation from the teacher, and the idea to propose the game as a teaching strategy arose.

For the development of this research different data collection instruments were constructed and applied, which yielded results in the lack of motivation from the teachers to the students in the production of a literary text were made. This is where the game is taken as a teaching strategy for the teaching - learning process of the child, causing him a significant life learning.

Finally, was made the didactic proposal entitled: Through Playing I Create and I Have Fun, where the game is the main tool for the development of each of the activities, resulting in the child's interest in writing a literary text.

Keywords: textual production, game, didactic strategy, motivation

INTRODUCCIÓN

El trabajo de grado que aquí se presenta tiene como propósito fundamental mostrar el proceso llevado a cabo con los estudiantes del grado quinto uno de la Institución Educativa Municipal Escuela Normal Superior de Pasto, y así mejorar su producción de textos literarios. Para el logro de este fin, se empleó el juego como estrategia didáctica.

En la primera parte del trabajo, se muestra los problemas que se presentan con las estrategias didácticas utilizadas para la producción de textos literarios en los estudiantes.

En la segunda parte, se analiza el juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios, justificando la inclusión del juego en la elaboración de todo proyecto educativo, puesto que fortalece las destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarias para el desarrollo integral del niño en su proceso académico.

Y, finalmente, se incluye la estrategia didáctica, titulada: “Letritas Juguetonas”. En la cual se consignan y describen las actividades que hicieron parte de este proceso investigativo.

Las bases teóricas de esta propuesta, asumen al juego como parte simbólica, la cual es tomada como pretexto para motivar y lograr un proceso realmente significativo en la vida del estudiante.

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 TEMA

Didáctica

1.2 TÍTULO

El juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios en los estudiantes del grado quinto uno jornada de la mañana de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo el juego puede constituirse en una estrategia didáctica para la producción de textos literarios en los en los estudiantes del grado quinto uno jornada de la mañana de la Institución Educativa Municipal Escuela Normal Superior de Pasto?

1.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Se ha identificado un problema de gran importancia, el cual se evidencia en la falta de motivación que tienen los niños, en las diferentes tareas pedagógicas que se realizan en el aula de clase, ya que se observa que los niños no prestan atención a las diferentes actividades que se van a desarrollar en la jornada de clase, mostrándose inquietos, con ganas de explorar y compartir diversas experiencias con sus compañeros.

En el grado quinto uno de La institución Educativa Normal Superior de Pasto jornada de la mañana se puede observar que a los estudiantes se les dificulta producir diferentes textos literarios ya que no cuentan con la motivación necesaria para esto, se preocupan más por otras actividades que no tienen nada que ver con la literatura, les llaman más la atención los juegos, las dinámicas, que los talleres o actividades académicas.

La institución Educativa Normal Superior de Pasto, no es ajena a diferentes situaciones de estrategias didácticas para la producción de textos literarios, dado que, se evidencia en algunos de los niños el bajo rendimiento académico, mostrando dificultades en diferentes aspectos como la escritura, la lectura, el comportamiento, la ubicación tiempo espacio y la interacción con sus compañeros.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general. Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios en los estudiantes del grado quinto uno de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Municipal Escuela Normal Superior de Pasto.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar los problemas que se presentan en las estrategias didácticas que se utilizan para la producción de textos literarios en los estudiantes.
- Analizar el juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios en los estudiantes.
- Diseñar una estrategia didáctica con el juego para la producción de textos literarios.

1.6 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación podrá ser de gran utilidad para todos los padres y maestros que, de alguna manera, tienen la oportunidad de atender y de educar a los menores, fomentando el juego como estrategia para la producción de textos literarios, generando aprendizaje significativo para su vida, en el cual intervengan factores internos y externos, donde el primer objetivo debe ser el desarrollo cognitivo, físico, psíquico y social del niño.

El juego es un espacio que genera aprendizaje en los niños, es el pretexto que se va a utilizar para motivarlos y lograr un proceso realmente significativo en la vida del estudiante. Es esa parte simbólica la que nos ayudará a mejorar de manera significativa, la interacción eficiente de los niños y los docentes.

Los niños y niñas son felices jugando, aquí se afirman y justifican la inclusión del juego en la elaboración de todo proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste. Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la creatividad, puesto que el juego es un instrumento esencial en el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles.

Nosotros como futuros docentes de Lengua Castellana, proyectamos con esto que los niños sean exploradores, espontáneos, curiosos y autónomos, capaces de crear y recrear situaciones, estableciendo relaciones a nivel físico y cognitivo, para formar una sociedad justa y equitativa en donde desarrollarán un clima de

autonomía y respeto a través del juego en que el niño conserve las normas, pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

El juego es un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognitivos, afectivos y sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación; facilitando la interacción con los otros.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, por eso un maestro no debe dejar de realizarlas como parte fundamental en su trabajo cotidiano, puesto que fortalece las destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarias para el desarrollo integral de un niño y su proceso académico.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 Ámbito internacional. Ramirez, (2007) con su trabajo titulado: “Estrategia basada en la aplicación de juegos didácticos para la producción de textos en el primer ciclo de aprendizajes básicos del Colegio Reekie”, busca fortalecer la producción de textos a través de la implementación de juegos didácticos. Después de observar en los educandos dificultades en su producción escrita y la falta de experiencias.

La estrategia utilizada en la investigación está enmarcada en las bases y fines de la reforma educativa dentro de la educación boliviana, la cual, a través del currículo pretende responder a las necesidades y exigencias de la sociedad, al mismo tiempo formar al hombre y mujer boliviana de forma integral para edificar una sociedad cada vez más justa.

Este trabajo de grado se desarrolló con el fin de acreditar el título de Licenciado en Pedagogía - programa Especial de Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Técnica de Oruro - Bolivia.

2.1.2 Ámbito local. Cabrera, Erazo, (2013) con su trabajo titulado “La lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de la competencia escritora para la producción de textos escritos narrativos con estudiantes del grado quinto dos de la Institución Educativa Municipal Nuestra Señora de Guadalupe de Catambuco”, deducen que los estudiantes tienen dificultades al momento de escribir textos narrativos, no expresan con claridad sus ideas y pensamientos, igualmente como el docente aborda la clase no es adecuada, se mira el manejo de una metodología magistral por lo cual recomiendan la motivación por medio de una cartilla titulada jugando me recreo y escribiendo mi mundo creo.

El presente trabajo de grado se desarrolló con el fin de acreditar el título de Licenciada en Lengua Castellana y literatura de la Universidad de Nariño - Facultad de Educación - San Juan de Pasto.

Arciniegas, Héctor; Becerra, Luis; Lara, Freddy; Pachajoa, Camilo. (2005), Con su trabajo titulado “Producción de cuentos infantiles de los estudiantes del grado 5 de primaria de la Institución Educativa Antonio Nariño”, proponen detectar una serie de falencias y desaciertos en lo que respecta a sus procesos de producción textual, donde recomiendan realizar una feria del cuento que convoque a padres de familia o acudientes, con la finalidad de resaltar y estimular a los estudiantes para la producción de cuento.

El presente trabajo de grado se desarrolló con el fin de acreditar el título de Licenciado en Lengua Castellana y literatura de la Universidad de Nariño - Facultad de Educación - San Juan de Pasto.

RÚALES, Ángela; Mendoza, Nelly; Sotelo, Diana. (2013), Con su trabajo titulado “El error ortográfico: estrategia para incentivar la creatividad literaria en los estudiantes de grado quinto de la institución educativa municipal mercedario sede tejares de la ciudad de San Juan de Pasto”, tienen como propósito principal buscar que a través del error se facilite la creación literaria, porque con este se puede crear historias e incentivar a la producción de nuevos textos. Las autoras concluyen que el error utilizado estratégicamente, puede ser efectivamente empleado utilizado en pro de la consecución de un aprendizaje significativo que revalorice el sentido y significado de escribir. Entendiendo además que no hay aprendizaje libre de errores, es importante su utilización para fortalecer dicho proceso.

El presente trabajo de grado se desarrolló con el fin de acreditar el título de Licenciada en Lengua Castellana y literatura de la Universidad de Nariño - Facultad de Educación - San Juan de Pasto.

2.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.2.1 El juego. El juego hace parte del desarrollo de los individuos, fomenta el desarrollo psicosocial, personal, los valores y la adquisición de saberes, abarcando una amplia gama de actividades, e interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. A través del juego el niño explora o interactúa con el mundo que lo rodea, por esto se le debe facilitar diferentes materiales didácticos como: balones, lasos, conos, túneles, mantas, aros; los cuales ayudarán al desarrollo de la motricidad gruesa que consiste en mover armoniosamente los músculos del cuerpo, permitiéndole a este jugar de manera grupal e individual, fortaleciendo su coordinación visual, corporal, muscular, espacial entre otras. Por otra parte se encuentra la motricidad fina que involucra movimientos voluntarios más precisos de la mano y dedos, para esta se puede utilizar plastilina, tapas, botellas, papel de diferentes texturas, si se ha tenido un buen manejo de esta los resultados se verán reflejados en el proceso de lectoescritura.

Con la utilización de materiales didácticos se evidencia que no solamente se trata de un juego de diversión, o un pasatiempo o de algo jocoso, sino que por medio del juego y de los materiales se puede construir conocimiento, captar la atención e interés de los estudiantes y así poder ser los guías de su aprendizaje.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, y aún más en la infancia, ya que son muy

constructivos si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje significativo, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos hasta que morimos.

Al crear ambientes recreativos tanto en la institución como fuera de ella le permite al estudiante explorar nuevas cosas, vivir experiencias maravillosas y afianzar su conocimiento de una manera agradable, utilizando diferentes estrategias que motivan a los niños, que no pierdan el interés por aprender y sea valorado su esfuerzo y creatividad, teniendo en cuenta que el profesor puede aprender de su estudiante y viceversa.

Freinet opina: “Habr  de despertarte el deseo y el gusto por el trabajo en una escuela m s acogedora que sabr  cultivar y desarrollar las potencialidades que haya perdido”¹ .

Con esto se puede ver que la esencia del aprendizaje est  en las cosas innovadoras donde le despierte al ni o curiosidad por aprender y experimentar, hay que tener en cuenta que el espacio f sico debe ser acogedor y agradable para que se pueda desenvolver, de una manera adecuada y satisfactoria, en su vida cotidiana y en el entorno en que se encuentre.

El juego es la actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos l mites temporales y espaciales, con unas reglas libremente aceptadas, es una acci n que va acompa ada de tensi n y de alegr a, por lo tanto es una herramienta v lida para dinamizar el proceso de ense anza – aprendizaje.

El juego permite que el ni o tenga relaci n con el mundo, pueda utilizar su imaginaci n y la creatividad, no solamente se trata de placer y gozo sino es el medio que se utiliza para despertar en el individuo el deseo por aprender, por mejorar y convertirlo en un ser cr tico ante la sociedad, que sea capaz de expresar sus propias ideas y aprender a respetar la de los dem s.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no s lo porque los ni os sientan la necesidad de jugar, sino como medio de conocimiento. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del ni o: de car cter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades f sicas, incluyen incertidumbre, facilitando la adaptaci n y la autonom a en todos los  mbitos de la conducta del ni o.

El juego es una forma de integrarse que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve a diario, en el juego se manifiesta la energ a f sica o ps quica sin tener en cuenta el conocimiento que se pueda adquirir, vi ndolo como fuente de satisfacci n. El juego es sin duda,

¹ FREINET, Celestine. Modernizar la escuela. Bogot : s.n., 1972. p. 16.

una actividad libre. No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

Entre las teorías sobre el juego tenemos la explicación que da Herbert Spencer que:

Considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarran a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros. Esta teoría hace resaltar unas de las condiciones previas del juego, es decir, que tiene que surgir un excedente para que surja el juego²

Tanto el niño como el adulto necesitan sacar su energía mediante el juego para que, de esta manera, pueda expresar sus diferentes sentimientos o emociones y es así que se da una motivación para poder realizarlo, donde el niño tiene la oportunidad de interactuar con sus iguales obteniendo un aprendizaje para su vida.

El modo de trabajo en la escuela influye en el proceso de socialización. En los juegos, en el trabajo en grupo, en el encuentro ocasional con muchos compañeros, en un gran grupo. Surgen fácilmente conflictos, agresividades o tensiones; lo mismo que el trabajo individual realizado ante el grupo es ocasión propicia para desencadenar reacciones afectivas intensas. La actitud del educador en contacto con tales experiencias puede favorecer la toma de conciencia adecuada en el niño para superar el conflicto.

2.2.2 Clases de juegos. Existen varias clases de juegos como: juego de reglas, juego de construcción y juego simbólico, los cuales permiten el aprendizaje del niño, en la etapa de las operaciones concretas se destacan según Piaget los juegos de reglas los cuales permiten un mejor desarrollo cognitivo y es muy importante tener en cuenta las características de cada uno de estos para aplicarlos de una manera adecuada y poder obtener buenos resultados.

2.2.2.1 Juego simbólico. En la edad de los 9 a 10 años el juego es una fase simbólica en el cual al niño le gusta participar de todo tipo de actividades, los juegos con reglamentos no funcionan debido a la etapa en la que se encuentra el niño, le motivan las actividades que involucren movimientos corporales, cantos, ejercicios físicos y juegos que no requieran de gran concentración.

² MONTAÑÉS, J. y PARRA, M. El juego en el medio escolar. (En línea) (citado 5 de abril de 2013) Disponible en internet: http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf

El juego simbólico es la representación por parte de los niños de roles o situaciones con argumentos de su propia creación, que realizan para divertirse. Este tipo de juego aparece junto con la función representativa, que permite a los niños ampliar su comprensión psicológica de las otras personas y aplicar lo que han aprendido de ellas a sus propias representaciones.

Con el juego simbólico el niño también amplía su comprensión de sí mismo, ya que en este juego se asumen roles que después se abandonan con facilidad para adoptar otros diferentes, algo que el niño puede hacer gracias a la confianza que tiene sobre quién es y la seguridad que tiene en quien no es.

Una función muy importante que tienen los juegos simbólicos es que los niños los utilizan para expresar los sueños, fantasías o temas que les preocupan. De esta forma, el niño puede liberar el estrés que le produce una pesadilla, repitiéndola en el juego hasta que encuentre una solución satisfactoria o puede jugar a que su papá que está de viaje, acaba de llegar y que todos se ponen muy contentos, aliviando el estrés que le pueda producir la separación para el niño, el entorno de juego en el que reproduce sus temores y preocupaciones es un lugar seguro, donde sabe que controla todo lo que puede suceder, por eso juega a aquello que teme. Muchos padres se sorprenden cuando ven a sus hijos jugando a lo mismo que los despertó en mitad de la noche con gritos, pero no deben preocuparse, ya que es la forma en que el pequeño libera sus frustraciones.

Cuando aparece el juego simbólico, este suele ser practicado de forma individual por el niño, pero a medida que avanza en edad el niño comienza a jugar con los otros niños y niñas, lo que indica a aprender a respetar las normas de cada escenario compartido. Estas normas determinan cómo debe comportarse un personaje en el juego o las características de una acción que todos deben desempeñar para lograr un objetivo común.

Cuando el niño juega en grupo, puede ocurrir que se le olvide el papel, es entonces, cuando sus compañeros le recordaran que debe hacer, así como las normas del juego. Con ello, los niños también desarrollan la conducta pro social de ayudar al otro y preocuparse por sus necesidades.

Los niños utilizan en los juegos simbólicos dos tipos de personajes: los estereotipados y los de ficción.

Los estereotipados se caracterizan por la actitud que desempeñan y tratan de parecerse a la realidad. Por ejemplo el niño hace de mamá o de papá.

Se considera el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, esta es una manera de relacionarse con la realidad.

No se trata solo de la imitación de una persona o personaje animado, si no del concepto mismo de cada rol social que desempeña por sus acciones más características en donde ayudado por la fantasía, busca imitar todo aquello que le impresiona. Esta etapa es la ideal para el desarrollo de juegos imitativos ya que le permiten al niño utilizar su imaginación y creatividad.

Se debe ir aumentando constantemente las exigencias en cuanto movimiento comportamiento, teniendo en cuenta la iniciativa de los participantes ya que lo hagan de manera espontánea y voluntaria, para la realización del juego, debe ser breve, porque los niños no han desarrollado un nivel de concentración. “Realizar el juego en forma de cuento, constituye en estas edades una buena alternativa pedagógica, ya que además de contribuir al desarrollo de la imaginación e interpretación creativa de los papeles, el interés crece”³. Es muy importante motivar el desarrollo de la imaginación del niño con diferentes estrategias, ya que de esta manera se fortalece el desarrollo cognitivo obteniendo un aprendizaje para la vida e incrementar el interés por este.

2.2.2.2 Juego de reglas. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

“Piaget no se refiere a la regulación de hecho característica de todo tipo de juego sino que implica más bien una obligación, en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo de las relaciones del grupo”⁴. Las reglas de los juegos se dan a medida que el niño interactúe con el otro, en donde un primer momento pueden ser flexibles ya que el niño es encargado de estipularlas y cambiarlas cada vez que sea necesario, teniendo en cuenta que en otro momento del juego existen reglas ya estipuladas y de obligado cumplimiento. El niño al realizar el juego con normas le permite un acercamiento a la sociedad en el que se desenvuelve.

A partir de los 9 años los niños van incorporando a sus juegos reglas cada vez más complejas que determinan el sentido del juego. Este tipo de juegos son necesariamente sociales, se juegan en grupo y requieren el desarrollo de diferentes habilidades sociales para poder llevarlo a acabo. A diferencia del juego simbólico en estos juegos siempre hay alguien que gana y alguien que pierde, y todos los jugadores vigilan el adecuado cumplimiento de las normas.

El valor educativo de este tipo de juegos es enorme, los niños deben poner en marcha muchas habilidades para poder jugar con sus compañeros a un juego de reglas: en el juego de reglas, alguno gana y otros pierden, esta es una

³ CAMPO SANCHEZ, Gladis Elena. El juego en la educación física básica. Armenia: Kinesis, s.f. p. 124.

⁴ Ibíd., p. 134.

característica única de este tipo de juegos por lo que al jugar con reglas implica aprender a competir con los demás para conseguir nuestro propio objetivo o del grupo con el que jugamos.

Además, en este tipo de juegos también es necesario aprender a cooperar con sus compañeros. Primero deben consensuar las normas y llegar a acuerdos para que el juego tenga sentido y se pueda llevar a cabo. Además, en la mayoría de juegos de reglas se forman equipos por lo que los niños deben cooperar y funcionar como un equipo, aprendiendo a anteponer las necesidades del grupo por encima de las propias. También van a tener que aprender a ponerse en el punto de vista del otro. Además de cooperar con los compañeros para ganar también es importante anticipar la conducta del otro para evitar que las realicen y así evitar que ganen.

Además, otro valor importante de este tipo de juego es el papel que tiene el desarrollo de la ética y moral de los niños. A partir de los 9 años los niños aprenden que la existencia de las reglas es imprescindible para poder vivir en sociedad y por ellos las van añadiendo a sus juegos. Los niños al jugar, deben aprender que las reglas se pueden consensuar entre todos y que, una vez establecidas, saltárselas, implica estropear el juego. También aprenden que los niños que no aceptan las normas no es agradable jugar y con los años también van aprendiendo que en la reglas existe cierta flexibilidad.

En definitiva, el juego de reglas tiene un valor incalculable en el desarrollo social del niño, este tipo de juego no puede ser sustituido por juegos con adultos ni por otro tipo de juegos. Por ello es fundamental asegurar que los niños jueguen con sus iguales y apliquen los juegos de reglas.

2.2.2.3 Juego de construcción. Los niños de 9 años ya no se conforman con armar cuatro bloques que se parecen a un castillo ya que quieren que su construcción se parezca más al modelo de la vida real. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que un objeto establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objeto se aleja de lo que es juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

Primero los niños aplican un objeto encima de otro perfeccionando únicamente la acción, posteriormente la construcción se hace, a veces para hacer una forma simbólica ejemplo un avión, un garaje para el carro, etc. Al principio las construcciones se realizan individualmente. Cuando son mayores los niños pueden participar de la misma actividad. Las construcciones se hacen de forma horizontal como trenes, y de forma vertical como torres.

Este juego trae grandes beneficios como la creatividad, el juego compartido, desarrollo de la coordinación, control corporal, mejora la motricidad fina como coger y levantar, aumenta la capacidad de concentración y atención, estimula la memoria visual, facilita la comprensión de arriba, abajo, atrás, adelante, adentro y afuera.

“El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual el niño puede practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida”⁵. Nos permite mirar que el juego no solo produce placer, sino que estimula el desarrollo infantil en varios aspectos ya que con este adquiere experiencia fortaleciéndose como persona que se puede enfrentar a cualquier situación que se le presente en la vida.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo de niño porque le permite el placer de hacer las cosas, de imaginarlas distintas a como se nos parecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

Los juegos de construcción contribuyen también a que el niño sea más organizado, pues el juego mismo hace que se acostumbre a ordenar y clasificar las piezas. Pero no solamente son beneficiosos para su desarrollo motriz e intelectual, sino también para su desarrollo cognoscitivo y emocional. Este tipo de juego ayuda a que el niño acepte que existen ciertas reglas físicas que debe acatar, que no todo es como él quisiera. Esto le ayudará en el futuro a adaptarse mejor a las normas en todas las situaciones de la vida. Los juegos de construcción no son solamente un montón de piezas que desparramar. Además de entretenerlos, tienen múltiples ventajas para su desarrollo integral.

Son una base además para que desarrollen el juego simbólico, también llamado juego de simulación. En el niño crea situaciones que ven en la vida real. Imitar lo que ve y crear nuevas formas, activa su propia creatividad. A través de estos juegos los niños adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que los rodea. Además de desarrollar sus habilidades motrices manipulando las piezas que les ayudan a adquirir conceptos espaciales como el volumen, grande – pequeño, alto – bajo, corto– largo, formas geométricas, así como van adquiriendo algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia, a medida que el niño va dominado la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para manejar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece, la dificultad del juego va aumentando,

⁵ PECCI, M^a.; HERRERO, T.; LÓPEZ, M. y MOZOS, A. El juego en el desarrollo infantil. (En línea) (citado 8 de abril de 2014) Disponible en internet: <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

debiendo coordinar, de forma cada vez más precisa, sus manos y sus dedos con su vista, favoreciendo la destreza y el dominio de motricidad fina.

2.2.3 Géneros literarios. Los géneros literarios son las categorías que permiten clasificar un texto según las características y el contenido que éste posee. Inicialmente el escritor tiene que conocer la estructura de cada uno de estos géneros para decidir que texto quiere crear, con el fin de seguir su estructura y obtener el resultado esperado.

“Durante la vida escolar, el niño se encuentra con una multiplicidad de textos escritos que responden a una serie de necesidades personales o sociales, según solicitudes de los maestros, de los padres de familia, pares o por propia iniciativa”.⁶

Con lo anterior se ve necesario incluir en nuestro trabajo los diferentes tipos de textos literarios a los que vamos a enfrentar a nuestros estudiantes para que se apropien de las características que tienen cada uno de estos, teniendo en cuenta que el niño diariamente realiza actividades como tomar nota en el cuaderno, responder sus tareas, rendir informes, redactar cartas personales, solicitar algún favor, argumentar ideas, etc.

Por consiguiente, los géneros literarios están clasificados en género lírico, género narrativo y género dramático; estos a su vez comprenden otros subgéneros literarios. Así pues las características de cada género literario son las siguientes:

[1]. Género Lírico: los textos líricos expresan el mundo subjetivo de autor, sus emociones y sentimientos, o una profunda reflexión. Suele escribirse en verso pero también se utiliza la prosa.

[2]. Género narrativo: relata sucesos que le han ocurrido al protagonista, es de carácter sumamente objetivo. Su forma de expresión fue siempre el verso ahora se utiliza la prosa.

[3]. Género dramático: obras escritas en forma de diálogo y destinadas a la presentación. En ellas el autor plantea conflictos diversos. Puede estar escrito en verso o en prosa⁷

Aquí es importante señalar que en la presente investigación se desarrollara la producción de textos literarios, puesto que el objetivo principal de este trabajo es lograr que los estudiantes produzcan textos escritos, que a su vez, tengan

⁶ NIÑO, Víctor, y PACHÓN, Tatiana. Como formar niños escritores, la estrategia de taller. Bogotá: Ediciones Ecoe, 2009. p. 112.

⁷ VALENZUELA, Natanael. 24 Estrategias para el éxito de tus hijos en edad escolar. (En línea) (Citado 10 abril de 2015) Disponible en internet: <https://books.google.com.co/books?id=AYBRAQAAQBAJ&pg=PA44&lpg=PA44&dq=.+G%C3%A9nero+L%C3%ADrico:+los+textos.>

en cuenta las características de cada género literario que les ayude y permita organizar sus ideas y darle forma a sus escritos. Los géneros literarios cuentan como ya se había mencionado antes con unos subgéneros que son de fácil comprensión para los niños y que de alguna manera están más familiarizados con ellos en la escuela; como en el caso de los poemas, las leyendas, los chistes, las fabulas, las coplas, las adivinanzas, los mitos, los cuentos, las anécdotas, entre otros. “Los textos creativos hacen referencia a la construcción de otros mundos enmarcados en la creatividad y la imaginación. Es la transformación de la realidad en escritos fantásticos, es la expresión estética de la escritura⁸.

A continuación se destacan las características principales de cada subgénero literario que se va a tener en cuenta al momento de desarrollar nuestras actividades con los estudiantes. Entre los subgéneros de los textos literarios se destacan los siguientes:

Mitos: son narraciones fantásticas y maravillosas, donde sus personajes son dioses, monstruos o héroes. Las características principales de estas narraciones son tratar de dar respuestas a preguntas sobre la creación, el nacimiento y la muerte. Cuentan las luchas entre el bien contra el mal, la vida contra la muerte, los dioses contra los hombres y sus reconciliaciones.

Los niños pueden escribir mitos acerca de sus pensamientos sobre la creación del mundo, la vida, los descubrimientos, etc. Además pueden jugar con la intervención de estos personajes sobrenaturales que llaman tanto su atención.

Leyendas: son narraciones con elementos imaginativos, que se presentan como relatos ciertos, reales y creíbles. Son transmitidas de generación en generación y sus tramas se relacionan con el folclore de un pueblo (costumbres, supersticiones tradiciones, etc.).

A través de su escritura, los niños se relacionan con las creencias de sus familiares, amigos, vecinos. Podrían escoger eventos, lugares o personajes reales y mediante el despliegue de su creatividad crear relatos ficticios.

Cuento: es una narración corta de hechos ficticios o fantásticos, con la participación de pocos personajes. Sus características generales son el contenido de un problema o conflicto y su resolución, contiene tramas y los personajes interactúan socialmente variando sus puntos de vista sobre la trama, gira entorno a los propósitos de los personajes.

Anécdotas: son narraciones de eventos reales, interesantes, divertidos o entretenidos. Son la expresión de las vivencias cotidianas. Sus personajes,

⁸ NIÑO y PACHÓN, Óp. cit., p. 119.

lugares y tiempos son reales. Por ser la expresión graciosa o particular de una situación que ha ocurrido, se convierte en una de las favoritas de los niños.

Fábulas: son narraciones ficticias, donde los personajes que intervienen son animales, plantas u objetos que asumen comportamientos humanos, como el dialogo, el movimiento, la sociabilidad, etc. Estas narraciones concluyen una enseñanza o moraleja, la cual se desprende de las situaciones conflictivas que protagonizan sus personajes.

A través de la creación de fabulas, los niños logran establecer normas de comportamiento comunes para un grupo (escolar, familiar, de amistad).

Poemas: cuando hablamos de poemas nos referimos a determinadas piezas escritas cortas, de las cuales se dice que son poéticas o líricas, porque tienen un lenguaje agradable y expresan determinadas emociones. Dicho de otra manera, un poema se caracteriza por su belleza o valor estético, que se manifiesta tanto en su expresividad y musicalidad, como en el contenido que porta. Un poema puede expresar sensaciones, reflexiones, opiniones, pensamientos y sentimientos, que la problemática de la vida humana le despierta en el alma de quien escribe.

Coplas: es una estrofa de cuatro versos octosílabos, de los cuales riman el segundo con el cuarto, las coplas constituyen la expresión de un sentimiento popular, que enaltece y hace resaltar lo que piensa y siente la gente sobre diversos aspectos de la vida cotidiana. Las coplas se caracterizan por poseer musicalidad, ritmo, imaginación y, con frecuencia, bastante humor, sarcasmo y picardía. Por eso, los versos se construyen espontáneamente y con mucha más libertad que un poema lirico.

Adivinanzas: las adivinanzas son textos cortos dispuestos en sentido armónico y lúdico, con agudeza, música y encanto, que dan la idea o pista del objeto por adivinar. Se presentan con cierto disfraz para desconcertar, despistar y provocar duda, evitando que se adivinen de forma inmediata y poniendo a prueba la capacidad de la persona.

2.2.3.1 El cuento. El cuento es un divertido género literario donde ocurre la relación de sucesos o acontecimientos que pueden ser reales o ficticios, y cuya finalidad es recrear y entretener a un público lector en general. El cuento hoy en día es dirigido a jóvenes y especialmente a niños si es de carácter infantil, con el fin de incentivar su imaginación por medio de relatos breves que pueden estar escritos o pueden ser contados oralmente por alguien.

Este se caracteriza por la forma como se organiza su contenido, es decir, por la súper estructura que determina las tres partes básicas que lo constituyen, nos

referimos a un inicio, a un nudo y a un desenlace, incluidos en toda su condición de texto narrativo.

Según Pastoriza, el cuento:

Es la narración de lo sucedido o de lo que se supone sucedido, definición que admite dos posibilidades aplicables al fondo y a la forma: el cuento sería la narración de algo acontecido o algo imaginado; la narración expuesta oralmente o por escrito en prosa o en verso. En efecto en épocas primitivas, cuando todavía no se conocía la escritura, los hombres se transmitían sus observaciones, impresiones o recuerdos por vía oral; el cuento era entonces lo que se narra, de ahí la relación entre contar y hablar por que como no siempre lo contado era lo verdadero, a la par de que contaba, tabulaban, es decir al hablar dejaban en libertad su imaginación. Esto no fue totalmente intencional, pues en el origen de los relatos existe un ansia de explicación del mundo; solo más tarde se elaboraron consciente y predeterminadamente para agrandar o para educar. Así, en aquellas épocas remotas el cuento deja de ser tal en cuanto se escribe, pues entonces “se convierte en dogma religioso o en historia” y por lo tanto, “el cuento meramente cuento, fue lo primero que se inventó y lo último que se escribió”⁹.

Por otra parte se considera al cuento como el más moderno de los géneros literarios. Es curioso observar como el más antiguo de los géneros literarios en cuanto a creación oral, viene a ser el más moderno en cuanto a obra escrita y publicable.

Según la autora el cuento es una narración de hechos que pueden ser reales o ficticios, que se caracteriza por ser breve, el cual puede ser transmitido de forma oral o escrita.

De tal manera, consideramos que el cuento es el medio más efectivo que permite la transmisión de conocimientos, creencias y costumbres. Antiguamente este se transmitía oralmente con una determinada intención siendo la más relevante la forma oral que la escrita. Hoy en día es una expresión literaria que por excelencia reúne las condiciones necesarias para considerarse el género literario más entretenido tanto para niños como para adultos; además este género narrativo cuenta con una súper estructura que subyace en la organización global de sus elementos, esto es, que está compuesto por las siguientes partes como lo afirma Parra.

[1]. La introducción o exposición: en ella se presenta generalmente el agente (iniciador de la acción) y se sitúa en un espacio o tiempo determinado.

[2]. Complicación, nudo o secuencia: está constituido por la cadena de situaciones o hechos que realizan los actantes.

⁹ PASTORIZA, Dora. El cuento en la literatura infantil. Buenos Aires, Argentina: Ed. Kapeluz, 1962. p. 15.

[3]. Resolución o desenlace: es el resultado positivo o negativo de las acciones. Actualmente esta estructura narrativa es muy libre y por esto, algunos textos literarios se inician con el desenlace.¹⁰

Con lo anterior, todo texto narrativo en general debe supeditarse al esquema estructural planteado, es decir, respetando las tres partes básicas que se encuentran implícitas en su contenido, determinando así la denominada superestructura textual.

2.2.3.2 Cuento infantil. Cuento infantil es una derivación del cuento tradicional pero se diferencia por constituirse de mundos, personajes y sucesos ficticios, además sus protagonistas sobrepasan el simple plano de lo real y se trastocan en seres con cualidades sobre humanos, situación que despierta la fantasía, la imaginación y la atención en los niños. Existen cuentos para niños de diferentes edades y gustos, hecho que debe ser tenido en cuenta por docentes y padres de familia para lograr en los pequeños un mejor acercamiento y una mayor comprensión de este género narrativo en particular. A continuación damos a reconocer los requisitos y las condiciones que debe reunir el cuento para que se catalogue como cuento infantil. Según afirma Gilligmarie (1997) hay que tener en cuenta:

Adecuación a la edad: el cuento que deleita a los niños de dos a tres años puede no interesar a los que tienen seis o siete, menos aún a los que pasan de los ocho; en consecuencia todo lo que se escriba para niños, o se seleccione sus lecturas deberá recordar que el cuento sirve para una edad o época infantil, puede o no convenir para otra. Entonces, ¿para niños de que edad sería el cuento? Una vez hecha la elección en la que tanta importancia tiene el factor personal, ya se puede adaptar los cuentos y dirigirlos a la adecuada edad.¹¹

En si el cuento infantil tal como lo expresa el texto anterior, tiene que adaptarse a las diferentes etapas y edades de los niños, manejando un lenguaje adecuado donde las palabras tengan un significado relevante para ellos, contribuyendo al desarrollo emocional y al desenvolvimiento psíquico, puesto que piensan en múltiples imágenes, representaciones y significados a medida en que su desarrollo intelectual avanza.

“Con respecto al significado y siempre que se trate de juegos para niños, se emplean entonces, las palabras que correspondan a su mundo: objetos que

¹⁰ MONTAÑÉS y PARRA, Op. cit., p. 102.

¹¹ JEAN, Gillig Marie. El cuento en pedagogía y reeducación. México: fondo de cultura económica. s.f.. Pp. 30-31.

manejan, juguetes de su preferencia, personas o animales que comparten su vida cotidiana, o en el caso de los animales a los que conozcan por figuras o por visitas al jardín zoológico”.¹²

El empleo de las palabras apropiadas que el niño utiliza a diario, son primordiales para configurar la estructura del cuento, pues estas representan a los personajes donde pueden ser personas, animales u objetos; cuya función como sabemos, es la de actuar y verse incluidos en medio de un conflicto; así, estos cobran vida y se convierten en seres animados que para el niño resultan muy reales y le permite asimilarlos en su mundo.

2.2.4. Producción textual. Entender que el texto es una unidad lingüística y semánticamente estructurada, es comprender que también que en él intervienen una serie de procesos interrelacionados entre sí, a este respecto resulta importante conocer cuáles son y cómo funcionan dichos seguimientos previos a la elaboración de un texto. Para producir un texto escrito según lo sustenta Mariana Parra en su libro “Como se produce el texto escrito” el emisor realiza un proceso comunicativo en el cual se dan las siguientes etapas:

- El emisor tiene una intención comunicativa que nace de una necesidad o de un interés específico
- Selecciona un referente o sector de la realidad acerca del cual va a informar algo
- Define el tema del texto, ósea, la información fundamental que quiere transmitir al receptor
- Determina las partes que forman el texto, de acuerdo con la clase de documento escrito que se va a producir
- Elabora un plan global de texto: descompone el tema en subtemas
- Expresa, por medio de categorías lingüísticas, el significado que desea transmitir. Para ellos redacta sintagmas y los agrupa para formar oraciones que interrelacionadas forman párrafos que se unen coherentemente y dan como resultado un texto escrito.¹³

Hecha esta aclaración, para lograr una adecuada producción escrita independientemente de la topología textual sobre la que se desea enfatizar, como por ejemplo el cuento para el caso de la producción de textos narrativos, el sujeto debe tener en claro cuál es la intención comunicativa que persiguen, además de elegir la temática a desarrollar, determinar las partes del texto con el fin de identificar su superestructura y tejer un primer bosquejo o borrador por medio de la redacción de las ideas.

¹² Ibíd., Pp. 30-31.

¹³ PARRA, Marina. Como se produce el texto escrito. Santa Fe de Bogotá: Magisterio, 1996. p. 29.

Todo este proceso exige unas etapas que mencionaremos a continuación:

Planificar: en esta etapa el autor se forma una representación mental de la información que contendrá el texto, esta representación puede ser un esquema en el que las ideas se jerarquicen y organicen una forma adecuada. Este esquema es denominado por algunos autores como el plan de temas y corresponde a la estructura semántica del texto.

Redactar: en esta etapa el escritor transforma el esquema mental del lenguaje comprensible para el lector. Aquí es necesario tener en cuenta el léxico, la morfología, el orden sintáctico, la concordancia, la cohesión la coherencia, la puntuación y todos aquellos elementos que aseguran un estilo claro, preciso, conciso y sencillo.

Revisar: aquí se examinan tanto las ideas como las oraciones y párrafos que se han redactado. Consta de dos sub etapas: la evaluación y la revisión. En la primera el autor comprueba que el texto responde a una intención comunicativa y que ha logrado la expresión correcta de lo que ha pensado comunicar a su futuro lector. En la segunda modifica el lenguaje del texto: léxico, morfología, ortografía, signos de puntuación entre otras. Por ello es necesario escribir varios borradores... cada borrador debe releerse para evaluar si corresponde a la imagen mental que se tiene del texto y si cumple o no el esquema mental que se elaboró en la planificación. Cuando ya hemos logrado que el borrador equivalga al texto que queríamos construir realizamos la versión definitiva.¹⁴

Como ya se ha planteado, es gracias a estas etapas para la composición escrita que todo escritor profesional e inexperto que se inicie en este complicado ejercicio lingüístico, puede comprender y conocer los alcances de estos procesos, precisamente, cuando se enfrenta a la compleja tarea de la redacción, donde tendrá que organizar y tejer los diferentes elementos que componen el texto, de manera que le proporcionen la coherencia y la cohesión necesarias, entendidas como aquella propiedad principal y quizá más importante que identifica a la creación textual.

2.2.5 Producción de textos literarios. Es un proceso que nace de la necesidad de recibir y transmitir información que puede ser de tipo oral o escrito, con la finalidad de que se genere el proceso de comunicación e interacción social, respetando las reglas del código establecido. La producción textual de los niños inicia cuando toman nota de sus clases o de las actividades cotidianas que realizan en casa, por ejemplo describir lo que hizo durante sus vacaciones, estas producciones pueden ir dirigidas a sus compañeros, maestros, padres de familia, como también a ellos mismos.

¹⁴ PARRA, Pp. 107-108.

De esta manera “El mensaje es su “discurso” o sea el texto que construyen con el apoyo del código escrito en su lengua. Es una unidad conformada con signos según ciertas reglas, portadora de un sentido o significado. En la vida cotidiana, los niños reciben una infinidad de mensajes, entre los cuales se encuentran los escritos, por ejemplo, una película, una pieza musical, un silbido, unos golpes, unas palmadas, una caricatura, un cuento, una canción, un aviso, una carta, etc.”¹⁵ Aquí se evidencia la importancia del código escrito que el niño debe emplear al momento de realizar sus producciones textuales, plasmando en el mensaje lo que quiere dar a entender acerca de sus experiencias de vida.

Los niños van adquiriendo progresivamente la habilidad de producir un texto, dependiendo del año de escolaridad y de la motivación que se le dé a este, por tanto no se debe comparar la producción de un adulto con la del niño, pues debe valorarse el esfuerzo y la dedicación que el niño pone en cada actividad que realiza, la cual depende de la situación que necesita para comunicarse con los demás según su contexto, plasmando en sus producciones la realidad del mundo. “Cuando el maestro o tutor orienta su trabajo de la enseñanza de la escritura en ambientes donde los niños tienen sentimientos de éxito ante la tarea, se incrementará la motivación intrínseca. Esto ocurre hasta el punto de no necesitar estimular al niño con una calificación o premios verbales o materiales, simplemente el niño escribe por el placer mismo que le proporciona la actividad y será tanto el goce que querrá perfeccionar la tarea a través del tiempo.”¹⁶ Se puede decir que el papel y el reto del maestro es saber cómo motivar al estudiante escogiendo ambientes agradables para que el ejercicio de escribir no se convierta en una obligación si no en un acto voluntario, dándole pautas que puede seguir sin cortar la creatividad y nivel de sus capacidades.

2.2.5.1 La escritura. La escritura es el medio por el cual el hombre transmite sus ideas, sentimientos y conocimientos su finalidad es social, pues de estas depende en gran medida la interrelación comunicativa entre sujetos sociedades y culturas. En la actualidad la escritura en general y la literaria en particular no solo es un arte de representar a las palabras o a las ideas por medio de las grafías u otros signos convencionales para construir por medio de estos textos escritos, sino también un medio que tiene diversas connotaciones como lo afirma Rodrizales

La escritura literaria tiene diversas y múltiples funcionalidades. Es vehículo de evasión pero puede ser instrumento de crítica social; es catarsis, liberación y apaciguamiento íntimos, pero también instrumento de comunicación, apto para dar a conocer a los demás la singularidad de nuestra situación y capaz de permitir por tanto, que nos comuniquemos. Por eso el escrito literario, es

¹⁵ NIÑO y PACHON, Op. cit., p. 8.

¹⁶ *Ibíd.*, p. 27.

posible construirlo en el mundo de lo imaginable y darle vida, crear hombres, ideas, historias, imaginarios sociales¹⁷

Ante esto es importante que el estudiante de básica primaria vaya adquiriendo el gusto por la escritura y encuentre en estas, el medio más adecuado que le permita ir descubriendo y expresando su mundo tanto interior como exterior, logrando de esta manera, una conexión directa entre su vida y su mundo infantil.

“Para concebir la escritura como un proceso, lo importante son las frases que nos conducen a ella: lectura de otros textos, búsqueda y conexión de palabras y de ideas, de datos, de imágenes, de estructuras complejas es decir de oraciones. Escribir es una manera de pensar, de reflexionar, no escribimos lo que sabemos, si no para saber lo que no sabemos”.¹⁸

Con respecto a lo planteado se deduce entonces que la escritura además de ser el resultado de una compleja operación cognitiva y sociolingüística es también el instrumento de comunicación para los sujetos competentes, ya que se convierte en un vehículo de comunicación de pensamientos, sentimientos e ideas y con la cual se puede reflejar imaginarios colectivos como respuesta a la necesidad del escritor para plasmar el testimonio que permita una visión de vida en sociedad.

De esta manera la escritura encierra complejos procesos mentales y estéticos brindando la posibilidad de recrear y encontrar mundos posibles a partir de la fantasía e imaginación del individuo. En este sentido existe un equilibrio entre la realidad extra textual y los procesos de escritura, permitiendo así estructurar el tipo de mensaje y la finalidad que se desea transmitir para que posteriormente cumpla algunas funciones como lo son la estética, la cultural y recreativa con el fin de divertir o tratar de conmover la atención de los lectores.

De acuerdo con lo expuesto podemos señalar que la escritura juega un papel relevante en el desarrollo cognitivo, emocional y social del sujeto. En esta medida se constituye en el punto de partida a través del cual el niño puede adquirir conocimientos y hacer parte de un contexto y de una cultura determinada, comprendiendo, en el mejor de los casos, que el acto de escribir redunde en una actividad enriquecedora que se consolida, igual que para nuestros intereses, en el medio liberador de sus fantasías, sueños y temores, situación que facilita un acercamiento y desarrollo a la producción textual.

¹⁷ RODRIZALES, Javier. Antología de poetas y narradores nariñenses. San Juan de Pasto: Panamericana, 2013. p. 12.

¹⁸ *Ibíd.*, p. 12.

2.2.6. Didáctica. El término “didáctica encaja totalmente con didasko que significa “ yo enseño”; pero teniendo encuenta otros planteamientos, hoy en día consideramos también el verbo monthano que significa “yo aprendo”... la didáctica se ocupa de la conducción del proceso de enseñanza por parte del maestro que se ve en la necesidad de precisar por qué enseña, para que enseña, que enseña y a través de que, donde se involucra el objeto de conocimiento llámese materia área, asignatura, a partir de una estructura curricular.

Así, la didáctica es considerada como el saber que sistematiza y concreta la racionalidad sobre el proceso de formación propio de la práctica de enseñanza y orienta al maestro sobre sus métodos, formas o caminos.”¹⁹ La didáctica se enfoca en cómo el maestro utiliza las diferentes herramientas para generar un aprendizaje en el estudiante y lo lleve a la reflexión, acción y práctica de los saberes. Para que sea efectiva debe ir acompañada de un buen direccionamiento, donde la escuela debe transformarse en un espacio formador de personalidad y no en un lugar que cohibe la libre expresión de los estudiantes.

De ahí que la didáctica debe ir acorde a las capacidades y condiciones de cada estudiante, ya que cada individuo posee un ritmo diferente de aprendizaje y trabajo, a medida que se estimule y acompañe en el proceso de enseñanza se evidenciarán los resultados.

2.3 MARCO LEGAL

2.3.1 Constitución política de Colombia:

ARTÍCULO 7º TODO MENOR TIENE DERECHO A RECIBIR LA EDUCACIÓN NECESARIA PARA SU FORMACIÓN INTEGRAL. Esta será obligatoria hasta el noveno grado de educación básica y gratuita cuando sea prestada por el Estado.

ARTÍCULO 67 La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. Con el derecho de la educación a todo menor se promueve un mejoramiento tanto intelectual como de formación humanística, donde todos los niños podrán acceder más fácil a este y actuar de la mejor manera.

¹⁹ UNIVERSIDAD DE LA SALLE. IU CESMAG. Estrategias de enseñanza investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Pasto: kimpres, 2010. p. 172.

2.3.2 Ley general de la educación de 1994:

ARTÍCULO 5. Fines de la educación. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

ARTÍCULO 14. Enseñanza obligatoria. El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará difusión y desarrollo.

ARTÍCULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición para la lectura. El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.

Basados en la ley general de la educación que promueve que la enseñanza debe ser aprovechada para el desarrollo de diferentes competencias básicas como la comunicación y el estudio de la lengua materna, como se da en este trabajo que se enfatiza en la comunicación escrita como verbal, y de esta manera el estudiante pueda relacionarse socialmente.

2.3.3 Lineamientos curriculares. Los Lineamientos Curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional que pertenecen al área de Lengua Castellana y Literatura, se plantea la importancia de promover, en los estudiantes, las habilidades comunicativas fundamentales no sólo en su vida escolar, sino también en su desenvolvimiento social, estas habilidades son:

- **Hablar:** proceso en el que es necesario elegir una enunciación pertinente con el registro del lenguaje y un léxico apropiado para el interlocutor.
- **Escuchar:** reconocimiento de la intención del hablante, del contexto sociocultural e ideológico de lo que se habla.

- **Escribir:** proceso social e individual en el que se pone en juego diferentes saberes e intereses que ya están determinados.
- **Leer:** proceso de interacción entre la persona que lee y un texto que posee significado.

Se presenta también un eje referido a los procesos de interpretación y producción de textos, que es proceso para la comprensión de análisis y la producción donde se tiene en cuenta los siguientes niveles:

- **Intratextual:** estructuras semánticas y sintácticas.
- **Intertextual:** reconocer relaciones entre el texto y otros textos.
- **Extratextual:** reconstrucción del acto de la comunicación que le permite producir otro texto.

Los lineamientos curriculares nos muestran cómo es necesario el desarrollo de las cuatro competencias básicas, las cuales se trabajarán en el proceso de este trabajo, teniendo en cuenta también las estructuras semánticas y que el estudiante pueda aplicarlas de la mejor manera en el momento de construir sus trabajos o creaciones literarias.

2.4 MARCO CONTEXTUAL

2.4.1 Macro contexto. La Escuela Normal Superior de Pasto se encuentra ubicada en el sector del barrio la Aurora, el cual pertenece a la comuna siete de la ciudad San Juan de Pasto; esta comuna la conforman veinticuatro barrios, entre los cuales se nombra a los más conocidos como: San Felipe, La Aurora, Avenida Panamericana, San Ignacio, Villa Aurora, Capusigra y el Barrio Obrero, aunque no hace parte de esta comuna.

El nivel económico de esta población es de un estrato tres; en este sector se encuentran varios componentes económicos como tiendas, heladerías, un mini mercado cafeterías y restaurantes.

Por lo general, la comunidad es de creencia católica, se encuentran varias iglesias y capillas como la de San Felipe Neri, la capilla de las Conceptas y la capilla de Lourdes. Hay instituciones educativas como el colegio ITSIN, la Universidad de Nariño sede VIPRI. También se encuentran entidades de salud EMSANAR y museo de Taminango. Cuenta con parques de recreación, los cuales son el parque de Capusigra, San Felipe y las Acacias.

La institución está influenciada por muchos factores tanto económicos como de cultura, ya que se encuentran varias opciones y porque está ubicada en un sector de mucho movimiento comercial.

2.4.2 Micro contexto. Nos ubicaremos y conoceremos lo más importante de la Institución Educativa Normal Superior de Pasto.

La Escuela Normal Superior de Pasto fue fundada el 2 de noviembre de 1911. Aquí se formaran los maestros del departamento, ya que serán el modelo viviente donde se fundará la niñez de un pueblo entero. En 1935 tomó el nombre de Normal de Occidente y cambia su lugar de ubicación donde en esta nueva sede posee un ambiente físico mejor.

La Escuela Normal Superior de Pasto siempre ha brindado a su comunidad los mejores servicios de educación ya que de ella han salido personas muy representativas de la ciudad de Pasto. Su rector se llama José Coral Asain y a él lo acompañan varios directivos y docentes.

La Escuela Normal Superior de Pasto ofrece a la comunidad los niveles de educación de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media y el programa de formación complementaria.

La visión de la ENSUP es estar orientada por sus principios institucionales y una dirección estratégica, para ser reconocida nacionalmente por su impacto pedagógico e investigativo, buscando la excelencia educativa en la formación integral de las personas. Su misión es formar profesionales de la educación para desempeñarse en el nivel preescolar y básica primaria, con excelencia académica, comprometidos con el desarrollo integral de una sociedad.

La metodología que se aplica para el desarrollo de la enseñanza es en base del constructivismo social, comprendido como los saberes y conocimientos que se gestan y fortalecen en un proceso de interacción e intercambio de experiencias entre el sujeto y el medio en el cual se desenvuelve; asumiendo como medio el espacio social, ambiental y cultural que permite que la persona crezca y fortifique su naturaleza humana y social. Este se lo trabaja desde el nivel preescolar con proyectos lúdico pedagógicos en primaria con proyectos de aula y en la educación media y el programa de formación complementaria con núcleos temáticos.

Las actividades se planean teniendo en cuenta al niño como principal investigador para que tenga una buena relación social, pueda expresar sus sentimientos, emociones y el juego como desarrollo y dinamizador de la vida del niño.

Se trabajan las cuatro competencias que son: la ciudadana, comunicativa, matemática y científica; y estas van acompañadas del indicador de logro, ya que

es lo que el niño va a realizar en todas las áreas. Se trabajan desde el nivel de preescolar y en todos los niveles de formación.

En el desarrollo de las actividades académicas se tiene en cuenta el contexto y las necesidades de los estudiantes, ya que permite ver lo que se debe enseñar y lo que se va a aprender facilitando el desarrollo de algunas competencias y llevándolo a una mejor formación académica, siendo el maestro el mayor responsable de la formación del estudiante.

Se evalúa teniendo en cuenta el proceso de los saberes y conocimientos de los estudiantes para mirar qué fortalezas y debilidades tienen, se maneja la evaluación cuantitativa que es de uno a cinco y la evaluación cualitativa que es donde se da a conocer las fortalezas, debilidades, observaciones y sugerencias a cada estudiante.

Se tiene en cuenta los estándares que muestra qué es lo que el niño va alcanzar, mejorando su formación académica y estos se encuentran establecidos y los hay para cada área.

Las fortalezas en el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje es que al niño se le da la posibilidad de interactuar, investigar y experimentar siendo él, el propio protagonista de su aprendizaje generándole autonomía e independencia. Se motiva al niño para que exprese sus sentimientos y emociones e incrementar el respeto sobre las decisiones sobre sus demás compañeros. En las actividades de enseñanza aprendizaje se trabaja con la lúdica para que las clases sean más llamativas e interesantes para los estudiantes, ya que el juego es parte fundamental para el desarrollo y crecimiento del niño.

Para la buena formación humanística del niño se tiene en cuenta los valores como el respeto, compañerismo, tolerancia, amor, solidaridad, generosidad, fidelidad, amistad, integridad, obediencia, sinceridad, perdón; mostrando la necesidad de que los niños actúen positivamente para el desarrollo de su personalidad.

Hoy en día se ha iniciado un proceso de modernización tanto física, intelectual y el desarrollo de las nuevas tecnologías para así proyectar una institución para el futuro en donde todos sus egresados, y especialmente, los docentes estén capacitados y puedan enfrentarse a la realidad.

3. METODOLOGÍA

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 Investigación acción. El grupo investigador aplica la investigación-acción puesto que es una forma de indagación reflexiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales o educativas.

La investigación – acción se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza entre otras cuestiones por ser un proceso que se construye desde y para la práctica, pretende mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla, demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación, implica la realización de análisis crítico de las situaciones y se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión²⁰.

La investigación acción logra su objetivo con la realización de los siguientes pasos:

- Insatisfacción con el actual estado de cosas.
- Identificación de un área problemática;
- Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción;
- Formulación de varias hipótesis;
- Selección de una hipótesis;
- Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis
- Evaluación de los efectos de la acción
- Generalizaciones.

3.2 ENFOQUE

Esta investigación se inscribe en el enfoque cualitativo, que implica que los investigadores sean a la vez actores y observadores del campo que se investiga, es una investigación orientada a transformar la práctica y mejorar no solo la eficiencia del investigador sino también del investigado.

El enfoque cualitativo posee un fundamento decididamente humanista para entender la realidad social de la posición idealista que resalta una concepción

²⁰ HERRERAS, Esperanza Bausela. La docencia a través de la investigación–acción. Becaria de investigación de la Universidad de León, España (En línea) (citado 31 de marzo de 2015) Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/682Bausela.PDF>

evolutiva y negociada del orden social. El enfoque cualitativo percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos. El hecho de que sea compartida determina una realidad percibida como objetiva, viva y cognoscible para todos los participantes en la interacción social. Además, el mundo social no es fijo ni estático sino cambiante, mudable, dinámico. El enfoque cualitativo no concibe el mundo como fuerza exterior, objetivamente identificable e independiente del hombre. Existen por el contrario múltiples realidades. En este enfoque los individuos son conceptuados como agentes activos en la construcción y determinación de las realidades que encuentran, en vez de responder a la manera de un robot según las expectativas de sus papeles que hayan establecido las estructuras sociales.²¹

El enfoque cualitativo, como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad, no se trata de probar o medir el grado de cierta cualidad que se encuentra en un acontecimiento dado, por el contrario se trata de descubrir tantas cualidades como sea posible en el contexto.

Este enfoque permite recoger la información con los sujetos de la misma, de una manera organizada y concreta, el enfoque cualitativo requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan.

Para el desarrollo de esta investigación se trabajará con los estudiantes en jornadas académicas donde se aplicarán los diferentes instrumentos de recolección de información, como las entrevistas y taller diagnóstico, de esta manera podremos obtener la información necesaria y un mejor resultado en esta investigación.

3.3 MÉTODO

Para el desarrollo de esta investigación se utilizará el método etnográfico:

La etnografía educativa trata esos temas que pueden considerarse como blandos, o subjetivos en la investigación cuantitativa, se centra en descubrir lo que allí acontece cotidianamente a base de aportar datos significativos, de la forma más descriptiva posible, para luego interpretarlos y comprender e intervenir adecuadamente en esa realidad particular de cada aula.

Para ello, es preciso llevar a cabo, durante largos períodos de tiempo, una observación directa en el aula del que hacer docente cotidiano que permita la recogida de minuciosos registros y la realización de entrevistas, revisión de

²¹ PÉREZ, Gloria. Paradigmas cuantitativo y cualitativo y metodología de la investigación. (En línea) (citado 29 de septiembre de 2014) Disponible en internet: <http://peru.tamu.edu/Portals/18/Modules/Paradigmas.pdf>

materiales y registros de audio y vídeo. Tras esto, el resultado que se obtendrá plasma una gran “fotografía” del proceso estudiado que junto a referentes teóricos, ayudan a explicar los procesos de la práctica escolar estudiada.²²

Se utiliza este método porque nos permite un estudio más cercano con la población permitiéndonos interactuar con los individuos y reconocer sus comportamientos y características que ayudan a nuestra investigación.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Esta investigación tiene como población el grado quinto uno de primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto, entre los cuales se encuentran niños entre 9 y 10 años de edad, entre los cuales son 14 niñas y 23 niños.

3.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recolección de la información dentro de esta investigación se usará la entrevista, taller diagnóstico y la observación participativa.

3.5.1 Entrevista. Es un acto de comunicación oral que se establece entre dos o más personas, con el fin de obtener más información o una opinión, o bien para conocer la personalidad de alguien, en este tipo de comunicación oral debemos tener en cuenta que, aunque el entrevistado responde al entrevistador, el destinatario es el público que está pendiente de la entrevista.

Se utiliza la entrevista ya que nos permite recolectar información de una forma más concreta interactuando con la persona para poder obtener diferentes puntos de vista y poder compararlos con la realidad.

3.5.2 Observación participación. Es una técnica de observación en donde el investigador comparte con los investigados su contexto, experiencia y vida cotidiana para conocer directamente toda la información que poseen los sujetos de estudio sobre su propia realidad, o sea conocer la vida cotidiana de un grupo desde el interior del mismo.

²² MURILLO, Javier y MARTÍNEZ, Chyntia. Investigación etnográfica. (En línea) (citado 29 de septiembre de 2014) Disponible en internet: http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/I_Etnografica_Trabajo.pdf

Esta técnica nos da la oportunidad de conocer más a fondo el problema que se está investigando, ya que se puede actuar con los investigados y la información recolectada será más detallada, dándonos la oportunidad de ver la realidad de las situaciones.

3.5.3 Taller diagnóstico. Es una técnica fundamental de todo proceso investigativo que consiste en observar el fenómeno, en este caso sería trabajar con los estudiantes obteniendo información y registrarla para su posterior análisis. También con esta técnica el investigador podrá obtener un mayor número de datos que lo acerquen más a la realidad que se quiere investigar.

4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

El presente análisis tiene como objetivo dar a conocer los resultados obtenidos tras aplicar diferentes instrumentos de recolección de información que se emplearon durante el desarrollo de esta investigación, adicionalmente en el análisis se explica y se discute los resultados obtenidos. Para la recolección de la información fue necesario utilizar la entrevista, observación directa y taller diagnóstico aplicados a la docente y estudiantes de la Institución Educativa Municipal Escuela Normal Superior de Pasto, con el fin de conocer como se está llevando a cabo el proceso educativo en cuanto a las estrategias didácticas para la producción de textos literarios.

A continuación se explicara el análisis realizado dividido en tres categorías, la primera hace referencia a las estrategias didácticas actualmente utilizadas en clases, la segunda categoría es producción textual, identificando las dificultades y fortalezas para la producción de un texto y por último cómo el aspecto motivacional influye en este proceso.

Matriz 1. Categorización de objetivos

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CATEGORIA	SUBCATEGORIA
Identificar los problemas que se presentan en las estrategias didácticas que se utilizan para la producción de textos literarios en los estudiantes.	1. Estrategia didáctica 2. Producción textual	1.1 Estrategia didáctica para incentivar la escritura 2.1 Dificultad y fortalezas para escribir textos literarios
Analizar el juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios en los estudiantes.	3. Aspecto motivacional	3.1 Insuficiente motivación para la escritura
Diseñar y aplicar una estrategia didáctica con el juego para la producción de textos literarios.		

Fuente. Este estudio

Matriz 2. Categoría 1. Entrevista a estudiantes

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	Pregunta 1: ¿Cómo inicia frecuentemente la clase tu profesora de castellano?	Pregunta 2: ¿Qué juegos has realizado en clases con tu profesora de castellano?	Pregunta 3: Describe el juego que más te llamo la atención, y ¿Por qué?	RESUMEN CONCLUSIVO
Estrategia didáctica	Estrategia didáctica para incentivar la escritura	<p>Se evidencia la falta de motivación por parte de la docente al momento de iniciar sus clases, porque se limita a realizarlo de una manera tradicional y no hace uso de nuevas metodologías que pueden favorecer en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Los estudiantes respondieron a esta lo siguiente: Con una oración o canción. Saludando nos dice que tema vamos a ver.</p> <p>Ella dicta el tema y comienza con un recordatorio.</p>	<p>Se observa que la docente no utiliza ninguna clase de juego como herramienta didáctica para el desarrollo de sus clases y que su clase es realizada de manera magistral, dedicándose a dictar conceptos sobre un tema.</p> <p>A esta pregunta todos los estudiantes contestaron que no realizan ningún juego.</p>	<p>Los estudiantes no contestan esta pregunta, pues nunca han realizado un juego, pues su maestra piensa que al utilizar esta estrategia se fomenta la indisciplina y el desorden y es una pérdida de tiempo.</p>	<p>A partir de las respuestas dadas por los estudiantes se evidencia la falta de motivación por parte de la docente en la realización de sus clases, haciendo que estas sean rutinarias y aburridas.</p>

Fuente. Este estudio

Matriz 3. Categoría 2, entrevista a estudiantes

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	Pregunta 6: ¿Es fácil para ti realizar o inventar un cuento, una poesía o una obra de teatro? Sí, No, ¿Por qué?	Pregunta 8: Si te dieran a escoger entre un poema, un cuento o una obra de teatro ¿Cuál escogerías y por qué?	RESUMEN CONCLUSIVO
Producción textual	Dificultad y fortalezas para escribir textos literarios	<p>A algunos estudiantes que se les facilita la creación de textos literarios, pues en algunos casos tienen desarrollada esta habilidad, por eso unos contestan lo siguiente: Sí, porque la creatividad y la imaginación de un niño es ilimitada. Si porque me divierto mucho.</p> <p>Pero hay estudiantes que tienen dificultad para expresar sus ideas y plasmarlas en un escrito, por eso su respuesta a esto fue: No, porque me da pereza</p>	<p>Los niños escogen un tipo de textos literario con el cual se sienten más identificados, pues lo conocen muy bien en cuanto a su forma y por esta razón se les facilita la invención y escritura de estos.</p> <p>Los niños responden lo siguiente: Yo escogería el cuento porque me gusta mucho, deja enseñanzas, para crear suspenso alegría y motivación. La fantasía y la imaginación fluye con mucho fulgor, cuando no es para tarea hago las cosas calmada y bien. Yo escogería la obra de teatro porque no soy tímido. Un poema porque son románticos y muy bonitos, cariñosos y cualidades</p>	<p>En relación con la invención de textos literarios hay estudiantes que tienen la facilidad para la creación de un texto, ya sea un cuento, poesía u obra de teatro, pues redactan hechos de su vida cotidiana y que esto les deja una enseñanza, sintiéndose a gusto y cómodos con lo que hacen.</p>

Fuente. Este estudio

Matriz 4. Categoría 3. Entrevista a estudiantes

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	Pregunta 4: Escribe cuáles son los juegos que más practicas a diario.	Pregunta 5: ¿Qué enseñanzas te han dejado estos juegos?	Pregunta 7: ¿Cuál es tu motivación en el momento que estas realizando un texto literario?	RESUMEN CONCLUSIVO
Aspecto motivacional	Insuficiente motivación para la escritura	Se observa que algunos niños han dejado de practicar juegos infantiles, pues se sienten más atraídos por los deportes y la tecnología. Pero hay estudiantes que todavía rescatan los juegos infantiles encontrando las siguientes respuestas: Saltar la cuerda, patinaje, básquet, jugar a las cocinadas o muñecas, a las escondidas, monopolio, ajedrez, cartas	Los juegos practicados por los estudiantes están acorde a la edad, pues son juegos de construcción, de reglas y el juego simbólico, permitiéndole una buena relación social y dejándole una enseñanza para la vida. Ellos responden así: Que se tiene que trabajar en equipo para poder ganar. Cuidar mi cuerpo con protección. Se puede hacer amigos, hacer un equipo y cumplir	La mayoría de estudiantes tiene como motivación a su familia, por la presión a que debe obtener una buena calificación y tiene temor a ser castigado, pero también se sienten motivados por temas sociales, culturales y ambientales. A esto contestaron lo siguiente: Que si lo hago bien sacare buena nota y mi mama estará feliz. Es inventar algo que viene del corazón o de la mente.	Se mira la falta de motivación para la escritura, debido a que los estudiantes encuentran en otras actividades placer y goce, pero estos juegos no se han aplicado con el fin de motivar al estudiante para que pueda producir un texto literario.

			<p>reglas. Si me caigo, me levanto y sigo adelante. Concentración. No importa perder o ganar y trabajar en grupo.</p>	<p>Me inspiro pensando en mi familia. Me inspiro en mis sueños. La amistad. Mi motivación es la paz y la vida.</p>	
--	--	--	--	---	--

Fuente. Este estudio

Matriz 5. Categoría 1. Entrevista a docente

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	Pregunta 1: ¿Qué metodología utiliza al inicio de su clase de castellano?	Pregunta 2: ¿En el desarrollo de su clase de castellano aplica juegos didácticos? ¿Cuáles?	Pregunta 3: Cree que el juego ayuda en el aprendizaje de los estudiantes ¿Por qué?	RESUMEN CONCLUSIVO
Estrategia didáctica	Estrategia didáctica para incentivar la escritura	Se observó que la docente no hace uso de estrategias didácticas en sus clases y se centra en explicar conceptos. La maestra responde: Motivación a través de canciones, preguntas acerca del anterior tema	La docente no le gusta aplicar ningún tipo de juego, pues ella cree que con esto se fomenta más la indisciplina y que los niños solo se dedican a jugar y a no hacer las actividades propuestas para la clase. La docente dice: no realizó ningún juego, pues lo niños son muy indisciplinados.	No se mira interés por parte de la docente para aplicar un juego como estrategia para la producción textual, a pesar de que ella contesta lo siguiente: el juego si ayuda mucho al desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, porque el juego y la creatividad van de la mano en el desarrollo.	Aunque la docente considera que el juego si ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños, ella no lo aplica como una motivación para incentivar a los niños a producir textos literarios.

Fuente. Este estudio

Matriz 6. Categoría 2. Entrevista a docente

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	Pregunta 4: ¿Cuál es la estrategia que implementa para la producción de textos literarios en sus estudiantes?	Pregunta 6: ¿Cree usted que a sus estudiantes se les dificulta producir un texto literario? ¿Por qué?	RESUMEN CONCLUSIVO
Producción textual	Dificultad y fortalezas para escribir textos literarios	La docente es muy magistral al momento de desarrollar sus clases de castellano, limitándose a dar el concepto y ejemplos del tema abordado, para que luego el estudiante realice uno similar. Ella contesto: dando ejemplos de lo que se está explicando en clase.	Los estudiantes sí tienen dificultad al momento de escribir un texto literario, pues existen dificultades por parte de la docente. Y ella lo afirma cuando contesta esta pregunta	La dificultad para escribir por parte de los estudiantes es evidente, pues ellos se dedican muchas veces a copiar los ejemplos dados por la maestra y cuando realizan sus tareas en casa las copian textualmente de internet.

Fuente. Este estudio

Matriz 7. Categoría 3. Entrevista a docente

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	Pregunta 5: ¿Qué pautas les da a sus estudiantes para la producción de textos literarios?	Pregunta 7: Menciones los tipos de textos que utiliza en sus clases para motivar a sus estudiantes.	RESUMEN CONCLUSIVO
Aspecto motivacional	Insuficiente motivación para la escritura	La estrategia utilizada siempre es de manera tradicional, donde no se les da a los estudiantes pautas para escribir un texto, si no que el solo se dedica a copiar los ejemplos dados por el maestro. Afirmando así ella lo siguiente: Solo se explica el tema, en que consiste cada género y se da ejemplos de estos.	Los tipos de textos empleados aquí no son con el fin de motivar al estudiante, solo son utilizados como ejemplos del tema que se desarrolla en clase. La docente utiliza lo siguiente: Se trabaja con guías, utilizando el cuento, canciones, poemas, rimas, coplas.	La falta de motivación por parte de la docente es que ella siempre ha utilizado una metodología tradicional, y tal parece sentir temor al cambio, pues cree que con realizar una actividad didáctica se fomenta la indisciplina.

Fuente. Este estudio

4.1 ANÁLISIS DEL TALLER DIAGNÓSTICO

Los talleres realizados permitieron identificar los problemas que presentan los estudiantes al momento de escribir un texto literario, pues su falta de motivación es la principal causa de esta dificultad, a esto se añade que su maestra no hace uso de estrategias didácticas que faciliten y contribuyan a la producción textual. Las clases siempre son rutinarias, pues las actividades realizadas suelen ser las mismas, por lo general inician con una oración o canto y haciendo un recuento del tema visto anteriormente para continuar con la siguiente temática. La docente no ha optado por cambiar su metodología de enseñanza, es muy monótona al momento del desarrollo de la clase, no permite que el niño explore y se exprese libremente, cree que si ella involucra el juego en sus actividades fomenta la indisciplina y el niño no prestara atención, solo se dedicara a jugar y no a realizar la actividad requerida.

Consideramos que al utilizar una estrategia didáctica, en este caso una actividad que involucre el juego, se logra llamar la atención del estudiante despertando en este el interés y creatividad para la actividad sugerida, manifestando así un mejor proceso de producción textual. Con el juego el niño se libera, no se siente presionado si no expresa correctamente sus ideas, son tolerantes con sus compañeros, valoran el trabajo y esfuerzo de cada uno de los estudiantes.

Los talleres diagnósticos realizados demuestran que los niños presentan debilidad al momento de escribir un texto literario (cuento, poesía, guion, adivinanzas, mitos, leyendas, entre otros), cuando se les pidió que realicen un escrito que fuera inventado por ellos, muchos de los estudiantes escribieron textos de cuentos, poesías, adivinanzas, leyendas que ya existen y que son conocidas por los lectores; mientras que pocos estudiantes realizaron la actividad como debía ser y crearon textos nuevos.

Su dificultad se presenta por falta de motivación y miedo a que sus ideas sean juzgadas por la profesora y sus demás compañeros, en los escritos se observa que no son creativos, no acompañan los escritos con graficas alusivas al texto y su grafía es ilegible.

Mientras los niños escribían el texto solicitado manifestaron estar poco motivados e inspirados para realizarlo, por eso el resultado de la actividad no fue el mejor, pues se sentían presionados, creyendo que este ejercicio seria calificable, sin embargo se presentaron casos de estudiantes que si cumplieron con el ejercicio pero no a cabalidad.

Por este motivo consideramos que el juego si puede hacer parte de la formación del niño, tanto académica como emocionalmente, el juego es una estrategia válida en el proceso de enseñanza aprendizaje, llevando al niño a salir de la monotonía

que hay en el aula de clase, porque permite que exprese sus sentimientos y emociones, fortaleciendo la espontaneidad y la autonomía.

4.2 ANÁLISIS ENTREVISTAS DOCENTE Y ESTUDIANTES

4.2.1 Categoría 1: Estrategia didáctica para incentivar la escritura. Con frecuencia la profesora de castellano inicia sus clases con una oración, donde los niños inmediatamente se colocan de pie y repiten la oración que ella les enseñó, esta es una actividad que los niños realizan mecánicamente, en otros casos iniciaba con un canto colombiano que también lo aprendieron de memoria, continua con el tema del día, donde su principal labor es dictar el concepto, limitando al niño a copiar este y él no tiene la oportunidad de indagar o reflexionar sobre lo que está escribiendo. Los ejemplos dados son muchas veces guías de trabajo sacadas de un libro, y que el niño ya conoce de memoria lo que tiene que realizar.

Es por este motivo que los niños han perdido el interés por escribir, pues cada vez que se les pide que realicen un escrito ellos manifiestan desagrado y desinterés, que se evidencia en sus trabajos, ya que muchos de estos carecen de creatividad haciendo notar su falta de interés por los mismos.

De igual manera, la docente no aplica juegos para incentivar las actividades que realiza en clase porque considera que fomenta el desorden y es motivo para generar indisciplina, por otra parte cree que aplicando el juego se pierde mucho tiempo que puede ser utilizado para abarcar más temáticas. Otro aspecto importante es que la docente siempre ha utilizado métodos tradicionales que a su pensar son los adecuados para mejores resultados, pues los niños están aprendiendo de memoria, pues en sus exámenes se ve plasmado textualmente lo que la maestra les dictó en clase, ella al ver esto concluye que los estudiantes están aprendiendo, pero con el tiempo se observó que los niños habían olvidado los conceptos sobre un tema determinado.

Por otra parte los niños afirman que nunca han jugado con su profesora, esto se debe a que la catalogan como una persona de carácter fuerte, generando en los niños temor y cohibiéndolos de proponerles actividades más lúdicas o llamativas en aula de clase. Este tipo de actitudes también influyen en la relación docente estudiante, donde no hay una buena comunicación y el estudiante siempre termina haciendo lo que la maestra le pide.

Si la profesora incluye en sus actividades el juego como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, permite generar espacios de confianza, una mejor relación con sus estudiantes, genera un ambiente más agradable tanto dentro como fuera del aula de clase, despierta en el estudiante el interés y curiosidad por

explorar nuevos conocimientos esto permite al niño descubrir que el juego no solamente le genera goce y placer sino aprendizajes significativos y una mejor relación con la sociedad, desarrollando y explorando sus potencialidades.

4.2.2 Categoría 2: Habilidades y dificultades para escribir un texto. Al momento de escribir un texto literario los estudiantes se sienten inseguros por temor a equivocarse, es por esta razón que optan por transcribir textos que ya existen y no dan paso a explorar su imaginación. Muchas veces se sienten frustrados al no poder encontrar las palabras correctas que expresan sus pensamientos y es por esto que algunos estudiantes no escriben con facilidad.

Por otra parte para algunos estudiantes no es tan difícil realizar un texto literario, sin embargo cuando observamos este nos damos cuenta que hay falencias en cuanto a redacción, forma, letra, ortografía y creatividad, estos escritos son sencillos les falta claridad cuando expresan las ideas, pues aun no cuentan con una coherencia definida. No obstante cuando realizan las actividades sin presión a que sea una carga académica, los resultados son más satisfactorios tanto como para el docente como para el estudiante, pues a ellos les divierte realizar diversas actividades recreativas porque a esta edad su imaginación no tiene límite.

Si a los niños se les da a escoger que tipo de texto literario le gustaría escribir ellos dicen que les gusta los cuentos porque en estos pueden plasmar hechos de la vida cotidiana, que les deja una enseñanza, identifican fácilmente las partes que componen el cuento como inicio, nudo y desenlace, involucran personajes ficticios y reales dándoles características propias a cada uno de estos; también les gusta las fabulas pues resaltan de estas la moraleja que pueden aplicarla en su diario vivir, a los personajes que suelen ser animales, les atribuyen cualidades y acciones de seres humanos; la poesía también genera en el niño capacidad de sensibilización, permitiéndole resaltar la estética de sus escritos, pueden dar a conocer sus sentimientos hacia alguien o algo de preferencia y gusto; por ultimo encontramos la obra de teatro como uno de los géneros favoritos del niño, porque le permite la interacción con sus compañeros, la invención de una historia, la caracterización de un personaje jugando con su vestuario y accesorios al momento de darle vida.

Por eso se le debe dar al estudiante suficientes herramientas para que escriba un texto, donde se destaque y valore el proceso que este va desarrollando a lo largo de su proceso académico, por este motivo es importante incluir el juego para dar inicio a estas actividades, que darán como resultado textos escritos y se verá reflejado el gusto, interés y creatividad del niño, y de esta manera tanto el docente como el estudiante se sentirán gratificados por el trabajo realizado.

4.2.3 Categoría 3: Insuficiente motivación para la escritura. En la actualidad los niños han dejado a un lado los juegos tradicionales infantiles, se preocupan más por juegos relacionados con la tecnología y los deportes (con esto no se quiere afirmar que estos pierdan importancia para la vida del estudiante), pero se rescata de estos que si les deja una enseñanza como cumplir reglas en un grupo social, juegan en grupo, aprenden a perder o a ganar, respetan los diferentes puntos de vista de sus compañeros, identifican el peligro, pues estos juegos son válidos para que el niño aplique normas de conducta, sin embargo lo que buscamos con el juego simbólico es motivar al niño a producir un texto literario y que salga de la monotonía de la clase magistral, que el juego se convierta en un pretexto para que el niño sea más creativo, activo, seguro de sus habilidades y capacidades, que por medio de este pueda dar a conocer sus propias creaciones.

La docente debería estar más familiarizada con diversas estrategias didácticas, empleando el juego como un elemento indispensable para el desarrollo de su clase, si acoge esta alternativa, los resultados dados por los estudiantes serán gratificantes, mirando un cambio en su actitud y por ende sus escritos tendrán más sentido y coherencia.

La principal motivación de los niños al momento de escribir un texto literario, afirman que es la familia, unos porque sienten aprecio y amor, los ven como un modelo a seguir y al escribirles algo resaltan sus cualidades agradeciendo lo que han hecho por ellos, pero hay otros estudiantes que se inspiran en la familia porque creen que obteniendo una buena calificación, sus padres se sentirán orgullosos y serán recompensados con algo de su agrado.

También les llaman la atención la naturaleza, los sueños, la amistad, la paz estos son los principales temas que los niños eligen como fuente de inspiración para producir un texto literario, pues con estos sacan a flote sus sentimientos y emociones, pues sus ideas son fluidas, ya que este es un tema de interés y agrado para ellos donde manifiestan al máximo sus habilidades.

Con esta investigación pudimos observar que el juego sí es fuente de alegría, y que por ende ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje, este es utilizado simbólicamente, no se trata de jugar por jugar, si no que este sea el pretexto indicado para motivar al niño a que produzca y escriba un texto literario de su propia autoría, generándole agrado por la escritura y que se sienta seguro de que lo que realizó no será juzgado, si no valorado y apreciado por sus docentes y familiares.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 TÍTULO: LETRITAS JUGUETONAS

5.2 INTRODUCCIÓN

La educación está en constante cambio en todos los campos del saber debido a la influencia de los contextos en el que se desenvuelve el niño y por ende los maestros deben cambiar las estrategias de enseñanza –aprendizaje dentro y fuera del salón de clase respondiendo así a las necesidades de los estudiantes.

Se ve la necesidad que el docente empiece a implementar diferentes estrategias didácticas que le sirvan de apoyo y soporte a su labor, para que esta sea agradable, atractiva y didáctica. Con lo anterior no se pretende juzgar la metodología utilizada por el docente, pues él da lo mejor de sí, para que su esfuerzo se vea reflejado en el aprendizaje de sus estudiantes. Aquí es importante señalar que no basta con mostrar resultados cuantitativos sino que este al ser motivante y atractivo formará parte de su vida.

Por lo anterior surge la propuesta pedagógica denominada **LETRITAS JUGUETONAS**, la cual se centra en la participación activa y significativa de los estudiantes, donde se enfatiza primordialmente el juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios, implementando diversas actividades que involucren el juego y de esta manera el estudiante sea protagonista de sus propias producciones literarias.

5.3 OBJETIVOS

5.3.1 Objetivo General. Motivar en los estudiantes del grado 5 – 1 jornada de la mañana de la I. E. M. Escuela Normal Superior de Pasto, la producción de textos literarios utilizando el juego como estrategia didáctica.

5.3.2 Objetivos Específicos

- Estimular la producción de textos literarios utilizando juegos de la vida cotidiana
- Implementar talleres didácticos que le permitan al estudiante crear sus propios textos literarios.
- Evaluar el proceso de los estudiantes en la creación de sus textos literarios.

5.4 JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta didáctica se realiza con el fin de incluir en el aula de clase diferentes actividades que ayuden al estudiante a desarrollar el interés al momento de producir un texto literario permitiéndole al este salir de la rutina en la que se encuentra. De ahí que se pretende utilizar el juego como una herramienta que genere curiosidad por aprender y crear sus producciones, teniendo en cuenta que el gusto por la escritura es monótono y aburrido, pues el docente no ha aplicado estrategias que le facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje por miedo a enfrentarse a cambios. Por este motivo se ve la necesidad de implementar recursos didácticos que van ayudar a generar confianza, creatividad e imaginación.

De esta forma se plantea el juego como pretexto para que el estudiante libere todas sus emociones y sentimientos, dándolas a conocer por medio de la creación literaria donde se verá reflejado su interés y motivación por escribir.

5.5 MARCO TEÓRICO

El niño tiene la habilidad de aprender a escribir gran variedad de textos literarios como: poesías, cuentos, trabalenguas, chistes, adivinanzas, invitaciones, guiones de teatro, historietas, por nombrar sólo algunos; estos le permiten experimentar, generando placer y gozo al momento de realizarlos, pues los niños están familiarizados con estos géneros literarios.

El docente debe ofrecer diferentes herramientas lúdicas para que el niño se sienta motivado a escribir en diferentes contextos, de ahí que:

La necesidad de brindar al niño la oportunidad de considerar los propósitos sociales de la escritura, gracias a lo que desarrolla habilidades a partir de situaciones cotidianas tales como: escribir una lista de compras, un mensaje para un amigo, tomar nota de una dirección, tarjetas de felicitaciones, entre otros. Así, se verifica la globalidad en el uso de la escritura, razón por la que en la escuela no se debe utilizar un solo tipo de texto, sino facilitar la producción de aquellos textos en los que se emplea la lengua escrita en contextos reales y auténticos²³.

De lo anterior se puede decir que la producción textual surge de una motivación de sucesos de la vida cotidiana, puesto que con estos el niño se siente con libertad

²³ TOVAR, Rosa María. ORTEGA, Nidia Patricia. CAMERO, Yajaira. ALEZONES ,Jeannette. GARCÍA , Laura. El arte de crear escribiendo: la producción textual en niños dela primera etapa de educación básica. Universidad de Carabobo, Centro de Estimulación Integral. Valencia, Edo. Carabobo, Venezuela. (En línea) <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35603123> . (Citado 19 de marzo de 2015)

de expresar sentimientos y emociones sin miedo a ser juzgado por lo que escribe, por lo tanto el docente debe aprender a valorar todo lo que el niño realice, empezando por sus primeras creaciones que muchas veces pueden ser un simple borrador pero con un gran significado, donde se ve reflejado la imaginación del niño, por lo cual “el docente se convierte, no en un enseñante de la escritura, sino en un compañero que comparte la experiencia y crece junto a sus alumnos, ya que los niños aprenden más de lo que hace el maestro que de lo que éste les dice”²⁴. El maestro cumple un papel fundamental en la vida del estudiante y como este lo puede motivar al niño para que realice sus actividades diarias, pues es un modelo a seguir y por esta razón el docente debe fomentar el hábito de la escritura dando él un mejor ejemplo y aplicando las diferentes estrategias didácticas para un mejor resultado al momento de crear un texto literario.

Actualmente el juego lo podemos utilizar con una intencionalidad pedagógica; que facilita el proceso de enseñanza/aprendizaje ya que el niño a través del juego es capaz intercambiar y compartir conocimientos con otros niños y con los adultos. Es por esto que “El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego la lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano”²⁵, donde este puede beneficiar al niño permitiéndole explorar su imaginación y creatividad, construyendo un nuevo pensamiento del mundo dentro y fuera de la escuela.

“El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencia a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, siempre se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo y la ortografía... Se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentaban como desagradables”²⁶, es por esto que se incluye el juego como una herramienta didáctica para que el niño se sienta motivado al momento de realizar sus producciones literarias y que estas tengan un significado gratificante para sus vidas, que sean apreciados por el docente y demás compañeros, en el momento que se den a conocer estos escritos como resultado de la aplicación de la didáctica.

5.5.1 El juego en la escritura. El lenguaje escrito requiere de un proceso de socialización más amplio que el oral debido a que se incluyen varios aspectos que

²⁴ TOVAR, Rosa María. ORTEGA, Nidia Patricia. CAMERO, Yajaira. ALEZONES ,Jeannette. GARCÍA. Op-cit

²⁵ ARIAS Rocío, HUERTADO Rocío. Estrategias didácticas para mejorar el proceso de lectura y escritura. (En línea) <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/bibliotecavirtual/viewer.aspx?&var=86161> (citado el 19 de marzo de 2015)

²⁶ GLOKARLU. El juego y la lúdica en la escritura. (En línea) <http://escrijuego.blogspot.com/> (citado el 19 de marzo de 2015.)

el niño debe saber comprender, no solo se trata de que represente a través de códigos las palabras sino los sentimientos, los gestos, diversidad de sonidos y otros elementos gramaticales presentes en este proceso. Por lo anterior el lenguaje escrito nos indica cuál es el nivel de comprensión que el niño posee, ya que hace uso y dominio de estos códigos para manifestar su forma de entender el mundo.

Por otra parte, el juego permite posibilitar diferentes contextos que salen de lo tradicional del aula de clase para estimular en otros espacios el desarrollo de este lenguaje que favorece dicho aprendizaje. Además de proveer que el niño tenga la oportunidad de socializar con sus pares y con la docente. Para Piaget: “la sola presencia de los objetos no provoca conocimientos, porque el individuo no actúa como una máquina registradora, sino que es la actividad del individuo la que provoca las acomodaciones necesarias para el conocimiento, la actividad estructuradora del sujeto sobre el objeto engendra el conocimiento”.²⁷

Lo anterior refuerza en lo que se ha venido insistiendo, que para lograr que el niño produzca un texto se debe recurrir a métodos que llamen su atención; involucrar actividades por parte del docente que de oportunidades para que el niño se exprese de manera espontánea y permanente, que vaya más allá de la enseñanza de los símbolos y sonidos para que se convierta en espacios y actividades significativas.

Si el juego ya es visto como parte de la actividad pedagógica, este debe permitir explorar sus realidades, de ahí que, el juego da como resultado despertar la imaginación, brindando soluciones a conflictos que se le presenten al niño al momento de formar parte de este, dependiendo del rol en el que se encuentre inmerso. “el juego es un factor decisivo en la educación ya que promueve la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas y verbales, psicomotoras y sociales. Es mediante el juego que la infancia busca satisfacer sus necesidades básicas de socialización, comunicación y experimentación. Lo que lo convierte en la estrategia preferente para la enseñanza/aprendizaje de conceptos y significados dentro de la etapa escolar”²⁸. El propósito en definitiva es promover este tipo de actividades que permitan potencializar el proceso de producción textual, donde los niños se sientan a gusto antes, durante y después de cada encuentro.

²⁷ LARIOS. Mario. Teorías de la educación. (En línea) (Citado el 20 de marzo de 2015). Disponible en internet: <http://es.scribd.com/doc/249710848/TEORIAS-DE-LA-EDUCACION#scribd>.

²⁸ GLOKARLU, Op. cit., p. 1.

5.6 METODOLOGÍA

ACTIVIDAD 1: CUENTO VIAJERO

PROPÓSITO: Motivar a los estudiantes para que trabajen en grupo y luego realicen individualmente la creación de un cuento

METODOLOGÍA: Trabajo en grupo e individual.

Para el desarrollo de esta actividad el primer momento se hace en grupo donde a cada estudiante se le entrega una palabra y una hoja viajera que tiene una serie de pistas. Los niños tienen que encontrar de acuerdo a estas pistas el objeto o la persona indicada que tenga las características que se le pide e ir recolectando las palabras ocultas, ellos tienen que seguir las instrucciones de su docente para un mejor resultado.

El niño con la hoja viajera tiene que ir dando respuesta a las pistas que hay en esta, y al finalizar realiza un trabajo individual que es su producción textual "cuento" y luego la da a conocer a sus compañeros.





UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



El cuento viajero

Busca a un compañero con las siguientes características y escribe en el espacio en blanco la palabra que corresponda.

1 Que tenga un bolso color rojo: _____

2 Que tenga las uñas decoradas: _____

3 Que cumpla años en marzo: _____

4 Que sea zurdo: _____

5 Que tenga ojos claros: _____

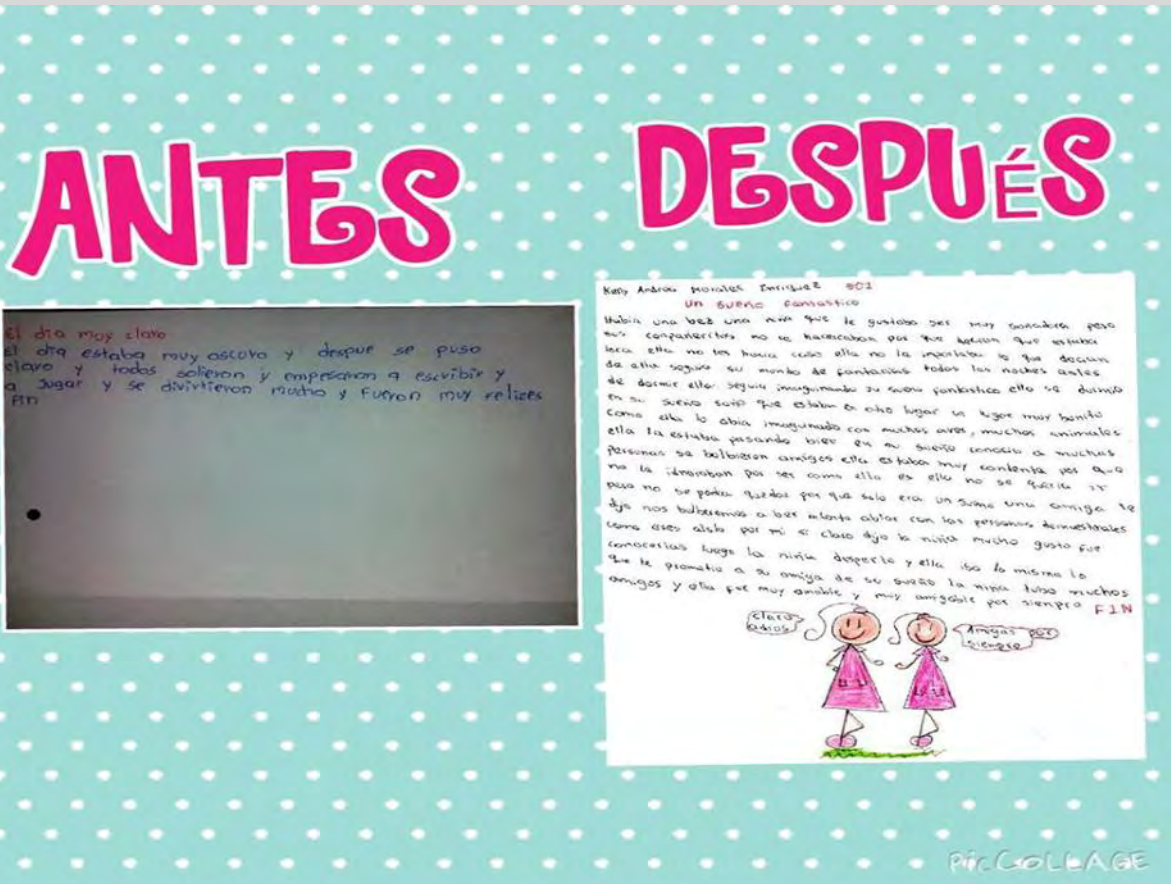
6 Que tenga el cabello más largo: _____

7 Que sea el más alto: _____

8 Que sea el más bajo: _____

9 Que tenga cartuchera azul: _____

10 Que tenga rizos : _____



RESULTADOS: esta actividad permitió observar en los niños cómo logran a través del juego “El Cuento Viajero”, una mejor motivación para la producción del cuento. Anteriormente se miraba en los niños la poca creatividad y la escasa producción textual; reflejados en los cuentos que surgieron en el taller diagnóstico (Anexo A), muchos de estos eran copia de cuentos ya existentes y otros no pasaban de un párrafo de cinco renglones. Es por esto que con la ayuda de esta actividad se encontró que los estudiantes redactaron sus cuentos, utilizando las palabras que ellos mismos encontraron con ayuda de las pistas, enriquecieron su vocabulario y fortalecieron su creatividad e imaginación al incluir estas palabras a sus creaciones, dándole extensión, sentido y coherencia como también el logro del trabajo en equipo.

ACTIVIDAD 2: EN BUSCA DEL TESORO

PROPÓSITO: Despertar la sensibilidad de los estudiantes a través de imágenes para la realización de una poesía.

METODOLOGÍA: Trabajo en grupo

Se divide al curso en grupos de cinco integrantes cada uno, se les entrega una hoja que contiene pistas que los conduce a encontrar la respectiva imagen, estas serán recolectadas por el grupo en el orden dado por las pistas; al finalizar se reúne cada grupo para construir su poesía con ayuda de todos los integrantes, está la escriben en una hoja y luego es expuesta en el mural del curso para que todos los estudiantes puedan apreciar los trabajos realizados.



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



EN BUSCA DEL TESORO

PISTA 1. Camina cerca al bloque cinco, y busca cerca de la banca

PISTA 2. En el salón de clase, busca el armario y algo encontrarás

PISTA 3. En la cancha de baloncesto, cerca de las gradas, flores hallarás

PISTA 4. En la cafetería dos niños en las misma mesa encontrarás

PISTA 5. Llega al estadio y casas mirarás

EN BUSCA DEL TESORO



Fuente: <https://es-mostphotos.com/1807171/five-cartoon->



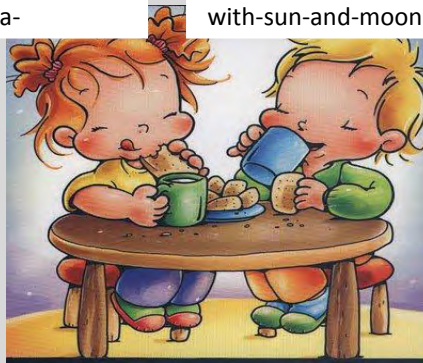
Fuente: <http://fez.cervantes.es/FichasCultura/Ficha73865>



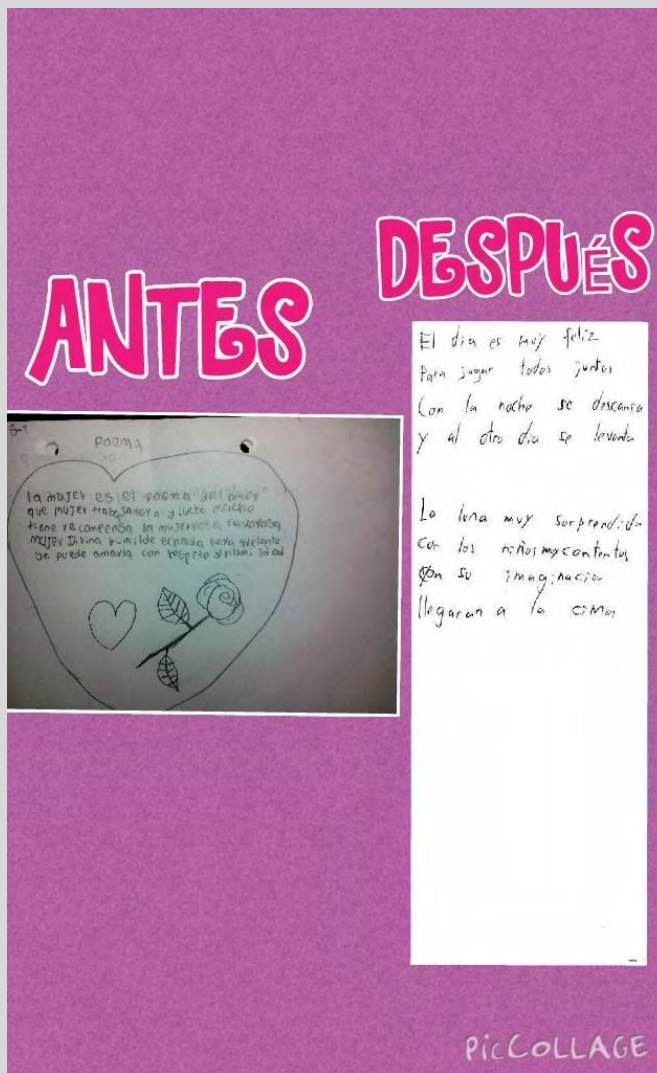
Fuente: <http://es.dreamstime.com/fotograf%C3%ADa-de-archivo-casa-de-la-historieta->



Fuente: http://www.123rf.com/photo_8799806_sky-with-sun-and-moon.html



Fuente: <https://carmenelenamedina.wordpress.com/la-lectura-en-imagene>



RESULTADOS: en el transcurso de las actividades que se realizó con los estudiantes se evidenció que ellos no tenían mucha afinidad con la poesía, pues sentían miedo y temor al momento de crear versos. Esto se vio reflejado en sus poemas porque carecían de coherencia y sus escritos en varias ocasiones eran poemas aprendidos de memoria por parte de la docente, que a su vez no permitía expresar sus sentimientos ni ser autores de sus escritos.

Fue por esto que a partir de la realización de esta actividad “En busca del tesoro” los estudiantes lograron despertar el interés y habilidad para la construcción de la

poesía, sacando a flote sus sentimientos y emociones. Las imágenes, el color, el contexto y el trabajo en equipo fueron el pretexto para que los estudiantes conocieran una forma diferente de expresión que le permitió en su trabajo grupal tener en cuenta las reglas, respetar los puntos de vista de sus integrantes para lograr un objetivo en común, en este caso fue la producción de un poema.

La actividad fue positiva, en ella se obtuvo un avance significativo que fue recuperar la confianza, la iniciativa, y el agrado de cada uno de los niños, de esta manera se vio reflejada la imaginación y las habilidades que cada uno de ellos posee, estas creaciones al ser expuestas a sus compañeros permitieron darse cuenta de los errores cometidos anteriormente, despertando la atención y el interés por escuchar a sus compañeros recitar sus poemas.

ACTIVIDAD 3: CREO Y RECREO MI PERSONAJE

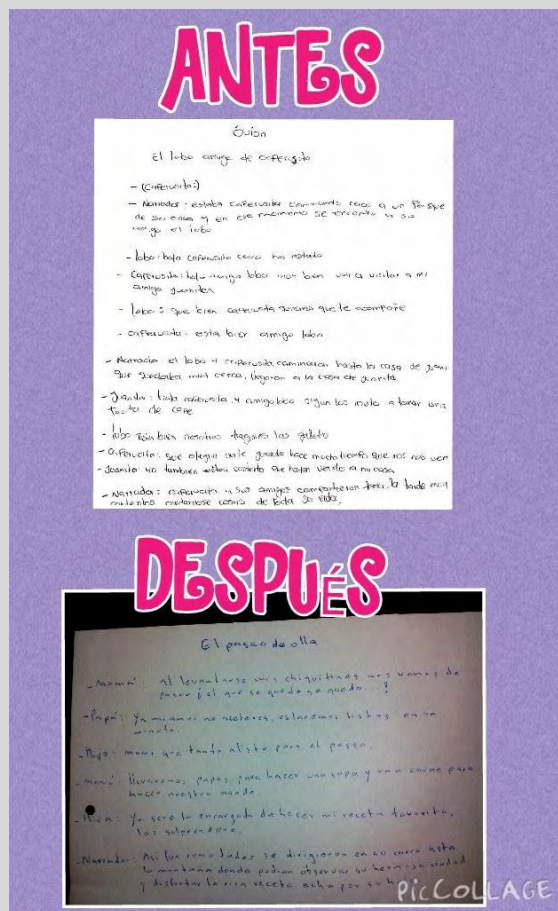
PROPÓSITO: Generar en el niño apropiación de un personaje para ser representado.

METODOLOGÍA: Trabajo individual y grupal

Para esta actividad el niño individualmente escoge el personaje de la vida cotidiana con el que se siente identificado, selecciona diferentes prendas y accesorios que le ayudan a adecuar su personaje y el rol que este representa.

Continuando con la actividad se divide todo el curso en grupos de siete integrantes, aquí cada uno presenta su personaje y dice que lo motivó a escogerlo, con estos elaboran un guion para la obra de teatro, que es representada a sus demás compañeros.





RESULTADOS:

Durante la presente investigación se presentó una serie de inconvenientes en los estudiantes al momento de realizar un guion, en principio por no contar con la motivación necesaria para la construcción del mismo, al igual que la poca iniciativa por parte de la docente para brindar diferentes herramientas que influyen y despiertan el interés y entusiasmo de representar una puesta en escena. Por tal razón se implementó esta actividad denominada “Creo y recreo mi personaje”. Entre muchos de los beneficios que se obtuvo de esta actividad fueron la apropiación de un personaje por parte de ellos, el crearlo a su imaginación, permitió que el niño identifique un rol que quiso representar de forma libre y darle el significado que tiene para él en su vida cotidiana, al igual que la creación de su propio guion para ser dramatizado de forma natural.

Esta actividad sirvió de apoyo porque el niño al tener la oportunidad de utilizar las diferentes prendas y accesorios ofrecidos en clase, pudo crear un guion con ayuda de su grupo de manera sencilla y acorde a experiencias de su vida real.

Sus guiones anteriores eran de cuentos existentes y otros no cumplían con las características principales con las que cuenta un guion, pues las ideas que querían plasmar no eran claras y se saltaban pasos haciendo que sus escritos pierdan la idea central, esta actividad al ser desarrollada como un juego no fue vista por parte de los estudiantes como algo calificable, lo que permitió que el niño se desenvuelva libremente, a parte de generar una actividad entretenida, avivo la habilidad escritural, pues pone en relieve su imaginación y creatividad.

ACTIVIDAD 4: CARAS Y GESTOS

PROPÓSITO: Identificar características principales de los animales para la creación de fábulas

METODOLOGÍA: Individual y grupal

Esta se desarrolla en grupo y se selecciona al azar a un estudiante al cual se le dice en el oído el nombre de un animal, él lo representa con mímica y gestos sin utilizar ningún tipo de sonido, sus compañeros deben adivinar que animal está representando, esto se realiza con cinco estudiantes más.

En seguida cada estudiante escoge el animal que más le gusta y elabora un títere de este, continuando se le pide que busque a sus compañeros con los que tiene más afinidad para que comiencen la elaboración de una fábula, la cual es representada en un teatrín.





RESULTADOS: para la realización de este taller se tuvo en cuenta las dificultades presentadas por los estudiantes en cuanto a la realización de una fábula, los niños no tenían claro los parámetros que se deben seguir para la construcción de esta y se centraban en la escritura de un texto que por su estructura se asemejaba a un cuento, pero de igual manera sin sentido, en donde no se evidenciaba personajes de animales, siendo esta una de sus características principales.

Por lo tanto esta actividad se enfocó en identificar las características principales de los animales, porque de esta manera fueron los mismos niños quienes les dieron

atributos de personas a estos, con los cuales crearon una historia en la que incluyeron una enseñanza que les dejó la misma.

Para el fortalecimiento de esta actividad ellos crearon unos títeres con el animal que más les llamó la atención y a estos les hicieron una fábula para ser representada en el teatrín. Los resultados fueron satisfactorios, pues en estas creaciones se observa y se refleja fluidez en sus ideas, utilizando las pautas necesarias en su estructura, esta herramienta les da una gran ventaja porque les permite razonar de una manera lógica la producción de sus textos.

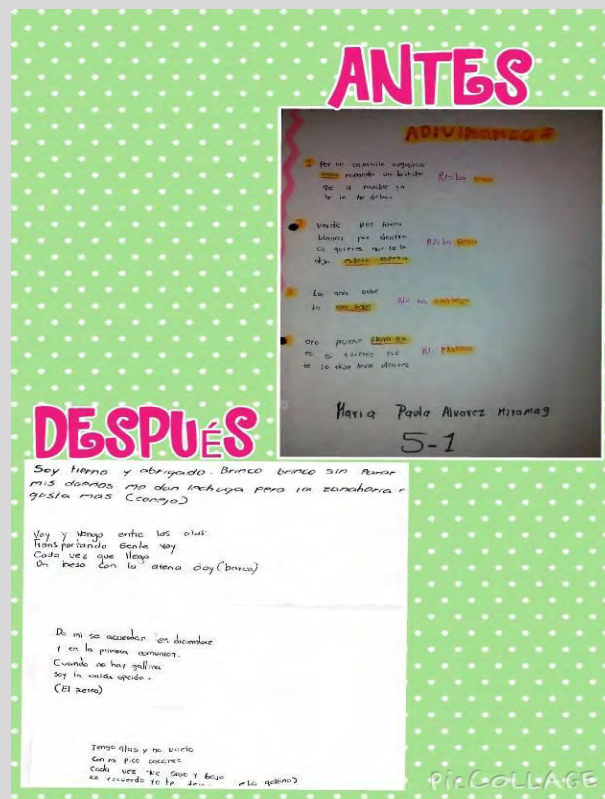
ACTIVIDAD 5: ADIVINANZA BAILABLE

PROPÓSITO: Motivar al niño por medio del baile, y con ayuda de imágenes despertar su curiosidad y creatividad para escribir una adivinanza

METODOLOGÍA: Grupal e individual

Para el desarrollo de esta actividad todos los niños están en el centro del aula de clase y alrededor de las sillas, inician el baile según las indicaciones de las profesoras, estas sillas tienen debajo una imagen, en el momento que se les indica ellos se acercan a su silla correspondiente y se les pide que observen la imagen que hay debajo de esta, el niño al descubrirla no debe decir qué imagen le corresponde, pues con esta tiene que crear una adivinanza que luego sus compañeros descubrirán.





RESULTADOS: para dar inicio a esta actividad denominada “Adivinanza Bailable”, primero se observó el grado de conocimiento acerca de las adivinanzas por parte del grupo, en ella se pudo ver que los niños si sienten afinidad por ese tipo de actividades, porque se mostraron entusiasmados, alegres y motivados en la participación.

Pero se encuentran falencias en la producción de adivinanzas, muchos manifestaron que no sabían cómo hacerlas, por tal razón transcribieron unas que ya conocían, contadas por sus padres o del libro de castellano. Como grupo investigador quisimos adoptar esta estrategia, para motivar por medio del baile e imágenes su curiosidad y creatividad para escribir adivinanzas, los resultados se consideraron un avance, puesto que a partir de las imágenes cada niño se esforzó por que la creación de su adivinanza sea la más destacada, este momento fue de gozo y placer, convirtiéndose en un espacio agradable de construcción de palabras.

ACTIVIDAD 6: UN GIRO HECHO LEYENDA

PROPÓSITO: Incitar al niño a la construcción de una leyenda grupal por medio de palabras escogidas al azar.

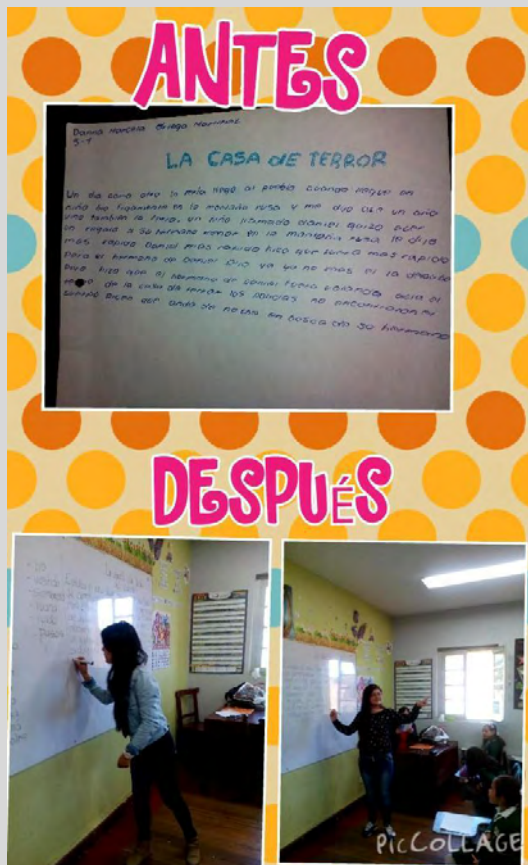
METODOLOGÍA: Grupal

En el desarrollo de este taller todos los niños se encuentran ubicados en sus pupitres, se le pide a cada estudiante que diga una palabra de la vida cotidiana o relacionada con una leyenda, estas se escriben en el tablero según las vayan nombrando.

Luego se inicia la narración de la leyenda con la primera palabra dicha por un estudiante, el estudiante dueño de esta palabra se levanta y da un giro en su puesto y continua con la redacción de la historia hasta escoger otra palabra que le corresponde a otro estudiante, este debe repetir la misma acción del anterior y así continúan todos los estudiantes.

Las palabras escritas en el tablero se pueden utilizar en diferente orden, la leyenda narrada se escribe en el tablero.





RESULTADOS: con esta actividad se buscó enriquecer la producción de leyendas, ya que anteriormente se negaban a hacerlas por su extensión, pues consideraban que eran muy largas y difíciles de realizar, sus escritos eran cortos y muy sencillos para considerarlos como leyendas, en otros casos se pudo mirar que sus creaciones ya existían y que los confundían con mitos.

Para esto realizamos una actividad, la cual permitió crear de manera grupal una leyenda, a partir de palabras dadas por los mismos estudiantes al azar, los resultados fueron positivos, el trabajo logrado cumplió con las expectativas, puesto que este al ser en equipo y de forma dinámica llevo a la creación correcta de esta, generando en ellos el placer y goce por la creación de la leyenda, pues la dinámica de esta actividad despertó en ellos el interés y entusiasmo por brindar ideas que fueron de gran aporte y tuvieron sentido para la producción de ese momento.

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN: LA CAJA SORPRESA

PROPÓSITO: Evaluar el proceso de fortalecimiento de la escritura

METODOLOGÍA: Individual

La actividad se inició con participación voluntaria de parte de los estudiantes, que tenían que insertar 10 pelotas de pimpón, en la caja sorpresa, esta tiene tres compartimientos el primero pertenece al género narrativo, el segundo al género lírico y por último el género dramático, en el agujero que se encuentre mayor cantidad de pelotas será el escogido por el niño para que exponga sus experiencias de talleres anteriores sobre el tema.

De esta manera se evaluó todo el proceso de motivación para la escritura.





RESULTADOS: a partir de la realización de las anteriores actividades, se planteó una dinámica de evaluación que permitió mostrar las experiencias que tuvieron los estudiantes en los diferentes momentos, donde pudieron expresar de manera espontánea los conocimientos adquiridos durante este proceso, el resultado de esta fue satisfactorio, pues mencionan que se sintieron motivados con los diferentes juegos planteados durante las clases de castellano, afirmando que con su profesora titular no han vivido este tipo de estrategias y, que gracias al juego tienen más claridad acerca de las características de cada texto literario, fomentando el hábito de la escritura de una manera más apropiada.

6. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	JULIO 2014				AGOSTO 2014				SEPTIEMBRE 2014				OCTUBRE 2014				NOVIEMBRE 2014				DICIEMBRE 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Entrega de anteproyecto																								
Selección de la institución educativa																								
Asignación de asesor																								
Correcciones para el anteproyecto																								
Recolección de datos: entrevista																								
Recolección de datos																								
Procesamiento de la información																								
Selección de las variables:																								
Ejecutar el marco teórico																								

ACTIVIDADES	FEBRERO 2015				MARZO 2015				ABRIL 2015				MAYO 2015				JUNIO 2015						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Ejecutar el marco teórico																							
Diseño de la Estrategia didáctica																							
Aplicación de la Estrategia																							
Elaboración de análisis de resultados																							
Definir las conclusiones																							
Elaboración de recomendaciones																							

Fuente. Este estudio

7. PRESUPUESTO

CONCEPTO	VALOR EN PESOS
Impresiones (Borradores del proyecto)	55.000
Copias guías y talleres	15.000
Marcadores	10.000
Cartulinas	10.000
Textos	20.000
Transporte	260.000
Consultas bibliográficas (internet)	60.000
Fotocopias material clases	50.000
Carpetas	20.000
CD'S	10.000
Impresión trabajo final de grado	80.000
TOTAL	680.000

Fuente. Este estudio

CONCLUSIONES

Los estudiantes del grado 5 – 1 mostraron dificultad al momento de escribir textos literarios, debido a la falta de motivación por parte de la docente, ellos no se sentían cómodos cuando se les pedía que realizaran este tipo de actividades o producción textual.

La metodología empleada por la docente, no era la apropiada para motivar a los estudiantes a que produzcan un texto literario, pues sus clases eran muy monótonas, y por este motivo los niños se sentían desmotivados para realizar una actividad.

Al utilizar el juego como una estrategia didáctica, los niños se sienten motivados y con ganas de trabajar, pues este contribuye y fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

El juego fue utilizado como pretexto para incentivar al niño a una mejor producción textual, generando en el niño imaginación y creatividad, y de esta manera los niños se sientan con la seguridad de realizar textos literarios cuando lo requiera.

Con esto se puede afirmar que el juego es una estrategia viable y favorable para introducir en el aula de clase para el desarrollo de las actividades, como estímulo para lograr un buen trabajo en sus escritos.

RECOMENDACIONES

En la culminación de esta investigación se pudo observar y demostrar que el juego se puede incluir en el aula de clase como una estrategia didáctica para la motivación en sus diferentes actividades. Es por esto que queremos hacer las siguientes recomendaciones.

Que los docentes exploren las diferentes alternativas que le ofrece el medio en cuanto a estrategias didácticas que sirvan para motivar a sus estudiantes con el fin de que sus clases salgan de la rutina en la que se encuentran, y así contribuir al cambio de enseñanza aprendizaje.

Que los docentes vean el juego como una herramienta a favor del aprendizaje, y no como una simple actividad de disfrute, desorden o indisciplina, si no que sea tomado como pretexto para generar en el niño motivación y confianza, para que así pueda realizar las diferentes actividades con seguridad.

Brindarle al niño otros espacios donde pueda explorar sus diferentes habilidades y fortalezas, lo que le permite compartir sus experiencias con sus compañeros, familiares, docentes y comunidad en general.

Valorar y respetar el proceso que tiene cada estudiante, puesto que es su esfuerzo y dedicación por hacer bien sus producciones, en ellas plasman sus pensamientos, sentimientos y emociones, pues el resultado final es gratificante para su vida.

BIBLIOGRAFÍA

CAMPO SANCHEZ, Gladis Elena. El juego en la educación física básica. Armenia: Kinesis, s.f. 320 p.

FREINET, Celestine. Modernizar la escuela. Bogotá: s.n., 1972. 150 p.

GILLIG, Jean Marie. El cuento en pedagogía y reeducación. México: Fondo de Cultura Económica, s.f. 420 p.

NIÑO, Víctor y PACHÓN, Tatiana. Como formar niños escritores, la estrategia de taller. Bogotá: Ediciones Ecoe, 2009.

PASTORIZA, Dora. El cuento en la literatura infantil. Buenos Aires, Argentina: Kapeluz, 1962.

PARRA, Marina. Como se produce el texto escrito. Santa Fe de Bogotá: Magisterio, 1996. 129 p.

RODRIZALES, Javier. Antología de poetas y narradores nariñenses. San Juan de Pasto: Panamericana, 2013. 220 p.

UNIVERSIDAD DE LA SALLE. IU CESMAG. Estrategias de enseñanza investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Pasto: kimpres, 2010.

NETGRAFÍA

ARIAS Rocío, HUERTADO Rocío. Estrategias didácticas para mejorar el proceso de lectura y escritura. (En línea) <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/bibliotecavirtual/viewer.aspx?&var=86161> (citado el 19 de marzo de 2015)

HERRERAS, Esperanza Bausela. La docencia a través de la investigación–acción. Becaria de investigación de la Universidad de León, España (En línea) (citado 31 de marzo de 2015) Disponible en internet: <http://www.rioei.org/deloslectores/682Bausela.PDF>

LARIOS. Mario. Teorías de la educación. (En línea) (Citado el 20 de marzo de 2015) Disponible en internet: <http://es.scribd.com/doc/249710848/TEORIAS-DE-LA-EDUCACION#scribd>.

MONTAÑÉS, J. y PARRA, M. El juego en el medio escolar. (En línea) (citado 5 de abril de 2013) Disponible en internet: http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf

MURILLO, Javier y MARTÍNEZ, Chyntia. Investigación etnográfica. (En línea) (citado 29 de septiembre de 2014) Disponible en internet: http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/I_Etnografica_Trabajo.pdf

PECCI, M^a.; HERRERO, T.; LÓPEZ, M. y MOZOS, A. El juego en el desarrollo infantil. (En línea) (citado 8 de abril de 2014) Disponible en internet: <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

PÉREZ, Gloria. Paradigmas cuantitativo y cualitativo y metodología de la investigación. (En línea) (citado 29 de septiembre de 2014) Disponible en internet: <http://peru.tamu.edu/Portals/18/Modules/Paradigmas.pdf>

TOVAR, Rosa María. ORTEGA, Nidia Patricia. CAMERO, Yajaira. ALEZONES, Jeannette. GARCÍA, Laura. El arte de crear escribiendo: la producción textual en niños de la primera etapa de educación básica. Universidad de Carabobo, Centro de Estimulación Integral. Valencia, Edo. Carabobo, Venezuela. (En línea) <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35603123> . (Citado 19 de marzo de 2015)

VALENZUELA, Natanael. 24 Estrategias para el éxito de tus hijos en edad escolar. (En línea) (Citado 10 abril de 2015) Disponible en internet: <https://books.google.com.co/books?id=AYBRAQAAQBAJ&pg=PA44&lpg=PA44&dq=.+G%C3%A9nero+L%C3%ADrico:+los+textos>.

ANEXOS



ANEXO A. TALLER DIAGNÓSTICO



**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA**

TALLER DIAGNÓSTICO

OBJETIVO: determinar el grado de motivación que tienen los estudiantes al momento de producir un cuento.

ACTIVIDADES

1. Explicar el cuento y sus partes.
2. Realizar la lectura de un cuento e identificar sus partes.
3. Construir un cuento por parte de los estudiantes.

El día muy claro
El día estaba muy oscuro y despue se puso
claro y todos solieron y empesaron a escribir y
a jugar y se divirtieron mucho y fueron muy felizes
fin

Poema

Q A F 2 2 2 5 0

por liberar a la mujer
la mujer...

La mujer es el poema del amor
que mujer trabajadora y lucha mucho
tiene recompensa la mujer vosa favorosa
Mujer Divina humilde echada para adelante
se puede amarla con respeto y humildad



ANEXO B. ENTREVISTA A DOCENTES



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



Facultad de
Educación

ENTREVISTA A DOCENTES

OBJETIVO: Identificar qué tipo de estrategia maneja la docente para la motivación de sus clases.

1. ¿Qué metodología utiliza al inicio de sus clases de Castellano?

utilizo la oracion, un canto y hago repaso del tema anterior.

2. ¿En el desarrollo de su clase de Castellano aplica juegos didácticos?

¿Cuáles? No, porque el juego genera indisciplina

3. ¿Cree que el juego ayuda en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Si, ayuda mucho al aprendizaje de los estudiantes porque el juego y la creatividad van de la mano del desarrollo

4. ¿Cuál es la estrategia que implementa para la producción de textos literarios en sus estudiantes?

hay que trabajar generos literarias, sobre todo que inventen.

5. ¿Qué pautas les da a sus estudiantes para la producción de textos literarios?

solo se explica lo del tema en la clase

6. ¿Cree Ud. que a sus estudiantes se les dificulta producir un texto literario?
¿Por qué?

Sí, porque no tienen el habito de la escritura.

7. Mencione los tipos de textos que utiliza en sus clases

cuentos, leyendas, cantos etc.

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

ANEXO C. ENTREVISTA A ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGOGICOS
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



ENTREVISTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: identificar qué tipo de estrategia maneja la docente para la motivación de sus clases de castellano.

1. ¿Cómo inicia frecuentemente la clase tu profesora de castellano?

La profesora de Castellano inicia frecuentemente la clase cantando o recordándonos lo que vimos en la clase anterior

2. ¿Qué juegos has realizado en clases con tu profesora de castellano?

Yo no e realizado Juegos con mi profe de Castellano

3. Describe el juego que más te llamo la atención, y ¿Por qué?

Como la profe no nos a realizado Juegos ninguno me llamo la atención

4. Escribe cuales son los juegos que más practicas a diario

Los juegos que mas practico a diario es me gusta crear cosas con materiales y jugar con cocinadas y en el computador etc

5. ¿Qué enseñanzas te han dejado estos juegos?

La enseñanzas que me dejan estos juegos es que yo

_____ puedo compartirlos con los demás y divertirme
_____ jugando con las personas.

6. ¿Es fácil para ti hacer cuentos? Si, No, ¿Por qué?

_____ Para mi no es facil hacer cuentos porque me
_____ salen enredados o no puedo inventar algo.

7. ¿Cuál es tu motivación en el momento que estas realizando un cuento?

_____ Para mi, mi motivo cuando estoy realizando un
_____ cuento es el dibujo me gusta imaginar como son
_____ su ropa o dibujarlos tambien.

8. ¿Cuáles son los cuentos que más te llaman la atención? ¿Por qué?

_____ Los cuentos que mas me llaman la atencion son los
_____ que tienen risa acción me gusta porque son
_____ divertidos. Como los tres cerditos etc.

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

ANEXO D. RESULTADOS CTIVIDAD 1.

{Sofia y la Semilla}

En un día Sofia salio a caminar al bosque a ella le gustaba recojer flores cuando hiba a cojer la ultima flor miro una Semilla de maiz y se fue contenta a la casa a sembrarla cojio un vazito le puso tierra y la sembro ella siempre le ponía mucho cuidado a su planta para que no se seicara o marchitara un día le toca va a ir a una escurción de dos dias,

Cuando llego de la escurción miro a su planta marchitada pero no se dio cuenta que esa no era su planta entonces aparecio su mamá y le dijo:

- Tranquila hija esa no es tu planta, mira tu planta esta aqui bien sana y salva, entonces sofia se calmo y decidio que cuando sea grande hiba hacer una florista desde entonces ella siempre hiba a caminar al bosque a cojer una flor y sembrarla el tiempo paso y sofia se convirtio en una gran florista.

Fin

Kelly Andres Morales Enriquez 501

Un sueño fantástico

Habia una vez una niña que le gustaba ser muy soñadora pero sus compañeritos no se hacercaban por que decian que estaba loca ella no les hacia caso ella no la importaba lo que decian de ella seguia su mundo de fantacias todas las noches antes de dormir ella seguia imaginando su sueño fantástico ella se durmió en su sueño soñó que estaba en otro lugar un lugar muy bonito como ella lo abia imaginado con muchas aves, muchos animales ella la estaba pasando bien en su sueño conoció a muchas personas se bolbieron amigos ella estaba muy contenta por que no la ignoraban por ser como ella es ella no se quería ir pero no se podia quedar por que solo era un sueño una amiga le dijo nos bolberemos a ver intenta ablar con los personas demvestorales como eres alsto por mi si claro dijo la niña mucho gusto fue conocerlas luego la niña despertó y ella iso lo mismo lo que le prometio a su amiga de su sueño la niña tubo muchos amigos y ella fue muy amable y muy amigable por siempre **FIN**



La Mejor Mascota del mundo

Habia una vez una niña que se llamaba Luciana o Luciano de encantaban mucho a los animales a su mamá y a su papá no les gustaban para nada los animales a la niña no le importaba lo que digieran la niña cuando se a grande iba a ser una veterinaria para curar a los animales un día la niña les dijo a sus padres que quería un perrito los papas le dijeron que ellos que es de pedir una mascota pidiera una muñeca o otra cosa la niña estaba decidida a que le compren una mascota los padres se sorprendieron al amor que ella les tenía a las mascotas y le compraron una perrita ella la cuidaba la mimaba la quería mucho la niña un día les dijo a su papás que uno era un amigo unico que nunca se iba a ir los papas se dieron cuenta que la niña decía la verdad desde ese día le ayudaron hacer sus estudios de su carrera de veterinaria y vivieron felices por siempre.

ANEXO E. RESULTADO ACTIVIDAD 2.

Poesía •

Los 2 hermanos

En una casa muy inmensa hay dos niños
muy felices ; se comparten uno a otro
con paz , alegría y nunca tristes .
Contando las horas se alegran comiendo
con mucho Sazon comiendo su almuerzo

Su casa colorida muy grande aspecto
los niños adentro comiendo a lo bueno
Se dan un buen gusto compartiendo
muy felices y al terminar su comida
dándose un buen día

El día es muy feliz
Para jugar todos juntos
Con la noche se descansa
y al otro día se levanta

La luna muy sorprendida
con los niños muy contentos
con su imaginación
llegaron a la cima

Dos niños salen a caminar y también el sol
gracias a ellos y sus ojos muy hermosos
y la luna se oculta viendo su hermoso
rostro

Dos niños muy hermosos salen a
tomar café y con don Andrés
cada que salen juegan otra vez
y quedan muy bien tomando

ANEXO F. RESULTADO ACTIVIDAD 3.

El sapo soplan

Había una vez en un lago un sapo que vigilaba a todos los animales del bosque para llevarles chismes al rey pato.

Un día apareció aplastado en su propio lago cuando de repente apareció un lindo puerco panzón, este vio como pateaba ese pobre sapo y le preguntó - ¿Quién te ha aplastado?

- ¡Oooooh lindo puerco panzón eh caído por el propio peso de mi lengua, estoy arrepentido pero si me ayudas no lo volveré a hacer, eh comprendido que debo respetar la vida de los demás y no volveré a trabajar para el rey pato.

Moraleja: No debo meterme en la vida de los demás ni formar chismes que meta en problemas a los demás.

El zorro ladrón

había una vez un zorro que robaba Joyas oro perlas y Diamantes en el viejo oeste, la gente se quejaba mucho y le contaban esto a la policía hasta que decidieron hacer grupos en las noches para poder cuidar y mirar quien era el ladrón.

En el viejo Oeste había un hombre que vestía de Negro y tenía un caballo negro todos lo culpaban a él que era el ladrón pues siempre era muy misterioso. Esta noche el grupo que iba a vigilar sintió un ruido de una cosa pero fueron a ver y no encontraron a nadie solo que ya no había Joyas pero el señor vestido de Negro no era el culpable.

A la otra noche pusieron trampas para coger al ladrón y de esta manera encontraron que el zorro era el que robaba las Joyas.

Mocheja: No hay que juzgar a las personas sin saber que es lo que hacen de verdad.

ANEXO G. RESULTADO ACTIVIDAD 4.

El paseo de olla

- Mamá: Al levantarse mis chiquitines nos vamos de paseo ¡el que se queda se queda...!
- Papá: Ya mi amor no aceleres, estaremos listos en un minuto.
- Hijo: mami que tanto alista para el paseo.
- Mamá: llevaremos papas para hacer una sopa y una carne para hacer nuestro asado.
- Hija: Yo seve la encargada de hacer mi receta favorita, los sorprenderé.
- Narrador: Así fue como todos se dirigieron en su carro a la montaña donde podían observar su hermosa ciudad y disfrutar la rica receta hecha por su hija.

Actores: Luisa Maria, Catalina, Carlos, Sofia,
Angie Catherine, Marcela Valentina.

Grado: 5-1

Óuion

El lobo amigo de caperucita

- (Caperucita:)
- Narrador: estaba caperucita caminando cerca a un Parque de su casa y en ese momento se encontro a su amigo el lobo
- lobo: hola caperucita como has estado
- Caperucita: hola amigo lobo muy bien voy a visitar a mi amiga juanita
- lobo: que bien caperucita quieres que te acompañe
- caperucita: esta bien amigo lobo
- Narrador: el lobo y caperucita caminaron hasta la casa de juanita que quedaba muy cerca. llegaron a la casa de juanita
- juanita: hola caperucita y amigo lobo sigan los invito a tomar una tacita de cafe
- lobo: Esta bien nosotros traemos las galletas
- Caperucita: que alegria verte juanita hace mucho tiempo que nos nos vemos
- juanita: yo tambien estoy contenta que hayan venido a mi casa
- Narrador: caperucita y sus amigos compartieron toda la tarde muy contentos contandose cosas de toda su vida.

ANEXO H. RESULTADO ACTIVIDAD 5.

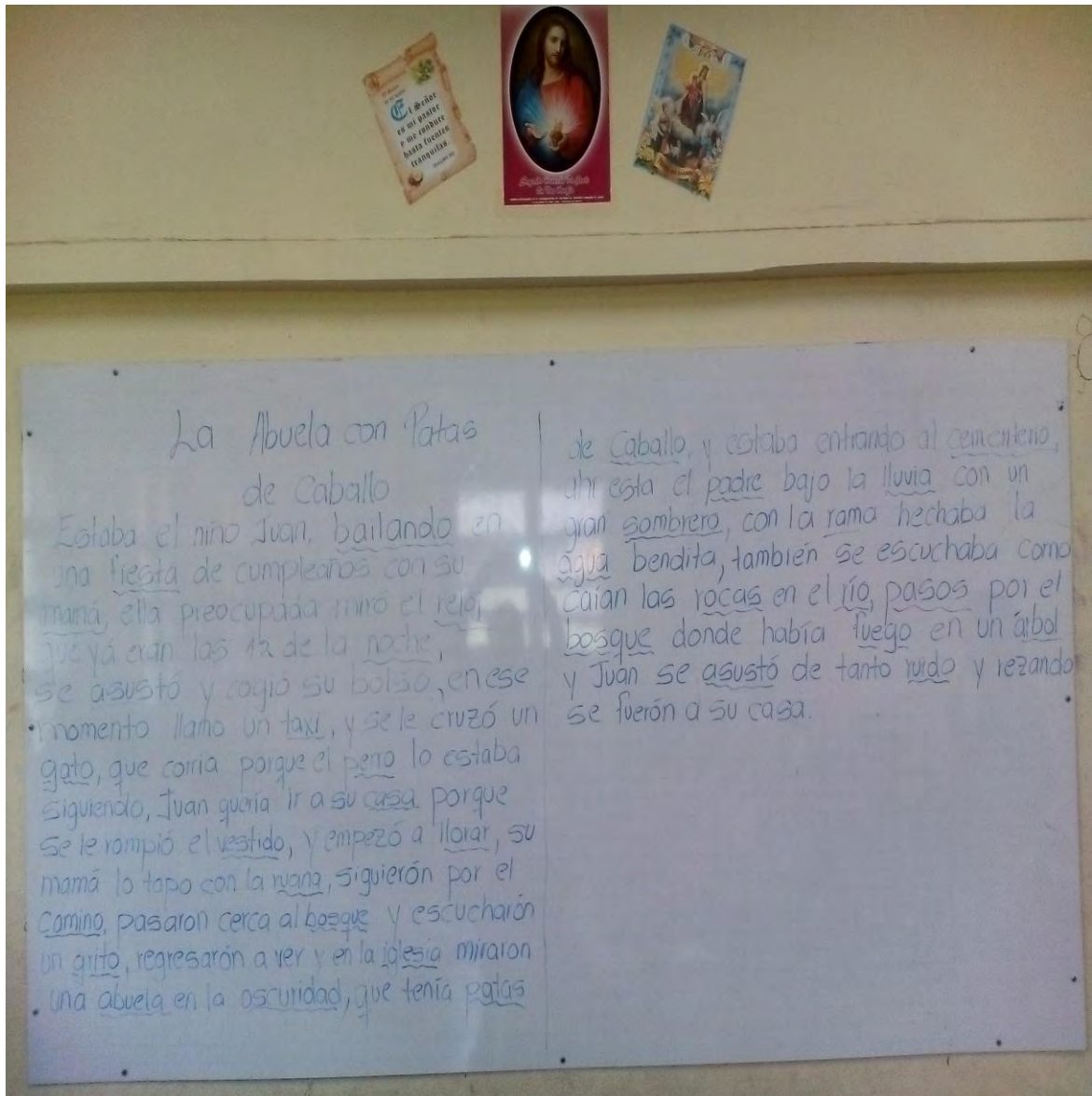
Soy tierno y abrigado. Brinco brinco sin parar
mis dueños me dan lechuga pero la zanahoria
gusta más (conejo)

Voy y vengo entre las olas
Transportando gente voy
Cada vez que llego
Un beso con la arena doy (barco)

De mí se acuerdan en diciembre
y en la primera comunión.
Cuando no hay gallina
soy la única opción.
(El perro)

Tengo alas y no vuelo
con mi pico cacareo
cada vez que subo y bajo
un recuerdo yo te dejo. (La gallina)

ANEXO I. RESULTADO ACTIVIDAD 6.



ANEXO J. REGISTRO FOTOGRAFICO









