

**LOS JUEGOS DE PALABRAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
DESARROLLAR LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS DEL GRADO  
4, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL PILAR DEL  
MUNICIPIO DE ALDANA.**

**LUCÍA TERESA MUÑOZ DIAZ**

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

**2015**

**LOS JUEGOS DE PALABRAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
DESARROLLAR LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS DEL GRADO  
4, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL PILAR DEL  
MUNICIPIO DE ALDANA.**

**LUCÍA TERESA MUÑOZ DÍAZ**

**Asesor**

**Mg. MÓNICA ESMERALDA VALLEJO**

**Proyecto de grado para optar por el título de Licenciada en Lengua Castellana y  
Literatura**

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

**2015**

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de las autoras”

Artículo 1° Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño acuerdo

N° 324 de octubre 1966

## NOTA DE ACEPTACIÓN

Calificación: 94.5

---

Fecha: 19 de mayo de 2015

---

DR. ROBERTO RAMIREZ BRAVO

---

Firma del Presidente de Jurado

Mg. MAURO TEOFILO GÓMEZ CÓRDOBA

---

Firma de Jurado

Mg. JAIME ALVARO TORRES MESÍAS

---

Firma de Jurado

San Juan de Pasto, Mayo de 2015



## **AGRADECIMIENTOS**

Este trabajo es el resultado de numerosas oportunidades de aprendizaje y de colaboración. Quiero expresar un sincero agradecimiento a los que de una u otra manera se integraron en este proyecto y a los que me han ayudado en su culminación. A todos mil gracias.

A la Mg. Mónica Esmeralda Vallejo, asesora de esta tesis, por su confianza y paciencia, por su valiosa orientación y apoyo para la realización y conclusión de este trabajo.

A La Universidad de Nariño y en especial a los docentes por ser los guías y compañeros de este proceso.

A la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana, a sus directivos, docentes y estudiantes, por brindarme la oportunidad de aprender y además por permitirme desarrollar este proyecto de investigación.

A familiares, amigos y a todas aquellas personas, que pacientemente y de forma desinteresada con sus consejos aportaron en la realización de este trabajo.

*A mi Familia.*

*A Gabriel por ser la fuente de inspiración.*

## LISTA DE CONTENIDO

<b>CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES</b> .....	19
1.1 Título del proyecto.....	19
1.2 Tema .....	19
1.3 Línea de investigación .....	19
1.4 Justificación.....	19
1.5 Planteamiento del problema .....	22
1.5.1 Descripción del problema.....	22
1.5.2 Antecedentes del problema.....	24
1.5.3 Planteamiento del problema .....	30
1.6 Plan de objetivos .....	31
1.6.1 Objetivo general .....	31
1.6.2 Objetivos Específicos.....	31
<b>CAPITULO 2. MARCO REFERENCIAL</b> .....	32
2.1 Marco teórico conceptual.....	32
2.1.1 Acerca de la producción de textos. ....	32
2.1.2 Algunos tipos de texto para producir en la escuela. ....	43
2.1.3 Didáctica de la lengua respecto a la producción escrita. ....	49
2.1.4 Hacia un modelo constructivista. ....	55
2.1.5 Enfoque semántico comunicativo .....	56
2.1.6 Los juegos de palabras una respuesta a los problemas de producción de textos. ....	59
2.1.7 ¿De qué juegos de palabras, estamos hablando? .....	66
2.2 Marco contextual. ....	79
2.2.1 Macro-contexto. ....	79
2.2.2 Micro-contexto. ....	79
2.3 Marco Legal. ....	81
2.3.1 Lineamientos curriculares grado 4. ....	83
2.3.2 Estándares curriculares.....	83
<b>CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	85
3.1 Paradigma de la investigación .....	85
3.2 Enfoque de la investigación .....	85

3.4 Población y muestra de estudio .....	86
3.5 Técnicas de recolección de la información .....	87
3.6 Instrumentos para la recolección de la información .....	88
3.7 Métodos de análisis de información: .....	89
<b>CAPITULO 4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....</b>	<b>90</b>
4.1 Matriz de categorización por objetivos .....	90
4.1.1 Caracterización de las dificultades de la producción textual.....	91
4.2 Estrategia didáctica.....	103
4.2.1 Introducción .....	103
4.2.2 Objetivos .....	103
4.2.3 Justificación.....	104
4.2.4 Marco teórico .....	104
4.2.5 Metodología .....	107
4.2.6 Talleres de aplicación .....	108
4.2.7 Análisis de los resultados de la estrategia. ....	138
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>152</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>154</b>
<b>NETGRAFÍA .....</b>	<b>158</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>162</b>

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Tipologías textuales.....	44
Tabla 2. Tipos de texto de acuerdo con la intención comunicativa.....	47
Tabla 3. Enfoque basado en el proceso.....	51
Tabla 4. Matriz de categorización. ....	90
Tabla 5. Preguntas y respuestas de entrevista informal a estudiantes de grado 4. ....	93
Tabla 6. Resultados Alcanzados por el grupo de estudiantes investigados. ....	139
Tabla 7. Matriz de comparación de textos en las fases 1, 2 y 3. ....	142

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Modelo de enseñanza .....	65
Figura 2. Caligramas .....	70
Figura 3. Grado cuarto A, aula de clases I.E. Nuestra Señora del Pilar. ....	92
Figura 4. Resumen de las etapas de producción de textos escritos. ....	106
Figura 5. Aula de clases grado 4 (b). ....	109
Figura 6. Dinámica por delante, por detrás con refranes. ....	109
Figura 7. Evidencia 1 del taller refraneando. ....	111
Figura 8. Evidencia 2 del taller refraneando. ....	112
Figura 9. Evidencias 1 taller refrabulando. ....	114
Figura 10. Evidencias 2 taller refraneando.....	115
Figura 11. Ejemplos de Acrósticos realizados por los estudiantes. ....	117
Figura 12. Evidencias 1 talleres acrostitextos. ....	119
Figura 13. Evidencias 2 taller acrostitextos. ....	120
Figura 14. Evidencias 1 taller contru- caligramas .....	123
Figura 15. Evidencias 2 taller constru- caligramas.....	124
Figura 16. Evidencias 1 taller describamos a punta de greguerías y adivinanzas. ....	126
Figura 17. Evidencias 2 taller describamos a punta de greguerías y adivinanzas. ....	127
Figura 18. Evidencias 1 taller Entre sinónimos y antónimos .....	130
Figura 19. Evidencias 2 taller entre sinónimos y antónimos.....	131
Figura 20. Evidencias taller crucigrama.....	134
Figura 21. Evidencias 1 taller cuentos en sopa de letras.....	136
Figura 22. Estudiante con discapacidad. ....	148

## **LISTA DE GRÁFICAS**

Grafica 1. Porcentajes sobre la aceptación de la estrategia didáctica. ....	149
Grafica 2. Porcentajes sobre la disposición para continuar con la estrategia. ....	149
Grafica 3. Porcentaje sobre apreciación de los juegos de palabras .....	150

## LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. Reseña historica municipio de Aldana.....	163
ANEXO B. Formato de relleno “Mi Historia” .....	164
ANEXO C. Taller “Refraneando” .....	165
ANEXO D. Taller “Refabulando” .....	167
ANEXO E. Taller “Acrostitextos” .....	169
ANEXO F. Taller “Constru-caligramas” .....	172
ANEXO G. Taller “Describamos a punta de gragerás y adivinanzas” .....	175
ANEXO H. Taller “Entre sinónimos y antónimos” .....	179
ANEXO I. Taller “Crucigrama” .....	181
ANEXO J. Taller “Cuentos en sopa de letras” .....	182
ANEXO K. Talleres estudiante 1 .....	184
ANEXO L. Talleres estudiante 2.....	186
ANEXO M. Talleres estudiante 3.....	189
ANEXO N. Entrevista realizada a estudiantes .....	192
ANEXO O. Entrevista a docente. ....	195
ANEXO P. Talleres ejemplos finales .....	196
ANEXO Q. Registro fotográfico .....	196



## **RESUMEN**

Este estudio se interesa por conocer el proceso de producción textual, que desarrollan los estudiantes del grado 4 de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana; la hipótesis central es plantear a los juegos de palabras como herramientas que constituyan una estrategia didáctica que permita desarrollar apropiadamente habilidades para enriquecer la competencia lingüística y comunicativa en una fase inicial. Para ello se planteó realizar una caracterización de las dificultades dadas en la población objeto de estudio, además aplicar una estrategia didáctica centrada en los juegos de palabras y así establecer los aportes al desarrollo de la producción textual; esta investigación se inscribe en la metodología de investigación cualitativa, dentro del enfoque de la IAP (investigación, acción, participación) que permite la reflexión crítica y participativa de los sujetos investigados. En cuanto a los resultados, se observó que mediante el uso de los juegos de palabras la producción textual de los estudiantes logro un desarrollo, tanto a nivel del proceso como del producto, pues los estudiantes en la fase final proporcionaron textos que en su mayoría cumplían con un proceso de composición y con las propiedades textuales, lo cual favorece a las competencias comunicativas y lingüísticas de los mismos.

**PALABRAS CLAVE:** Producción textual, Juegos de palabras, Estrategia didáctica.

## **ABSTRACT**

This research is interested in knowing the textual production process that develop the students of the grade 4 Nuestra Señora del Pilar Educative Institution of the Village Aldana; The main hypothesis is to apply the word games like tools that constitute a didactic strategic which allows to develop skills suitably in order to rich the linguistics and communicative competence into an initial phase. Therefore it carried out a series of difficulties given in the population that is object of study, besides applying a didactic strategic focused in word games and establishing helps to the development of the textual production; the methodology of this research is a qualitative researching, inside of the focus of the IAP (researching, action, participation) that allows the critic reflexing and participative of the investigated subjects. In addition to the results can observe that through the words games the textual production of the students achieved a development not only the level of the process but also the product, so that the students into final phase they proposed texts that the most of them accomplished with a composition process and with the textual characteristics, which it helps the communicative and linguistics competences.

**KEY WORDS:** Textual production, Words games, Didactic Strategic

## INTRODUCCIÓN

La producción textual es una competencia lingüística y comunicativa, que se debe abordar desde la niñez, con el objetivo de enriquecer paso a paso el proceso de aprendizaje de los educandos para expresarse, exponer ideas y transmitir sus conocimientos. Con la adquisición y asimilación de habilidades y destrezas creativas, imaginativas y cognitivas que este proceso implica se puede ir cultivando una comunicación eficaz. En este sentido, los juegos de palabras son un excelente recurso didáctico y pedagógico que fortalece el proceso de escritura de los educandos y por ende contribuye al mejoramiento de la enseñabilidad y educabilidad en el rol de los docentes.

Acorde a lo anterior la presente investigación denominada “Los juegos de palabras, como estrategia didáctica para desarrollar la producción textual en los niños del grado 4, de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del municipio de Aldana” tiene sus inicios en la ejecución de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa a partir del año 2013, dentro de la cual se adelantó un proceso de observación y diagnóstico, en el que se evidencio una serie de dificultades y falencias en la producción de textual por parte de los estudiantes, pues en el contenido de los textos, se encontraron problemas en la definición de patrones de organización discursiva tales como macro y micro estructura, las redacciones no contaban con las propiedades de coherencia y cohesión, carecían de vocabulario y se violaban continuamente las reglas ortográficas.

Ante la situación problemática descrita surge la necesidad de buscar alternativas que posibiliten superar estas dificultades, proponiendo los juegos de palabras como una

estrategia didáctica que genere cambios en el desarrollo de esta competencia tan fundamental en el conocimiento, dominio y manejo de la lengua.

Para los docentes de Lengua Castellana y Literatura es relevante conocer que los juegos de palabras por su diversidad son aplicables a la producción de diferentes clases de textos, por otro lado por tener características lúdicas permiten la motivación, el esparcimiento y la innovación en el contexto educativo. Todos estos argumentos serán explicitados en este trabajo que se ha dividido en diez capítulos.

Dentro de los capítulos uno, dos y tres, se encuentra la información, que introduce el tema de investigación, justifica la razón del estudio, se describe y plantea el problema al que se pretende dar respuesta; en tanto que se da a conocer algunas posturas y teorías referentes al problema planteado, que son evidencias empíricas que aportan práctica y teóricamente a la presente investigación. Enseguida, se exponen los objetivos que se pretenden alcanzar en el desarrollo de la investigación.

En el capítulo cuatro se muestra el entorno o contexto general en el que se trabajaran las acciones investigativas, regidas bajo los parámetros de ley establecidos en los estándares y lineamientos curriculares por el Ministerio de Educación Nacional. Por otro lado, el capítulo cinco se centra en el análisis teórico conceptual de la producción de textos y sus implicaciones relacionadas con la pedagogía y didáctica pertinentes para abordar la enseñanza y el aprendizaje de la misma. Igualmente, en el capítulo seis, se presentan un conjunto de decisiones metodológicas optadas para abordar la investigación.

Los siguientes capítulos incluyen el proceso de análisis de información, despliegan las acciones realizadas en función al problema planteado, es decir se caracterizan las

dificultades encontradas en el contexto del estudio y se expone la ejecución de la estrategia didáctica “produzco textos jugando con palabras” mediante la cual se dio una aproximación a la problemática mencionada y por lo tanto, se ofrece una validación en la que se definen las contribuciones proporcionadas: a los objetos, al contexto y a la línea de investigación.

Finalmente en el capítulo diez, se plantean conclusiones y recomendaciones que encierran los principales aportes del estudio y a la vez, se destacan algunas condiciones que deben tenerse en cuenta para realizar nuevas investigaciones en este campo.

## **CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES**

### **1.1 Título del proyecto**

Los juegos de palabras, como estrategia didáctica para desarrollar la producción textual en los niños del grado 4, de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana.

### **1.2 Tema**

La producción textual.

### **1.3 Línea de investigación**

El proyecto se inscribe en la línea de investigación lingüística, el proyecto se inscribe en esta línea, porque enfatiza en los procesos escritores y está orientada al desarrollo de la producción textual.

### **1.4 Justificación**

Entre muchas de las vivencias relacionadas con el ámbito educativo, la producción textual, se ha convertido en un tema de gran valor para las investigaciones educativas, pues es un proceso que permite realizar una serie de cuestionamientos, frente a las dificultades que diversas personas presentan, al enfrentarse al papel en blanco; buscar respuestas implica un estudio riguroso, que llevara a encontrar múltiples conocimientos acerca del tema, es por ello que este trabajo fortalecerá la adquisición de experiencias y saberes que de una u otra manera serán la base para enfrentar realidades que se viven en la enseñanza; escenarios que si no son manejados con responsabilidad y compromiso, se pueden convertir en elementos peligrosos para los educandos, porque, quizá muchos

repetirán en sus escritos, las ideas de otros y no verán en este proceso la forma de expresarse libremente.

Por otro lado, la producción textual, es una cuestión inevitable en el contexto educativo, por su función social, y es un proceso que se va incluyendo en la medida de nuestro desarrollo, así como lo expresa Sánchez Benjamín (1972, pág. 9), en el libro lenguaje escrito, donde afirma que la composición escrita es: “el complejo proceso intelectual que va desde los primeros ejercicios, en los que los alumnos redactan frases sencillas, hasta la página en la que logran expresar libremente sus ideas y estampar el producto de su imaginación creadora”.

Es decir que la producción es un proceso que está en continuo cambio, así como los seres humanos y que se requiere de la adquisición de habilidades que se irán perfeccionando cada vez que nos dispongamos a accionar el lápiz y plasmar en el papel, las ideas de nuestras realidades e imaginarios. Entonces esa adquisición de habilidades, se convierte en la responsabilidad de los docentes, quienes harán que los estudiantes, logren conocer el verdadero propósito de la escritura.

De esta forma, la investigación se realizara desde el aspecto lingüístico, porque desde esta línea, que se tienen elementos gramaticales, semánticos, sintácticos y pragmáticos necesarios para realizar el diagnóstico, la enseñanza y el fortalecimiento, que irán encaminados en pro de mejorar los procesos de escritura en los niños, por consiguiente se aportará desde lo lingüístico y lo lúdico a la tarea de buscar la didáctica adecuada, para que el conocimiento logre ser significativo en los estudiantes; en otras palabras la didáctica de la lengua será enriquecida con una nueva experiencia e

investigación donde se podrá hacer un acercamiento a la relación que existe entre el juego y el aprendizaje.

Asimismo este trabajo, enmarcara una nueva visión en la institución educativa, tanto que servirá como referencia para los docentes que se encuentran dentro de ella, como para la realización de nuevas investigaciones, dado que, en la institución, no se han realizado trabajos que cuestionen y que busquen solucionar los problemas que a diario se presentan, en la enseñanza y en el aprendizaje de los saberes.

Por otro lado, se puede ver que son pocos los estudiantes de la facultad de educación, que han realizado un acercamiento a instituciones ubicadas en otros municipios, ya sea por, las múltiples limitantes o por el poco interés de conocer otros contextos educativos, es por ello que este trabajo de investigación posee un carácter innovador, por tener a una institución en la que no se han explorado las dificultades de los estudiantes respecto a la expresión escrita y por indagar en la relación que puede existir entre el juego de palabras, con la producción textual.

Por lo dicho anteriormente , cabe resaltar los aportes que esta investigación puede alcanzar, tanto para el investigador quien adquirirá la experiencia y el conocimiento de estrategias invaluable para el futuro como docente, y para profesores y estudiantes de la institución investigada quienes miraran en este trabajo, el encuentro con nuevas posibilidades de enseñanza y aprendizaje.



## **1.5 Planteamiento del problema**

### **1.5.1 Descripción del problema**

Los estudiantes del grado cuarto pertenecen a la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del municipio de Aldana, la cual es una institución de carácter público, donde acuden la mayoría de estudiantes habitantes del resguardo indígena de pastas, con ellos se realizó una serie de cuestionamientos y observaciones de carácter investigativo, siendo la convivencia, la acción que nos permitió determinar las falencias y dificultades que el educador y los educandos presentaron.

De esta forma, se pudo determinar que la producción textual, es una de las dificultades más considerables y preocupantes dentro del área del lenguaje y otras que requieren de la escritura; puesto que en los estudiantes, se evidencia un proceso errado a la hora de componer textos, ya que aún no han desarrollado estrategias que les permitan expresar sus ideas de forma coherente y precisa; se debe tener en cuenta que un buen texto, es aquel que ha pasado por las diferentes fases del proceso de la escritura como: la adecuación comunicativa, la coherencia, y cohesión, la ortografía, el léxico y la sintaxis; aspectos que en los textos de los estudiantes no son visibles, de tal forma que se observa la escritura de ideas sueltas, donde no hay una planeación que les permita organizar o planificar sus ideas, así mismo el lenguaje que se utiliza no es pertinente para la situación comunicativa, es decir los educandos no encuentran o no entienden el propósito de su producción textual.

De igual manera, se evidencian dificultades en la coherencia textual, en aspectos que afectan el contenido de un texto como: la mala organización, la contradicción, la

repetición y la ausencia de información; también hay dificultad en la relación de palabras, uso de los signos de puntuación y en la ortografía.

Por otro lado está, la falta de creatividad e imaginación, la poca participación en el aula y fuera de ella, a la hora de escribir textos; en el sentido en que, cuando se realizan talleres de escritura con los estudiantes, no muestran interés por estas actividades, es decir, no hay responsabilidad en la entrega de sus trabajos y cuando los presentan carecen de sentido. La producción textual se ha convertido en un problema tanto para los estudiantes, como para el docente, quien desecha estrategias que no logran estimular en los educandos el espíritu creador de la escritura; es decir que a pesar de la preocupación por la mejora de estos procesos, los problemas aún persisten.

Alrededor de estas dificultades, se puede decir, que las implementaciones realizadas por parte del docente se desarrollan bajo el método de enseñanza tradicional, carente de nuevas e innovadoras didácticas lúdicas; donde el proceso de aprendizaje se vuelve monótono, llevando así al desmejoramiento del mencionado proceso pedagógico. Este hecho también deja ver, que no se ha explorado dentro de otras estrategias, que les permita a los niños expresarse de la manera más adecuada y fácil posible.

De la misma manera el proceso de enseñanza, se encuentra señalado, por la falta de actividades de inclusión, respecto a dos niños, que se encuentran en situación de discapacidad (síndrome de Down), es así que la enseñanza debe ser un asunto pensado para todos, pues mientras no sean incluidos en todas las actividades escolares, se convierten en sujetos que generan indisciplina, desconcentración, y desmotivación con los demás niños.

En contraste, con los problemas antes mencionados, se hace necesario proponer una estrategia didáctica, que se base en las necesidades reales de la población investigada y finalmente pueda ser un aporte significativo al proceso de enseñanza - aprendizaje de la producción textual y en general a la didáctica de la lengua.

### **1.5.2 Antecedentes del problema**

La relación existente entre la producción textual con los juegos de palabras, se encuentra cuando entendemos que la escritura está en estrecha relación con el desarrollo del proceso sensorio-motor del niño y que es a través del juego que los niños logran asimilar su realidad, guardando en su memoria una serie de sensaciones, sonidos y aprendiendo una serie de mecanismos que le permiten coordinar una nueva posibilidad de expresión, como lo es la escritura. Para tener una referencia general, del proceso de producción textual y de la creación de una estrategia didáctica pertinente a las dificultades que se presentan, se hizo una revisión bibliografía que aporta valiosamente en lo teórico y práctico, al desarrollo del presente estudio.

De tal forma que se encontró que la tesis: **“Estrategias para favorecer la redacción de textos en los alumnos de primer grado de la escuela secundaria general Manuel Ávila Camacho”**. Realizada por: Diana Ávila Martínez, Universidad Tangamagna, México (2006).

Aporta a la investigación en cuanto hace referencia a los ejes temáticos del español prioritarios como la lengua hablada, lengua escrita, la recreación literaria y la reflexión sobre la lengua, que tienen el propósito de desarrollar las competencias y habilidades básicas de comunicación como el escuchar, hablar, leer y escribir; donde se menciona la

responsabilidad del docente como un investigador, que descubra estrategias que le permitan potenciar el aprendizaje de los alumnos, comprendiendo que el proceso de la producción textual se da cuando hay una finalidad y un destinatario, por lo tanto se debe seguir un ciertos pasos como la pre escritura, la escritura y la reescritura. Asimismo dice que la lengua escrita posee un carácter integrador que requiere del uso de la gramática, ortografía, dominio del vocabulario y de ideas que luego serán plasmadas en un texto. Es decir que estos aspectos son importantes a la hora de crear una estrategia didáctica que promueva la producción textual. Finalmente la tesis aporto estrategias lúdicas que dieron buenos resultados en su aplicación y que pueden ser una referencia para abordar tales temas.

De igual manera, el libro: **“Lenguaje escrito; diagnostico, enseñanza y recuperación”** de Benjamín Sánchez, Buenos Aires, Argentina, (1972).

Nos provee información clara y a manera de reflexión, acerca del compromiso de los docentes con el proceso de la producción textual, pues afirma que el docente ejerce el poder moral de los niños a través de la palabra y la actitud, por ende todo aquello que realice en el contexto de la enseñanza de la composición, debe manejarse de forma clara, ordenada y dejando que los estudiantes escriban lo que ven, lo que oyen, lo que piensan y lo que sienten, para que lleguen así a una verdadera composición; además, se refiere a que actividades como la copia de libros y el tablero, no es conveniente en el aprendizaje del proceso de composición.

Adicionalmente, habla de dos clases de composición que se deben manejar en la primaria como la composición dirigida y la espontánea, con lo que se puede ver que, los

estudiantes de este estudio, en esta etapa, aún no han adquirido las habilidades, destrezas y hábitos, necesarios para la composición espontánea, entonces sería erróneo darles la libertad que aún no podrían manejar, sin embargo el docente estará en la tarea de continuar conversando, observando, discutiendo y dirigiendo el proceso hasta donde los niños logren expresar con la escritura sus ideas de forma coherente y autónoma.

Siendo la producción textual un tema de importancia en la educación, se deben estudiar a profundidad, algunas estrategias empleadas para tales asuntos, de este modo, se tomara algunos trabajos de investigación, que sean concernientes al juego, planteado como estrategia didáctica.

Se encontró, a nivel regional un trabajo de investigación, llamado: **“Incidencia de la metodología lúdica en la comprensión de la lectura y producción de textos en el área de castellano de los estudiantes de cuarto grado de cuarto grado de la Institución Educativa Ciudad de Pasto sede Lorenzo - jornada de la tarde”** realizado por: Johana paz y Luis Cabrera, Universidad de Nariño, (2008).

En la mencionada investigación se tiene como objetivos, identificar las falencias en cuanto a la comprensión de lectura y la producción de textos, analizando las metodologías que propone el docente para la enseñanza de estos temas, por consiguiente aplicar una estrategia lúdica que logre superar la falencias identificadas. En la búsqueda del cumplimiento de tales objetivos, descubrieron que es de importancia la participación activa de la comunidad educativa, donde los niños son los constructores de su conocimiento y los docentes los guías de los procesos de aprendizaje, es así que, concluyeron que la lúdica proporciona al docente la mejor forma de llegar al estudiante, e

incentivar la imaginación, el aprendizaje y el desarrollo social. Sin embargo, recomiendan utilizar el juego de una forma responsable, eligiendo las actividades lúdicas apropiadas, que partan del contexto e individualidad de cada uno de los educandos.

En otras palabras, el juego no es una salida fácil a la enseñanza, sino que, es un verdadero elemento de investigación para el docente, quien tendrá la responsabilidad de buscar las actividades apropiadas para cada clase, así como lo sugiere el trabajo: **“Efecto del uso de los juegos como herramienta dinámica en el aprendizaje del vocabulario básico concreto en los estudiantes de los grados 6.1 y 6.3 del Liceo Integrado de bachillerato de la Universidad de Nariño”** Realizado por: Cielo Cabrera y Ana Palacios, Universidad de Nariño, (2003).

En esta investigación, concluyen que el juego funciona como una técnica de aprendizaje, que logra romper la monotonía y mejorar los niveles de vocabulario, pero, sugiere, que es deber del docente conseguir el material y el espacio para realizar dichas actividades, además de tener presente el número de estudiantes, con el fin de dar orden y establecer las reglas para la disciplina de los niños, y que es de esta forma que se logra una buena relación entre el docente y los estudiantes; finalmente nos dice, que los juegos deben tener un tiempo determinado para darle prioridad al tema que se va enseñar.

Por otro lado, no es fácil la tarea de escoger los juegos que se utilizaran, para generar una buena dinámica en la clase, sin embargo, para la elaboración de una buena estrategia, abra que atender las dificultades que se presentan y no dejar a tras las experiencias y sugerencias de quienes ya tienen un camino recorrido, en esta clase de

investigaciones, en este orden de ideas, el libro: **“Más de 100 actividades para dinamizar la clase de español”** de Edna Pizarro y Marisa do Carmo Silva, Brasil, (2007).

Afirman que, el uso del juego logra varios beneficios en la educación; señalando a este, como un espacio adecuado para que los docentes detecten errores y deficiencias, ya que, es un momento de libertad, en el que los alumnos dejan atrás sus miedos y vergüenzas, y se muestran en toda su integridad. Eso significa que: el profesor debe tener en claro el o los objetivos que quiere alcanzar, tiene que planear el contenido y el material con anterioridad, así mismo caracterizar al grupo para aplicar el juego más pertinente, y establecer las reglas o normas a usar, para así garantizar, la fluidez del proceso; estas sugerencias permiten tomar conciencia del valor del estudio del juego como estrategia didáctica, pues, no se debe ver en él una simple diversión, sino un elemento didáctico que acarrea grandes tareas por realizar.

Es de suma importancia aclarar, que el tema a conveniencia, son los juegos de palabras, que aunque, son pocas las referencias que se encuentran, se dará a conocer algunas, que han utilizado a este tipo de juegos, para proponer estrategias de aprendizaje y que los consideran como una alternativa para mejorar dificultades de gramática, léxico, ortografía, vocabulario y los concernientes al lenguaje escrito. Es así que en la revista Educación Inicial: **“Juego de palabras o palabras (en) juego”** de María Regina Ofele, Argentina, (1997).

Hace referencia a que los juegos de palabras que están intrínsecos en los niños, es decir que ellos a través de su desarrollo los van creando y recreando, así mismo, están los juegos de palabras didácticos, que aunque ella dice son muy criticados, está en las manos

del docente permitir mayor libertad en las actividades, sin desviarse de los objetivos que se planteen, como puede ser el mejoramiento de la escritura, o de la expresión en toda las formas posibles.

También, cabe resaltar algunas ventajas que los juegos de palabras ofrecen en la enseñanza y el aprendizaje; según el texto: **“Los juegos de palabras en la enseñanza de lenguas”** de Isabel de la Cruz Cabanillas, Universidad de Alcalá, Madrid, (2000).

Los juegos de palabras, frente a las actividades tradicionales, sirven para enseñar aspectos concretos de la escritura, sin que los estudiantes se den cuenta, como el léxico, vocabulario, estructuras gramaticales, ejercicios fonéticos y ortografía. Además de que rompen con la cotidianidad, son estrategias que se emplean para buscar la participación de todos los educandos; por ser un material bastante amplio, se puede adaptar fácilmente al nivel o a las necesidades que se presenten; partiendo de la premisa que son los docentes quienes hacen de estos juegos, elementos no convencionales, con el propósito de relajar, incentivar la imaginación y estimular la creatividad.

Por último, se tomara el texto: **“Los juegos lingüísticos: utilidad de los juegos lingüísticos en la enseñanza y aprendizaje de la lengua”** de Juan de Dios Luque Duran, Universidad de Granada, (2007).

Según este trabajo, los juegos lingüísticos se constituyen tanto de juegos con el lenguaje, como de juegos de palabras; estos juegos serian el recurso seguro para la enseñanza de determinados mensajes, en su complejidad semántica, ya que, desarrollan la competencia fraseológica del estudiante y sobre todo lo acercan al universo real de la lengua hablada.



Los juegos de palabras como estrategia didáctica, son el interrogante a esta investigación, que con las anteriores referencias y en el desarrollo del proyecto, pretenden acercarse al encuentro de respuestas y experiencias, que lleguen a mejorar el proceso de producción textual de niños y niñas que día a día, tendrán el propósito de crear distintos y mejores universos.

### **1.5.3 Planteamiento del problema**

Lo anterior permite plantear el siguiente problema de investigación:

¿Cuáles son los aportes de la estrategia didáctica lúdica centrada en los juegos de palabras para el desarrollo de la producción textual en los niños del grado 4 de la I.E. Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana?

## **1.6 Plan de objetivos**

### **1.6.1 Objetivo general**

Establecer los aportes de la estrategia didáctica lúdica centrada en los juegos de palabras, para el desarrollo de la producción textual, en los niños del grado 4 de la I.E Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana.

### **1.6.2 Objetivos Específicos.**

- Caracterizar las dificultades del proceso de la producción textual de la población objeto de estudio.
- Proponer y aplicar una estrategia didáctica haciendo uso de los juegos de palabras para el desarrollo de la producción textual.
- Analizar la producción textual en los escritos de los estudiantes, mediante la validación de la estrategia didáctica centrada en los juegos de palabras.

## CAPITULO 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 Marco teórico conceptual

#### 2.1.1 Acerca de la producción de textos.

*“Etimológicamente un texto es un tejido,  
Un entramado de significaciones cuyos  
Hilos se entrelazan coherentemente”*

*Álvaro Díaz*

Antes de que la escritura tocara la vida de los seres humanos, nadie pensaba en la forma como esta encajaría y formaría parte de muchos momentos de la existencia, ahora resulta difícil imaginar que un niño, nunca se topara con la palabra escrita, sabiendo que es innato en el ser humano, comunicarse y preguntarse por todas las cosas que le rodean. Hoy por hoy, saber escribir es una habilidad y una necesidad comunicativa, pues estamos en el tiempo donde el conocimiento y la información se encuentran por doquier, de ahí, que se establezca la importancia de esta. Una breve y completa síntesis del papel de la **escritura**, en la sociedad, es la que hace Rodrizales (2008, pág. 8).

La escritura literaria tiene 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 de lo que nos separa. Por eso el escrito literario es posible construirlo en el mundo de lo imaginante y darle vida, crear hombres, ideas,

historias, imaginarios sociales. Se escribe por placer, por encanto o por descubrir la verdad; se escribe por necesidad interior o por ayudar a modificar la realidad; se escribe por decir lo que nadie ha dicho o por el simple deseo de dejar huella; se escribe por ejercer la libertad o por amor a algo o alguien.

En verdad, existen diversidad de formas y usos de la escritura; tanto que la educación la ha tomado como el recurso más inmediato, para dejar huella del conocimiento entregado y luego poder evaluarlo, a pesar de esto, los estudiantes presentan numerosas dificultades cuando de escribir un texto se trata; de tal manera que, los problemas de la producción de textos, son una razón para la investigación educativa. En este caso, no se habla de la escritura primaria, sino de un proceso complejo, donde se acciona el lápiz, para reunir en el papel: la creatividad, los conocimientos, las ideas, los imaginarios, los propósitos comunicativos y los signos.

La escritura de la cual se toma parte en este documento esta, enfocada principalmente en el resultado textual, aun sin dejar de lado el proceso escritor, según Ramírez (2010, pág. 122)

Cuando hablamos de escritura nos referimos al proceso y al producto. Es una actividad humana dirigida a conseguir objetivos, tales como: i) expresar nuestros conocimientos o nuestros sentimientos; ii) recrear o dar información; iii) influir en otros o pedir ayuda; iv) sugerir actividades o criticar hechos, etc. Obedece a circunstancias temporales y espaciales y a interlocutores reales que comparten un código en común. Es un proceso dinámico y abierto que parte de los conocimientos

previos de los interlocutores y de las convenciones culturales. En este proceso dinámico se construyen la coherencia, la cohesión y la adecuación del texto.

Tras lo dicho, cabe aclarar que el concepto que se expone en este momento, tiene y tendrá que ver únicamente con la **Producción de textos**, ya sea, en el proceso, en el producto o en sus estrategias. Precisamente, ahora se considerara la proximidad con algunas competencias, entre ellas, la **Competencia Lingüística** que como, Chomsky (1970) citado por Tobón, (2005, pág. 26), dice:

Es el conocimiento de las reglas o principios abstractos que regulan al sistema lingüístico; conocimiento que se evidencia en las actuaciones y desempeños lingüísticos. Dicha competencia se basa en un sistema más abstracto como es la gramática universal o dispositivo para la adquisición del lenguaje común de la especie humana.

Y la actuación sería: “el uso actual de la lengua en situaciones concretas” (Chomsky 1970:23) citado por Pérez, (2001, pág. 125).

De esta forma, se podría decir que el proceso de composición de textos se enmarca en el desarrollo de múltiples habilidades y destrezas, en las que, por un lado se encuentran las de carácter lingüístico como la gramática, la semántica, la fonológica, la ortográfica y el léxico, que ayudan en la redacción, y por otro lado, se encuentra la actuación o la **competencia comunicativa**, que va encaminada a la función social del texto, en el que se aplican otras estrategias como: la planeación, la textualización y la revisión. Como diría Cassany (2005, pág. 20) “la competencia es el saber y la actuación es el saber hacer. De

esta forma se puede definir la habilidad de la expresión escrita como el dominio de estos dos aspectos”.

En relación con lo anterior, Tolchinsky (1993, págs. 49-50) sostiene, que una persona que aprende a escribir, debe llegar a dominar los componentes de un texto; en la doble naturaleza de la escritura, es decir, como un medio de comunicación y como un sistema de signos; para ello presenta las siguientes **propiedades del texto**:

Las propiedades *formales* son las propiedades internas del sistema de escritura, sus caracteres, su sintaxis y su semántica, en cuanto al sistema notacional.

Las propiedades *instrumentales* son aquellas que remiten al uso de la escritura con propósitos y objetivos, en situaciones específicas. Las primeras responden a la pregunta *qué es* la escritura; la segunda, *para qué* se usa la escritura.

En efecto, no se puede concebir un texto, solo con reglas gramaticales, también, se deben tener en cuenta aspectos de fondo, como la intención comunicativa, el sentido completo, la cohesión, la coherencia, el resultado y las destrezas que implica. Es así que Ramírez (2010, pág. 122) define a la producción del texto escrito como:

Una actividad polifacética, y, por tanto, complicada, que cobra identidad conceptual, tanto en el proceso, como en el producto. El proceso (textualización) exige, no únicamente, habilidades motrices, sino fundamentalmente habilidades cognitivas y metacognitivas que implican la contextualización del proceso, la recuperación de información de la MCP y de MLP, la adecuación de las estructuras textuales y discursivas y el reconocimiento de las circunstancias tanto del emisor como del destinatario.

El producto (la revisión) exige, al igual que en el anterior, otras habilidades cognitivas y metacognitivas, tales como la reflexión, la evaluación, y el análisis.

El producto siempre admite mejoras, reestructuraciones, nuevas visiones, la inclusión o exclusión de puntos de vista diferente, etc.

En otras palabras, un texto requiere de un procesamiento, unas estrategias, un encadenamiento de habilidades, y algunos criterios que lleven a cierto avance en el perfeccionamiento del texto escrito. De ahí que, es posible destacar el proceso para llegar a la producción textual, pues según, Díaz (1999, pág. 74) “El acto de escribir es un recorrido de actos creativos que siguen un orden no lineal, si no pendular, que se pueden resumir en cinco fases o subprocesos: invención, redacción de borradores, evaluación, revisión y redacción”.

De manera que hablar de la **composición escrita**, es inevitable, ya que, forma parte de la producción textual, la asiste para darle un verdadero valor; en este sentido, la composición es el paso a paso, que confecciona el propósito comunicativo, para expresar la información de una forma exacta, precisa, ordenada y única; tanto que, diferentes investigaciones y experiencias explican, que un buen resultado en la producción y un buen proceso en la composición, conlleva pensar en el receptor, en la planeación, en una adecuada revisión previa de los conocimientos, en una escritura que se revisa, se valora y se corrige. Aunque parecería una tarea demasiado compleja, cabe aclarar que ésta, se determina por la experiencia y el nivel en el que avanzan las personas; a medida del desarrollo, se pueden adquirir o no, habilidades que harán que este acto se realice por necesidad o por placer.

En palabras de, Cassany (2005, págs. 119-136):

El **proceso de la composición** se caracteriza por los siguientes aspectos: Tomar conciencia de la audiencia (lectores), Planificar el texto, Releer los fragmentos escritos, Revisar el texto, Utilizar estrategias de apoyo, consultar gramática o diccionarios para extraer alguna información que no tiene y que necesita. Hacer esquemas y resumir.

Es imprescindible, entender que un texto es completo, no por a ver seguido las fases de composición, sino cuando este es, oportuno, con sentido y forma, para lo cual hay que cumplir con las **propiedades del texto**, como lo son: la **adecuación**, la **coherencia** y la **cohesión**, que en conjunto, cumplen con la función comunicativa, o con la estrecha relación de comprensión entre el escritor y el lector.

En primera instancia, cada situación comunicativa requiere de un lenguaje diferente, es notable la elección de determinadas palabras en un texto; a esa elección se la conoce como adecuación, por ejemplo: no es lo mismo escribir una carta de amistad, que una comercial, las dos requieren de palabras que se adecuen al contexto. En definitiva, “la adecuación es la propiedad del texto que determina la variedad (dialectal/estándar) y el registro que se debe emplear según la situación comunicativa” (Pérez, 1995, pág. 67).

Seguidamente se encuentran, la coherencia y la cohesión, dos propiedades del texto relacionadas entre sí, pues, en la medida en que se ejecuta la una, se cumple con la otra. De ahí que, además de tener un lenguaje apropiado, es necesario de un conocimiento estructurado, que en ningún momento se desvíe del objetivo comunicativo, por lo tanto, la coherencia de un texto garantiza la comprensión del mismo, dado que: “un texto es



coherente cuando está organizado en forma lógica y permite ser interpretado”. (Mier & Arias, 2004, págs. 13-15). En palabras de, Cassany (2005, pág. 34) “la coherencia es la propiedad del texto que selecciona la información (relevante / irrelevante) y organiza la estructura comunicativa de una manera determinada”.

Por último, pero con la misma importancia de las otras, existe una propiedad que le da forma al texto, llamada cohesión; al parecer un simple uso correcto de las herramientas del lenguaje, pero, más que eso, como diría, Calsamiglia y Tusón (1999, pág. 230):

La cohesión constituye una de las más importantes manifestaciones de la coherencia, identificable a partir de elementos lingüísticos visibles y materiales. Se da en el interior del texto y funciona como un conjunto de enlaces intratextuales para establecer las relaciones semánticas que precisa un texto para constituirse como unidad de significación.

Es así, que se da el uso de conectores, el manejo de tiempos verbales y la selección del vocabulario, de acuerdo con la intención comunicativa y el tema de contenido. En otras palabras, la función que deben desempeñar los elementos lingüísticos señalados, es asegurar la conexión de cada palabra o frase, para que el texto producido lleve al lector a su comprensión.

A propósito de las propiedades del texto, Díaz (1999, págs. 25- 27), habla de otras propiedades, como: “el propósito comunicativo, el sentido completo y la unidad”. No es ilógico que piense en éstas; tanto que, es innegable que la finalidad de un texto es comunicar algo y cuando se tiene tal intención, lo más sensato, es querer que quien sea el

receptor del mensaje, entienda lo que le queremos decir. “Un texto tiene sentido completo cuando en su interior aparece la información suficiente para que el lector comprenda el propósito por el cual fue escrito”. Y en lo referente a la unidad escribe: “la unidad se refiere a la cantidad de información que debe aparecer en el texto”. Grice (1983:106). Citado por Díaz (1999, págs. 25-26).

Hay que aceptar que esta labor, se torna un poco difícil, cuando de cumplir con las características anteriores se trata, sin embargo, es una actividad cotidiana de muchas comunidades, que han aceptado culturalmente al lenguaje escrito, como forma de comunicación; entonces, es evidente que la enseñanza de la producción de textos, debe hacer de este proceso, una práctica viva, que pueda utilizarse para expresar libremente el pensamiento propio, organizar, aprender y reaprender el conocimiento.

En la escuela es donde los niños adquieren formalmente, el don de la palabra escrita; para los profesores, es un reto, que exige gran responsabilidad, pues en el contexto educativo, significa cumplir con las exigencias del ministerio de educación, y en la vocación, es lograr que los estudiantes apliquen y saquen provecho, de esta herramienta de comunicación, que seguramente la necesitaran en su vida.

El desafío es, en suma combatir la discriminación que la escuela opera actualmente no sólo cuando genera el fracaso explícito de aquellos que no logran alfabetizar, si no también cuando impide a los otros –a los que aparentemente no fracasan- llegar a ser lectores y productores de textos competentes y autónomos. El desafío que debemos enfrentar quienes estamos comprometidos con la institución escolar es combatir la discriminación desde el interior de la escuela; es aunar esfuerzos para

alfabetizar a todos los alumnos, para asegurar que todos tengan oportunidades de apropiarse de la lectura y la escritura como herramientas esenciales de progreso cognoscitivo y de crecimiento personal. (Lerner, 2001, pág. 42).

Teniendo en cuenta que, la producción textual requiere de unas habilidades de motricidad, cognitivas y metacognitivas, y que la fortaleza de ciertas competencias, mide el avance educativo, social y particular, es necesario pensar en unas mejores y significativas condiciones, o estrategias didácticas, en las que se contemplen aspectos teóricos y prácticos, aplicados al contexto de los estudiantes. Por tanto, cabe mencionar, **La teoría cognitiva** y en específico, la etapa de las operaciones concretas de Piaget, en la que se plasma el período en él se encuentran los educandos, objeto de esta investigación, señalando que:

A partir de esta edad los niños desarrollaran habilidades para llevar a cabo operaciones reversibles, es decir, volver atrás y volver a trazar los acontecimientos para resolver problemas, aprendiendo a ~transformar~ la realidad. En sintaxis, adquirirá muchas de las estructuras más complejas de la lengua. Piaget, citado por: (Hernández, 1984, págs. 42-43)

A través, de esta teoría es posible ubicar a los estudiantes en una etapa donde hay mayor madurez cognitiva, con lo cual, se puede desarrollar estrategias didácticas acordes al contexto y dificultades, que se presentan en la producción de textos. Es decir, la composición escrita, debe plantearse a los educandos como el medio para comunicarse, donde expresen sus ideas, y plasmen su creatividad; bajo los procedimientos

fundamentales y de referencia principal como la planeación, revisión y corrección del escrito, que los lleven al logro de las competencias comunicativas y lingüísticas.

En consecuencia, para producir un texto, hay que realizar **proceso cognitivo**, que necesita de operaciones mentales para desarrollarse, Tolchinsky (1993, pág. 119) afirma que: “el secreto de un buen texto radica en la posibilidad de plantearse problema retóricos (...) si al escribir no nos cuestionamos acerca de las posibilidades de comprensión del lector, no nos plantearemos problemas retóricos”, así que el pensamiento juega un papel fundamental en la producción, los conocimientos del tema están internamente y externamente expuestos a escribirse, por lo tanto, no se escribe espontáneamente sino bajo una dirección cognitiva.

Por otro lado, se han dispuesto en los estándares y lineamientos curriculares del ministerio de educación colombiano, saberes específicos y subproceso de la producción textual, que vienen a ser el modelo general de la enseñanza del lenguaje, y que configuran ser tomados de la práctica y de los conocimientos más relevantes que se tienen que manejar en el aula. En este caso, se sugiere que los estudiantes en investigación, tendrán que: “producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que sigan un procedimiento estratégico para su elaboración”. Para cumplir con esta afirmación señalan las siguientes acciones por parte de los educandos:

- Elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.
- Diseño un plan para elaborar un texto informativo.

- Produzco la primera versión de un texto informativo atendiendo a requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita en la lengua castellana, con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombres, pronombres, entre otros) y ortográficos.
- Reescribo el texto a partir de las propuestas de corrección formuladas por mis compañeros y por mí. (MEN , 2003)

Después de todo, la enseñanza y el aprendizaje de la producción textual, se deja ver, como un proceso que incluye distintas etapas, que son vitales para llevar un texto a término. Pero, ¿cómo saber realmente si tiene todas las condiciones para ser un texto completo?, en muchas ocasiones, se comete el error de pensar que basta solo con realizar el procedimiento; por ejemplo, puede ser que un escrito, este lleno de muchas palabras, y contrariamente no decir nada. Hay que hacer más que eso, para ser buenos escritores, un texto en realidad no será evaluado por el proceso, sino por lo que los lectores descubran dentro de él.

Quizá estos últimos párrafos, hagan parecer que dominar el código escrito, es una acción compleja, no obstante, en la medida que una persona se dispone a escribir, se da cuenta que muchos de estos conocimientos ya están inmersos cuando aprendió a comunicarse verbalmente. No hay producción de textos, sin la realización de un proceso, si unimos todas las teorías al respecto, pero no avanzamos en la práctica, jamás conoceremos el verdadero camino; hace falta más que un papel y un lápiz para comunicar los sentimientos, los conocimientos o la información. La escritura en su uso, altera la vida de un ser humano, o mejor, en palabras de Walter (1987, pág. 81) “la escritura ha

transformado la conciencia humana” y en esa transformación se debe entender el valor cultural y social que posee un texto.

### **2.1.2 Algunos tipos de texto para producir en la escuela.**

La escuela es un escenario, en el que se pueden plantear los mundos posibles, aquellos donde la imaginación se entrelaza con la realidad y no hay límites para crear; con el pasar del tiempo se entiende que es allí, donde se tuvo la primera oportunidad de aprender las numerosas maneras de expresarnos y solo es posible motivar a los estudiantes a producir textos cuando ellos comprenden, que su pensamiento puede ser plasmado a través de diferentes formas, así como diría Bajtin (2005, pág. 248)

La riqueza y diversidad de los géneros es inmensa, porque las posibilidades de la actividad humana son inagotables y porque en cada esfera de la praxis existe todo un repertorio de géneros discursivos que se diferencia y crece a medida que se desarrolla y se complica la esfera misma.

No es una tarea fácil, determinar qué tipos de textos se quieren producir, tanto como existe un sinfín de textos, así mismo son sus clasificaciones, no obstante, hay que establecer que, en lo referente a esta investigación, se trabajaran aquellos que están clasificados por su intención comunicativa y funcional. Lo que se pretende es que, los estudiantes, estén en la capacidad de definir el propósito de un texto y así puedan producirlo con mayor facilidad.

Si bien, en la etapa escolar, son diversos los textos que se manejan; en la enseñanza de la composición, en primera instancia se deben destacar, los que son necesarios para vida; según Niño y Pachón (2009, págs. 112-113) “los tipos de texto: personales,

funcionales, creativos, informativos y persuasivos (...) [son] los escritos más usuales en el contexto de la educación primaria”, de acuerdo con los autores, la mejor manera de motivar a desarrollar los procesos de escritura, es cuando hacemos de esta, algo útil en las necesidades comunicativas del educando. Los mismos autores proponen la siguiente tabla, de aquellos textos que son aplicables y funcionales para desarrollar en el aula.

<i>Tipo de texto según su función</i>	<b>Escritos más usuales en educación primaria</b>	
<b>Personales</b>	Diarios personales Torbellino de ideas Agendas Memorias	Toma de notas Listas Autobiografías
<b>Funcionales</b>	Tarjetas sociales Contratos Señales	Recibos – facturas Chat y correos electrónicos Cartas
<b>Creativos</b>	Poemas Leyendas Anécdotas Fábulas Adivinanzas	Mitos Cuentos Chistes Crucigramas Historietas
<b>Informativos</b>	Informes Noticias	Reseñas Entrevistas
<b>Persuasivos</b>	Instrucciones Anuncios publicitarios Comentarios	Normas Lemas

**Tabla 1. Tipologías textuales.**

Fuente: Niño y Pachón, (2009). Como formar niños escritores. La estrategia de taller (1a. ed.). Colombia, Bogotá: Ecoe.

Por otro lado, tomaremos algunas características que, Sánchez (2004, pág. 43) describe, respecto a los textos personales y funcionales, en primer lugar dice que: “el texto personal es un escrito de carácter privado destinado al propio uso o dirigido a un familiar, amigo o persona de confianza”. En otras palabras los textos personales, son la expresión individual, en la que, se usa el lenguaje libremente, sin complicaciones, es decir, que en ellos se puede ver reflejados sentimientos o emociones del escritor y generalmente no son expuestos al público.

Seguidamente, están los textos funcionales, que “son escritos breves, y objetivos, redactados con orden, claridad y precisión, mediante oraciones cortas de léxico preciso (formal y técnico)” (Sánchez A. , pág. 44). Lo que significa que van dirigidas a otra persona y por lo tanto hay que planear y organizar el texto, para que este sea comprensible.

Como es observable, los diferentes propósitos de comunicación, las características lingüísticas y pragmáticas, hacen que los textos sean diferentes, dicha afirmación se ratifica, cuando estudiamos a fondo los textos creativos, informativos o persuasivos, dándonos cuenta que lo único que hay en común de ellos, es que, son textos; así por ejemplo; los primeros están estrechamente relacionados con la imaginación, fantasía y creatividad, pero contrario a eso, los segundos dan cuenta de situaciones reales, ciertas o vividas, y sin ir más allá, los persuasivos son una especie de razones bien fundamentadas que tratan de convencer e influir, a una población determinada. Niño y Pachón (2009, págs. 119-129), explican con claridad las clases de texto mencionadas:



El texto creativo es la expresión estética de la escritura. (...) en estos escritos se hacen más evidentes los procesos (...) relacionados con la coherencia, la cohesión, el manejo de tiempos verbales y el desarrollo cronológico de los eventos que se relatan. [De la misma manera, explican que] los textos informativos dan cuenta de situaciones, hechos, opiniones. [Y que] su función es específicamente informar. Su estructura es más rigurosa y objetiva (...) donde la emotividad debe quedar por fuera para que el escrito sea totalmente neutral e imparcial. [Por otro lado dicen que] la función de los textos persuasivos es influir en otros, hasta llegar a modificar opiniones a través de la argumentación y regular el comportamiento de los demás. (...) pretenden convencer al lector, ya sea para que acepte nuestro punto de vista o para que realice una acción específica.

Hasta aquí, se ha tratado los textos de tipo funcional, ahora, conviene tratar, en la que por su organización, es ajustable a los fines didácticos de este trabajo; es decir, que la siguiente clasificación que va de acuerdo, con la intención comunicativa, es la más asentada en los planes educativos, ya que, su sencillez, permite mayor claridad, es de fácil manejo y aproximación con los estudiantes.

<i>Tipos de texto</i>	<b>Intención Comunicativa</b>	<b>Modelos lingüísticos</b>	<b>Elementos</b>	<b>Estructura</b>	<b>Funciones</b>
<b>Descriptivos</b>	Detallan, presentan Y sitúan objetos ¿Cómo es?	Descripción En novelas, cuentos, cartas, catálogos, Guías turísticas, libros de viaje, suplementos semanales, reportajes Diarios.	Adjetivos, complementos nominales, predicados nominales, adverbios y preposiciones de lugar	Esquema sobre la presentación general, detallada y ordenada de los elementos.	Referencial, poética

<i>Narrativos</i>	Relatan hechos, acciones, acontecimientos ¿Qué pasa?	Noticias periodísticas, Novelas y cuentos, cómics, textos de historia, biografías, memorias, diarios.	Verbos de acción, conectores cronológicos, sustantivos, adjetivos y adverbios de lugar.	Esquema: Presentación, nudo, Desenlace.	Referencial, poética
<i>Informativos</i>	Ofrece instrucciones, informaciones, recomiendan operaciones, indican procedimientos ¿cómo se hace?	Instrucciones, usos de determinados elementos, manuales, recetarios, publicidad, normas de seguridad, campañas preventivas, diccionarios.	Oraciones imperativas, perífrasis verbales de obligación, la segunda persona, conectores de orden.	Esquema: Planteamiento, aspectos del asunto, conclusión.	Apelativa, referencial
<i>Argumentativos</i>	Expresan opiniones para convencer. ¿Qué pienso?	Artículos de opinión, crítica de prensa, discursos, publicidad, ensayos.	Parecidos a los explicativos. Silogismos, razonamiento.	Esquema: planteamiento de la tesis, refutación de contrarios, exposición de argumentos, conclusión.	Apelativa

**Tabla 2. Tipos de texto de acuerdo con la intención comunicativa**

Fuente: Pérez, Juan; Plata, Cruzana. (2006). Manual de expresión escrita. (1a. Ed.) Colombia, Medellín: Señal textos.

Según el anterior cuadro, un texto descriptivo, responde a la tarea de caracterizar objetos, personas o procesos, lo que implica hacer una representación de la realidad de estos seres, para proporcionar una impresión igual a la que puede ser vista. Hay diferentes formas de describir, ya sea, de manera objetiva o subjetiva; en la primera, el lenguaje es puntual e informativo y en la segunda, se expresa la visión personal, donde se usa la estética de las palabras, para definir aquello que se ve.

Seguidamente, se encuentran los textos narrativos, en los que se entrelaza la realidad, con la imaginación, para contar sucesos enmarcados por un tiempo de inicio,

complicación - nudo y un final, que puede ser feliz o triste, pues todo depende, de lo que quiera expresar el autor; ya sea, como testigo, como alguien que está involucrado, o como ese personaje que participa activamente; lo que puede darse en: el cuento, la fábula, el poema, la noticia, la historieta, la crónica, la carta, el relato histórico, la biografía u otros que se crearon al tratar de descubrir mundos diferentes. Por otro lado, están los textos informativos, que tienen un carácter explicativo, en función de informar de forma objetiva, breve y precisa, sobre un acontecimiento o hecho de la realidad.

Por último, están los textos argumentativos, en los que se plasma, una serie de razones que defienden una determinada posición, es decir, que en ellos se refleja una rotunda manera de pensar en la que se tratara de convencer a los demás, para que asuman una misma postura, en palabras de Avendaño y Perrone (2012, pág. 58).

Se argumenta, por lo general, para desarrollar temas que provocan controversia mediante la comparación y contraposición de razonamientos de base lógica. Por consiguiente, serán argumentativos todos aquellos textos que presentan una organización de su contenido en la forma de: presentación, formulación de una tesis, exposición de los argumentos de sustentación y conclusión final.

Sin duda alguna, la primera y la última clasificación, presentan una variedad de textos que comúnmente se tratan en el contexto estudiantil, de tal manera se pueden acomodar a una producción de textos más actual y que llene los vacíos del presente panorama de los estudiantes, ya que ellos, proyectan utilizar la escritura en estos tiempos modernos y es de responsabilidad del docente mostrar un verdadero camino para el desarrollo de estos.

### **2.1.3 Didáctica de la lengua respecto a la producción escrita.**

Cuando existen problemas de enseñanza y de aprendizaje, el primer aspecto que se debe considerar es la didáctica, pero, ¿por qué atribuirle tal responsabilidad? quizá sea, porque la tarea de ésta, es ocuparse por encontrar la forma más apropiada para comunicar los conocimientos, labor primordial en la educación; una buena aplicación de ella, garantiza la comprensión y apropiación de saberes de diferentes disciplinas en el educando.

Realmente la tarea didáctica, es hacer posible que los objetos de enseñanza rompan con la concepción, que lo que se dio en la escuela también se queda en ella, es más favorecedor que los conocimientos cumpla una función social, es decir, que sean aplicables a la realidad de los estudiantes, siendo la herramienta primordial para enfrentarse al mundo. Para Picado (2001, pág. 102) “didáctica es la ciencia y el arte de enseñar. La enseñanza se hace en función de un fin, que es aprender, y solo tendrá importancia si coadyuva (...) [en] el desarrollo pleno del hombre en su dimensión social e individual”.

Aquellas funciones y beneficios, están definidos por un concepto general, no obstante, cada disciplina, como matemáticas, biología, español y otras, a través de su experiencia han creado sus propios principios y fundamentos, con los que llevan a cabo su enseñanza; es así, que, se ha establecido una didáctica para la lengua, en la que se abarcan aspectos del aprendizaje de lectura, escritura, comprensión y producción de textos.

O como diría, Fillola (2003, pág. 5):

Los contenidos del área de DLL [didáctica de la lengua y la literatura] se concretan, en parte, en la adaptación, la selección y la derivación de saberes lingüísticos y literarios, por un lado, y por otro en las teorías del aprendizaje y del desarrollo cognitivo, que sean de relieve en la adquisición, la enseñanza y el uso de las habilidades comunicativas. Pero también (...) se centra en la generación de conceptos teóricos originales, propios del área, no derivados de áreas afines, que permitan dar respuesta a los retos que impone la acción didáctica; con la concreción de enfoques metodológicos adecuados y coherentes para su uso en el aula; y con el diseño y aplicación de recursos técnicos apropiados para la intervención didáctica específica.

En congruencia con lo dicho por el autor, una verdadera didáctica, es aquella que está al servicio de la enseñanza, en los aspectos teóricos y prácticos del lenguaje, desde este panorama, cabe decir, que la enseñanza será una actividad de investigación comprometida con el aprendizaje de la expresión escrita y hablada.

El propósito de este trabajo, es tratar de buscar una estrategia didáctica pertinente, para mejorar el proceso de la producción textual, pero, esto no se puede lograr, sin definir un enfoque propio de la expresión escrita; respecto a esto, Cassany (1990) presenta cuatro enfoques metodológicos basados en la gramática, en las funciones, en el proceso y el contenido. Aclara que se puede tomar un solo enfoque, pero indirectamente tendría que manejarse los otros, indica que la elección es pensada en la utilidad que tenga para los estudiantes. Por lo tanto, se ha tomado al enfoque basado en el proceso, para trabajar en

el aula de clases, ya que, es mucho más valioso enseñar a hacer y no mostrar lo que ya está hecho.

<b>Enfoque basado en el Proceso</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pone énfasis en el proceso de composición. (planear, escribir un borrador, corregir, reescribir).</li><li>- Mostrar y aprender todos los pasos intermedios y estrategias que deben utilizarse durante el proceso de creación y producción.</li><li>- Enseñar un conjunto de actitudes hacia el escrito y las habilidades para trabajar con ideas y palabras.</li><li>- El papel del profesor consiste en orientar y asesorar el trabajo del alumno: decirle como puede trabajar, que técnicas puede utilizar, leer sus borradores y mostrarle los errores o puntos flojos.</li><li>- Hay más énfasis en el escritor, que en el escrito mismo.</li></ul>

**Tabla 3. Enfoque basado en el proceso.**

Fuente: Cassany, Daniel (1990) Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. Recuperada el 20 de agosto de 2014, desde: Información tomada de: [http://www.upf.edu/pdi/df/daniel\\_cassany/enfoques.htm](http://www.upf.edu/pdi/df/daniel_cassany/enfoques.htm)

Este enfoque, se sustenta en la participación del educando en la construcción de su propio conocimiento y busca generar mayor atención en la persona que escribe, en lo que realiza, piensa, ordena y trata de plasmar; y es de esta forma, es que el docente, lograra la autonomía de los estudiantes, como creadores de sus textos y de sus propios mundos o más bien como diría, Lerner (2001, págs. 40-41).

El desafío es lograr que los alumnos lleguen a ser *productores* de la lengua escrita conscientes de la pertinencia e importancia de emitir cierto tipo de mensajes en el marco de determinado tipo de situación social, en vez de entrenarse únicamente como “copistas” que reproducen –sin un propósito propio- lo escrito por otros o como receptores de dictados cuya finalidad – también ajena- se reduce a la evaluación por parte del docente. El desafío es lograr que los niños manejen con

eficiencia los diferentes escritos que circundan en la sociedad y cuya utilización es necesaria o enriquecedora para la vida (personal, laboral, académica), en vez de hacerse expertos en ese género exclusivamente escolar que se denomina “composición o redacción”.

Entonces, el compromiso con la enseñanza, es el de formar hombres capaces de ser funcionales en el mundo, y para tal situación, todo lo que sea susceptible de ser aprendido, en lo que concierne de la composición escrita, debe ser transformarlo en un objeto de enseñanza significativo, con el fin de desarrollar en el estudiante habilidades, que lo hagan expresarse adecuadamente frente a una determinada situación que involucre utilizar la escritura.

De esta forma, Avendaño y Perrone (2012, pág. 92). Delimitan unas estrategias cognitivas de escritura, que se deben dar en los niños de 9 a 11 años, como la:

- Planificación de parámetros comunicativos y en función del plantel y discusión del tema a escribir, la consulta de fuentes bibliográficas, la formulación de objetivos cada vez más particularizados, selección de un formato, soporte y diagramación.
- Revisión del borrador para la organización de las informaciones, la legibilidad, la distribución en párrafos, la normativa ortográfica y gramática. Se pretende que el desarrollo de estos procedimientos lleve al alumno a un paulatino control y monitoreo de sus propios procesos.

Igualmente, cualidades del texto como la cohesión, la coherencia, la unidad, y el sentido completo, son objeto de enseñanza, que no deben desconocerse, ya que, a veces,

solo se fortalece el proceso de la planeación, revisión y corrección de los escritos, pero las primeras hacen del texto un elemento de significación y comunicación. Es así, que el educando es consciente del valor que tiene, el hecho de plasmar y dar a conocer su pensamiento en el entorno.

Desde la visión de Calkins (1992, pág. 305) es necesario “enseñar los procesos tanto como los contenidos (...) el lenguaje no puede ser volcado, listo para usar en los niños, el lenguaje no es tanto un contenido por enseñar como una habilidad por desarrollar” o en palabras de, Díaz (1999, pág. 136 ).

El acto de escribir es una oportunidad para pensar coherentemente sobre un tópico específico, con un propósito comunicativo claro y en una ocasión particular. Por tanto en los programas de composición se deben poner en practica estrategias orientadas a incentivar el pensamiento crítico en el alumno; es decir, a cultivarle su capacidad de analizar, contrastar, comparar, aplicar, resumir, establecer causales y trazar analogías

En consecuencia, el profesor como planificador de clases, debe transformar lo rutinario, monótono y agotador, por una didáctica del lenguaje a favor del niño, ésta debe ser rica de motivaciones para la creatividad, invención, experiencia, interés en los procesos de producción, haciendo que los estudiantes se involucren en esta actividad como hecho humano y no mecánico en el que se memorizan reglas gramaticales u ortográficas, con esto, no se quiere decir que no sean necesarias, pero, si pueden estar inherentes al mencionado proceso.



Es en esta perspectiva, que la didáctica de la escritura debe buscar la conciencia y responsabilidad de los sujetos escritores, quienes en su intención, deben a ver al lector como un individuo real que busca en el texto la utilidad y el beneficio. Por tal razón, Ramírez (2010, pág. 160) dice que:

La enseñanza de la escritura precisa considerar aspectos tales como: *quién, qué, a quién, con qué propósitos, por qué, dónde, cuándo, y cómo* escribe. Es claro que la escritura es una actividad compleja que requiere de unas etapas fundamentales tales como: acceso al conocimiento, planificación, textualización y evaluación – revisión, las mismas se constituyen en momentos que garantizan en gran parte el éxito de la tarea.

Las didácticas pensadas desde una metodología humana, hacen que la enseñanza considere al individuo desde su interior y así mismo demandan gran responsabilidad, ya que cada estudiante llevara un proceso diferente de aprendizaje en la producción. Y es más exigente, cuando evaluamos una composición desde el aspecto semántico y comunicativo, porque, se deben analizar los propósitos o intención de las expresiones escritas y la significación desde el contexto.

Para finalizar y a modo de reflexión, es inevitable decir que estamos dentro de una cultura escrita, a la que debemos sobrevivir, cantidad de información se encuentra en periódicos, revistas, libros y sitios web, lo cual exige, de cada persona la adquisición de habilidades tanto lectoras como escritoras, para encontrarse de cara con el mundo de la globalización, por ello, es grande el compromiso del docente frente a la didáctica de la

lengua, fundamentalmente, cuando tiene que traspasar los límites académicos y hacer de ésta una herramienta que afronte tal realidad.

#### **2.1.4 Hacia un modelo constructivista.**

A través de la historia de la educación, de la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje escrito, se conoce, el registro de diversos métodos y estrategias, como los tradicionales o conductistas, que planeaban y en algunos casos, aún se proyectan para mejorar los caminos pedagógicos, ahora son tomados como rigurosos o mecánicos; no se puede negar que son la experiencia que permitió el avance de las conductas educativas y que con ellas, numerosas generaciones aprendieron el conocimiento; sin embargo, el presente contexto, requiere de un pensamiento social y humano.

Por ello, el ingreso al aula de clase, no es sinónimo del encuentro con dictadores y recolectores de conocimiento; en la aplicación del constructivismo pedagógico, significa, ver el reflejo de seres con pensamiento propio, que paso a paso, construyen activamente sus saberes, en este sentido, se podría decir, que todos los participantes de la educación son protagonistas. Para que en los salones de clase no haya precariedad, monotonía, desolación, despilfarro de tiempo o algo parecido a una muerte silenciosa, se necesita del compromiso de profesores y estudiantes.

En primer lugar, el papel del docente dentro de este modelo, es ser activo, en la reflexión, la investigación y la experimentación de los saberes, pues, hay que basarse en la flexibilidad, para que el panorama educativo sea dinámico, participativo y no opresor; las posibilidades de enseñanza, son amplias, pero, con mayor responsabilidad. Para Flórez

(2001:42) citado por: (Botina, Guerrero, & Villota, 2009, págs. 34-35), el constructivismo en el contexto de clases:

1. Parte de las ideas y esquemas previos del estudiante, para lograr un desarrollo intelectual de acuerdo con las necesidades de un momento determinado.
2. Prevé el cambio conceptual y su repercusión en la estructura mental a partir de la construcción activa del nuevo concepto por parte de los estudiantes.
3. Confronta las ideas y los preconceptos a fines del concepto que se enseña
4. Aplica el nuevo concepto a situaciones concretas y lo relaciona con aquellos previos a fin de ampliar su transferencia.

En segundo lugar, el estudiante asume otro comportamiento frente al aprendizaje; es desde su interior, que se motivara por conocer la realidad, será el sujeto activo que construirá el conocimiento mediante la reflexión, la participación, la creatividad y sobre todo el compromiso con el mismo.

Para concluir, la práctica de este método, permite, la reflexión del quehacer docente, la utilización de flexibles procedimientos con el fin de que los saberes sean, más significativos y así generar en los educandos la autodeterminación, participación, innovación. Comprensión (etc.) de la realidad en la que viven.

### **2.1.5 Enfoque semántico comunicativo**

Un texto, en realidad se valora cuando tiene un significado tanto, para el escritor, como para el lector y tiene un propósito o una función social. Desde los primeros años de vida, quizá con balbuceos o palabras erradas, siempre se ha tenido la necesidad de

comunicar algo, aunque con seguridad nadie lo entiende, este mensaje está cargado de significados. (Hernández, 1984); Con esta ejemplificación, lo que se quiere decir, es que el lenguaje en su unidad, es poseedor de dos características, como son la significación y la comunicación. Es evidente la relación que éste tiene con la producción escrita, en otras palabras, las dos características también son propias del contenido de un texto.

Por lo tanto, una verdadera enseñanza de la composición en el fondo es hacer que los escritos de los estudiantes, expresen mensajes de forma adecuada y que corresponda al contexto, en consecuencia, un docente debe emplear el enfoque semántico comunicativo, para no caer en tradicionalismos, como diría Rodríguez y Carvajal (1999, págs. 9-13) . “El Enfoque Semántico Comunicativo (...) ha constituido, sin lugar a dudas un valioso intento por modificar las prácticas de la enseñanza de la lengua materna fundamentada en la normatividad o en la descripción estructural del sistema formal de la lengua”. Más bien la tarea de la enseñanza debe estar orientada a la concientización de que cada expresión puede tener diferentes significados, debido a que está inmersa en un mundo cultural, y a la hora de escribir se debe tener la capacidad de usar los significados y con ello el léxico oportuno.

De igual importancia, los lineamientos de la educación colombiana, en la propuesta curricular, estudian los procesos de construcción de la significación, primeramente se refieren a la adquisición de esta, como una necesidad natural, para de esta manera llegar a la utilización, bajo la premisa del uso social y cultural del lenguaje. Lo que explica el ministerio de educación es que estas bases teóricas son necesarias para no dejar a tras los conocimientos que realmente se necesitan en la enseñanza (MEN , 1998).

Por otro lado, Baena (1987: 61) citado por (Calvo, 2005, pág. 106). Muestra que el lenguaje es un proceso de significación cuando dice que:

(...) el lenguaje humano es el órgano de que el hombre se sirve en el proceso de transformación de la realidad objetiva, natural y social en sentido que circunda como significado en la totalidad de los procesos de interacción humana. Que ella es algo más que un intercambio simple de contenidos, que ella es el proceso que promueve a la existencia las formas de interacción que pueden considerarse específicamente humanas (...).

Alrededor de esta cita, se encierran todas las relaciones que se dan en el campo de la significación, aun sin darnos cuenta, siempre estamos realizando una actividad semántica, el contexto educativo, no es indiferente a ésta; en la medida en que comprendemos que profesores y estudiantes establecen relaciones humanas llenas de significados y que es a través de ello, que se pueden hacer reflexiones de los procesos pedagógicos. Por otra parte, cabe resaltar, que un texto se forma de manifestaciones, conocimientos, palabras y frases que quizá son de otras realidades o imaginarios, en donde, se produce el encuentro de variedad de sentidos, es por ello, que la composición escrita, también es una interrelación social y cultural, entre el escritor y el lector que realizan un proceso de significación mutuo.

Finalmente, la comunicación, también es una cualidad fundamental cuando de enseñar y aprender el proceso de la producción de textos se trata, realmente cuando se escribe, de antemano se tiene una intención, una necesidad o un propósito, pero éste, en muchas ocasiones se ve limitado al tratar de plasmarlo en un papel, para que no ocurra

esto hay que tener claro que la escritura es una herramienta de comunicación y significación de ahí, que pueda darse la libre expresión.

### **2.1.6 Los juegos de palabras una respuesta a los problemas de producción de textos.**

Una de las grandes preocupaciones en el campo educativo, es lograr diseñar propuestas o estrategias didácticas, que lleven a la adquisición de conocimientos y habilidades, que realmente sean aplicables y significativas para la vida de los educandos; los docentes y estudiantes se benefician, cuando se descubre una eficaz herramienta pedagógica, pensando en ello y en el resultado e investigación de algunas didácticas afines al tema, se resalta, **el juego**, como un elemento de primera mano, que brinda múltiples funcionalidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De tal manera que, el juego que se considerara, es el relacionado con la pedagogía; si bien, esté forma parte de los seres humanos, también ha sido fundamental en su formación; la correspondencia de los dos puede darse, porque, como diría Sánchez, (2010, pág. 23) “el juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación, la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades” por tanto, parece apropiado indagar en cuan beneficioso puede ser, para la producción de textos, aplicar una estrategia didáctica, con una base lúdica y lingüística.

Al analizar cuál sería el juego más acertado y próximo, para resolver las dificultades del proceso escritor, se determinó, que el uso de, **los juegos de palabras**, es congruente con una didáctica de la lengua, encaminada al mejoramiento del proceso de producción textual, tanto que ellos, comprenden el uso del código, la comunicación y la

significación en un contexto social dado o lo que podría llamarse adquisición de la competencia lingüística que es intrínseca al mencionado proceso.

En este sentido, Wittgenstein (1988) “aporta a las competencias el concepto de **juegos de lenguaje**, los cuales son sistemas completos de comunicación entretejidos por reglas” citado por (Tobón, 2005, pág. 27). Lo que quiere decir, que estos juegos conforman sistemas de comunicación en los cuales se da la palabra, la emoción y la definición del contexto. Es así que el uso de los juegos del lenguaje o de palabras, aporta a la mejora del proceso de composición, ya que, los educandos aprenden de manera consciente y ligada a su entorno, al contexto y a su cultura.

Por otra parte, Cabanillas (2000, págs. 58-59) define a los **juegos de palabras** como:

la base sobre la que se apoyan miles de equívocos, enigmas, chistes u otra clase de manifestaciones que encontramos no solo en la literatura, sino en los actos de habla más cotidianos (...) los juegos de palabras están basados en algún tipo de manipulación intencionada de los recursos propios de la lengua. La existencia de estas creaciones reside en una ambigüedad léxica buscada, y aunque no existen paradigmas lingüísticos fijos para idearlos ya que puede recurrirse a diferentes modelos.

Seguidamente, la autora hace énfasis en que, esta clase de juegos brinda la posibilidad de enseñar de manera diferente aspectos de la gramática, el léxico y el vocabulario, además de hacer de lo cotidiano un nuevo evento en el inicio de la clase o cuando haya que incluir una enseñanza más formal. Estos juegos que al parecer no son más que el uso divertido del lenguaje, son el origen del desarrollo de nuevas formas de

comunicación asertiva y proyectan ser la solución a la falta de creatividad, desmotivación y carencia de algunos recursos propios de la composición.

Las escasas definiciones de los juegos de palabras, llevan a ampliar el contenido; clasificándolo en **juegos lingüísticos** y en el aspecto lúdico; en esta medida, el primero hace alusión a frases o expresiones intencionalmente equivocadas, que llegan a tener un significado y que causan esparcimiento en las personas, como diría, Quesada (1999, págs. 168-169). Un juego lingüístico puede definirse como:

La manipulación deliberada del código lingüístico para fines lúdicos. [Explica que] Primero un juego de palabras es una actitud consciente por parte del hablante, ello implica que la diferencia entre las diversas lenguas en términos de la abundancia, frecuencia y disposición del juego, si bien posibilitada por la estructura de la lengua, reside en sus hablantes, Segundo, la esencia del juego es metalingüística; es decir, no se juega tanto con conceptos pero sí con formas; está claro que las formas son portadoras de significado (...) el común denominador es la manipulación formal, originándose el efecto cómico precisamente en la disonancia entre “aparente forma “lingüística” y “significado”.

Clasificarlo dentro de lo lingüístico, es comprender cuál es la intención y el propósito de los mismos, además se conoce los patrones que los coordinan, y esto es importante, para llevar acabo la aproximación con los estudiantes. Es esencial conocer que los juegos de palabras poseen una base teórica, sobre la que se sustentan sus diferentes clases, es decir que dependiendo de las disposiciones de cada juego lingüístico, pueden ser ubicados en un campo fonético, morfológico o léxico.



Por ejemplo, hacer rimas o modificar silabas o palabras, es un juego de tipo fonético, en cambio, los de tipo morfológico, son aquellos que tienen que ver con la estructura de las palabras, en ellos podemos encontrar segmentaciones, orden y representación de las mismas; finalmente, los juegos ubicados en el campo léxico, son más frecuentes, pues están definidos por el uso de palabras, para una construcción estética, de significación, de intensidad o de efecto cómico. (Quesada, 1999)

Entonces, se puede agregar que los juegos de palabras, pueden entenderse como una manipulación del lenguaje, ya sea, porque se dan cambios a nivel semántico o del significado, morfosintáctico, fonético o de ciertos elementos intertextuales y textuales; con lo que ellos hacen una representación exacta del verdadero uso que se le da a la lengua.

Luque, (2005, pág. 124), respecto a su aplicación en el aula, afirma que: “los juegos fijan la enseñanza de determinadas palabras en su complejidad semántica, desarrollan la competencia fraseológica del estudiante y sobre todo acercan (...) al universo real de la lengua hablada”. En otras palabras, esta clase de juegos, por sus particularidades, son elementos educativos, que llevan un cambio en los escenarios cotidianos de la enseñanza, proporcionando a los docentes de una didáctica no convencional en la que ellos, pueden tratar el proceso de la producción de textos, y los estudiantes enriquecerán sus ideas, imaginarios, creatividad, vocabulario y sus experiencias dentro de la composición.

Como diría el mismo autor “poco a poco a través de interacciones comunicativas, chistes, bromas, correcciones, etc., el niño va adquiriendo cada vez un dominio más complejo y completo del código lingüístico”. (Luque, 2005, pág. 125). En

suma, para animar y mostrar a los estudiantes, que la producción de textos es una tarea interesante, posible y agradable, se emplearan: chistes, crucigramas, acrósticos, caligramas, refranes, oxímoron, mini relatos y otros, que por sus características, evidencien ser juegos de palabras, pues:

El concepto de juego lingüístico es el más ambiguo y el que esconde variedad de ejercicios que pueden ir desde los juegos tradicionales, a los que jugamos cuando pequeños, (trabalenguas, Antón Pirulero, adivinanzas, adivinar personajes, palabras encadenadas, etc.), hasta otras propuestas más modernas y sofisticadas (juegos psicológicos, de lógica, pasatiempos, etc.) (Alvarez, 2011).

Es entonces que, se considera que el aprendizaje, del proceso de la producción textual, también es:

Un proceso en el cual se aprenden a jugar un cierto número de juegos de lenguaje relativamente especializados. (...) esto significa que el alumno debe lograr una relativa apropiación de la gramática de cada juego particular. No basta entonces con entender algunos conceptos o principios en forma aislada; es necesario saberlos articular y ponerlos en acción en situaciones diversas según las reglas del juego y sus estrategias posibles. (Granés, 2000, pp.211-212) citado por: (Tobón, 2005, pág. 27)

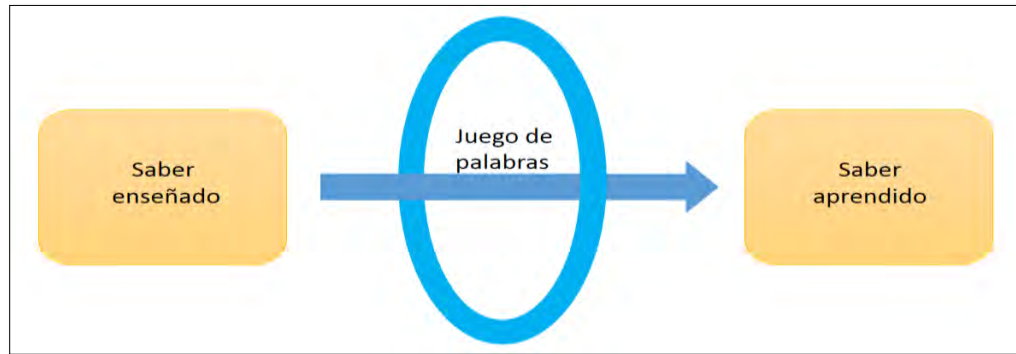
Considerando que es en primaria, la primera etapa en la que se aprende el proceso de la composición, enriquecer el lenguaje en el uso, en sus formas, en su diversidad y en sus reglas, con: adivinanzas, mini relatos, chistes, acrósticos, caligramas, etc. es una tarea

que puede hacerse realidad, pues es evidente que para escribir, debe haber una motivación, una intención o un propósito; cualquier escritor, ya sea, ensayista, poeta, narrador o novelista, quiere plasmar sus ideas de la mejor manera; y es por ello que, hay que buscar el mejor momento y recurso para despertar y avivar la capacidad de ser buenos escritores.

En el marco de la clasificación del juego, que se le ha dado en esta investigación, no se puede olvidar el aspecto lúdico, que es entendido como, aquellas expresiones que en su conjunto llevan a la risa, curiosidad o sorpresa y sirven para atraer la atención de las personas. Dado que son los estudiantes los constructores de su propio conocimiento y en este caso de sus producciones, los juegos de palabras, son esa actividad lúdica, que se desarrolla en pro de incrementar: la creatividad, fantasía, expresividad, imaginación, inspiración y espontaneidad, lo que hará despertar y avivar en los niños su capacidad como escritores, para expresarse con facilidad y libertad.

La realidad es que, existen problemas de composición, cuando carece la motivación, que es existente, porque no hay una buena interacción entre docente-estudiante, lo que hace que las ideas sean limitadas, no se comprendan los elementos y técnicas para desarrollar un texto. Según, Baquero (1997, pág. 6) “Es conveniente en primera instancia, distinguir la idea de juego como una suerte de recurso pedagógico promovido o utilizado en situaciones de interacción adulto-niño, como una actividad deliberadamente propuesta en un contexto de enseñanza”. Es decir que, lo lúdico cumple con las funciones de aprendizaje y de socialización; en suma, hace posible esa comunicación tan necesaria en los escenarios educativos.

Por otro lado, Cárdenas (2004, pág. 74) dice que: “la actividad lúdica se caracteriza entre otras cosas, porque es asimilación pura. Permite el paso de un esquema a otro sin ningún esfuerzo de adaptación o finalidad”. Con lo que podríamos decir que la esencia práctica de los juegos, es hacer que, el saber enseñado se transforme fácilmente en un saber aprendido.



**Figura 1. Modelo de enseñanza**

Fuente: Esta Investigación.

Quizá sea por ello, que se diga que el juego, más que diversión es una experiencia de aprendizaje; en palabras de Jiménez y Alvarado (2004, pág. 16) “el juego hace parte de la lúdica, es un sendero abierto a los sueños, a los conocimientos, a las incertidumbres, al sin sentido, a la libertad y por lo tanto, a la creatividad humana.”, desde esta concepción, se puede inferir que los juegos en la niñez, forman parte principal de la construcción de los saberes básicos.

En consecuencia, los juegos que están cargados de palabras, diversión, libertad, imaginación y creatividad, alterarán el escenario rutinario de la creación de textos, por consiguiente ese componente lúdico y lingüístico, configurara la estrategia apropiada, para enriquecer la formación de nuevos escritores, tratando de resolver los problemas

presentados, entorno a la producción textual y que finalmente serán el puente para descubrir los mundos posibles de la escritura.

### **2.1.7 ¿De qué juegos de palabras, estamos hablando?**

Con el objetivo de que los estudiantes, tengan la oportunidad de vivenciar los procesos de planeación, escritura, revisión, corrección, reescritura, para que logren expresarse libre y funcionalmente; se proponen los siguientes juegos de palabras, que desde un punto de vista lúdico y lingüístico, pueden influir positivamente, en los mencionados procesos de producción textual, de los estudiantes.

#### **Las adivinanzas:**

Adivinanza es un juego de palabras, que invita al descubrimiento o predicción de lo próximo por llegar; entonces es preciso decir, que estas, son preguntas en forma de juegos, que describen a manera de metáforas, objetos, cosas o seres, y están pensadas para causar, duda, sorpresa e inquietud, de esta forma llaman la atención de las personas, ya sea, para adivinarlas, leerlas o escribirlas. (Chávez & Rojas, 2007, pág. 23) Proponen el siguiente concepto:

Son textos escritos en verso, dispuestos en sentido armonioso y lúdico, con agudeza, música y encanto, dan la idea o pistas del objeto por adivinar, valiéndose de una o varias características. Pero al mismo tiempo se presentan con cierto disfraz para desconcertar, despistar y provocar duda, evitando que se adivine de forma inmediata y poniendo a prueba la capacidad de las personas.

De la misma forma, Quesada (1999, pág. 176) Explica que:

Las adivinanzas son palabras o frases donde aparentemente se da una breve pista sobre algún referente; la información se da a medias a propósito para que el oyente pregunte ¿por qué? En la respuesta se da la explicación, la cual unas veces se refiere a algo real y otras a algo no real. En ambos casos se trata de jugar con palabras utilizadas, y conceptos.

Las adivinanzas tienen gran variedad, van desde preguntas simples, hasta textos más elaborados que requieren de algunas habilidades cognitivas para descubrir su respuesta y también para elaborarlas, algunos ejemplos pueden ser:

- Lana sube, lana baja. ¿Qué será? R/ta: La navaja.
- Agua paso por aquí, cate que no lo vio. ¿Qué será? R/ta: El aguacate.
- Cinco varillas  
En un varillar; R/ta: Los dedos.  
Ni verdes ni secas  
No se pueden cortas
- O la que propone Rodari (1999, pág. 66):

Un hortelano con poca cabeza  
Sembró en su huerta la palabra cerveza  
Ahora ustedes deben dar la respuesta  
¿Crecieron palabras o cerezas en la huerta?

La respuesta sería: Nada y se explica que no se sembraron cerezas, si no palabras y que estas no crecen.

En cuanto a su utilización en el contexto escolar, se puede leerlas, producirlas y adivinarlas; en las palabras de: De la Serna (2001, pág. 11) “las adivinanzas son juegos de ingenio que, sobre todo, pretenden divertir e instruir. Si estimulamos nuestra curiosidad de forma amena, también estimularemos placenteramente el desarrollo humano”. lo que

quiere decir que a través de ellas, se ayuda a despertar el interés por la investigación, la creatividad, el sentimiento de autoridad y otros beneficios, que tomando la respuesta a el interrogante ¿Por qué a los niños les gusta tanto las adivinanzas? que se realiza Rodari (1999, pág. 65). Se aclararía que:

En ellas los niños encuentran una forma concreta, casi emblemática, de su experiencia y conquista de la realidad. Para un niño, el mundo está lleno de objetos misteriosos, de acontecimientos incomprensibles, de figuras indescifrables. Su misma presencia en el mundo es un misterio que necesita aclaración, un problema que hay que resolver, dándole vueltas alrededor con preguntas directas o indirectas (...) el conocimiento se da muchas veces a través del asombro.

De aquí nace el placer de ensayar de forma desinteresada, jugando y casi entrenándose la emoción de la búsqueda y de la sorpresa.

En cuanto a la producción textual, las adivinanzas se constituyen en un elemento para la imaginación, el encuentro con las ideas, con las palabras de doble sentido y con la metáfora. El mismo autor, plantea un trabajo a partir del análisis de una adivinanza y determina que “la primera operación para construir las: es hacer del objeto algo no visto antes, luego plantea la asociación y comparación para transformar el contexto, y termina en la creación de una metáfora final, en la que se debe definir figuradamente el objeto” (Rodari, 1999, pág. 63) . En acuerdo con él, estos tres pasos, son necesario para formular una adivinanza, que en comparación con la composición, implican la escogencia de un tema, la planificación y la utilización del lenguaje estético.

Por otro lado, para trabajar la poesía, en el aula como expresión de sentimientos y emociones, que están en el vivir de cada uno de los educandos, hay que sensibilizarlos hacia la cultura, el arte y la libertad de la palabra, hoy en día, elementos lúdicos como los caligramas y acrósticos, proveen la mejor manera de introducir el verso libre en la creación de textos poéticos.

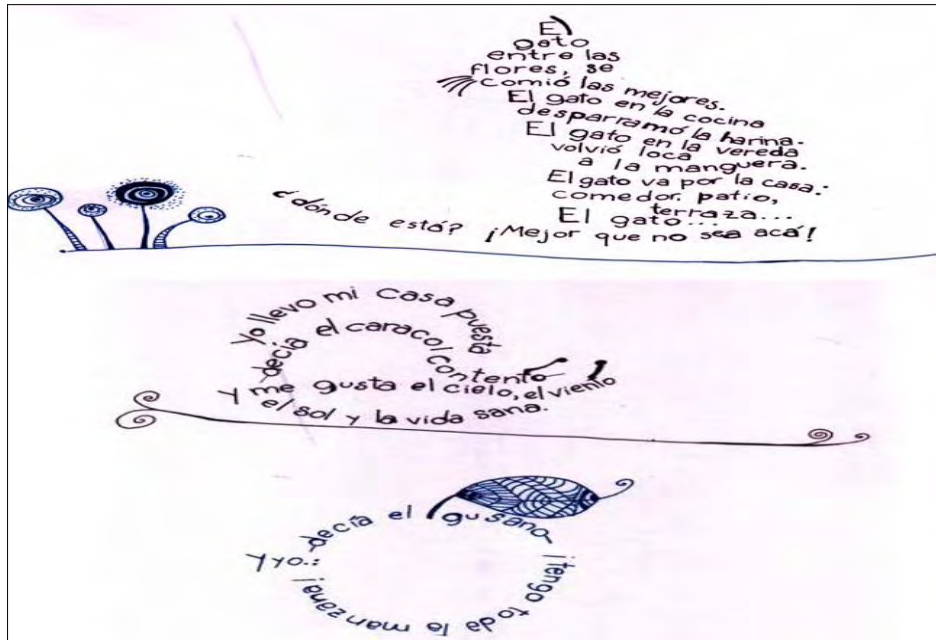
### **Los caligramas:**

Los caligramas, que fueron de tradición medieval y que adquirieron popularidad con Apollinaire, son un juego, en el que interactúan el dibujo con la palabra, o lo que algunos llamarían combinaciones icónico lingüísticas, y tomados, como la forma divertida de dar un significado profundo a las cosas; pues, se deja ver tanto el significado, como el significante de las palabras.

En el libro, Curso de teoría y práctica del relato. (Fuentetaja, 2000, pág. 13) Un caligrama es una escritura en la que las letras se disponen tipográficamente de forma que dibujan un objeto o situación a la que se alude en esa escritura, reforzando así la percepción de sensaciones más intensas que las transmitidas en una lectura o transcripción convencional.

Es decir, que un caligrama es el resultado de un proceso, en el que hay que planear el tema de lo que se quiere expresar, crear el dibujo, y desarrollar la poesía de acuerdo a este, para lo cual existe una relación muy estrecha entre las palabras y la imagen, algunos ejemplos, hechos por Repún y Melantoni, se presentan en la siguiente imagen, en la que se puede ver reflejado dicho proceso.





**Figura 2. Caligramas**

Fuente: Repún, Graciela y Melantoni, Enrique (2009). La vaca ventilador y otros poemas para volar. Recuperado de: <http://www.holaquetal.com/blog/index03bd.html?p=256>

Tras observar la imagen, se puede decir que, los caligramas son una forma singular de hacer incalculables poesías; en esa medida, su uso didáctico, es amplio y significativo, pues, esos dibujos hechos poemas, atraen la atención de los estudiantes; porque son textos, que se realizan con creatividad, imaginación y libertad, ya que, quien se sienta animado a crearlos tendrá una serie de herramientas, con las que se puede presentar en diferentes dimensiones lo que sea propuesto.

Teniendo en cuenta que, en esta época, los niños se han alejado por completo de la poesía, una nueva forma de acercarla a estas generaciones, es que esta, tenga un carácter placentero y proporcione mecanismos para liberar las pasiones, sensaciones y visiones del mundo que los rodea, de tal forma que, los caligramas en la enseñanza de la composición escrita, tienen un valor novedoso y beneficioso al tratar el tema del género lírico.

### **El acróstico:**

Un acróstico es una composición poética, en la que se organiza una palabra generalmente, con las letras iniciales de un verso y de forma vertical, aunque también puede darse en otras ubicaciones y sentidos, de tal manera que está, aparece oculta, para lograr su descubrimiento o se destaca, para realizar una dedicatoria al objeto que causo tal inspiración.

Los acrósticos se ubican dentro del género lírico, mostrando su valor principal, cuando están plasmados en el papel. En las palabras de Walton y Chavalas (2000, pág. 176) estos:

Dependen más de los juegos de palabras para cumplir con su objetivo estilístico.

Un acróstico depende de la escritura y por lo tanto, no se componía en forma oral.

Debido a la importancia del elemento visual, su propósito es ser leídos, no simplemente oídos.

Por lo tanto, su uso didáctico, está ligado a la producción de textos cortos, a partir de conocimientos, experiencias y necesidades, en las que se piensa en el receptor, se planifica, se da una estructura y se revisa. Los siguientes son algunos ejemplos, que muestran que los acrósticos, son un juego que consiste en ser creativo con la disposición, orden y precisión de las palabras, siendo más evidente, el uso de adjetivos y conectores o la conexión entre versos.

**Aurora:**

Alondras cantan ya

Un ansia de amanecer

Remece la noche y da

Oro y plata y rosicler.

Respóndeme, ¿Quién será?

Aurora, quién ha de ser. (Reyes, (s.f).)

**Reporte meteorológico:**

Amaneció soleado.

Repentinamente unas gotas

Caminaban por el cielo sin

Ocultar el sol.

Inmediatamente se dibujan

Risas de colores

Imitando la alegría que

Se desborda en Camagua. (García, Torres, Moreno, & Carbonell,

2007, pág. 29 )

Como lo refleja el libro, Quiero ser poeta, de García, Torres & otros (2007) Es a partir, de acrósticos y caligramas, es decir, de ese juego en el que se descifran mensajes y se exponen sutilmente las palabras, que se puede dar a conocer la poesía, de una forma lúdica. Motivando así, la creación y expresión de sentimientos hacia su institución, familia y consigo mismos.

### **Las greguerías:**

Una greguería es un texto en el que se hace una asociación entre lo real y lo ilógico, utilizando el humor y la metáfora, para definir de forma única sucesos cotidianos. Se la puede considerar como un juego lingüístico o como diría Luque (2005, pág. 116) “En ellas se juega con distintas acepciones de las palabras, con expresiones y frases hechas reinterpretadas en sentido literal, etc., para producir enunciados que aparentemente son absurdamente obvios y otras veces incongruentes e ilógicos.”

Algunas greguerías hechas por Gómez de la Serna y Ponce (1992) Ejemplifican mejor la definición:

- Los pájaros que saltan en la acera, parecen estar jugando a la rayuela.
- Trueno: caída de un baúl por las escaleras del cielo.
- El cometa es una estrella a la que se le ha deshecho el moño

Para la creación de greguerías, se supone el uso de un lenguaje mucho más estético, en el que a través del significado de las palabras o el manejo de los campos semánticos, se logra una verdadera comparación humorística; de este modo, en la composición se enriquece el lenguaje literario como el uso de metáforas, personificaciones, comparaciones y exageraciones.

### **EL crucigrama:**

El crucigrama es para muchos un pasatiempo, en el que se completa con palabras, un dibujo generalmente geométrico, también, en diferentes materias son tomados como un recurso didáctico y lúdico, para que las clases no sean monótonas. En la producción de

textos, ayudan a tratar temas formales de la lengua como el léxico, conceptos, ortografía y gramática.

Para Niño y Pachón (2009, pág. 125) Escribir y resolver un crucigrama permite a los niños jugar con la mente y las palabras, formular conceptos, desarrollar la creatividad, aplicar el ingenio y ampliar los horizontes de su cultura, escribir un crucigrama requiere pensar y buscar alternativas para encontrar las palabras que cuadren y para poner a pensar al lector.

Por su variedad, se pueden tratar como elementos de evaluación y usarlos en el aprendizaje de múltiples temas, pues para Altuve, C. (2005, pág. 6)

El crucigrama ha evolucionado mucho y para bien. Desde el sencillo cruce de palabras con su grado de dificultad, a los silábicos, temáticos, dameros, salto de caballo, en blanco, autodefinidos; los hay también con dibujos y fotografías como orientación, en fin para todos los gustos.

Entre sus beneficios, está el ejercicio cognitivo que mantiene el cerebro activo y permite una mayor memorización de palabras como fechas, edades o nombres y como medio didáctico sirve para que los estudiantes tengan un aprendizaje profundo de los temas que se estén tratando, es decir que también pueden ayudar en el acercamiento con la escritura, de manera que el proceso de composición sea sencillo y agradable.

### **Los refranes:**

Los refranes son expresiones que guardan un contenido de sabiduría, que dejan un mensaje, generalmente de carácter moral, en principio fueron orales pero también se han

escrito; y sirven para dar una opinión de una situación o para explicar de una forma particular una realidad, a pesar de que los autores no sean conocidos, han sido recolectados innumerables adagios populares.

Por ejemplo en el libro: Refranes para la vida cotidiana (Sánchez M. , 2006, pág. 19) se muestran diversos refranes, que poseen diferentes mensajes, algunos de ellos son:

- A caballo regalado no le mires el diente.
- A camino largo, paso corto.
- A grandes males, grandes remedios.

O algunos recogidos por la Biblioteca Virtual Universal (2003):

- El que mucho abarca poco aprieta
- Camarón que se duerme se lo lleva la corriente.
- Dime con quién andas y te diré quién eres.
- Ojo por ojo, diente por diente.
- Ojos que no ven, corazón que no siente.
- No hay mal que por bien no venga.

Una forma de usarlos como chiste, es en el llamado proverbio por delante y por detrás:

- Por delante, ojo por ojo, por detrás, diente por diente.
- Por delante, agua que no has de beber, por detrás, déjala correr.
- Por delante, no dejes para mañana, por detrás, lo que puedes hacer hoy.

En pro de generar una dinámica diferente en clases, el refrán, es conocido por ser un gran componente en la didáctica de la lengua, es así, que en el estudio que realizo Ramírez y Álvarez (2006, pág. 232) se determinó que:

Es justo introducir el refrán como otra estrategia didáctica en la clase de lengua castellana y literatura, con la certeza de no convertir la clase en un sartal de refranes, sino con la esperanza de encontrar en ellos una estructura lingüística y pragmática, que, a través del estudio riguroso y sistemático, ayude al desarrollo de la creatividad y especialmente al desarrollo de procesos de argumentación oral o escrita.

En acuerdo con los autores, los refranes se pueden usar para buscar en los estudiantes, habilidades creativas, imaginativas y contextuales, que enriquezcan el aprendizaje de la composición, es posible decir que por sus propiedades, pueden ser objeto de producción textual, para crearlos o, aún para reflexionar su mensaje.

### **El oxímoron**

Los oxímoron, son frases que se componen de dos expresiones que se contradicen para llegar a un nuevo significado; unos ingeniosos, otros curiosos y espontáneos, que sin darnos cuenta los usamos en la vida cotidiana; se caracterizan por su brevedad, lo que hace que en sí mismos sean suficientes para provocar razonamientos y profundizar expresiones del lenguaje escrito. Según el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, citado por (García D. , 2013 , pág. 1) un oxímoron es una combinación en una misma estructura sintáctica, de dos palabras o expresiones de significado opuesto que originan un nuevo sentido.

Como una muestra clara de lo que es un oxímoron, se puede tomar el poema, Defendiendo el amor (Quevedo, 1996) que ejemplifica el mencionado concepto:

“Es hielo abrasador, es fuego helado  
Es herida que duele y no se siente,  
Es un soñado bien, un mal presente,  
Es un breve descanso muy cansado.  
  
Es un descuido que nos da cuidado,  
Un cobarde con nombre de valiente,  
Un andar solitario entre la gente,  
Un amar solamente al ser amado...”

El uso y la creación del oxímoron pueden permitir el desarrollo de ciertas habilidades necesarias para la producción textual. Se puede ver que este, aparte de ser un recurso literario, también es didáctico, en la medida que sea utilizado para llevar a los educandos al aprendizaje del vocabulario, ya que, por sus características implica tener conocimiento de palabras contradictorias, en específico se podría hablar de un apropiado uso de sinónimos y antónimos; a la vez de que debe ser evidente la creatividad en la representación de un nuevo significado.

### **Sopa de letras**

La sopa de letras se conoce como un pasatiempo, que Pedro Ocon de Oro, decidió darle vida y que hoy en día un sin número de personas lo conocen y usan como juego, diversión y aprendizaje; es muy usada en diferentes contextos, como en periódicos,



revistas y libros de enseñanza. En el ámbito escolar es tomada como una herramienta didáctica que ayuda en la enseñanza y aprendizaje de diversos temas, principalmente en áreas del lenguaje.

Esta, se compone por un cuadro relleno de diferentes letras, que al relacionarlas forman palabras intencionalmente dadas, y que por su ubicación requieren de la atención, concentración y memoria para descubrirlas; se dejan ver así como un recurso didáctico y lúdico, que busca el razonamiento, la lógica, y la apropiación de diferentes palabras.

Camps, Milian, Bigas, et al., (1990, pág. 75) indican que:

Los juegos de letras y palabras son muy adecuados para practicar la ortografía. Permite familiarizarse con determinadas palabras y con el uso automático sin previa reflexión...

Pueden ayudarle a analizar las letras, contrastar palabras, descubrir características de las mismas, y todo de una forma implícita.

Por lo cual, la sopa de letras formara parte de las actividades que se desarrollaran en la estrategia de este proyecto, que busca un adecuado desarrollo del proceso escritor y un avance en las producciones textuales.

En conclusión, los juegos de palabras, se constituyen en la base para la producción escrita, son una herramienta didáctica y lúdica invaluable, que permite una multiplicidad de acciones para docentes y estudiantes, en pro de realizar un acercamiento hacia la escritura, como alternativa para comunicar y expresar el sentir y el vivir sin ningún límite; jugar a construir el lenguaje escrito, impulsa el aprendizaje de ciertas habilidades de comunicación y destruye ciertas actitudes negativas frente a la producción de textos.

## **2.2 Marco contextual.**

### **2.2.1 Macro-contexto.**

Para el desarrollo de este proyecto, se buscó la aprobación de las autoridades institucionales, quienes permitieron una aproximación mediante la observación y la práctica docente, en el grado cuarto, de la sede principal de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar.

Esta institución está ubicada en el municipio de Aldana, a 95 km de San Juan de Pasto, capital del departamento de Nariño. Ya dentro del campo estudiantil, se pueden observar amplias zonas verdes, ya que se encuentra a las afueras de la cabecera municipal, vía a la vereda Pambarrosa; presenta una amplia planta física, dotada de salas de internet, laboratorios, salón de audiovisuales, área administrativa, aula múltiple, canchas deportivas, cafetería, restaurante escolar, granja escolar, buses y salones dispuestos para todos los estudiantes; aparte, cuenta con 35 docentes y personal para realizar las diferentes labores académicas que se requieran en el contexto educativo.

### **2.2.2 Micro-contexto.**

**Nombre del plantel:** Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar

**Proyecto educativo institucional.**

El modelo pedagógico de la institución educativa busca la participación activa de profesores y estudiantes que interactúan en el desarrollo de la clase para construir-crear-facilitar- liberar- preguntar- criticar y reflexionar sobre la comprensión de las estructuras

profundas del conocimiento, logrando así un aprendizaje significativo que involucre al estudiante en su contexto.

## **Principios educativos**

### **Misión**

La Institución Educativa Nuestra señora del Pilar al brindar una educación de calidad académica y humanística dirigida a la población del municipio de Aldana y su entorno, forma estudiantes competentes en proyección profesional y laboral para el mejoramiento de la calidad de vida.

### **Visión**

La institución educativa Nuestra señora del Pilar liderara procesos pedagógicos enmarcados dentro de la formación integral del individuo para su desarrollo y proyección social, convirtiéndose así en una institución de excelente calidad a nivel regional.

### **Filosofía**

La institución educativa Nuestra Señora del Pilar brinda una educación que ofrece estrategias para el mejoramiento de la calidad de vida del estudiante, la proyección de la comunidad educativa al futuro y al avance del desarrollo científico, tecnológico y su socialización en la formación integral basada en el respeto a los valores humanos y la convivencia en el ámbito familiar, cultural, ético y moral.

## **Plan de estudios**

El plan de estudios institucional esta realizado de acuerdo a los artículos 23-24-31-32 de la ley 115 de 1994 y lo establecido en el artículo 34 del decreto 1860 de 1994 y basado también en la autonomía de la Ley 115 en sus artículos 77-78-y 79, así como el decreto 1860 en los artículos 34-38-41.

## **Lengua Castellana y Literatura grado cuarto**

En la institución educativa Nuestra Señora del Pilar, los alumnos de cuarto grado, cursan la asignatura de castellano, que cuenta con una intensidad de 5 horas distribuidas en los días de la semana. (PEI, 2010)

### **2.3 Marco Legal.**

El fundamento legal de esta investigación, se rige por la Constitución Política de Colombia, de 1991. En un principio, por el derecho a la educación como función social, donde la educación, debe llegar a cada ciudadano colombiano, de forma gratuita y con calidad; como lo menciona en su 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, ciencia, técnica y a los demás bienes y valores de la cultura”. (Asamblea Nacional Constituyente, 1991).

Seguidamente se rige por la ley 115, de 1994; pues, el presente trabajo, tiene como tema de investigación la producción de textos y como fin mejorar dicho proceso, planteando una estrategia que desarrolle las habilidades de la expresión escrita, para facilitar el conocimiento de las asignaturas que requieren del lenguaje. Es por ello que la ley general

de educación, como estamento legal, nos permite continuar con la investigación a través de los siguientes artículos:

**Artículo 5.** Mediante los siguientes Fines de la Educación.

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin limitaciones que las que le imponen el derecho de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

7. 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.

**Artículo 14.** Enseñanza obligatoria.

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación, el deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá y estimulara su difusión y desarrollo.

**Artículo 21.** Objetivos específicos de la educación básica del ciclo de primaria.

c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en la 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 por la lectura.

d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética. (MEN , 1994)

### **2.3.1 Lineamientos curriculares grado 4.**

En los lineamientos curriculares, se presentan las diferentes posibilidades que pueden darse en la enseñanza del lenguaje y se constituyen en la referencia general de las instituciones educativas, con el fin de cumplir, con la educación de calidad, para tal alcance se evalúa o verifica el nivel de los educandos, para saber que logros deben alcanzar. En el transcurso de la investigación se tendrán en cuenta, algunos ejes de lengua castellana como:

El eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación

Según este eje, la construcción de significación en los niños en sus primeras etapas se da a partir del dibujo y el juego, es desde este punto que los docentes deben partir, para impartir sus clases de significación y comunicación, entendiendo que estas se deben hacer desde lo social y que no es prioridad que conozcan el código alfabético en primera instancia.

El eje que hace referencia a la interpretación y producción de textos.

En este eje, se abarcan los temas de comprensión, interpretación y producción de textos, aspectos que son importantes en la educación pues llevan a los estudiantes a afrontar realidades, por otro lado, la enseñanza de la producción textual, deberá incluir temas como la coherencia, la cohesión y la pragmática. (MEN , 1998)

### **2.3.2 Estándares curriculares**

Los estándares curriculares, se constituyen en una base de ayuda para precisar las competencias que deben lograr los educandos y por ende, permiten visualizar los

contenidos apropiados a cada nivel y área; para lograr una educación democrática e igualitaria.

Teniendo en cuenta que, el objetivo, es mejorar los procesos de producción textual, en los niños de cuarto grado, tomaremos varios ítems, que se relacionan con el tema de investigación, para lo cual, se toma, el factor de producción textual y el enunciado identificador:

“produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración”. (MEN , 2003)

Con los siguientes subprocesos:

- Elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.
- Diseño un plan para elaborar un texto.
- Produzco la primera versión de un texto, atendiendo a requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita en lengua castellana, con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombres, pronombres entre otros y ortográficos. (MEN , 2003)

## **CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **3.1 Paradigma de la investigación**

Las aspiraciones de la presente investigación, son descubrir, la razón, el por qué y la solución a las dificultades de producción textual de los estudiantes, para lo cual hay que adentrarse en la naturalidad y cotidianidad del contexto educativo en el que se observa, interpreta y analiza el proceso de producción textual de los educandos atendiendo a su caracterización e identificación de fortalezas y debilidades, que orienten posteriormente a la planeación de una propuesta para mejorar su competencia escrita.

Por ello este trabajo, está orientado por el paradigma cualitativo, el cual a partir del diseño establecido permitirá comprender el problema formulado en esta investigación y la consecución de su respuesta.

### **3.2 Enfoque de la investigación**

El enfoque, que se manejó, en esta investigación es la IAP (investigación, acción, participación).

Que se define como una estrategia metodológica que rompe con los moldes de la investigación tradicional y tecnocrática. Conjuga las actividades del conocimiento de la realidad con mecanismos de cambio, acción, y concientización popular. Se constituye en una verdadera estrategia de promoción humana ya que involucra a una población en la investigación de su problemática. (Borda, 2013).

Es a través de la IAP, que se pueden trabajar aspectos del lenguaje, como los problemas de producción de textos, que si bien, se presentan a nivel individual, también



son un problema cultural y social, que refleja las enormes deficiencias de la calidad educativa; pues esta, permite el desarrollo crítico y participativo, en el accionar de los mismos sujetos investigados, con lo que el cambio, no es buscado en el exterior del grupo, sino en su interno aprendizaje y acción oportuna que busca la solución a sus dificultades.

Desde esa perspectiva, se utiliza este enfoque, porque el investigador forma parte del grupo investigado, con el fin de conocer, opinar, analizar e intervenir con herramientas acordes al problema y que promuevan el aprendizaje de habilidades para la producción textual, por un verdadero cambio social.

### **3.4 Población y muestra de estudio**

Teniendo en cuenta, que hay menor afluencia de practicantes investigadores, en las instituciones educativas alejadas de la capital del departamento Nariñense, y con el fin de practicar e investigar en un contexto rural, se optó por trabajar en la población (unidad de análisis) de la Institución Educativa, Nuestra Señora del Pilar del municipio de Aldana, donde asisten mayoritariamente estudiantes del sector rural.

Y es a través, de las experiencias recogidas en la práctica pedagógica integral e investigativa con estudiantes de grado cuarto, que se determinó abordar las deficiencias de la producción textual observadas; lo que fue de gran interés tanto para los directivos, docentes e investigador, pues, para la institución es de gran preocupación los problemas de lectoescritura a los que se ven enfrentados y para el investigador son problemas con los que se encontrara en el transcurso de su vida laboral.

Por tal razón, se estableció un acercamiento de carácter investigativo, con una muestra de 70 estudiantes del grado cuarto A y B (unidad de trabajo) de la institución mencionada, porque además de la problemática observada, los educandos de este grado:

- Les gusta construir, armar y experimentar el conocimiento de manera divertida.
- Tienen capacidades de imaginación, creatividad y construcción, que hay que fortalecer, para el desarrollo pleno de los mismos.
- En su intento por descubrir el mundo, quieren experimentar e intentar hacer algo nuevo, lo que es provechoso para intervenir en el aprendizaje significativo.

Es decir, que la muestra se compone de 70 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 8 a 10 años de edad, de los cuales 38 son niños y 32 son niñas, con grandes capacidades para superar los límites de expresión y llevar un buen proceso de composición de textos.

### **3.5 Técnicas de recolección de la información**

**la observación participante:** como una forma de conocer el panorama e incluirse en la realidad del grupo investigado, en este caso, se busca una estrecha relación con el verdadero proceso que se desarrolla en la producción textual, y se trata de encontrar una forma de participar activamente en la búsqueda de la solución de las falencias que se presentaron.

En la observación participante, el investigador debe ser un sujeto más del grupo, lo cual permite ver directamente los diferentes comportamientos que se asumen, frente a

la problemática, es decir, que el observador tendrá una perspectiva global, pero, experimentara propiamente las condiciones en las que se presentan las deficiencias o problemas, lo cual es muy útil para cumplir con el objetivo de caracterizar y proponer una estrategia pertinente para motivar el aprendizaje del proceso de la producción de textos.

**Talleres:** son una serie de actividades de producción de textos, propuestos para realizar un acercamiento propio al problema y también constituyen parte de la propuesta para el mejoramiento de dicho proceso.

**Entrevistas:** son una forma de adquirir información de primera mano, en la que se expone y se comunica pensamientos, hábitos, posturas o puntos de vista, de las dificultades, al tiempo que son una forma de establecer los aportes de la estrategia aplicada.

### **3.6 Instrumentos para la recolección de la información**

**Diario de campo:** Como un instrumento principal para registrar información subjetiva, que se vive en la cotidianidad, realidad y en el interior del grupo, con el fin de llevarla al escenario investigativo, analizar e interpretar la información que surgió en la convivencia y naturalidad, para así establecer las posturas que se asumen hacia la producción escrita y tener una información veraz de la situación, para atender en acierto las necesidades que se presentan.

**Guion de preguntas:** es un material que incluye preguntas abiertas con el propósito de definir las dificultades a la hora de producir un texto, además de ser un elemento para medir los avances de los estudiantes respecto a la propuesta aplicada.

**Guías de trabajo:** son un componente instrumental para promover el interés de los estudiantes por la producción de textos y así lograr el desarrollo las competencias se quiere fortalecer.

### **3.7 Métodos de análisis de información:**

El método a aplicar para el análisis de la experiencia investigativa será el de análisis categorial por objetivos, método coherente al paradigma de investigación propuesto para este estudio.

## CAPITULO 4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

### 4.1 Matriz de categorización por objetivos

Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías
Caracterizar las dificultades del proceso de la producción textual de la población objeto de estudio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dificultades textuales y lingüísticas.</li> <li>- Dificultades en el contexto estudiantil.</li> <li>- Dificultades a nivel micro- estructural.</li> <li>- Dificultades a nivel macro- estructural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura general del texto.</li> <li>- Léxico del texto.</li> <li>- Morfosintaxis del texto.</li> <li>- Ortografía del texto.</li> <li>- Formación de la producción textual.</li> </ul>
Proponer y aplicar una estrategia didáctica lúdica haciendo uso de los juegos de palabras para el desarrollo de la producción textual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar elementos a nivel macro- estructural.</li> <li>- Desarrollar elementos a nivel micro-estructural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos semánticos.</li> <li>- Elementos morfosintácticos.</li> <li>- Elementos pragmáticos.</li> </ul>
Analizar la producción textual en los escritos de los estudiantes, mediante la validación de la estrategia didáctica centrada en los juegos de palabras.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluar el desarrollo de la producción textual en los estudiantes.</li> <li>- Evaluar la pertinencia de la estrategia didáctica centrada en los juegos de palabras.</li> <li>- Evaluar los aportes de la estrategia didáctica, en el contexto educativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apropiación de las reglas ortográficas.</li> <li>- Incrementar el cumulo léxico.</li> <li>- Aprendizaje del proceso de composición</li> </ul>

**Tabla 4. Matriz de categorización.**

Fuente: Esta investigación.

#### **4.1.1 Caracterización de las dificultades de la producción textual.**

La práctica pedagógica fue la base principal para hacer el reconocimiento de las diversas acciones que se viven en el contexto educativo, es así que en la presente investigación, fue posible realizar observaciones, entrevistas, diario de campo y guías de trabajo, que permitieron determinar la existencia de diferentes dificultades que frenan el pleno desarrollo de la producción textual.

En primera instancia, dentro de la **observación participante**, se identificó la preocupación de los directivos y docentes, por lo estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora Del Pilar, pues, no están dentro de las competencias que requiere y evalúa el Ministerio de Educación; inquietud que se da principalmente por los marcados problemas de producción de textos. Ya en el aula, el panorama es diferente, se observa una clase tradicional y rutinaria, en donde el docente es el protagonista del conocimiento y los educandos muestran total apatía por los temas programados en clase, hay desconcentración, cansancio y bajo nivel de participación.

También, se puede ver que las actividades propuestas respecto a la producción de textos, no están pensadas a conveniencia de los educandos, pues se sigue un patrón dado en libros desactualizados y por ende, descontextualizados del nivel en el que se encuentran los estudiantes, así mismo, la producción textual no es promovida como un hecho liberador, sino, como un castigo a la indisciplina, desorden o desobediencia, es quizá, por esta razón que ellos no logran apropiarse de esta habilidad.



**Figura 3. Grado cuarto A, aula de clases I.E. Nuestra Señora del Pilar.**

Fuente: esta investigación.

Por otra parte, se llevó a cabo de manera sencilla y abierta, una **entrevista** de carácter **informal**, con el objetivo de conocer el punto de vista de los estudiantes, acerca de la producción textual y su relación con el profesor; por lo tanto, a través de esta conversación se determinó, que había gran interés, por parte de los educandos para escribir textos, sin embargo la capacitación y motivación no eran adecuadas; para justificar lo dicho; se mostrara la siguiente tabla que refleja los cuestionamientos planteados.

<b>Preguntas 1</b>	R/ta de Johana Pérez	R/ta de Selene Valencia	R/ta de Camilo Andrés	R/ta de Jhon Cumbalaza
<b>¿Te gustan las clases en las que la profesora te hace escribir textos?</b>	Sí, porque nos gusta que nos haga transcribir textos, y responder las preguntas.	Si me gustan porque los cuentos, los mitos y las leyendas que nos hace transcribir son interesantes.	Si me gusta porque podemos mejorar la letra y porque podemos pensar más.	No porque nos hace escribir textos muy largos.
<b>Pregunta 2</b>	R/ta de Andrés Morillo	R/ta de Angie Tumbaqui	R/ta de Aylin Fuelagan	R/ta de Leidy Hernández
<b>¿La profesora te motiva a escribir cuentos o historias? ¿Cómo lo hace?</b>	Nos deja ejemplos y nos motiva hacer un cuento muy bonito.	Nos explica, nos cuenta los cuentos y luego nos dice que saquemos un resumen y escribimos.	Nos dicta bien despacio sin que nos atrasemos, también nos motiva con historias y leyendas.	Nos hace leer y sacar el resumen de la historia, como quiere que aprendamos a contar historias a nuestros compañeros.

**Tabla 5. Preguntas y respuestas de entrevista informal a estudiantes de grado 4.**  
Fuente: esta investigación.



Una tercera pregunta fue en cuanto a la creación de cuentos, leyendas, historias, resúmenes y otra clase de textos, los educandos a manera general, contestaron que, escribir es una actividad interesante, que ayuda a tener buena ortografía, a pensar, imaginar, crear y a dejar mensajes para recuperar los valores perdidos, pero, que requiere de mucho esfuerzo y tiempo, lo cual hace que desistan de escoger dicha actividad.

En mayoría, las respuestas evidencian la voluntad de los estudiantes para aprender a escribir, no obstante, asumen que la producción de textos, es la escritura primaria, el dictado o la transcripción de documentos; de ahí que, debe haber mayor claridad por parte del docente de lo que es en realidad la producción textual, por tal razón, se incorporara una nueva estrategia didáctica que replantee y permita reaprender dicho concepto.

Por otra parte, para obtener más referentes contundentes de la problemática mencionada, desde una visión natural y propia, se toma en cuenta algunas actividades desarrolladas por la profesora titular, quien menciona que era de importancia realizar un análisis real de la situación; sin dejarse llevar por lo superficial, para lo cual propuso asumir una posición crítica y constructiva, en cuanto al proceso de producción.

El panorama encontrado demostró un fuerte atraso en el desarrollo de la producción textual, ya que, se realizó con los estudiantes un primer taller de carácter **exploratorio**, en el que se incluye opinar acerca de los temas que les gustaría realizar en el área de español, y finalmente se lee en repetidas ocasiones el texto “Reseña histórica del municipio de Aldana”, (ver anexo A), con el cual se pide la elaboración de un resumen, cuyo fin es constatar los diferentes errores o falencias que se encuentran en las

producciones escritas. A continuación se toma los textos entregados por los estudiantes, para demostrar la autenticidad del problema planteado en esta investigación.

Texto 1: “nos gustaria mirar la obra de teatro la dramatisacion nos gustaria jugar al amigo secreto”

“Leyenda Pastas

el casique y su esposa llevando un gallo el lugar donde el gallo cantaba el gallo les mostraba donde es el lugar perfecto para que el señor pedro cauca Illa quería el 12 de nobiembre aser el pueblo de Aldana

La viuda trajo el 11 de noviembre saco alos esclabos de su chosa.”

Texto 2: “de las adivinanzas”

“llevando el gallo como es cuchilla Rosa del campanero que conocemos en el municipio de Aldana

Cuando Don pedro , la Viuda .

Jose Pastas Siguiendo el camino El pastas perteneciendo a cuandos tomando el nombre de Aldana”

Texto 3: “Dinamicas juegos, videos y cuentos”

“que undia una señor llebaban un gallo lo llebaba como si fuera su hijo y fueron a un lugar que se llamaba conpanario y se murio y des pues se caso con Jose pastas.”

Respecto a lo obtenido, es innegable que la mayor parte de los estudiantes no realizo la actividad y en los escritos anteriores se refleja, la carencia de ideas a las que

estaban libres de expresar sus opiniones, inconsistencia en la cohesión y coherencia del texto, la información es limitada y no posee sentido, hay palabras escritas sin previsión de las siguientes, no se perfecciona el texto; en lo que recursos como: los conectores, léxico y ortografía parecen olvidados y se prepondera la repetición, la unión y desunión incorrecta de palabras.

En un segundo taller, se planteó un texto con un formato de relleno (ver anexo B) en el que se consiguió mayor participación de los estudiantes, con el que se pudo ratificar, la existencia de diferentes errores en los textos, puntualmente fueron faltas gramaticales, pues, a pesar de ser un texto para transcribirlo del tablero, se encontró lo siguiente:

Algunas faltas cometidas por, Bairon Yamá son: respetoso por respetuoso, coleres por colores, su por soy, saludabre por saludable, mo por mí, guevo por huevo, amogos por amigos, y guego por juego.

Por Andrés Paucar son: nanasi por nació, marso por marzo, bos por dos, tambien por también, faborita por favorita, carne por carne, aroz por arroz.

Por Kevin Esteban son: amavle por amable, pasiente por paciente, jego por juego, futvol por fútbol.

Con estos ejemplos, se puede decir que, en general los estudiantes presentan, dificultades representativas en cuanto a la ortografía, en el uso inadecuado de la b, v, s, d, j, m, n, l, h y r; así mismo, el insuficiente e incorrecto uso del vocabulario, que a corto plazo, nos permite inferir que una producción no será buena o completa, puesto que la forma, el contenido será carente de sentido y no lograra cumplir con la intención comunicativa.

Por otro lado, al hacer una revisión al **Diario de campo**, los principales problemas registrados son, el descontento de los estudiantes, cuando había que escribir un texto, esto debido en gran medida, a la extensión pedida por parte del docente, por esta misma razón no se atendía a ningún procedimiento de planeación, escritura, edición y reescritura; así mismo, ellos no encontraban un punto de creatividad o imaginación que los dejara expresarse libremente, la mala ortografía es un factor común entre ellos y lleva a que un texto sea antiestético, discontinuo e incomprensible.

Es más, los instrumentos utilizados, permiten destacar las dificultades específicas del grupo, por ello, se profundizara, en primer lugar, en el **proceso de formación de los educandos en la producción textual**, para lo cual, se revelo que los estudiantes están continuamente utilizando la escritura como un medio para aprender, aunque este uso sea de forma inconsciente. De hecho, en el contexto educativo, producen textos para dar informes en distintas áreas escolares, escriben para comunicarse con sus compañeros en horas de clase, inclusive lo hacen por distracción, como juego o como forma de expresar algún sentimiento.

Emplean diferentes clases de textos, como: cartas para cualquier tipo de expresión, diarios personales, toma de notas o eventos institucionales, el conocido por los niños como chismógrafo, tarjetas de cumpleaños, informes académicos y chat. Se debe aclarar, que este tipo de textos no son exactamente un prototipo de texto requerido por el área de español, no obstante se constituyen en una práctica inicial al proceso de producción textual.

En la opinión de los niños, escribir es una acción necesaria para aprender y para cumplir actividades escolares y finalmente para ingresar al mundo laboral; expresan que escribir, permite imaginar, pensar en historias y luego dejar una huella, para las personas que algún día decidan leerlas. De lo anterior, se deduce, que los estudiantes conciben a la producción textual como un elemento necesario para la vida y como una forma de recordar el pasado.

Para crear un texto, primero hay que crear ideas, éste es un factor importante cuando los educandos tienen que escribir, ellos afirman que es más fácil tomar un texto que ya está dado o que alguna vez lo leyeron, para apoyarse y así escribir su texto; si bien, es fundamental la lectura y el conocimiento de otros textos, la copia de los mismos, significa la desvalorización de la capacidad imaginativa, creativa e innovadora que poseen, por lo anterior, es fundamental concientizar que el plagio es un acto infractor y deshonesto, y que es mejor apropiarse de sus habilidades escriturales para que sea más fácil escribir sus textos.

Los estudiantes exponen que el docente les explica, como deben crear las historias, cuentos, leyendas, fábulas y mitos, pero que rara vez son textos cortos y fáciles, lo cual genera indisposición para empezar a realizar sus escritos, de la misma forma, manifiestan que la motivación parte, de la lectura de diferentes historias, o de la narración divertida, personificada y novedosa que se realiza en la clase o que por el contrario solo escriben lo que el docente dicta, escribe en el tablero o le deja de tarea para transcribir del libro.

A pesar de las muchas dificultades que se han ido descubriendo, es inevitable realzar las capacidades, destrezas, habilidades e intención de los estudiantes por

desarrollar el proceso de producción textual, ellos, demuestran su inclinación por la escritura de cartas, historias, fábulas, cuentos y notas para chat, ya que, les permite ampliar su creatividad, imaginación, ser espontáneos y expresar sentimientos de su realidad. Desde su visión, esperan una nueva temática que sea agradable, que involucre diversión, aprendizaje y buena relación con sus compañeros.

En este sentido, afirman que se requiere de incentivos propios de la escuela, como espacios de lectura en la biblioteca, que las actividades sean evaluadas sin generar temor a las malas notas o a las correcciones vergonzosas y castigadas que no se prestan para perfeccionar el texto, sino para causar la desilusión de sus propias creaciones.

Finalmente, el proceso de formación que reflejan los educandos acerca de la producción textual, es inadecuada y con deficiencias, tanto teóricas como prácticas, no solo en ellos, sino en el docente, puesto que no hay claridad en la enseñanza del proceso que requiere la producción textual. Es de conocimiento de los estudiantes que producir un texto, es un acto de comunicación, que puede ser utilizado para el aprendizaje de las áreas dictadas en la institución y para cubrir algunas necesidades diarias. Por consiguiente es básico tomar las fortalezas existentes y así desarrollar acertadamente el proceso de producción de textos.

En segundo lugar, se indagó, en las **dificultades textuales y lingüísticas** que se presentaron en las producciones escritas de los estudiantes. Las actividades exploratorias, revelaron toda clase de dificultades a nivel ortográfico, léxico, forma, organización, precisión y claridad textual; considerando que es desde lo cotidiano que se puede descubrir los problemas reales que presenta determinado grupo, sin la sobreactuación de los

implicados, se realizó tres talleres de indagación que reflejan el tema de la presente investigación, de tal manera que, los dos primeros ya fueron expuestos en el inicio de este análisis y el tercero será el que soporte la descripción de los obstáculos textuales y lingüísticos que se dan en la **estructura general del texto**, que elaboran los educandos.

Este último taller tiene por objetivo analizar las dificultades micro y macro estructurales del texto, a partir del contexto educativo y regional; en el que se da la oportunidad de indagar libremente dentro de la oralidad acerca del texto narrativo y en específico la leyenda; para lo cual se pidió investigar leyendas conocidas por familiares o amigos, escribirlas y darlas a conocer en el aula de clases. Los siguientes ejemplos, contribuyen a ilustran y explicar las diferentes faltas incurridas en los textos:

Ejemplo 1: ayo me justa entrenar en bicicleta ser muy vena a luena me justa cuidar la naturaleza y a veses me justa aser muy Juisiosa

Mi abuelito meconto que se le abia parecido el duende bestido de aguelito muy pobre pero el lo geria alevar a la ca y cuando al so a ver era el duende.

Ejemplo 2: Mi aguelita me conto min mama me conto

Mi ma me conto que se via ido a la llerva para los cuyes y entonces mi mama con mi tia se les via escho tarde entonse que alado avia una casa y pora hay que se escuchavan tambores entonses que pensavan que ra una velada que iva a ver y cuando se asercaron vieron que eran los duendes.

Ejemplo 3: Mi papá me conto: que el avia llegado a una iglesia entonses se movia una ventana y cuando mi papa salía de alli se le apareció una señora de negro y le

decia que valla entonses el se aido con ella y se lo alledado ha una casa muy fea y al otro día se adespertado y se asustado y se alido coriendo pala sasa y de esa casa escuchada que aldorotadan muy feo con todos.

Ejemplo 4: mi mamá me conto que: por una vereda que se llamaba macas fatima y había un bosque que se llamaba agua amarga se le apareció una niña que estaba llorando en lo profundo del bosque ocurrio que un señor fue a haber quien era y se le apareció una calabera y lo mato al señor.

Lo anterior, posibilita estimar que los textos poseen mínima extensión, son el equivalente de la interrupción y descoordinación de las ideas, así mismo, es evidente que no hay un proceso de elaboración, es indudable que los textos no fueron planeados, de hecho se escribieron las palabras directamente, al parecer así como se habla, se escribe; obteniendo de esa forma frases sueltas, palabras repetidas, mínimo uso de conectores, lo que imposibilita la cohesión y coherencia del texto. De este modo, tiene gran valor enfrentar este obstáculo, desde la misma practica donde los estudiantes realicen las etapas de planeación, escritura, edición y reescritura, asumiendo que hay que pulir y depurar un texto hasta obtener un óptimo resultado.

En el nivel **léxico**, hay un vocabulario limitado, donde se muestra la repetición innecesaria de palabras e ideas, el escaso y mínimo uso de sinónimos, antónimos, verbos, adjetivos y artículos, elementos que encierran la forma del texto, más allá de lo estético es lo comprensible, comunicativo y aceptado por una comunidad, en este caso por la académica. El léxico es un conjunto de reglas o normas del uso correcto de las palabras, saber manejarlo facilita el desenvolvimiento en la producción textual y oral.



En cuanto al aspecto **morfológico**, se aprecia que algunas palabras han sido cambiadas, ya sea, por la mala ortografía, por la separación y unión de las mismas, además de encontrar, el uso inadecuado de verbos, artículos, género y número, lo que, en resultado deja ver un texto carente de sintaxis y forma. Al hacer un análisis morfológico de los anteriores ejemplos, se puede afirmar que los textos parecen no corresponder o no son propios a la edad y etapa en la que se encuentran los niños, por ejemplo, en los textos se encontraron palabras como: ayo, justa, vena, luena, llerva, adespertado, aldorotadan, sasa, coriendo, bestido, aguelito, entre otras; en las que hay una violación a la estructura interna de las palabras, y en repetidas ocasiones se pierde el valor semántico de las palabras, que se supone fueron adquiridas en los anteriores grados.

Finalmente, se aborda la **ortografía**, como un elemento que constituye la complementariedad del texto y que es un proceso que está inmerso en la lectura, interiorización y la práctica repetida de la escritura correcta de las palabras; por lo tanto, se determinó que, a los estudiantes les falta asimilar de manera significativa las reglas ortográficas, en lo que se estimó, el uso inadecuado de pronombres, la confusión entre: j y g, b y v, c y s, y y ll, la escasas en el uso de la h y dislexia en las letras d y b; también se cometieron errores en, la combinación de consonantes y vocales (qe = que/ escho= hecho), la omisión de los signos de puntuación y la claridad o legibilidad de la palabras, tanto que, hace más difícil la comunicación escrita.

En este orden, se aplicó una estrategia didáctica que desarrollo de manera oportuna la producción textual, siendo los estudiantes los actores de su propio aprendizaje, sin dejar a atrás la guía fundamental del docente y así contribuir al mencionado proceso.

## 4.2 Estrategia didáctica

### “PRODUZCO TEXTOS JUGANDO CON PALABRAS”

#### 4.2.1 Introducción

Con la información recogida y analizada detalladamente, a través de los diferentes instrumentos y técnicas, fue acertado, proponer una estrategia didáctica lúdica centrada en los juegos de palabras, que buscó el desarrollo de la producción textual y que acompañó adecuadamente las actividades propias de la institución; dicha estrategia, tomó el nombre de: produzco textos jugando con palabras.

Se dice: produzco textos jugando con palabras, porque se determinó que el uso de los juegos de palabras, como: acrósticos, caligramas, refranes, greguerías y otros, por tener características atractivas, innovadoras, amenas y oportunas, al nivel y al contexto académico de los estudiantes, configuran ser una estrategia pertinente para desarrollar la producción textual que es de gran importancia en todos los ámbitos, pues, crear un texto no es una simple actividad, es romper con el silencio y abordar la comunicación con la responsabilidad de lo que implica el valor de la palabra, de esa expresión de libertad, decisión y autonomía.

#### 4.2.2 Objetivos

Esta estrategia tuvo como **propósito general**, desarrollar la producción de textos, de forma didáctica y lúdica mediante diferentes juegos de palabras. Para lo cual, se planteó **específicamente**, dar a conocer que es la producción textual, aplicar talleres didácticos a partir de los juegos de palabras, para encaminar un apropiado proceso de composición,

finalmente, fomentar en los estudiantes el uso de los juegos de palabras como base para la creación de sus propios textos.

#### **4.2.3 Justificación**

Debido a las dificultades encontradas respecto a la producción de textos y en la búsqueda de una nueva estrategia que logre encaminar adecuadamente la adquisición de las competencias lingüísticas y comunicativas, se propone a los juegos de palabras como herramientas útiles en la conformación de la estrategia didáctica surgió con la intención de que los estudiantes puedan desarrollar adecuadamente el proceso de producción textual, lo cual beneficia no solo a los educandos sino también al docente quien vera en la estrategia una opción para la enseñanza de la habilidades escriturales.

Desde esta perspectiva esta propuesta denominada “produzco textos jugando con palabras” tiene como propósito primordial darle importancia al proceso de producción de textos en todo los contextos, ya sean personales, académicos o culturales, motivando por medio de los juegos de palabras la adquisición de habilidades cognitivas, motoras, creativas e imaginativas y elementos que faciliten el proceso y el contenido correcto de los textos que dependen de su intención comunicativa.

#### **4.2.4 Marco teórico**

Con respecto a la producción de textos, sus implicaciones, van desde el proceso en el que llegan las ideas, en su planteamiento, en cómo se proponen, cómo se estructuran, cómo se relacionan, cómo se vuelcan los signos en una hoja; hasta el producto, su forma,

su contenido, su sentido, su propósito, su logro al comunicar algo, hasta llegar a ser un texto en todo el sentido de la palabra. Como señala Parra, (1994, pág. 20):

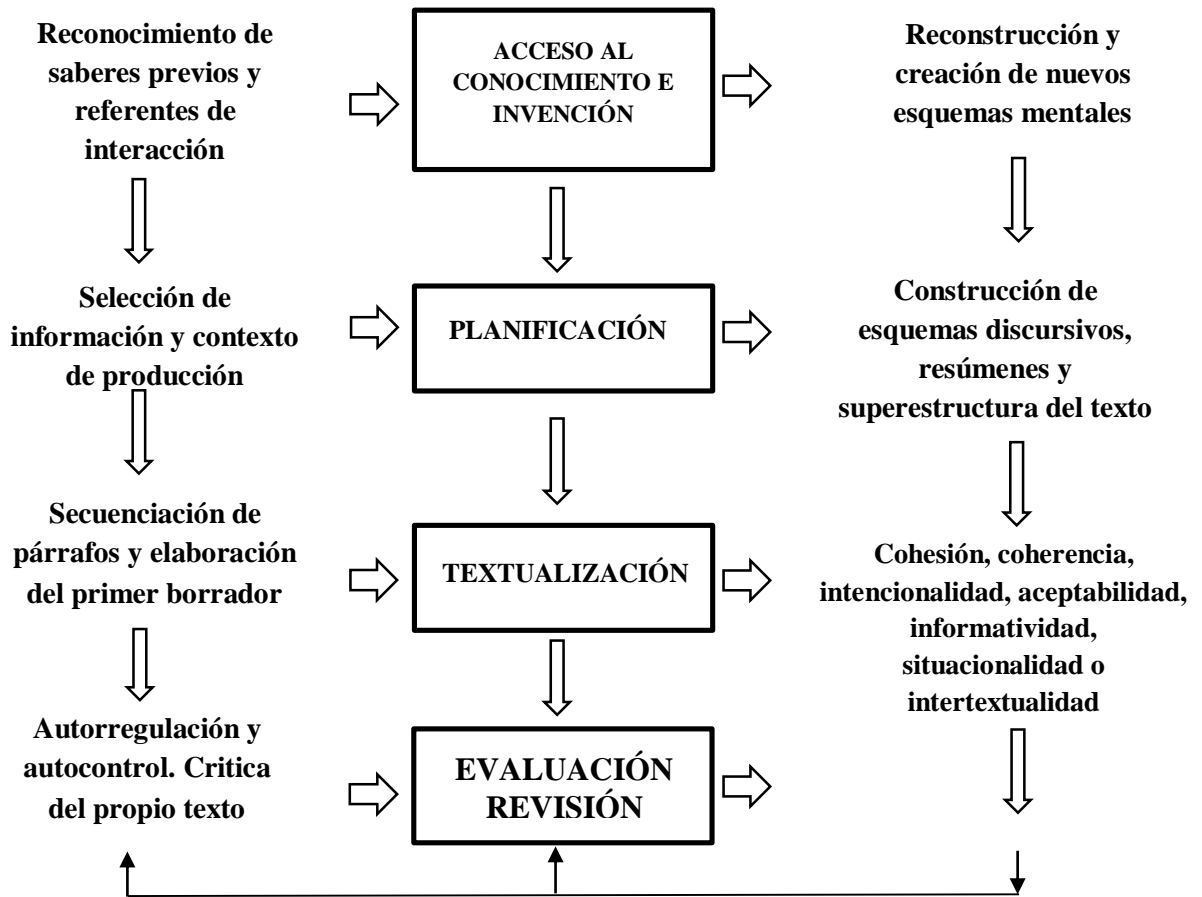
El resultado de la actividad lingüística es el *texto*, unidad comunicativa básica, constituida por una secuencia coherente de signos lingüísticos, mediante la cual interactúan los miembros de un grupo social para intercambiar significados, con determinada intención comunicativa y en una situación o contexto específico.

Se debe agregar que, la importancia de la producción textual, radica en su función social, pues, un texto es un vehículo de comunicación, en el que se pueden expresar un sin número de acontecimientos, situaciones, pensamientos y sentimientos, que están intrínsecos en la vida de los seres humanos, por tal razón, fue fundamental que los estudiantes comprendieran que el desarrollo de esta competencia lingüística significa fortalecer sus habilidades analíticas, interpretativas y reflexivas, para comprender y cohabitar en la realidad. En palabras de Ramírez, (2010, pág. 155 ):

La producción de textos se concibe como un proceso complejo en el que intervienen de manera interrelacionada factores socioculturales, emotivos, afectivos, cognitivos, textuales y discursivos. En este decurso se ponen de manifiesto actividades intelectuales como la reflexión, el reconocimiento de uno mismo y la configuración de esquemas mentales entre otros.

Como un pretexto para enriquecer las habilidades del proceso de la producción de textos, se propuso, los juegos de palabras, como herramientas que en su quehacer deben avivar la imaginación, creatividad y participación; por otro lado instruir en la realización de las etapas de creación de textos, en los que se tenga a bien lograr coherencia, cohesión

y sobresaliente contenido. En sí, estos juegos, conformaron una estrategia didáctica que encapsuló la mayor parte de fases de la producción escrita.



**Figura 4. Resumen de las etapas de producción de textos escritos.**

Fuente: Ramírez, Roberto (2010, pág. 146) *Didácticas de la lengua castellana y de la argumentación escrita*. Pasto: editorial universitaria, Universidad de Nariño.

Dicho de otra manera, las actividades en las que se emplea la palabra para crear y recrear el normal desarrollo de la producción textual, se les denominó, juegos de palabras, aquellos distinguidos por Wittgenstein (1988. Citado por Tobón, 2005, pág. 27) como: “sistemas completos de comunicación entretejidos por reglas.” A respecto (Cabanillas, 2000, págs. 58-59) señala que los juegos se constituyen por manifestaciones literarias y

del lenguaje común, pero, que tienen algún tipo de manipulación de las características normales en el uso de la lengua. Ya con estas referencias, se estipuló que la aplicación de caligramas, acrósticos, greguerías, crucigramas, refranes y sopas de letras, son juegos aptos para los estudiantes y se ajustaron a la planeación estipulada por la institución.

En síntesis, la práctica de estos juegos, asistió en la reforma de los escenarios tradicionales y cotidianos del aula, pues, persiguió una didáctica lúdica y más significativa para la enseñanza y el aprendizaje de la producción textual. Para simplificar, los estudiantes adquirieron nuevas habilidades, cuestionaron su panorama y por su accionar, transformaron con creatividad, con innovadoras ideas y perspectivas, el resultado de la actividad lingüística.

#### **4.2.5 Metodología**

La creación de esta estrategia, fue el resultado de un trabajo conjunto entre los estudiantes, el docente y el investigador, lo que permitió conocer las necesidades, prioridades y la visión global de los requerimientos estratégicos del contexto en el desarrollo de una didáctica que se ocupó de buscar un método en el que se tuviera en cuenta tanto aspectos del proceso, como del producto.

En este orden, la propuesta se encuentra estructurada en torno a generar un escenario que provea la dinámica propicia para desarrollar la producción de textos, bajo los estándares de competencias que propone el ministerio de educación nacional, a los que se acoge la institución y la investigación por ser el modelo general de educación.

Finalmente, la estrategia “produzco textos jugando con palabras” se realizó de la siguiente manera; inicialmente se ejecutaron los ya mencionados talleres de exploración

y diagnóstico, que por otro lado permitieron elaborar actividades estratégicas para el desarrollo de la producción de textos, centradas en los juegos de palabras; las acciones dadas en el proceso se expondrán a continuación.

#### **4.2.6 Talleres de aplicación**

A nivel general los talleres de la estrategia se constituyeron teniendo en cuenta los siguientes estándares básicos de competencias:

- produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.
- Conozco y analizo los elementos, roles, relaciones y reglas básicas de comunicación para inferir las intenciones y expectativas de mis interlocutores y hacer más eficaces mis procesos comunicativos.

##### **1. Refraneando.**

Es una actividad estratégica, que tuvo por objetivo, dar conocer la intención comunicativa de los textos, por medio del refrán; donde por medio del entretenimiento, se buscó despertar capacidades creativas, sicomotrices y mentales, que influyeran positivamente el inicio del proceso escritor.

##### **Competencias a desarrollar:**

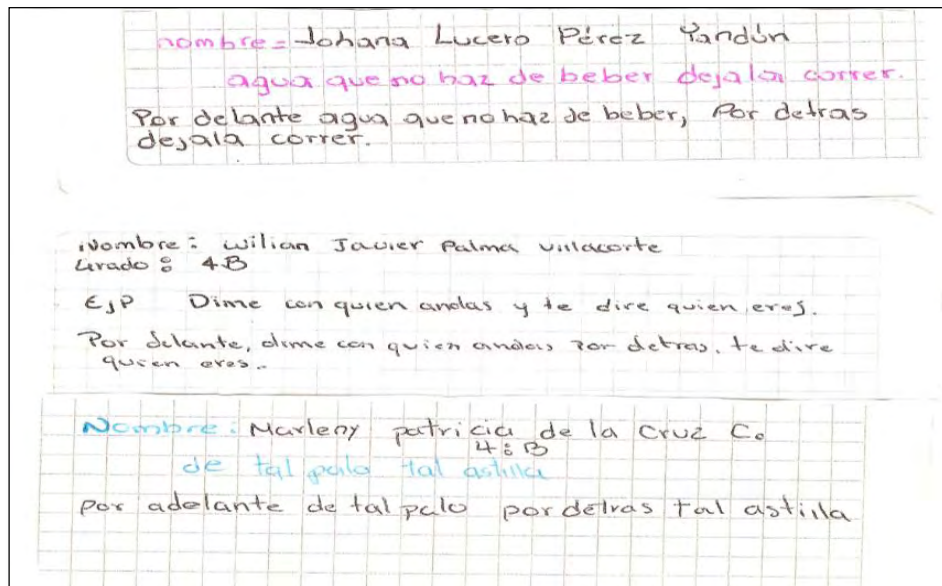
- ✓ Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.
- ✓ elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.



**Figura 5. Aula de clases grado 4 (b).**  
Fuente: Esta investigación.

En la clase se desarrolló:

- Recordando refranes, a través de la dinámica por delante, por detrás.



**Figura 6. Dinámica por delante, por detrás con refranes.**  
Fuente: Esta investigación.



- Consolidando el concepto de refrán con los estudiantes.
- Se aplicó el taller refraneando, en el que se reafirmó lo aprendido, recordando, jugando, dibujando e interpretando algunos refranes conocidos y así de esta forma descubriendo la intención o el mensaje que dejaban los mismos (ver anexo C).

### **Resultados:**

Refraneando, tuvo una duración aproximada de dos horas, en las que a través de la dinámica propuesta se consiguió un ambiente diferente de clases, donde los estudiantes recordaron e identificaron algunos refranes, que los llevo a la creación del concepto, interpretación y la reflexión de los mensajes, lo que fue sustancial, además, porque distinguieron que el significado de una expresión puede cambiar si se antepone o cambia alguna palabra.

Se observó que la atención y participación de los educandos tuvo un ligero aumento, para ellos fue motivador el hecho de usar juegos en el aprendizaje de la producción de textos, no solo porque cambia su cotidianidad, sino porque, lograron comprender que la creación de expresiones, parte bajo la premisa de una finalidad comunicativa en la composición de cualquier tipo de texto, lo cual es relevante en la iniciación del proceso de producción, pues si no se sabe ¿para qué? o ¿Para quién? y ¿Qué? se quiere comunicar, el texto no tendría ninguna razón de ser.

Lina Sofia Tarquez Reina,

Taller Número 1  
Objetivo: Iniciar al estudiante en la creación de fábulas, partiendo desde la intención comunicativa.

# Refraneando

Refraneando es un juego de memoria, en el que recordaras y buscaras con imaginación frases con palabras sabias, ¡muy sabias!

1. Recordemos refranes  
Al profesor se le olvidaron algunos refranes, ayúdale a completarlos:

- No todo lo que brilla. Es (no es) Oro ✓
- Al mal tiempo buena cara ✓
- Cuando el río suena Piedras lleba ✓
- Al que madruga Dios le ayuda ✓
- De tal palo tal astilla ✓

2. Armemos refranes  
Paso un huracán y desordeno los refranes, unelos con una línea para que tengan el sentido correcto.

3. Dibuja el Refran que mas te gusto.

4. Escribe el significado del refran que escogiste.  
El refran que yo escogi se trata de que es mejor solo que con una mala influencia. ✓  
¡fátah! ✓

5. Divierte y ríe un momento reformulando refranes.  
Construye refranes congruentes, utilizando partes de algunos que conozcas. Ejemplo: Más vale solo, déjala correr. (compuesto por mas vale solo que malaacompañado y agua que no haz de beber, dejala correr).

- a buen entendedor buena cara ✓
- a Dios rogando remedios de pocos ✓
- al que madruga se lo lleva la corriente (cemento) ✓
- camaron que se duerme amanecer mojado ✓
- bariga llena te dire quien eres ✓

40

Figura 7. Evidencia 1 del taller refraneando.  
Fuente: Esta investigación.

**Refraneando**

Estaban David Erra Ceballos.

Refraneando es un juego de memoria, en el que recordarás y buscarás con imaginación frases con palabras sabias, ¡muy sabias!

**1. Recordemos refranes**  
Al profesor se le olvidaron algunos refranes, ayúdale a completarlos:

- No todo lo que brilla es oro
- Al mal tiempo buena cara
- Cuando el río suena piedras lleva
- Al que madruga Dios le ayuda
- De tal palo tal astina

**2. Armemos refranes**  
Paso un huracán y desordeno los refranes, únelos con una línea para que tengan el sentido correcto.

3. Dibuja el Refran que mas te guste.

4. Escribe el significado del refran que escogiste.

El refran que yo escogí es haz el bien y no miras a quien  
sigas bien que hay que ayudar a todos las personas  
a los amigos compañeros, a los abuelos y sin esperar  
nada a cambio sin ningun interés.

5. Diviértete y ríe un momento reformulando refranes.  
Construye refranes congruentes, utilizando partes de algunos que conozcas. Ejemplo: Más vale solo, déjala correr. (compuesto por mas vale solo que malacompañado y agua que no haz de beber, déjala correr).

● el bicho de la que mana se queda  
la agua que va la de beber piedras lleva  
mas vale solo que estar volando  
ya cuando regalado hijo de tigre

¡completar!  
¡mejora la leña para  
entender mejor lo que  
escribes!

3.8

Figura 8. Evidencia 2 del taller refraneando.  
Fuente: Esta investigación.

## **2. Refrabulando**

Es un taller, en el que se integró el refrán y la fábula, para que los estudiantes pudieran utilizar el mensaje de los refranes como pretexto para formular el propósito comunicativo de los textos y así mismo a través del juego con ellos, lograran reconciliarse con la escritura y de esta forma se dio un primer paso en el proceso de la producción textual (ver anexo D).

El propósito de esta actividad, fue introducir a modo general el proceso de composición, con las fases de planeación, revisión y edición con aplicación en la fábula; a la vez fortalecer la producción de textos partiendo de la intención comunicativa.

### **Competencias a desarrollar:**

- ✓ elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.
- ✓ Produzco la primera versión de un texto, atendiendo los requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombre, pronombres, entre otros) y ortográficos.

En dos horas, los estudiantes consiguieron:

- A través de la lectura de diferentes refranes, elegir el tema de la producción textual.
- Por medio de imágenes escoger los personajes de la fábula e imaginar el contenido del texto.
- Plasmar sus ideas, en la narración de una fábula.
- Ilustrar creativamente el texto.



CIELO ALEJANDRA DEFAZO H.

# Refrabulando

Taller literario /  
Dinámico / Productivo /  
aplicando los pasos de  
composición / planificación  
revisión y edición

Refrabulando es un juego en el que tu eliges el tema y los personajes, para la creación de tu propia fábula.

1. Resalta con un color uno de los siguientes refranes, para que sea el tema de tu producción.

- ⊗ Dime con quien andas y te diré quien eres.
- ⊗ En boca del mentiroso, lo verdadero se hace dudoso.
- ⊗ Camaron que se duerme se lo lleva la corriente.
- ⊗ **Quien no oye consejos no llega a viejo.**

2. Escoge y pinta algunos animales para que sean los personajes de tu fábula, enciérzlos en un círculo para que no se escapen.

CIELO ALEJANDRA DEFAZO H.

3. Inventa una fantástica fábula, en la que tengas en cuenta el significado del refrán y los animales escogidos.

## EL CONCEJO DE LA ABUELA GALLINA (consejo)

HABÍA UNA VEZ UN BURRO QUE LLEGABA A SU CASA MUY BORRACHO CON SU AMIGA LA OVEJA UN DÍA LA ABUELA GALLINA LE HABÍA DADO PAPIA COMPRAR COMIDA PERO COMO ERAN TOMADORES CON ESA PIA TA SE ENBORRACHARON Y ASI DESOREDERARON A LA ABUELA HASTA QUE UN DÍA LA ABUELA CANSADA DE LOS JOVENES DECIDIÓ DAR LES UN CONCEJO, LA OVEJA REACCIONÓ Y LE DIJO A LA ABUELA QUE YA NO IVA A TOMAR MÁS Y QUE SE IVA A PORTAR BICHO, EL BURRO EN CAMBIO FUE NEGRO Y NO ESCUCHO NINGUN CONCEJO Y TOMO Y TOMO HASTA QUE LE DIÓ UNA ENFERMEDAD MUY GRABE LA OVEJA LO CUIDO UN TIEMPO, PERO SE MURIO EL BURRO LA OVEJA Y LA GALLINA PASARON SUS DIAS APRENDIENDO Y VIVIERON FELICES.

Tienes que:  
- Usar correctamente letras mayúsculas y minúsculas  
- Corregir ortografía

4. Dibuja tu fábula.

Figura 9. Evidencias 1 taller refrabulando.  
Fuente: Esta investigación

# Refrabulando



Martel Camila Ceballos P.

Refrabulando es un juego en el que tu eliges el tema y los personajes, para la creación de tu propia fábula.

1. Resalta con un color uno de los siguientes refranes, para que sea el tema de tu producción.

- Dime con quien andas y te dire quien eres.
- En boca del mentiroso, lo verdadero se hace dudoso.
- Camaron que se duerme se lo lleva la corriente.
- Quien no oye consejos no llega a viejo.

2. Escoge y pinta algunos animales para que sean los personajes de tu fábula, enciérralos en un círculo para que no se escapen.

## Los dos amigos.

Había una vez dos amigos, el perro se llamaba Carlos y el lobo Luis.


Carlos siempre salía todas las mañanas a ayudar a su abuela. Carlos era muy bueno, era un perro ejemplar. Luis era todo lo contrario de Carlos, puesto que era un lobo muy indisciplinado que nunca quería hacer un favor a sus semejantes y no quería escuchar los consejos de sus padres, salía a las calles y no regresaba temprano.

Un día cuando los dos amigos salieron Luis le dijo a Carlos vamos al parque y Carlos le dijo no puedo ir a ayudar a mi abuela y Luis respondió eso no importa, Carlos le hizo caso y no fue a ayudar a su abuela así Carlos se convirtió cada vez más en Luis y así fue como toda su vida.

Consejo: Indisciplinado  
Convertido  
Suicidio

¡ puedes darle un final a la historia ya sea triste o feliz!

4. Dibuja tu fábula.



Con lo espero  
Podas seguir mejorando  
¡¡¡ muy bien!

**Figura 10. Evidencias 2 taller refraneando.**  
Fuente: Esta investigación.

## **Resultados:**

Desde la perspectiva de la enseñanza, el anterior taller brindó la posibilidad de explicar el proceso de producción desde la etapa de planeación, en la que se debe plantear la intención o propósito comunicativo, definir los personajes y redactar el borrador de la historia; la actividad fue acogida por los estudiantes, quienes participaron de forma activa en la producción de sus fábulas, concibiendo en gran número la primeras fases de construcción del texto que los llevaron a idear diferentes narraciones, en las que dejan ver su creatividad e imaginación, y ante todo cumplen con la estructura general de las fábulas, además de mostrar una postura crítica frente a sucesos de la vida cotidiana, que más adelante los llevarán a generar reflexiones profundas del comportamiento y moral de las personas. La crítica y la reflexión son acciones que de una u otra manera conllevan a la expresión tanto verbal como escrita de innumerables cuestionamientos del hombre.

## **Acróstitextos.**

Los acrósticos dan la posibilidad de trabajar con el dibujo, la palabra y el sentimiento, esta poesía visual, dio pie para que el estudiante descubriera una nueva forma de crear textos poéticos, con lo que se proyectó la apropiación de expresiones poéticas, conectores y de algunos pasos de la composición de textos. El taller lúdico de acrósticos, que se ocupó de escudriñar sentimientos, pensamientos e ideas para luego ser expresadas y plasmadas de forma divertida, creativa, autónoma y diferente.



### Competencias a desarrollar:

- ✓ elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.
- ✓ Diseño un plan para elaborar un texto.
- ✓ Produzco la primera versión de un texto, atendiendo los requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombre, pronombres, entre otros) y ortográficos.
- ✓ Trabajo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.

De tal manera que, en aproximadamente tres horas, se realizó:

- lectura de acrósticos en forma de mini relatos, para descubrir la estructura del acróstico e identificar algunas expresiones usadas en los mismos.
- Conocer algunos tipos de acrósticos, por medio de ejemplos.



**Figura 11. Ejemplos de Acrósticos realizados por los estudiantes.**

Fuente: Esta investigación.



- Estructurar el concepto de acrósticos.
- Desarrollo del taller, denominado acróstitextos (anexo E), en el cual se pretendía, utilizar los acrósticos para dar conocimiento de la estructura, planeación, ejecución y mejoramiento de los textos.

### **Resultados:**

A partir de las evidencias se puede decir que los acrósticos son un elemento válido para el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas que incitan en los estudiantes la creación de textos poéticos, dado que, la visión global del texto que tenían era errada, se dio a conocer una estructura y forma diferente de expresar sus sentimientos y emociones.

La poesía es una herramienta que explora en el interior de los niños y hace de ellos seres más sensibles, creativos e imaginativos, en donde crean capacidades para expresarse exteriorizando su intimidad y adecuando un lenguaje a lo estético, sutil y espontáneo. Por tanto, no solo se utilizó al acróstico como pretexto para enseñar las fases de producción, sino más bien para brindar la posibilidad de que los educandos tengan la oportunidad de buscar en su interior la motivación o la inspiración que aflora con naturalidad una forma de expresión propia.

La época fue propicia para materializar los resultados del taller, ya que, por la celebración del día de la madre, los estudiantes realizaron acrósticos en los que se trató la edición de los escritos y corrección de ortografía que fue pedida y aceptada por los mismos con el fin de entregar un buen detalle a las madres.

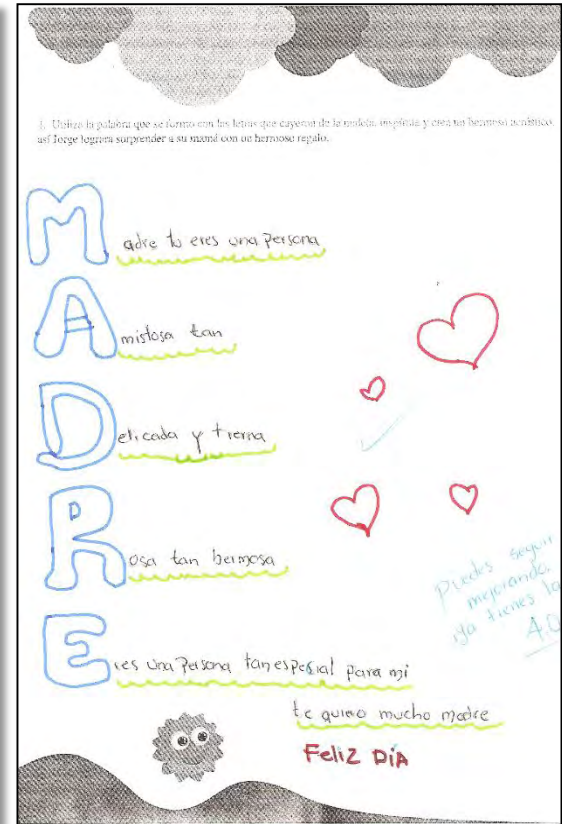
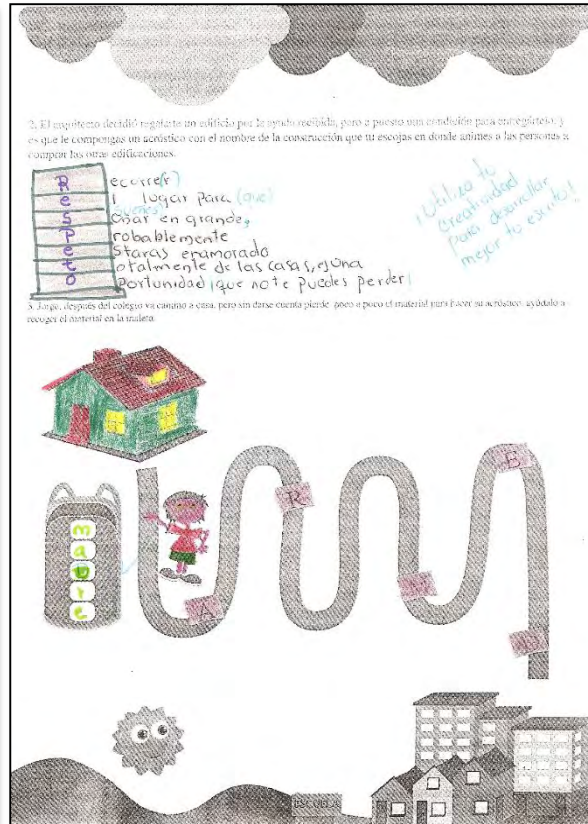
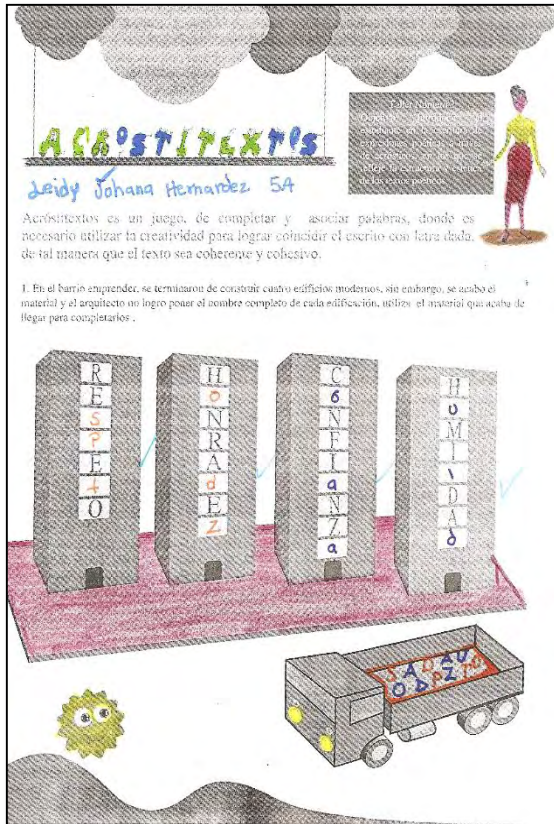


Figura 12. Evidencias 1 talleres acrostíptos.  
Fuente: Esta investigación.

**ACROSTITEXTOS**

Paola Carolina Cuanguan

Acrostitextos es un juego de completar y asociar palabras, donde es necesario utilizar la creatividad para lograr coincidir el escrito con letra dada, de tal manera que el texto sea coherente y cohesivo.

1. En el barrio emprendedor, se terminaron de construir cuatro edificios modernos sin embargo, se acaba el material y el arquitecto no logra poner el nombre completo de cada edificación, utiliza el material que acaba de llegar para completarlos.

2. El arquitecto decidió repoblar un edificio por la ayuda recibida, pero a pesar de una condición para emprenderla, y es que le entregaran un acrostico con el nombre de la construcción que tu escogas en donde antes a las personas le comprar las otras edificaciones.

Construcciones buenas,  
 Ordenadas y  
 Nunca  
 Fallaran se  
 Inspiration, Para que vives en  
 Amor con todos los conocidos y  
 No conchidos con  
 Zapatería incluida  
 Arriesgase a comprar

3. Antes de que llegara el material se le entregó la planta a cada uno de los dueños para hacer su acrostico, ayudado a escoger el material en la mano.

*¡hay que mejorar!  
 Utiliza tu imaginación  
 y creatividad!*

4. Utiliza la palabra que se forma con las letras que caigan de la madre, ingléntala y crea un hermoso acrostico, así lograrás sorprender a su mamá con un hermoso regalo.

Madresita eres  
 Amorosa desde  
 que nací  
 Deseaste mi nacimiento  
 Recuerda que te  
 Estimo y quiero.

*Esto es el inicio  
 de una gran idea  
 esperanzada en poco  
 más y lograras  
 un acrostico excelente  
 A.O*

Figura 13. Evidencias 2 taller acrostitextos.  
 Fuente: Esta Investigación.

### **3. Constru-Caligramas**

Este taller, es una actividad de refuerzo, en el que se ejercitó la producción de textos poéticos e involucró el desarrollo de habilidades creativas, lúdicas y psicomotoras, que se requieren para la creación de caligramas, beneficiando así la capacidad de expresión y relación con el mundo circundante (anexo F).

#### **Competencias a desarrollar:**

- ✓ Trabajo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.
- ✓ Produzco la primera versión de un texto, atendiendo los requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombre, pronombres, entre otros) y ortográficos.

En este ejercicio, se ejecutaron los siguientes ítems:

- Observar y leer caligramas de diferentes autores.
- Transcribir poemas en forma de caligramas.
- Conocer y utilizar diferentes formatos, para la creación de caligramas.
- Crear libremente un caligrama, a partir de las fases de producción.

#### **Resultados:**

Este taller fue planeado para fortalecer la escritura de textos de carácter poético, pues esta clase de textos llevan al encuentro del ser humano consigo mismo, amplían y simplifican la forma de ver las cosas, y en este propósito expande la forma de expresarse ya sea, porque se maneja un lenguaje diferente o porque es necesario la apropiación de un

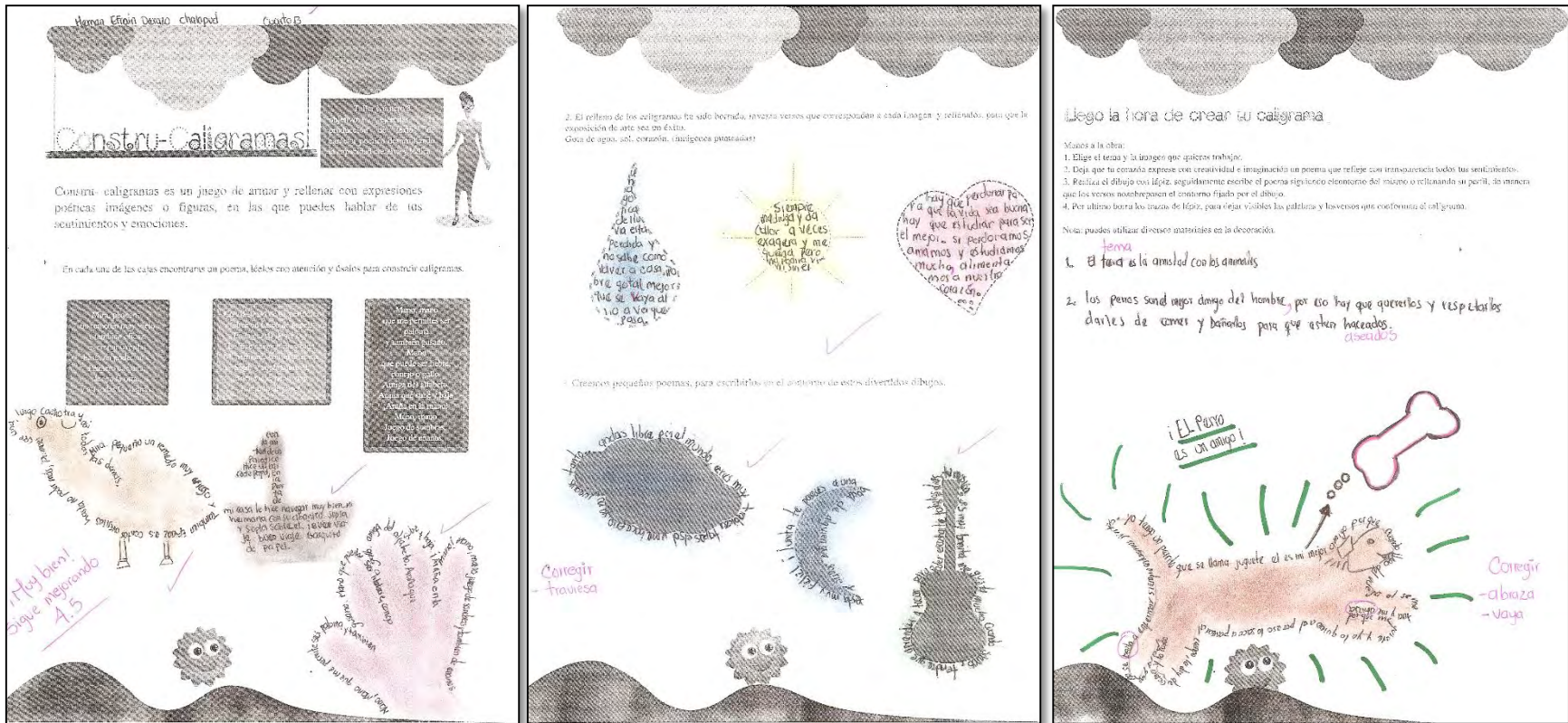
léxico determinado; en todo caso logra que los educandos vayan construyendo poco a poco un entorno más comunicativo, creativo, imaginativo y rico en la ilustración de la palabra.

Mediante la producción de caligramas, se experimentó que por medio de la poesía era posible ampliar temas acerca de la escritura como:

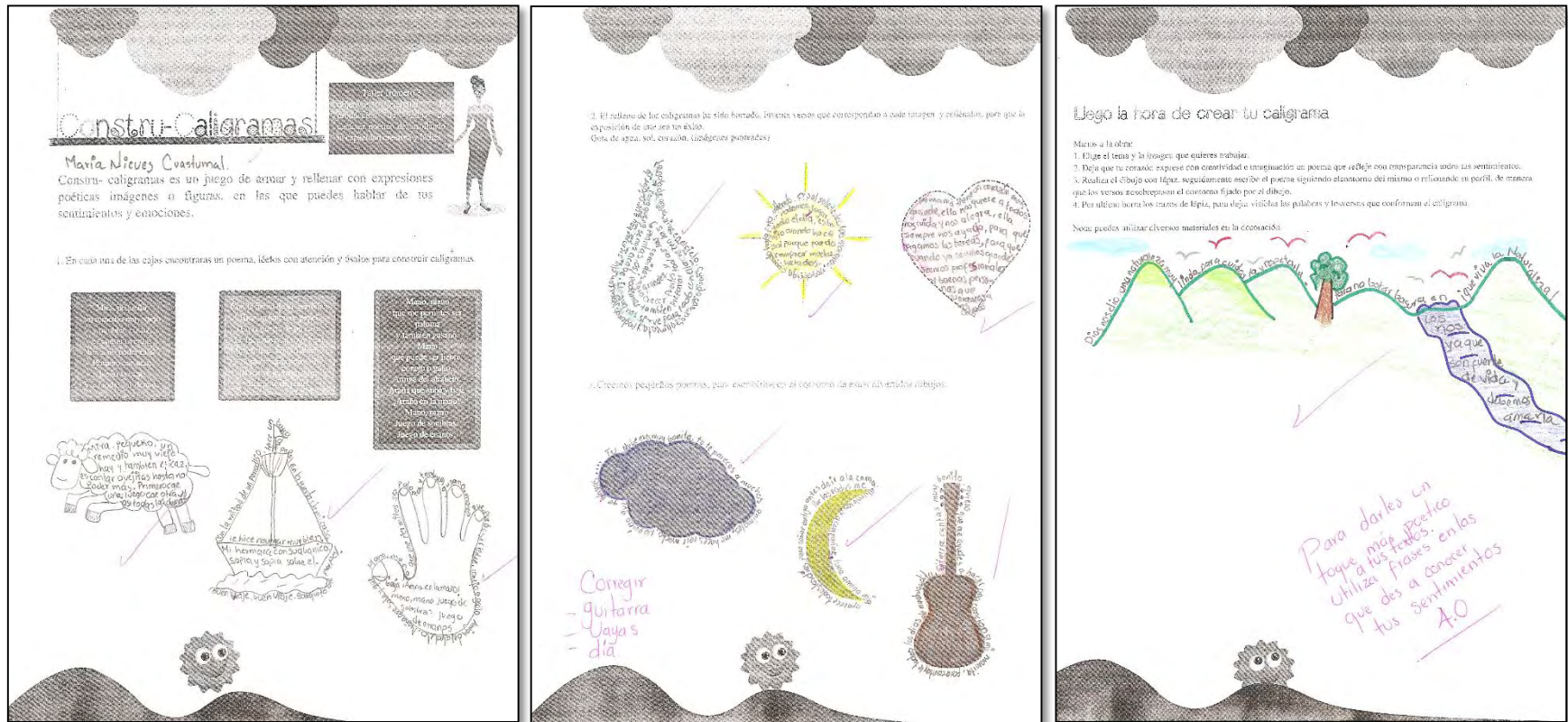
- la lectura como fuente de información y base de los textos, pues, los poemas están creados con temas diversos, en los que se ve un abundante vocabulario y figuras literarias que sirven para explicar lo simple y lo complejo.
- los sentidos como parte primordial para dilucidar lo que ocurre en el entorno y así determinar el efecto de las situaciones a nivel interno y externo.
- Las características que se manejan en la poesía como la claridad, precisión e innovación también se deben manejar en las demás producciones.

A través de este taller que se generó un espacio lúdico de intercambio de conocimientos, sentimientos, ideas y materiales; dejando ver la relación entre el juego, la imagen, el color, la palabra y los versos, lo que estimulo el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo del proceso de composición y la redacción de textos poéticos.





**Figura 14. Evidencias 1 taller contra- caligramas**  
Fuente: Esta investigación.



**Figura 15. Evidencias 2 taller constru- caligramas.**  
 Fuente: Esta Investigación.

#### **4. Describamos a punta de greguerías y adivinanzas.**

La descripción nos da la oportunidad de dar a conocer las cosas tal y como son, es decir que, si nos encontramos con la labor de narrar cierto hecho o situación, esta, permite crear un ambiente en donde lo narrado sea más creíble; por tanto, las actividades de este taller (anexo G), permitieron la adquisición de habilidades que ayudan a desenvolverse en la producción textual.

De otra forma, el objetivo al aplicar este taller fue, la producción de textos descriptivos enfocados a características objetivas y subjetivas, utilizando como pretexto adivinanzas y greguerías respectivamente.

##### **Competencias a desarrollar:**

- ✓ Elaboro textos descriptivos para desarrollar mi capacidad narrativa.
- ✓ Identifico la estructura y clases de texto descriptivo.
- ✓ Produzco la primera versión de un texto, atendiendo los requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombre, pronombres, entre otros) y ortográficos.

El desarrollo del taller comprendió tres horas, en las que se efectuó las siguientes actividades:

- Observar imágenes, para completar descripciones.
- Observar imágenes incompletas, para adivinar y crear adivinanzas con descripciones objetivas.
- Estudiar el concepto y la estructura de las greguerías a través de la lectura de las mismas.
- Completar las greguerías, utilizando la imaginación, la creatividad y el razonamiento.
- Inventar greguería con descripciones subjetivas.
- A partir de una imagen producir una descripción objetiva y subjetiva.



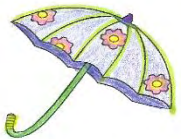
**Describamos a Punta de Greguerías y Adivinanzas.**

Taller Número 4  
objetivo: producir textos  
descriptivos, aplicando  
la escritura creativa.


**Angelita Yadira Imbacuan**

Vamos a jugar a que pintamos con palabras, como son los paisajes, los animales, las personas y las cosas; las adivinanzas serán descripciones objetivas y las greguerías descripciones subjetivas.

1. Pinta los dibujos y completa la descripción de las imágenes que están numeradas.

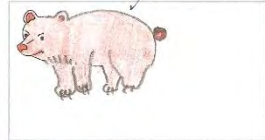


María tiene en sus manos una paraguas muy linda. Con varios colores como: azul, amarillo, además tiene unas flores pequeñas, que la hacen ver demasiado hermosa.




A Sebastián, le regalaron un carro, de color rojo. Tiene cuatro llantas, y un motor muy grande.


2. ¿Qué es? ...  
Las imágenes están incompletas, adivina ¿qué es?, y dibuja la parte que le falta. Al frente de cada imagen inventa una adivinanza, recuerda que las adivinanzas deben ser descripciones objetivas.



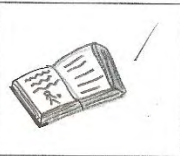
Tiene mucho pelo  
es salvaje y vive en las montañas  
tiene garras muy fuertes  
y le gusta comer mucha carne.  
Su nombre tiene tres letras.



Puede ser cuando llueve  
son 7 sus colores  
Al final tiene muchos colores  
Todos quieren verlo por hermosa  
pero no aparece todos los días.



Puede ser verde o roja,  
tiene hojas verdes  
es muy rica cuando se come  
tiene una cascara  
y por dentro es blanda.




Puede tener muchas historias  
sirve para leer o para escribir  
tiene muchas hojas  
sirve para quien estudia  
con él podemos hasta reír.

Figura 16. Evidencias 1 taller describamos a punta de greguerías y adivinanzas.

Fuente: Esta investigación.

3. Lee con atención el siguiente caldo de greguerías



¿Cuál fue la greguería que más te gusto? Explica  
¿Por qué?

La u es la herradura del alfabeto  
La e es una galletita mordida  
El musgo es el peluquín de las piedras.  
Los presos ven la vida a la parrilla.  
La bufanda es para los que buñan de río.

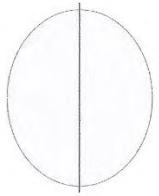
4. Completa y comparte las greguerías con tus compañeros.

Al maíz le sobran dientes, para reírse  
el caballo es un auto de cuatro patas.  
el arroz con pollo es mejor que una sopa de letras.  
las nubes son como ovejas en manada.  
la bonigita de mamá es el nidito de un bebe.

5. Con mucho ingenio, inventa greguerías, teniendo en cuenta que en ellas se deberá hacer una descripción subjetiva.

el canto de las pajaritas es la orquesta de los  
el sol es la vela encendida de Dios.  
el arcángel es el calor del mundo  
la RR son las hermanas gemelas  
las maras son las pinas del cuerpo  
la S es la lambis del abecedario

6. Hemos dividido el siguiente dibujo, para que puedas describir de forma objetiva y subjetiva.



Adivinanza

Por dentro tiene blanco y amarillo  
existen dos semillas  
la una se llama clara  
y la otra se llama yema  
Tiene una cascara dura  
pero se puede quebrar.  
¡Procura ser más objetiva!

Greguería

el huevo es la casa del pollito  
el huevo es la pelota de fútbol de  
las gallinas.  
los huevos son los cerros del  
gallinero.

¡Buen trabajo,  
sigue me jorando!  
A.7

Figura 17. Evidencias 2 taller describamos a punta de greguerías y adivinanzas.

Fuente: Esta investigación.

## **Resultados:**

El uso de greguerías y adivinanzas permitieron explicar con claridad la descripción de tipo objetivo y subjetivo, esto, con el ánimo de enriquecer la narración de los textos; para los educandos era necesario conocer que por medio de la descripción se crea una atmósfera o ambiente, tanto de las acciones como del tiempo, que afectan la introducción y la extensión de la narración y que benefician la imagen que se quiere proyectar en la misma.

Además, estos juegos fueron un pretexto para ampliar su invención, imaginación y potenciar su capacidad fraseológica, en cuanto se adentraron en la complejidad semántica de las palabras, en donde las greguerías consolidaron el concepto de lo subjetivo, ampliando el campo de las palabras, logrando que el estudiante a través de la producción de ellas, relacionara hechos habituales con eventos extraordinarios de tal manera que su lenguaje pueda ubicarse apropiadamente con la intención del texto. Mientras que las adivinanzas favorecieron la precisión y la claridad conceptual, así como fomentaron la curiosidad y la capacidad de interrogar y razonar.

## **1. Entre sinónimos y antónimos, mejor hablemos en oxímoron.**

El aprendizaje de los sinónimos y antónimos de las diferentes palabras, proporciona hablar y escribir sin reiteraciones o repeticiones, permitiendo de esta forma mayor fluidez, naturalidad y claridad en un texto. Con esto se quiere decir que, el incremento del vocabulario permite una comunicación eficiente cuando se quiere expresar o dar a conocer algo.

### **Competencias a desarrollar:**

- ✓ Identifico los antónimos y sinónimos en un texto.
- ✓ Escribo textos utilizando sinónimos y antónimos.
- ✓ Amplio el vocabulario mediante el empleo de sinónimos y antónimos

Considerando lo anterior, el interés del taller (anexo H) fue, por medio del oxímoron ampliar el vocabulario de los estudiantes, en pro de adelantar y nutrir el proceso de la producción de textos. En relación con las tareas requeridas, los estudiantes dedicaron dos horas de clase, en las que realizaron:

- Recordar los conceptos previos acerca de los sinónimos y antónimos.
- Identificar con ejemplos las diferencias de los sinónimos y antónimos.
- Distinguir los antónimos y sinónimos de algunas palabras.
- Conocer a través de la lectura, el oxímoron, por consiguiente deducir su concepto y estructura.
- Con el uso veloz de la creatividad, relacionar palabras que compongan diferentes oxímoron.
- Inventar determinado número de oxímoron.

*Maritza Nataly Bolaños.*

## ENTRE SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS, MEJOR HABLEMOS EN OXÍMORON

En este juego, deberás estar muy concentrado, rápido, y sobre todo utilizando tu memoria para recordar y grabar palabras nuevas.

Taller Número 5  
objetivo: Enrichir el vocabulario, en la producción de textos.

1. Subraya el sinónimo apropiado a cada palabra.

Diversión >> Parranda Recreo Entretimiento Juego Aburrimiento

Trabajar >> Laborar Investigación Luchar Actuar Fabricar

Mirar >> Sorprenderse Observar Conocer Destapar

2. Marca con una x, el antónimo de la siguientes palabras

Oscuro	Ruido	Lento	Amigo
a) Vivo	<input checked="" type="radio"/> Silencio	a) suave	a) Hermano
b) Negro	b) Estruendo	<input checked="" type="radio"/> Rápido	<input checked="" type="radio"/> Conocido
<input checked="" type="radio"/> Iluminado	c) calma	c) pausado	<input checked="" type="radio"/> Enemigo

3. Juguemos a oximoronar

Leamos los ejemplos de oximoron del pergamino con mucho cuidado

*El silencio es el grito más fuerte. Shopenhauer*  
*Vivo muerto. William Shakespeare*  
*Apresurarse lentamente. La Fontaine*  
*Música callada. San Juan de la Cruz*

\* Relaciona las frases de la columna A, con las de la B, así formarás divertidos oxímoron.

1. Un silencio	<input checked="" type="checkbox"/> (3) despierto
2. Egoísmo	<input checked="" type="checkbox"/> (4) perdido
3. Soñar	<input checked="" type="checkbox"/> (2) compartido
4. Encontrarse	<input checked="" type="checkbox"/> (1) Ensordecedor

Utilizando sinónimos y antónimos, crea diferentes oxímoron.

*Caro levantando <sup>en</sup> su aprendizaje ✓*

*En las pérdidas encuentro el valor ✓*

*duermia despierto ✓*

*enemigo de la amistad ✓*

*destruye la construcción ✓*

*Profesora tu olvidada voz ✓*

*tristemente reía de su desgracia ✓*

4.5  
¡Sigue mejorando!

**Figura 18. Evidencias 1 taller Entre sinónimos y antónimos, mejor hablemos en oxímoron.**  
 Fuente: Esta investigación.



## ENTRE SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS, MEJOR HABLEMOS EN OXÍMORON

Taller Número 5  
objetivo: Enriquecer el vocabulario, en la producción de textos.

En este juego, deberás estar muy concentrado, rápido, y sobre todo utilizando tu memoria para recordar y grabar palabras nuevas.

1. Subraya el sinónimo apropiado a cada palabra.

Diversión >> Parranda Recreo Entretención Juego Aburrimiento *¿el más apropiado?*

Trabajar >> Laborar Investigación Luchar Actuar Fabricar

Mirar >> Sorprenderse Observar Conocer Destapar

2. Marca con una x, el antónimo de las siguientes palabras

Oscuro	Ruido	Lento	Amigo
a) Vivo	a) Silencio ✓	a) suave	a) Hermano X
b) Negro	b) Estruendo	b) Rápido ✓	b) Conocido
c) iluminado	c) calma	c) pausado	c) Enemigo

3. Juguemos a oxímoronar

• Leamos los ejemplos de oxímoron del pergamino con mucho cuidado

*El silencio es el grito más fuerte. Shopenhauer*  
*Vivo muerto. William Shakespeare*  
*Apresurarse lentamente. La Fontaine*  
*Música callada. San Juan de la Cruz*

• Relaciona las frases de la columna A, con las de la B, así formarás divertidos oxímoron.

1. Un silencio	(3) despierto ✓
2. Egoísmo	(4) perdido ✓
3. Soñar	(2) compartido ✓
4. Encontrarse	(1) ensordecedor ✓

• Utilizando sinónimos y antónimos, crea diferentes oxímoron.

*el calor frío del calor* ✓  
*vivo muerto a la luz* ✓  
*soñar a través de la realidad* ✓  
*apuro a través de la realidad* ✓  
*calor la realidad* ✓

?

o falta

*Con mayor  
Imaginación y  
Creatividad  
Creo más  
Oxímoron  
A-7*

Figura 19. Evidencias 2 taller entre sinónimos y antónimos, mejor hablemos en oxímoron.

Fuente: Esta investigación.

## **Resultados:**

Por medio del oxímoron se dio a conocer el significado de las palabras y su campo semántico, en lo que se denominan sinónimos y antónimos; con el fin de que estos elementos sean herramienta que en el presente y futuro evitarán la repetición de palabras en un mismo párrafo, dando claridad al acto comunicativo, acrecentando la expresión escrita con nuevo vocabulario y coopera en la búsqueda del significado de determinada palabra.

En los oxímoron creados por los estudiantes se refleja la apropiación de los conceptos dados, en cuanto a la contrariedad y relación de las palabras, además de que es evidente un uso adecuado de las expresiones a la situación propuesta, es decir, la composición del oxímoron permitió utilizar significados opuestos para generar un nuevo concepto y de esta forma expresarse de manera diferente y original.

### **1. Crucigrama**

Este juego o pasatiempo se tomó como un juego de aprendizaje, con el que se puede despertar la capacidad crítica y constructiva, a su vez tratar temas que resultan aburridos y apáticos para los estudiantes, como la ortografía, que si bien, debe ser un aprendizaje inherente al proceso de la producción textual, en algunos casos es necesaria su separación, para la comprensión y apropiación de diferentes reglas de ortografía.

Competencias a desarrollar:


- ✓ Manejo las reglas ortográficas.
- ✓ Uso correctamente la b y v.

En vista que, los educandos poseen cierta dificultad en el uso correcto de ciertas letras, y a consecuencia los escritos carecen de sentido, forma y fondo, se propone como actividad de refuerzo el juego del crucigrama (ver anexo I).

### **Resultados:**

Tener buena ortografía brinda múltiples beneficios a la hora de escribir y de leer un texto, entre esos beneficios se encuentra la claridad y exactitud de las palabras, que implican en la fluidez de la redacción y la comprensión del mismo, por otro lado, evidencia el compromiso y la seriedad con la que se realizó un texto; es por ello que la realización de este taller para los estudiantes significo, conocer el uso correcto de algunas palabras; así mismo, el uso del crucigrama proporciono en este caso, el razonamiento, la atención, la lógica e interiorización del correcto uso de la b y v; lo que significa que si se interiorizan las reglas ortográficas y gramaticales, y se siguen los pasos para la producción de textos un estudiante estará en la capacidad de editar y perfeccionar determinado texto, cabe señalar que con esta clase de pasatiempo se pueden tratar temas tan complicados como la ortografía y se cambia el ambiente educativo.





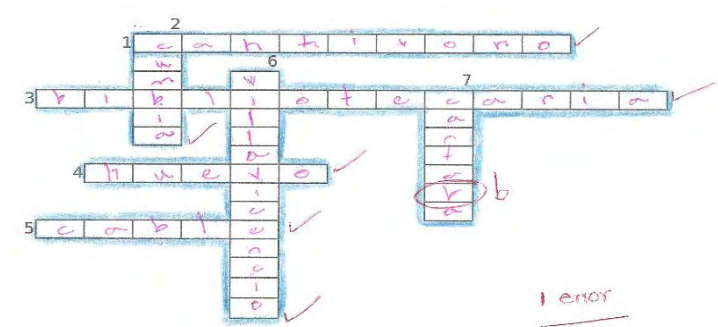
**Crucigramas**

Taller Número 6  
objetivo: Reforzar el uso correcto de la b y v.

Juguemos a pasar el tiempo, aprendiendo ortografía.


Llenemos el siguiente crucigrama.

1. El que se alimenta de carne.
2. Ritmo musical colombiano.
3. Persona que atiende una biblioteca.
4. Blanco es y gallina lo pone.
5. Por donde pasa la energía eléctrica.
6. Capital del meta.
7. Le gustaba cantar.



1 error  
45

Karen Pulianca C



**Crucigramas**

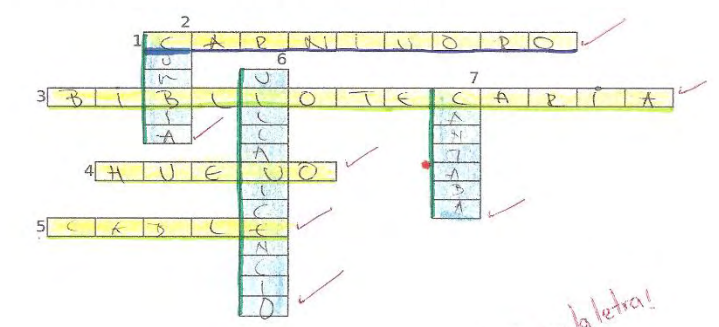
Taller Número 6  
objetivo: Reforzar el uso correcto de la b y v.

Juguemos a pasar el tiempo, aprendiendo ortografía.

Llenemos el siguiente crucigrama.

1. El que se alimenta de carne.
2. Ritmo musical colombiano.
3. Persona que atiende una biblioteca.
4. Blanco es y gallina lo pone.
5. Por donde pasa la energía eléctrica.
6. Capital del meta.
7. Le gustaba cantar.

CRISTIAN ALBEIRO CALIZ



¡Mejora la letra!  
A-B

**Figura 20. Evidencias taller crucigrama.**  
Fuente: Esta investigación.

## 2. Cuentos en sopa de letras

Entre muchas de las opciones de aprendizaje que se ofrece la sopa de letras, en este caso se la uso para trabajar la producción textual a partir de las palabras encontradas, pues, estas formaron parte de las ideas iniciales del tema o personaje que se utilizaría en la escritura del cuento.

### **Competencias a desarrollar:**

- ✓ elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.
- ✓ Diseño un plan para elaborar un texto.
- ✓ Produzco la primera versión de un texto, atendiendo los requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombre, pronombres, entre otros) y ortográficos.
- ✓ Elaboro textos narrativos.

El propósito de este taller (anexo J), fue asistir la producción de cuentos, en los que se tuviera en cuenta la estructura del texto narrativo y se fortaleciera el proceso de planeación, revisión y escritura del texto. Para el desarrollo de las actividades se empleó dos horas de clase, en las que se realizó:

- Jugar la sopa de letras.
- Elegir algunas palabras para usarlas en la creación del cuento.
- Delimitar el tema del cuento.
- Mencionar y utilizar la estructura de textos narrativos para la escritura.
- Producir un cuento.

Yesenia del Rocío Pérez.

## Cuentos en sopa de letras

Taller Número 6  
Objetivo: Desarrollar la producción textual con la estructura narrativa así como los pasos de composición.

Juguemos a escudriñar en la sopa de letras, palabras, que nos ayuden a crear ideas para hacer divertidos cuentos.

1. En la sopa de letras se encuentran escondidas 20 palabras, encuéntralas y píntalas con diferentes colores.

D	A	T	S	A	I	A	T	A	X	T	A	S	T	I	C	O
R	K	M	L	M	H	D	S	E	P	O	J	M	J	K		
I	N	O	C	R	E	Q	Z	S	Z	X	R	B	U	L	I	
T	W	R	I	X	N	I	N	V	O	H	P	V	S	E	U	
D	R	T	X	O	V	E	D	E	C	R	N	I	N	I	S	E
E	M	A	E	O	Q	S	A	P	O	Q	X	E	Y	C	T	G
S	P	A	Z	X	S	D	H	M	S	G	S	F	A	R	O	
A	P	T	Z	G	S	A	J	X	A	L	A	F	Q	E	S	
D	D	E	X	U	A	A	F	W	W	V	B	J	I	E	S	
S	O	L	V	J	N	M	A	R	P	O	S	A	P	X		
M	O	N	T	A	N	A	S	T	K	O	L	I	A	B	E	C
F	O	E	Z	X	M	N	Ñ	G	U	O	I	E	A	S	Z	

2. Elige algunas palabras que piensas usar en tu cuento.  
montaña, oso, música, juegos, rongo

3. ¿Cuál será el tema de tu cuento?  
Un oso muy amigable que vive en una montaña y sabe tocar música, que tiene muchos amigos que juegan mucho

*¡hay que seguir perfeccionando el cuento!  
4.8*

4. Recordemos las partes del cuento: inicio nudo desenlace

5. Con lápiz empieza a escribir tu cuento, así tendrás la oportunidad de corregir algún error que encuentres en el camino.  
 Nota: cuando termines lee, corrige y escribe con lapicero tu cuento.

6. Identifica en tu narración, las partes del cuento, señala con una línea cada parte.

### El Oso Musico

*Había una vez un oso que vivía en una montaña muy lejana, pero que era muy fantástica por que tenía paisajes muy bonitos.*

*El oso era amigo de todos los animalitos del bosque además que era muy bueno como músico porque cantaba y tocaba muchos instrumentos como la guitarra, todas las tardes salía a jugar con sus amigos y cantaba mucho.*

*Un día estaba jugando cuando un mago que era muy aburrido salió a decirle que no le hiciera ruido, el oso y sus amigos muy tristes se fueron porque el mago no les dejaba jugar y menos cantar, que era lo que más le gustaba al oso.*

*Entonces el oso tuvo una idea para que el mago no se enfadara, entonces decidieron hacer una fiesta con muchos globos y el oso hizo una canción para el mago y también le llevo un pastel.*

*Desde ese día el mago y el oso se hicieron amigos y todos los días cantan y juegan en la montaña mágica.*

*¡Muy bien!*

Figura 21. Evidencias 1 taller cuentos en sopa de letras.

Fuente: Esta investigación.

## **Resultados:**

La sopa de letras fue un eje motivador que avivó la creatividad e imaginación, en donde se notó la acogida del taller por parte de los estudiantes, ya que se acrecentó su participación y cooperación en el trabajo, fue una actividad llamativa que logró desarrollar las diferentes fases de la producción textual, es decir ellos, elaboraron la planeación del texto cuando empezaron a buscar y escoger palabras que utilizarían en la creación del cuento, así como definieron el tema y recordaron la estructura del texto narrativo.

Partiendo de lo anterior, los niños continuaron con la redacción e invención de diferentes narraciones en las que se observa un avance a nivel ortográfico, semántico y en las propiedades textuales como en la coherencia y cohesión del texto, la extensión y el vocabulario están acordes al grado y competencias que se pretendían desarrollar.

Este pasatiempo es un elemento práctico para abordar diferentes temas en la enseñanza, además sus características ayudan a los niños en la adquisición de nuevo vocabulario, memoria visual y concentración, es por esta razón que su uso en los escenarios educativos si es manejado con el cuidado y pertinencia que se requieren es de gran beneficio tanto para enseñar como para aprender.

#### 4.2.7 Análisis de los resultados de la estrategia.

Dentro del marco de esta investigación, se planteó aplicar una estrategia didáctica, centrada en los juegos de palabras, para el desarrollo de la producción textual; aplicación que permite conocer los aciertos de esta investigación y por ende, poner en evidencia una serie de casos representativos, analizados a partir de la matriz de objetivos, en donde fue notorio el cambio en la competencia de la producción textual, en varios procesos de corte semántico y lingüístico, cabe aclarar que los resultados detallados en la tabla, tienen una base real que se sustenta de las producciones textuales obtenidas en los diferentes talleres, aplicados a los estudiantes.

<b><i>NOMBRE DEL TALLER</i></b>	<b>Resultados alcanzados por el grupo de estudiantes investigados</b>
<b>1. Refraneando</b>	Comprender la importancia de la escritura Conocer el propósito textual Creatividad Reflexión
<b>2. Refrabulando</b>	Interiorización de la intención textual Planeación de un texto Producción de la fábula
<b>3. Acróstitextos</b>	Enriquecer las expresiones poéticas Crear textos poéticos Creatividad Recreación

<p><b>4. Constru-caligramas</b></p>	<p>Fortalecer la producción de textos poéticos</p> <p>Imaginación</p> <p>Creatividad</p> <p>Apropiación</p>
<p><b>5. Describamos a punta de greguerías y adivinanzas.</b></p>	<p>Producción de textos descriptivos</p> <p>Fortalecer la narración</p> <p>Invención</p>
<p><b>6. Entre sinónimos y antónimos, mejor hablemos en oxímoron.</b></p>	<p>Enriquecer el vocabulario</p> <p>Significado de las palabras</p> <p>Apropiación</p> <p>Transformación</p>
<p><b>7. Crucigrama.</b></p>	<p>Conocer reglas ortográficas</p> <p>Razonamiento</p>
<p><b>8. Cuentos en sopa de letras.</b></p>	<p>Lógica</p> <p>Creatividad</p> <p>Imaginación</p> <p>Estructura de los textos</p> <p>Proceso de composición</p> <p>Producción de cuentos</p>

**Tabla 6. Resultados Alcanzados por el grupo de estudiantes investigados.**

Fuente: esta investigación.

Con el objetivo de constatar el valor de la estrategia y verificar el desarrollo de la producción textual, se presenta una matriz de categorización en donde se hace un balance entre el contenido de algunos textos obtenidos de la fase de diagnóstico, fase de aplicación de talleres y la fase final de la experiencia: “Produzco textos jugando con palabras”. Para comparar los textos, se respeta la redacción y ortografía de los enunciados realizados por los estudiantes.

### Matriz de comparación de fases

<i>Actores</i>	<b>Fase 1. Diagnostica</b>	<b>Fase 2. Aplicación</b>	<b>Fase 3. Evaluación</b>
<b>Estudiante 1</b> (ver en anexo K)	Mi mamá me conto: Que un <u>dia</u> ella se fue a <u>el</u> agua y ya era <u>detarde</u> y ella <u>hiba</u> bajando y cuando escucho un ruido ella se fue <u>asercando</u> y miro a unas personas pequeñas tocando unos tambores y ella se fue corriendo <u>ala</u> casa cuando que le <u>adicho</u> <u>ami</u> abuelito que <u>hací</u> <u>apasado</u> <u>en tonces</u> mi <u>aguelito</u> le dijo que eran los duendes para que te fuiste <u>depronto</u> te enduendaban entonces mi mamá	El gato y el ratón eran muy amigos. Una vez el ratón y el gato hicieron un trato que se iban a coger un queso a donde una mujer que <u>hacia</u> muchos quesos <u>dijieron</u> el <u>raton</u> y el gato el primero que lo cojia el queso se lo comía solito. Un día por la noche el gato fue cuando la <u>mujer</u> se <u>quedo</u> dormida en la cocina, cuando llego el gato la <u>mujer</u> se despertó y el gato salio corriendo y la <u>mujer</u> otra vez se durmió y cuando el ratón llego se cogio el queso pero	Caligrama a la boca: La boca es el mejor instrumento para decir lo mucho que la quiero a mi linda mamá. <u>Ella</u> sirve todo el tiempo cuando voy a cantar, es una pieza muy importante cuando con mis amigos voy a jugar. No puede faltarme a la hora de almorzar. <u>Ella</u> siempre me acompaña a la de hablar. <u>Ella</u> sirve para todo esto y mucho más.

	ya le dio miedo <u>hir</u> <u>ala</u> agua <u>detarde</u> .	el gato lo miro (continua).	
<b>Estudiante 2</b> (Ver anexo L)	mi papa me conto que en barcoas existia brujos que una noche una bruja lo abia sacado afuera en ton ses que la bujer jitaba y que salieron todos los vimobienvion o y y que lo brujo an que seibo detgaroronos y que parecia una lus	La oveja mentirosa En una granja lejos de la ciudad vivian muchos animales como la liebre, la gallina, el lobo, el perro y la oveja ellos eran muy amigos compartían la comida, contaban historias y jugaban. un dia salieron de pesca la oveja gritaba ya tengo uno, pero era mentira y haci muchas veces todos los amigos conbensian cada vez que la oveja gritaba hata que se cansaron después la oveja grito porque se cayo al rio en el que estaban pesacando, pero nadie le hizo caso de pronto paso la mariposa y se dio cuenta de lo que pasaba y asi les fue a decir a los amigos, ellos fueron ayudarla y luego la salvaron y le dijeron que no mienta mas que aprenda de lo que sucedió. Fin	Acróstico: <b>M</b> adre y amiga... tu eres <b>A</b> mor y valentía... que me enseña la <b>D</b> edicación, fe y ternura. Siempre seras un <b>R</b> ayo de luz que guía mi camino. <b>E</b> res la mejor en todo el mundo, por eso y mas mil gracias.
<b>Estudiante 3</b> (ver anexo M)	Formato de relleno: <i>Mi Hitoria</i> naci el dia___en el mes de_____	Valeria y Carlos eran dos niños de 9 y 10 años ellos <u>vivian</u> con su abuelita a un lado del bosque, jugaban	Caligramas: Un pajarito recién nacido se <u>cayo</u> de su nido, al parecer <u>murio</u> , que tristeza,



	<p>Mi nombre es <i>Bairon Andres Yamá cuastumal</i></p> <p>Los dos seres que me dieron la vida <i>Amanda, Jose</i> tengo <i>l</i> compañero de vida <i>son un niño muy respetoso y amable</i> me gustan los <u>coleres</u> verde y rojo pero mi <u>fovorito</u> es el color negro</p> <p>también <u>su un niño</u> muy <i>saludabre</i>, pues <u>mo</u> comida favorita es: <i>papas fritas y guevo frito misamogos</i> y yo <i>jugamos cucho</i></p> <p>Nuestro <u>guego</u> favorito es: <i>a montañismo</i></p>	<p>con los elefantes, los micos, los peces del rio, tenían una vida feliz</p> <p>Un <u>día</u> la abuelita se <u>enfermo</u> y debían llevarla a un hospital o centro de salud pero ellos no <u>tenian</u> los medios y los recursos necesarios entonces <u>carlos</u> como hermano mayor propuso a Valeria que la llevaran en la canoa bajando el rio y <u>asi llegarian</u> lo más pronto para salvarle la vida, en ese camino y proceso de pronto cayo la noche y el paisaje era oscuro, su única luz era la mariposa que daba luz y alumbraba la ruta, en el camino tenebroso escucharon unos sonidos una especie de música <u>q provenia</u> de en medio de los <u>arboles,</u> la mariposa dijo que esa música significaba que <u>habia</u> un tesoro cerca, un tesoro escondido y que ella <u>ayudaria</u> a encontrarlo (continua)</p>	<p>pero sucedió como un milagro el <u>empezo</u> a correr, ¡corría y corría! y así su libertad nunca detendría</p> <p>Las rosas son hermosas cuando salen a pasear, tienen muchos colores no <u>se como</u> empezar, me gusta mucho sus olores <u>Me</u> hacen suspirar, <u>A mi</u> me <u>gusta</u> atraparlas para jugar y ellas son unas princesas que les <u>gusta</u> bailar con muchas flores en el pelo en el patio de mi querida <u>Mama</u>.</p>
--	--	--	---

**Tabla 7. Matriz de comparación de textos en las fases 1, 2 y 3.**

Fuente: esta investigación

En la fase 1, se encuentran grandes faltas de contenido, forma y propósito en el contenido de los textos; uno de los problemas comunes es la mala ortografía, esto obedece en gran parte al desconocimiento de las reglas ortográficas y el poco uso de las mismas. Además se desconocen los conectores, marcadores textuales, estructura y organización, de tal modo que se pierde la linealidad y las propiedades de coherencia y cohesión de los textos. Es evidente que no se han adquirido habilidades de producción careciendo así de las competencias lingüísticas, semánticas y comunicativas.

Para transformar esa realidad, en la fase 2 se creó y aplicó, la estrategia didáctica titulada “**Produzco textos jugando con palabras**”, su alcance promovió un cambio gradual en los textos de los estudiantes, pues al examinar detalladamente la fase 1 y 2 se observan diferencias en varios procesos de corte semántico y lingüístico, principalmente en el sentido de los textos, hay un vocabulario adecuado a la estructura e intención comunicativa y es evidente que la redacción es renovada, clara y creativa. Cabe señalar que los talleres incitaron en mayoría la participación activa de los educandos.

La fase 3 se efectuó como una forma de evaluar el avance de la producción textual, para ello, fue opcional trabajar en: edición de los textos de la fase 2 o en una nueva producción que utilice los juegos de palabras aprendidos; el resultado de esta actividad permite constatar la efectividad de la estrategia, en cuanto se observa que los textos en su contenido poseen sentido, pertinencia a las necesidades comunicativas, a nivel gramatical y lingüístico se vislumbra un pequeño adelanto, ya que persisten algunos errores, sin embargo, es claro que las competencias se van adquiriendo de manera escalonada. Los educandos se concientizaron sobre la importancia de la producción textual, pues a medida que avanzaron en la escritura de sus textos, fueron tomando una postura más crítica y

reflexiva del proceso de composición y producción, en lo que comprendieron la razón de planear, redactar, reescribir y corregir cualquier documento que se quiera comunicar.

La edición y redacción de nuevos textos arrancó con la premisa de incrementar habilidades de creatividad, imaginación, comprensión y comunicación; se partió de preguntas del ¿para qué? ¿Cómo? Y ¿Para quién? Se escribe un texto, en consecuencia se creó una necesidad comunicativa en los estudiantes y ellos respondieran a la misma. Fue a través de la necesidad que ellos adquirieron el sentido de producir un texto. Para responder a esas necesidades comunicativas, se implementó la práctica de diferentes clases de textos que respondieran tanto a sus intereses personales, académicos como culturales; en particular se amplió el número de textos de carácter poético, pues admitían expresar amplia y libremente sentimientos, sensaciones y pensamientos que están intrínsecos en la vida de los educandos.

Los **talleres** realizados estuvieron encaminados al desarrollo del texto a nivel micro-estructural, macroestructural y superestructural; por lo tanto se presentara un breve diagnóstico de cómo se aplicó y abordó las dificultades de la producción textual.

A nivel **microestructural**, se trabajaron ejercicios para mejorar la ortografía en el uso correcto de las letras b y v; igualmente con el fin de adelantar a los estudiantes en este nivel, se plantearon actividades para la escritura correcta de las palabras, esto fue posible con actividades como el juego del crucigrama, sopa de letras y el uso de los sinónimos y antónimos en la creación de diferentes oxímoron. Por otro lado, se reforzó la escritura de expresiones literarias para buscar la riqueza de los textos, con las actividades de

greguerías, oxímoron, adivinanzas y refranes; en lo que se observó que los estudiantes en sus producciones fueron poco a poco implementando los elementos mencionados.

A nivel **macroestructural**, se aplicaron talleres que encaminaron el proceso de composición, en donde la redacción tuviera en cuenta el sentido global del texto, por ello se dieron actividades relacionadas con la intención comunicativa, el tema de escritura, el uso de conectores y la estructura de los textos, esto se dio mediante la producción de fábulas, acrósticos, caligramas y cuentos.

A nivel **superestructural**, se trabajó el conocimiento de las estructuras de los textos narrativos, descriptivos y poéticos con el fin de que el lenguaje sea claro y se adecue a la situación comunicativa; la capacidad creativa e imaginativa se reflejó en los textos producidos en los talleres de caligramas, acrósticos, adivinanzas, greguerías y oxímoron.

Por lo que se refiere a la **estrategia**, El acto comunicativo integró el proceso y el producto, es decir que, se conocieron las fases de composición de textos y a su vez se trabajó en las propiedades de coherencia y cohesión, en donde se persiguió: la apropiación de reglas ortográficas, el incremento de vocabulario y una mejora estética de los textos, asumiendo que sin lo anterior no puede haber un excelente resultado en la actividad de escritura y comunicación. A pesar de lo expuesto, es necesario evaluar dicha estrategia en su pertinencia, aplicabilidad y flexibilidad.

En cuanto a la **pertinencia**, los talleres estratégicos aplicados fueron acordes a la edad y etapa, en la que se encontraban los estudiantes respecto a la producción de textos, esto debido en gran parte, a que la diversidad de juegos de palabras brinda un sin número de actividades en diferentes grados de dificultad, lo que hace que, los juegos se adapten a

las circunstancias y requerimientos estándar planteados por el área de lenguaje. A propósito, Hetzer (1978, pág. 67) dice que:

El *valor didáctico* de un juego depende de los siguientes factores:

- La intención del educador de beneficiar a los niños de una determinada manera.
- El interés que el juego despierte en los niños, el cual es una condición para que aprendan.
- Las posibilidades de acción que un juego ofrece.

Es así que, los juegos de palabras utilizados para la configuración de la estrategia, tenían particularidades, en cuanto a la enseñabilidad y el aprendizaje, además fueron recursos que cautivaron la atención de los estudiantes; pues, como lo dice Marulanda, (1988, pág. 159) su característica más importante es la conjugación, en un solo momento de varias motivaciones, cuya aparición en el interés del niño estructuran una verdadera disciplina para contribuir a su formación en el aspecto de engranaje entre la inteligencia y el lenguaje.

La estrategia a nivel general y particular, fue pertinente, ya que, de forma natural se fortaleció diferentes habilidades escriturales que preocupaban a profesores y estudiantes; pues, la incorporación de los talleres promovió un desarrollo integral de la producción de textos, que si bien avanza a gran escala, es conveniente una permanente asesoría para continuar fortaleciendo dicho proceso. En suma, el desarrollo de la producción textual es una acción pausada, que se requiere de la práctica para llegar al dominio de las habilidades y capacidades comunicativas y lingüísticas, con lo dicho se

aclara que la estrategia didáctica empleada permitió fortalecer los pilares de la competencia comunicativa y adelantar en forma tangible el proceso ya señalado.

La estrategia centrada en los juegos de palabras es **aplicable**, ya que posee cualidades para abordar temáticas de dificultad; su estructuración permite utilizar la lúdica, la didáctica y la pedagogía, a su favor, transformando los conocimientos para que sean claros, entendibles, significativos y tengan la facilidad de ser interiorizados, destruyendo así, la apatía de los estudiantes por la actividad comunicativa y los contenidos que se aborden.

Por otro lado, está la **flexibilidad**, condición que fue necesaria en las actividades trazadas para la producción textual, primeramente, porque la estrategia iba dirigida a estudiantes, en donde los textos no correspondían a su edad y grado; y de la misma manera se debía que integrar a niños en situación de discapacidad. En este sentido se puede afirmar que la metodología de los talleres abrió las puertas a la educación inclusiva, siendo una alternativa pedagógica que permite atender a cierta población en condiciones de vulnerabilidad respecto al aprendizaje.

Las características de los elementos y herramientas intrínsecos en el material de trabajo, se sujetaron a los ritmos, condiciones y procesos de aprendizaje de los alumnos, es decir, los talleres eran llamativos, lúdicos y con actividades abiertas, esto para garantizar el acceso y práctica de la población estudiantil que este o no en vulnerabilidad.

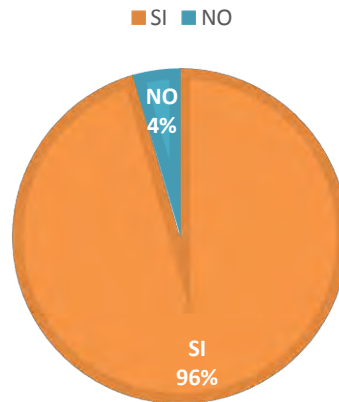


**Figura 22. Estudiante con discapacidad.**  
Fuente: esta investigación.

La ejecución de los talleres fue una experiencia que generó en los estudiantes una opinión diferente acerca del proceso y producto de la actividad lingüística comunicativa, ya que, tenían una percepción desorientada de la producción textual, sin embargo lograron comprender que esta tarea trasciende las fronteras académicas y llega a constituirse en una práctica habitual en la vida. Los juegos de palabras establecieron el soporte de la estrategia y para los educandos fueron el pretexto maravilloso para continuar divirtiéndose y aprendiendo el proceso escritor. Las respuestas otorgadas en la entrevista semi-estructurada (ver anexo N), ejecutada con los estudiantes al finalizar las actividades estratégicas respaldan lo dicho.

## Entrevista semi-estructurada evaluativa del proceso.

**¿Te gusto las clases, en las que se trabajó los juegos de palabras?**

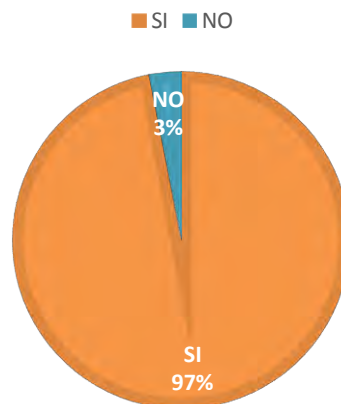


**Grafica 1. Porcentajes sobre la aceptación de la estrategia didáctica por los estudiantes.**

Fuente: Esta investigación

La anterior grafica muestra que el 96% de los estudiantes se interesaron por la estrategia “produzco textos jugando con palabras”, en gran medida la acogida se dio por que esta, tiene características lúdicas que permiten el aprendizaje de una forma sencilla y divertida.

**¿Quisieras seguir trabajando con los juegos de palabras ?**



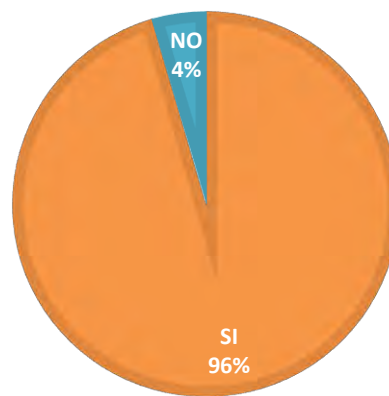
**Grafica 2. Porcentajes sobre la disposición que tienen los estudiantes para continuar con la estrategia.**

Fuente: Esta investigación.



La respuesta positiva a la disposición por reanudar las clases con las actividades dadas en la estrategia, ocupa un 97% del porcentaje de la gráfica, en otras palabras los estudiantes se sintieron atraídos por que la aplicación de los talleres basados en los juegos de palabras, constituyó en ellos una experiencia de esparcimiento y aprendizaje.

**¿Despues de aprender los juegos  
linguísticos consideras que aprendiste más  
sobre la escritura?**



**Gráfica 3. Porcentaje sobre la apreciación de los juegos de palabras como una herramienta útil de aprendizaje.**

Fuente: Esta investigación.

El 96 % de los estudiantes consideran que los juegos de palabras son elementos de utilidad en el aprendizaje de vocabulario, ortografía, proceso de composición, además de ayudar, en la producción de textos que tienen sentido, validez y que responden a las necesidades comunicativas necesarias en el contexto.

Por otra parte, el docente titular del área de lenguaje que acompañó el proceso de implementación de la estrategia, considera que los juegos de palabras son una buena oportunidad para enseñar la producción textual, pues piensa que el juego es la actividad principal que realiza un niño con la cual se divierte y aprende; por lo cual, decidió seguir

aplicando esta estrategia para la enseñanza de diferentes temas y continuara fortaleciendo la producción textual (ver anexo O).

Los aportes de la estrategia “produzco textos jugando con palabras”, se dieron en el contexto educativo, en particular en el grado (a y b) de la institución educativa, donde se desarrolló un conjunto de actividades que permitieron enriquecer las competencias necesarias para la producción de textos; con lo cual, docente y estudiantes conocieron una nueva oportunidad de enseñanza y aprendizaje respectivamente. Pues los juegos de palabras pueden implementarse en otros escenarios educativos, a la vez son elementos que pueden seguir siendo utilizados por los estudiantes para expresarse y comunicarse en un contexto definido. Además, son acordes a la programación institucional de área y los parámetros o estándares curriculares proyectados por el ministerio de educación.

No obstante el aporte primordial lo hace a la línea de investigación lingüística, en donde se muestra que los juegos de palabras pueden constituirse en elementos válidos para fortalecer la pedagogía y las didácticas de la lengua castellana y la literatura; en lo que el análisis de estos y su pertinencia a otros temas de enseñanza pueden obtenerse de la investigación que se realice por la misma línea.

## CONCLUSIONES

Los juegos de palabras utilizados estratégicamente pueden contribuir a un aprendizaje más significativo, al darle un verdadero y correcto significado a la producción textual, entendiendo que esta actividad posee una función personal y social, de tal modo que es vital en la existencia del ser humano conocerla, manejarla, adecuarla y practicarla puesto que ella amplía la visión crítica y reflexiva que permite la construcción de nuevos escenarios literarios y sociales.

La propuesta denominada “produzco textos jugando con palabras”, para los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana, es una alternativa que trasciende de lo académico, ya que, se convierte en una herramienta cómplice que les permite comunicar sus necesidades y su mundo interno, y de esta forma pueden cohabitar con la realidad.

La propuesta centrada en los juegos de palabras fue pertinente para desarrollar la producción textual; su logro radica en la nueva visión que tienen los estudiantes acerca del proceso y en la participación activa a la hora de producir un texto. El análisis de los resultados para determinar el avance de los estudiantes se hizo a partir de la aplicación de las fases de composición y la macro- micro estructura del texto que permiten inferir el dominio y desarrollo de la producción.

El desarrollo de la producción textual se vio afectado positivamente con la implementación de la estrategia, pues los estudiantes encontraron en ella un pretexto para adquirir habilidades escriturales y así realizar sus propias producciones en las que exteriorizan sus ideas y pensamientos más profundos.

La introducción de la lúdica en las actividades del aula contribuyo en el aprendizaje de la producción de textos, pues generó curiosidad e interés por su conocimiento, creándose las condiciones para la asimilación significativa de las principales fases de composición y propiedades textuales, fortaleciéndose así las competencias lingüísticas y comunicativas.

La estrategia tuvo un carácter flexible que creo una mejor relación entre el docente y estudiante, lo cual, es importante para un mejor ambiente de enseñanza y aprendizaje, que además logro integrar a estudiantes en situación de vulnerabilidad, es decir la utilidad de la estrategia va desde los escenario normales a los particulares en donde se debe dar la educación inclusiva.

## RECOMENDACIONES

Realizar un estudio más profundo de los juegos de palabras que permitan ampliar su campo de acción en los escenarios educativos, pues estos elementos de la estrategia no son limitados y podrían extenderse en diferentes contextos, áreas, o incluso pueden utilizarse en la construcción de una estrategia flexible a favor de la educación inclusiva, esto para responder a las necesidades diversas de los estudiantes dándoles así una mayor participación en el aprendizaje.

La selección y aplicación de los juegos de palabras implica un trabajo de reflexión y análisis para programar coherentemente con las competencias que se quieran desarrollar, ya que no se trata de ocupar el tiempo sino de buscar una actividad estratégica para la adquisición del conocimiento.

Generar un ambiente propicio para el desarrollo de la producción de textos, por medio de situaciones, elementos u objetos llamativos, de tal manera que las herramientas que se utilicen en las estrategias deben proporcionar una buena relación entre el docente, los estudiantes y el contenido temático.

Evaluar las producciones de textos de los estudiantes, teniendo en cuenta la evolución de sus escritos y el proceso que tienen como individuos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitucion Politica de Colombia*.
- Avendaño, F., & Perrone, A. (2012). *La didactica del texto: estrategias para comprender y producir textos en el aula*. Argentina : Homo Sapiens.
- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* . Argentina : Aique Grupo Editor S.A.
- Borda, M. (2013). *El proceso de investigacion: Una vision general de su desarrollo*. Bogotá: Universidad del Norte.
- Calkins Mc Cormik, L. (1992). *Didactica de la escritura*. Buenos Aires : Copyright Aique.
- Calsamiglia, H., & Tusón, A. (1999). *Las Cosas del Decir*. Barcelona : Ariel, S.A.
- Cárdenas Páez, A. (2004). *Elementos para una pedagogia de la literatura*. Bogotá: Universidad Pedagogica Nacional.
- Cassany, D. (2005). *Describir el escribir*. Barcelona, España: Paidos Ibérica, S.A.
- Chávez, M., & Rojas, V. (2007). *Palabreando Sueños*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Chomsky (1970:5) citado por Pérez, H (2001). *Lenguajes verbales y no verbales: reflexiones pedagógicas sobre las competencias lingüística y comunicativa*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Chomsky (1970) citado por Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: Ecoe.
- Diaz, Á. (1999). *Aproximacion al texto escrito*. Medellin, Colombia: Universidad de Antioquia.
- Granés. (2000) citado por Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá : Ecoe.
- Grupo de investigación en Argumentación GIA. (2010) *Competencia argumentativa escrita en la educación básica*. Pasto: Universitaria- Universidad de Nariño.
- Institucion Educativa Nuestra Señora del Pilar. (2010). *PEI*. Aldana.

- Jiménez, C., Dinello, R., & Alvarado, L. (2004). *Recreación, lúdica y juego* . Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Hernández, F. (1984). *Teorías psico-sociolingüísticas y su aplicación a la adquisición del español como lengua materna*. Madrid España: Siglo XXI, S.A.
- Hetzer, H. (1978). *El juego y los juguetes*. (J. Thomas, Trad.) Buenos Aires: Kapelus.
- Lerma, H. D. (2009). *Metodología de la investigación: Propuesta, anteproyecto y proyecto* (cuarta ed.). Bogotá: Ecoe.
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela* . México : Fondo de Cultura Económica.
- Marulanda, O. (1988). *Las rondas y los juegos infantiles* . Bogotá: Gente Nueva.
- Mier, F., Arias, E. (2004). *¿Cómo producir textos escritos?* Bogotá: Fondo de Publicaciones Sergio Arboleda.
- Niño, V., & Pachón, T. (2009). *Como formar niños escritores. La estrategia de taller*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Pérez, H. (1995). *Comunicación Escrita*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Piaget, J. citado por Hernández, F. (1984). *Teorías psico-sociolingüísticas y su aplicación a la adquisición del español como lengua materna*. Madrid España: Siglo XXI, S.A.
- Quevedo, F. (25 de junio de 1996). *Poesía para amantes*. Bogotá: Proyecto Editorial.
- Ramírez, R. (2010). *Didácticas de la Lengua y de la Argumentación Escrita* . Pasto : Universitaria, Universidad de Nariño.
- Rodari, G. (1999). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. (A. Merlo, Trad.) Bogotá: Panamericana.
- Rodríguez, J. (2008). *A escribir se aprende escribiendo*. Pasto, Colombia: Fundación Cultural Xexus.
- Sánchez, A. (2004). *Taller de lectura y redacción 1*. México: International Thomson Editor, S.A.
- Sánchez, B. (1972). *Lenguaje escrito*. Argentina: Kapelusz S.A.
- Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*.
- Tolchinsky, L. (1993). *Aprendizaje del lenguaje escrito*. Barcelona, España: Anthropos.

Walter, J. O. (1987). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra* . (A. Scherp, Trad.)  
México : Fondo de cultura economica.

Wittgenstein, (1988) citado por Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias* .  
Bogotá : Ecoe.



## NETGRAFÍA

- Alexopoulou, A. (2010). *Tipología textual y comprensión lectora en E/LE*. Recuperado el 4 de agosto de 2014, desde [http://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo\\_530b646902516.pdf](http://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_530b646902516.pdf)
- Altuve, C. (2005). *Diccionario integral del crucigramista*. Recuperado el 2 de septiembre de 2014, desde <http://books.google.com.co/books?id=XfATJMxs1NcC&pg=PA5&dq=que+es+e+l+crucigrama&hl=es&sa=X&ei=nrLvU7LzHNLesAS-04HIDg&ved=0CDUQ6AEwBQ#v=onepage&q=que%20es%20el%20crucigrama&f=false>
- Alvarez, M. A. (2011). *Escuchamos en el aula*. Recuperado el 11 de agosto de 2014, desde <http://escuchamosenclase.webnode.es/recursos/juegos%20ling%C3%B9%C3%A1Csticos/>
- Aristizabal, C. (2008). *Teoría y metodología de la investigación*. Recuperado el 13 de septiembre de 2014, desde <http://www.funlam.edu.co/administracion.modulo/NIVEL-06/TeoriaYMetodologiaDeLaInvestigacion.pdf>
- Biblioteca Virtual Universal . (2003). *Refranes y dichos populares*. Recuperado el 13 de agosto de 2014, desde <http://www.folkloretradiciones.com.ar/literatura/Refranes%20y%20dichos%20populares.pdf>
- Cabanillas, I. d. (2000). *Los juegos de palabras en la enseñanza de lenguas*. Recuperado el 4 de agosto de 2014, desde <http://www.encuentrojournal.org/textos/11.7.pdf>
- Calvo, M. c. (2005). *Didáctica de la literatura como proceso de significación y desarrollo de la competencia discursiva*. Recuperado el 26 de julio de 2014, desde <http://poligramas.univalle.edu.co/24b/didactica.pdf>
- Camps, A., Milian, M., Bigas, M., Camps, M., & Cabré, P. (1990). Recuperado el 12 de noviembre de 2014, desde <http://books.google.com>.
- Cassany, D. (1990). *Enfoques didácticos para la expresión escrita*. Recuperado el 29 de julio de 2014, desde [http://www.upf.edu/pdi/df/daniel\\_cassany/enfoques.htm](http://www.upf.edu/pdi/df/daniel_cassany/enfoques.htm)
- Cassany, D. (2001). *Página personal Daniel Cassany*. Recuperado el 29 de julio de 2014, desde [http://www.upf.edu/pdi/df/daniel\\_cassany/enfoques.htm](http://www.upf.edu/pdi/df/daniel_cassany/enfoques.htm)

- Cerillo, P., & Sanchez, C. (2008). *La palabra y la memoria: estudios sobre literatura popular infantil*. Recuperado el 30 de julio de 2014, desde [http://books.google.com.co/books?id=-m-LXwRvwtsC&pg=PA207&dq=las+retah%C3%ADlas&hl=es&sa=X&ei=R7DuU\\_HYNrLKsQT9kICYDg&ved=0CEkQ6AEwCA#v=onepage&q=las%20retah%C3%ADlas&f=false](http://books.google.com.co/books?id=-m-LXwRvwtsC&pg=PA207&dq=las+retah%C3%ADlas&hl=es&sa=X&ei=R7DuU_HYNrLKsQT9kICYDg&ved=0CEkQ6AEwCA#v=onepage&q=las%20retah%C3%ADlas&f=false)
- De la Serna, M. (2001). *El libro de las adivinanzas y los acertijos*. Recuperado el 21 de agosto de 2014, desde [http://books.google.com.co/books?id=IPoSak5\\_FwcC&printsec=frontcover&dq=adivinanzas&hl=es&sa=X&ei=3IvfU5T1AfLksATMtYCIDw&ved=0CBkQ6AEwAA#v=onepage&q=adivinanzas&f=false](http://books.google.com.co/books?id=IPoSak5_FwcC&printsec=frontcover&dq=adivinanzas&hl=es&sa=X&ei=3IvfU5T1AfLksATMtYCIDw&ved=0CBkQ6AEwAA#v=onepage&q=adivinanzas&f=false)
- Fillola Mendoza, A. (2003). *Didáctica de la lengua y la literatura para primaria*. Madrid, España: Pearson Educación. Recuperado el 26 de julio de 2014, desde [http://books.google.com.co/books?id=-uIcdQEQnUoC&pg=PA173&num=11&hl=es&source=gbs\\_toc\\_r&cad=4#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=-uIcdQEQnUoC&pg=PA173&num=11&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false)
- Fuentetaja. (2000). *Curso de teoría y práctica del relato II. Propuesta de trabajo 2*. Recuperado el 5 de agosto de 2014, desde <http://books.google.com.co/books?id=qgKIXqfxVycC&pg=PA13&dq=caligramas&hl=es&sa=X&ei=hvrgU6zjJvLlsASyhoCABw&ved=0CDwQ6AEwBw#v=onepage&q=caligramas&f=false>
- Flórez (2001:42) citado por Botina, M., Guerrero, L., & Villota, c. e. (2009). *Biblioteca Virtual Udenar*. (M. citado por Botina, L. Guerrero, & c. e. Villota, Edits.) Recuperado el 28 de noviembre de 2013, desde <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/bibliotecavirtual/viewer.aspx?&var=80591>
- García, D. (2013 ). *Oxímoron* . Recuperado el 10 de noviembre de 2014, desde <https://hiciencias.wikispaces.com/file/view/Los+ox%C3%ADmoron+y+el+cerebro.pdf>
- García, R., Torres, M., Moreno, A., & Carbonell, J. (2007). *Quiero ser Poeta: Ejercicios e instrucciones para escribir poesía*. Recuperado el 4 de agosto de 2014, desde <http://books.google.com.co/books?id=2sNeQIBhYM4C&pg=PA29&dq=poemas+y+acrosticos&hl=es&sa=X&ei=oabjU-DSL07MsQTAh4HABQ&ved=0CFgQ6AEwCQ#v=onepage&q=poemas%20y%20acrosticos&f=false>

- Gómez, R., & Ponce, R. (1992). *Greguerías*. Recuperado el 19 de agosto de 2014, desde [http://books.google.com.co/books?id=Te7UcyGjETcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=Te7UcyGjETcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Jiménez, C. A. (s.f.). *El juego nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Recuperado el 27 de noviembre de 2013, desde <http://www.laludica.com>
- Juegos de Palabras. (s.f.). Recuperado el 11 de Noviembre de 2014, desde <http://www.juegosdepalabras.com/palabr23.htm>
- Luque, J. (2005). *Los juegos lingüísticos*. Recuperado el 22 de noviembre de 2014, desde [http://arca.unive.it/bitstream/10278/297/1/Atti-6-5s-Luque\\_Duran.pdf](http://arca.unive.it/bitstream/10278/297/1/Atti-6-5s-Luque_Duran.pdf)
- MEN . (1994). *Ley General de Educación*. Recuperado el 20 de abril de 2014, desde [http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- MEN . (1998). *Lineamientos curriculares*. Recuperado el 20 de Abril de 2014, desde [http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-89869\\_archivo\\_pdf8.pdf](http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf)
- MEN . (2003). *Estandares básicos de competencias del lenguaje*. Recuperado el 20 de abril de 2014, desde <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENEstandaresLenguaje2003.pdf>
- Picado Godínez, F. M. (2001). *Didáctica General*. Recuperado el 8 de agosto de 2014, desde <http://books.google.com.co/books?id=kaqmD3DezGAC&printsec=didactica+general>.
- Quesada, D. (1999). *Algunos juegos de palabras en español*. Recuperado el 23 de noviembre de 2014, desde <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/lexis/article/viewFile/7262/7470>
- Ramírez, R., & Álvarez, T. (2006). *Aproximación a un análisis pragmático del refrán: dimensión argumentativa*. Recuperado el 8 de septiembre de 2014, desde <http://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA0606110221A/19197>
- Repún, G., & Melantoni, E. (2009). *La vaca ventilador y otros poemas para volar*. Recuperado el 28 de agosto de 2014, desde <http://www.holaquetal.com/blog/index03bd.html?p=256>
- Reyes, A. ((s.f.)). *Juegos de Palabras. Acrósticos*. Recuperado el 2 de Agosto de 2014, desde <http://www.juegosdepalabras.com/acrostico.htm>

- Rodríguez, M., & Carvajal, G. (1999). *El enfoque semántico comunicativo en la enseñanza de la lengua materna*. Recuperado el 30 de julio de 2014, desde <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/enunc/article/view/2422/3347>
- Sánchez, M. (2006). *Refranes para la vida cotidiana*. Recuperado el 13 de agosto de 2014, desde [http://books.google.com.co/books?id=tdvhez\\_0oecC&printsec=frontcover&dq=los+refranes&hl=es&sa=X&ei=aMPvU9OVCqresASu7IDwDw&ved=0CCQQ6AEwAg#v=onepage&q=los%20refranes&f=false](http://books.google.com.co/books?id=tdvhez_0oecC&printsec=frontcover&dq=los+refranes&hl=es&sa=X&ei=aMPvU9OVCqresASu7IDwDw&ved=0CCQQ6AEwAg#v=onepage&q=los%20refranes&f=false)
- Walton, J., Matthews, V., & Chavalas, M. (2000). *Comentario del contexto cultural de la Biblia: Antiguo testamento*. Recuperado el 7 de agosto de 2014, desde [http://books.google.com.co/books?id=Ikpopqv4VUoC&pg=PA776&dq=los+acrosticos&hl=es&sa=X&ei=9YfjU\\_X5JpTNsQTx\\_YDgDw&ved=0CBkQ6AEwAA#v=onepage&q=los%20acrosticos&f=false](http://books.google.com.co/books?id=Ikpopqv4VUoC&pg=PA776&dq=los+acrosticos&hl=es&sa=X&ei=9YfjU_X5JpTNsQTx_YDgDw&ved=0CBkQ6AEwAA#v=onepage&q=los%20acrosticos&f=false)

# **ANEXOS**

## ANEXO A

ALDANA - GESTION Y ACCION



### RESEÑA HISTORICA DEL MUNICIPIO DE ALDANA

Cuenta la leyenda que en el año de 1728, un día cualquiera a media noche, el cacique PEDRO JAUCA-AILLA y su esposa NARCISA QUIS CUALTUD salieron de su choza en compañía de sus familiares y esclavos con rumbo incierto, llevando consigo un gallo; el lugar donde cantara el gallo era tomado como un designio divino, para levantar en ese sitio un caserío que constaba de doce chozas y una capilla de bareque y techo de paja, el sitio escogido fue denominado CAMPANARIO, allí tuvo nacimiento el Municipio de Aldana; transcurrieron muchos años y el caserío fue tomando forma y adquiriendo prestigio en los lugares aledaños.

Cuando don PEDRO JAUCA-AILLA murió la viuda contrajo nuevas nupcias con el indígena JOSE PASTAS, poseedor de una gran fortuna y una reconocida capacidad de organizar. Para favorecer sus intereses económicos convenció a su esposa de trasladar el caserío, siguiendo con la tradición de llevar el gallo, el sitio destinado para tal fin fue denominado PASTAS, en memoria del Fundador, esto ocurría a finales del siglo XVIII, aunque no se sabe la fecha exacta.

Con el pasar del tiempo el caserío creció y fue elevado a la categoría de Corregimiento perteneciendo al Municipio de Cuaspud, pero el 11 de noviembre de 1911, mediante Resolución N° 11 fue elevado a la categoría de Municipio, tomando el nombre de Aldana, en memoria de Don Lorenzo de Aldana, fundador de la ciudad de Pasto.

Tomada de: Monografía de Aldana  
Dr. Silvio Montenegro

## ANEXO B

### FORMATO DE RELLENO “MI HISTORIA”

Nací el día \_\_\_\_\_ en el mes de \_\_\_\_\_ del \_\_\_\_\_.

Mi nombre es: \_\_\_\_\_,

los dos seres que me dieron la vida se llaman:

\_\_\_\_\_ y

\_\_\_\_\_ y tengo \_\_\_\_\_ compañeros  
de vida.

Soy un(a) niñ\_\_\_ muy \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_.

Me gustan los colores \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_,

pero mi color favorito es el color \_\_\_\_\_, también soy un(a)

niñ\_\_\_ muy saludable, pues mi comida favorita es: \_\_\_\_\_.

Mis amigos y Yo jugamos mucho, nuestro juego favorito es:

\_\_\_\_\_.

## ANEXO C



Taller Número 1  
Objetivo: Iniciar al estudiante en la creación de fabulas, partiendo desde la intención comunicativa.




**Refraneando**

Refraneando es un juego de memoria, en el que recordarás y buscaras con imaginación frases con palabras sabias, ¡muy sabias!

**1. Recordemos refranes**  
Al profesor se le olvidaron algunos refranes, ayúdale a completarlos:

- No todo lo que brilla \_\_\_\_\_
- Al mal tiempo \_\_\_\_\_
- Cuando el rio suena \_\_\_\_\_
- Al que madruga \_\_\_\_\_
- De tal palo \_\_\_\_\_

**2. Armemos refranes**  
Paso un huracán y desordeno los refranes, unelos con una linea para que tengan el sentido correcto.



No mires a quien

Hijo de tigre

haz el bien

Que mal acompañado

Al mal tiempo

aunque la mona se vista de seda

mona se queda

sale piatado

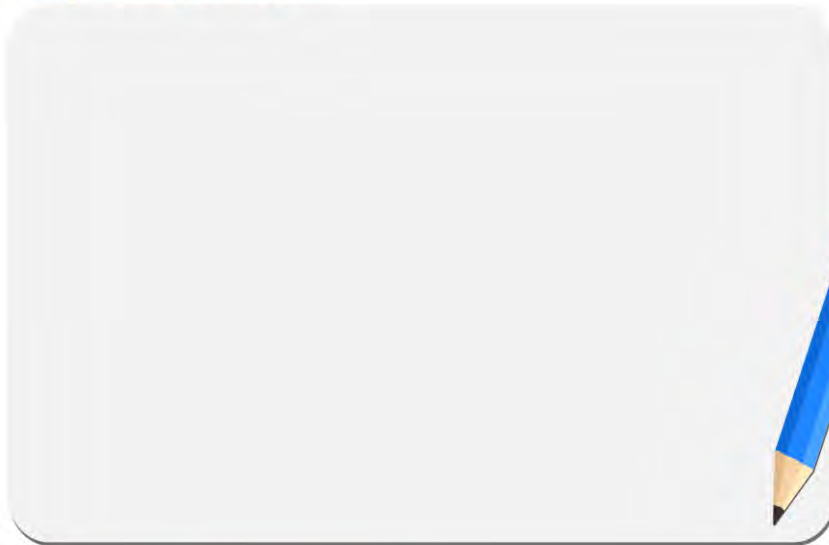
Mas vale solo

buena cara





3. Dibuja el Refran que mas te gusto.



4. Escribe el significado del refran que escogiste.

---

---

---

---

5. Divierte y ríe un momento reformulando refranes.

Construye refranes congruentes, utilizando partes de algunos que conozcas. Ejemplo: Más vale solo, déjala correr. (compuesto por mas vale solo que malacompañado y agua que no haz de beber, déjala correr).

---

---

---

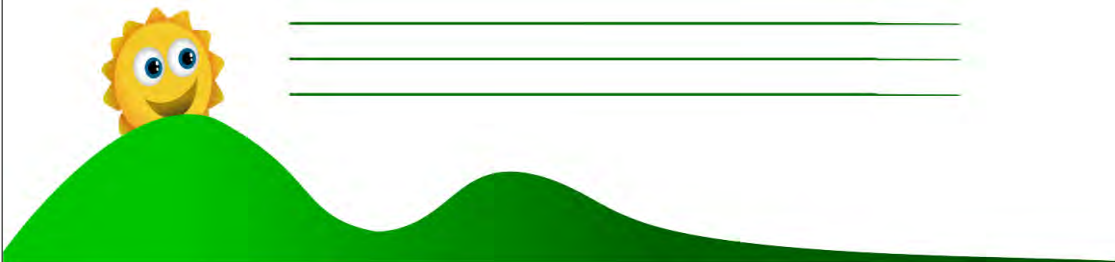
---

---

---

---

---



## ANEXO D



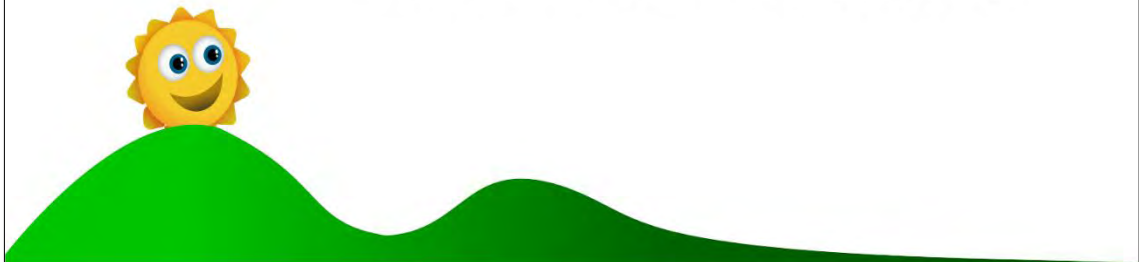
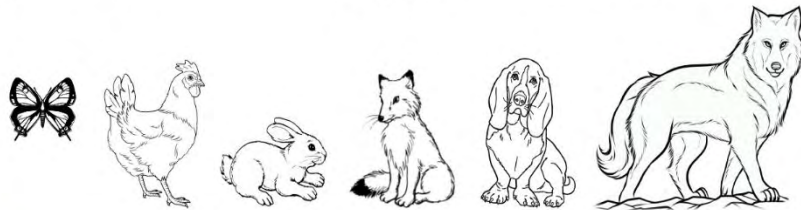
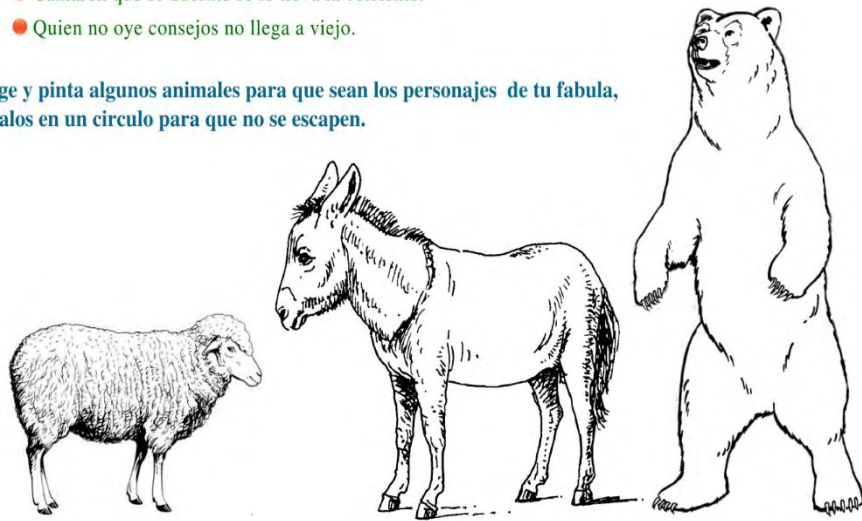
Taller Número 1  
Objetivo: Producir fabulas aplicando los pasos de composición (planeación, revisión y edición).

Refrabulando es un juego en el que tu eliges el tema y los personajes, para la creación de tu propia fabula.

1. Resalta con un color uno de los siguientes refranes, para que sea el tema de tu producción.

- Dime con quien andas y te diré quien eres.
- En boca del mentiroso, lo verdadero se hace dudoso.
- Camaron que se duerme se lo lleva la corriente.
- Quien no oye consejos no llega a viejo.

2. Escoge y pinta algunos animales para que sean los personajes de tu fabula, enciérralos en un círculo para que no se escapen.





## ANEXO E

Taller Número 2  
Objetivo: Introducir al estudiante en la escritura de expresiones poéticas a través de acrósticos, en los que se refleje la estructura y estética de los textos poéticos.

Acróstitextos es un juego, de completar y asociar palabras, donde es necesario utilizar la creatividad para lograr coincidir el escrito con la letra dada, de tal manera que el texto sea coherente y cohesivo.

1. En el barrio emprender, se terminaron de construir cuatro edificios modernos, sin embargo, se acabó el material y el arquitecto no logró poner el nombre completo de cada edificación, utiliza el material que acaba de llegar para completarlos .

RE  
E  
E  
O

H  
N  
R  
A  
E

C  
N  
F  
I  
N  
Z

H  
M  
I  
D  
A

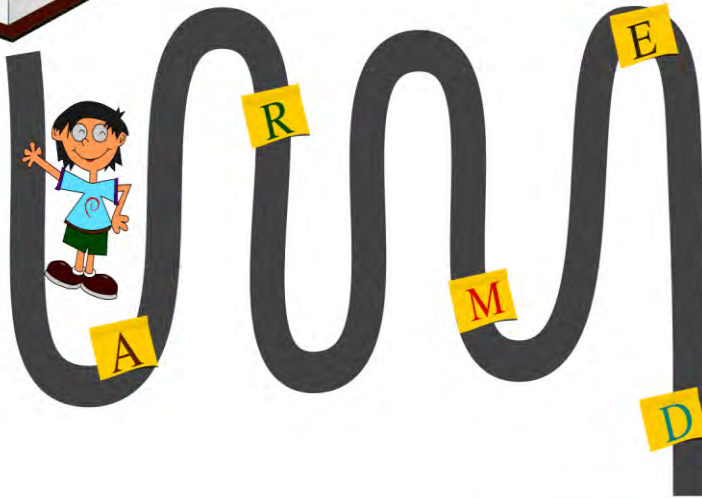
SADAU  
ODPLT





2. El arquitecto decidió regalarte un edificio por la ayuda recibida, pero a puesto una condición para entregártelo, y es que le compngas un acróstico con el nombre de la construcción que tu escojas en donde animes a las personas a comprar las otras edificaciones.

3. Jorge, después del colegio va camino a casa, pero sin darse cuenta pierde poco a poco el material para hacer su acróstico, ayúdalo a recoger el material en la maleta.





4. Utiliza la palabra que se formo con las letras que cayeron de la maleta, inspírate y crea un hermoso acróstico, así Jorge lograra sorprender a su mamá con un hermoso regalo.



## ANEXO F



Constru- caligramas es un juego de armar y rellenar con expresiones poéticas, imágenes o figuras, en las que puedes hablar de tus sentimientos y emociones.

1. En cada una de las cajas encontraras un poema, léelos con atención y úsalos para construir caligramas.

Mira, pequeño,  
un remedio muy viejo  
y también eficaz,  
es contar ovejitas  
hasta no poder más.  
Primero cae una;  
luego la otra,  
y así todas las demás.

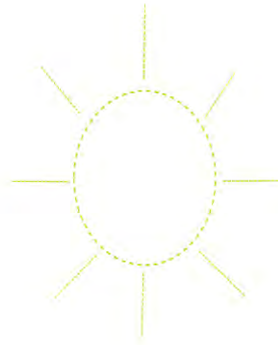
Con la mitad de un periódico  
Hice un barco de papel.  
En la puerta de mi casa  
Le hice navegar muy bien.  
Mi hermana, con su abanico,  
Sopla y sopla sobre él.  
¡Buen viaje, buen viaje,  
Barquito de papel.

Mano, mano  
que me permites ser  
paloma  
y también gusano.  
Mano  
que puede ser liebre,  
conejo o gallo.  
Amiga del alfabeto.  
Araña que sube y baja  
¡Araña en la mano!  
Mano, mano  
Juego de sombras.  
Juego de enanos.





2. El relleno de los caligramas ha sido borrado, inventa versos que correspondan a cada imagen y rellénalos, para que la exposición de arte sea un éxito.



3. Creemos pequeños poemas, para escribirlos en el contorno de estos divertidos dibujos.







## Llego la hora de crear tu caligrama

Manos a la obra:

1. Elige el tema y la imagen que quieres trabajar.
2. Deja que tu corazón exprese con creatividad e imaginación un poema que refleje con transparencia todos tus sentimientos.
3. Realiza el dibujo con lápiz, seguidamente escribe el poema siguiendo el contorno del mismo o rellenando su perfil, de manera que los versos no sobrepasen el contorno fijado por el dibujo.
4. Por último borra los trazos de lápiz, para dejar visibles las palabras y los versos que conforman el caligrama.

Nota: puedes utilizar diversos materiales en la decoración.



## ANEXO G



### Describamos a Punta de GreGuerías Y adivinanzas.

Vamos a jugar a que pintamos con palabras, como son los paisajes, los animales, las personas y las cosas. las adivinanzas serán descripciones objetivas y las greguerías descripciones subjetivas.

1. Pinta los dibujos y completa la descripción de las imágenes que están numeradas.



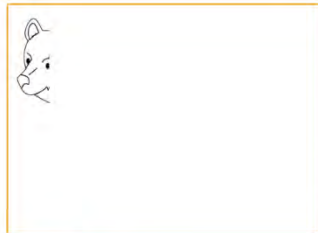
María tiene en sus manos una \_\_\_\_\_ muy \_\_\_\_\_. Con varios \_\_\_\_\_ colores como: \_\_\_\_\_, además tiene unas \_\_\_\_\_ pequeñas, que la hacen ver demasiado \_\_\_\_\_.



A Sebastián, le regalaron un \_\_\_\_\_ de color \_\_\_\_\_. Tiene \_\_\_\_\_ llantas, y un motor muy \_\_\_\_\_.

2. ¿Qué es? ...

Las imágenes están incompletas, adivina ¿qué es?, y dibuja la parte que le falta. Al frente de cada imagen inventa una adivinanza, recuerda que las adivinanzas deben ser descripciones objetivas.



---

---

---

---

---

---

---

---



Handwriting practice lines for the word 'cloud'.



Handwriting practice lines for the word 'rain'.

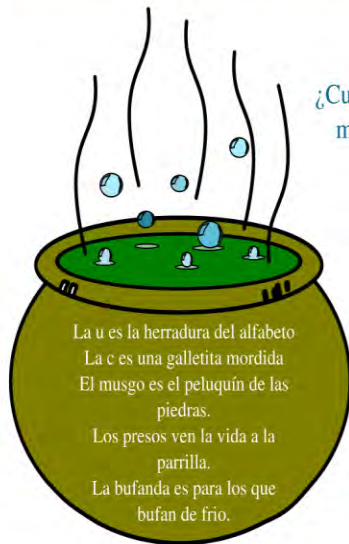


Handwriting practice lines for the word 'sun'.





3. Lee con atención el siguiente caldo de greguerías



¿Cuál fue la greguería que más te gusto? Explica  
¿Por qué?

---

---

---

---

---

---

---

---

4. Completa y comparte las greguerías con tus compañeros.

\_\_\_\_\_ le sobran dientes, para reírse  
\_\_\_\_\_ es un auto de cuatro patas.  
\_\_\_\_\_ es mejor que una sopa de letras.  
\_\_\_\_\_ son como ovejas en manada.  
\_\_\_\_\_ es el nido de un bebe.

5. Con mucho ingenio, inventa greguerías, teniendo en cuenta que en ellas se deberá hacer una descripción subjetiva.

---

---

---

---

---

---

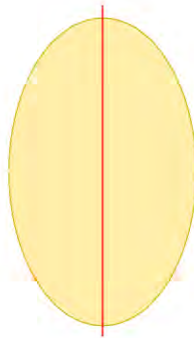
---

---





6. Hemos dividido el siguiente dibujo, para que puedas describir de forma objetiva y subjetiva.



Adivinanza

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Greguería

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ANEXO H

### ENTRE SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS, MEJOR HABLEMOS EN OXIMORON

En este juego, deberás estar muy concentrado, rápido, y sobre todo utilizando tu memoria para recordar y grabar palabras nuevas.

Taller Número 5  
objetivo: Enriquecer  
el vocabulario, en la  
producción de textos.



1. Subraya el sinónimo apropiado a cada palabra.

Diversión >> Parranda Recreo Entretenimiento Juego Aburrimiento

Trabajar >> Laborar Investigación Luchar Actuar Fabricar

Mirar >> Sorprenderse Observar Conocer Destapar

2. Marca con una x, el antónimo de la siguientes palabras

Oscuro	Ruido	Lento	Amigo
a) Vivo	a) Silencio	a) suave	a) Hermano
b) Negro	b) Estruendo	b) Rápido	b) Conocido
c) Iluminado	c) calma	c) pausado	c) Enemigo

3. Juguemos a oximoronar


. Leamos los ejemplos de oxímoron del pergamino con mucho cuidado

*El silencio es el grito más fuerte. Shopenhauer*  
*Vivo muerto. William Shakespeare*  
*Apresurarse lentamente . La Fontaine*  
*Música callada. San Juan de la Cruz*






## ANEXO I



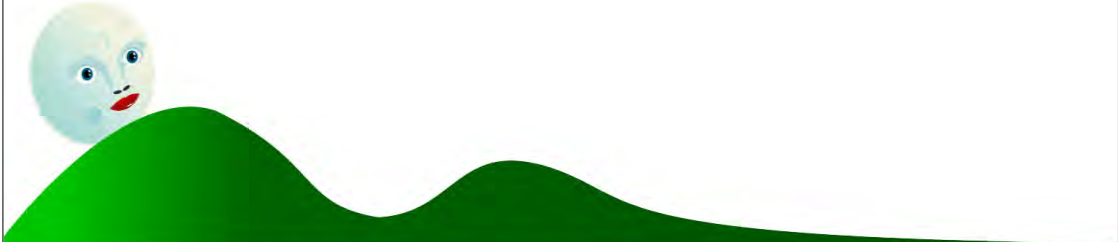
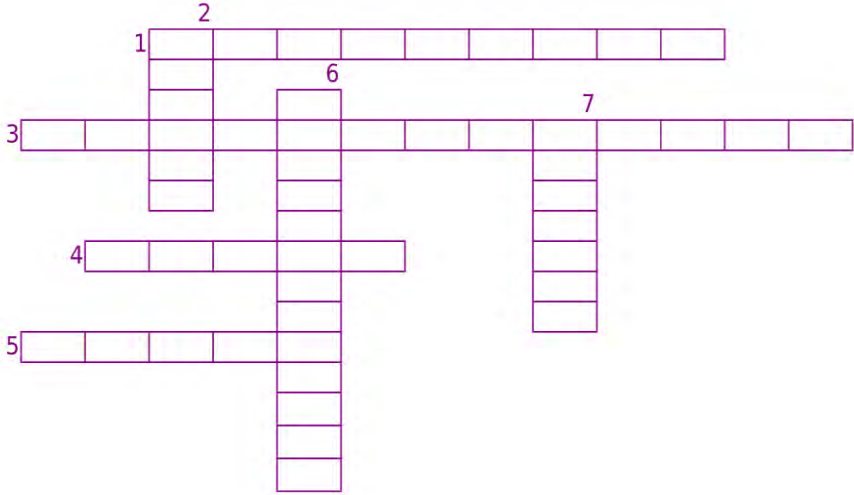
Taller Número 6  
objetivo: Reforzar el  
uso correcto de la b y v.



Juguemos a pasar el tiempo, aprendiendo ortografía.

Llenemos el siguiente crucigrama.

- 1.El que se alimenta de carne.
- 2.Ritmo musical colombiano.
- 3.Persona que atiende una biblioteca
- 4.Blanco es y gallina lo pone.
- 5.Por donde pasa la energía eléctrica.
- 6.Capital del meta
7. Le gustaba cantar.





## ANEXO J

# Cuentos en sopa de letras

Taller Número 6  
objetivo: Desarrollar la  
producción textual, con  
la estructura narrativa  
del cuento y los pasos de  
composición



Juguemos a escudriñar en la sopa de letras, palabras, que nos ayuden a crear ideas para hacer divertidos cuentos.

1. En la sopa de letras se encuentran escondidas 20 palabras, encuéntralas y píntalas con diferentes colores.

p	a	i	s	a	j	e	f	a	n	t	a	s	t	i	c	o
r	k	m	l	m	u	n	d	o	s	e	p	o	j	m	j	k
i	n	o	c	h	e	q	z	s	z	s	x	r	b	u	b	j
n	w	r	i	x	n	i	ñ	o	s	o	h	p	v	s	e	u
c	r	t	x	o	v	e	d	e	c	r	ñ	r	ñ	i	s	e
e	m	a	g	o	q	s	a	p	o	o	x	e	y	c	t	g
s	p	a	z	x	s	d	t	h	m	s	g	s	f	a	r	o
a	r	f	f	z	g	s	a	i	x	a	l	a	g	q	e	s
d	d	e	o	u	a	a	z	f	w	w	v	s	b	j	l	j
s	o	l	y	j	ñ	m	a	r	i	p	o	s	a	p	l	x
m	o	n	t	a	ñ	a	s	t	k	o	l	a	b	a	c	
f	o	e	z	x	m	n	ñ	g	u	u	o	i	e	a	s	z

2. Elige algunas palabras que piensas usar en tu cuento.

---

---

---

---

3. ¿Cuál será el tema de tu cuento?

---

---

---

---





## ANEXO K

mi mamá me contó:

que un día ella se fue  
ala agua y ya era tarde  
y ella iba bajando y  
cuando escucho un ruido ella  
se fue acercando y miro  
a unas personas pequeñas  
tocando unos tambores y  
ella se fue corriendo ala  
casa cuando que le adicho  
ami abuelito que haci  
pasado en tances mi abuelito  
le dijo que eran los duendes  
para que te fuiste de pronto  
de entendaban entonces mi  
mamá ya le dio miedo  
mir ala agua tarde

### mi historia

mi nombre es: Mary Liliانا tengo 10 años  
naci en la ciudad de Ipiques, el día  
marzo de 2003

mis papas son: Jose mesias y  
maria otilla

mis abuelos son: Gerardo Perez  
rosalba Perez

mi comida favorita es: Pollo con  
papas fritas

mis juegos favoritos son: el  
basquet, alas escondidas

mis hermanas son: Andrea,  
Martha, Yadira, Lidia



Mary Lilitana Fuelepaz

Planeacion de reprobulando

El gato y el ratón eran muy amigos

Una vez el ratón y el gato hicieron un trato que se iban a coger un queso, adonde una mujer que hacía muchos quesos les dio el queso y el gato el primero que lo cogió el queso se lo comió solito, un día por la noche el gato fue cuando la mujer se quedó dormida en la cocina, cuando llegó el gato la mujer se despertó y el gato salió corriendo y la mujer otra vez se durmió y cuando el ratón llegó y se lo cogió el queso pero el gato lo miró al ratón que se entró a la casa el gato lo quedó esperando y el ratón salió con el queso y el gato luego lo persiguió y el ratón no se daba cuenta que

el gato lo había persiguiendo cuando el ratón llegó a la casa de él lo cogió y lo escondió en una caja como el gato estaba viendo donde lo escondía el ratón ya se fue a dormir y el gato llegó y se lo cogió cuando ya amaneció el ratón dijo me voy a comer mi rico queso cuando abrió la caja y no encontró nada el ratón se fue adonde el gato y lo encontró comiéndose el queso el gato le dijo al ratón te gane a coger el queso y el ratón se fue triste a la casa.

La boca es el mejor instrumento  
para decir lo mucho que la quiero a mi linda  
mama. Ella sirve todo el tiempo cuando voy a  
cantar, es una pieza muy importante, cuando con  
mis amigos voy a jugar. No puedo faltarle  
a la hora de almorzar. Ella siempre me  
acompaña a la hora de hablar. Ella  
sirve para todo esto y  
mucho más.

# ANEXO L

Nombre: Yimi Alexis Rosero. tengo 70 años  
 Nacimiento en Julio 28 de 2003  
 Mis Padres: Richard Osbado y Mili Rosero

Mis amigos son: omeia y Jorge  
 mis tíos: Jorge Javier Jose Geny y mi tía: Mabelina rubia  
 mi familia favorita es la familia Rosero y Jorge y mi  
 mascotas son: el perro y el gato blanco

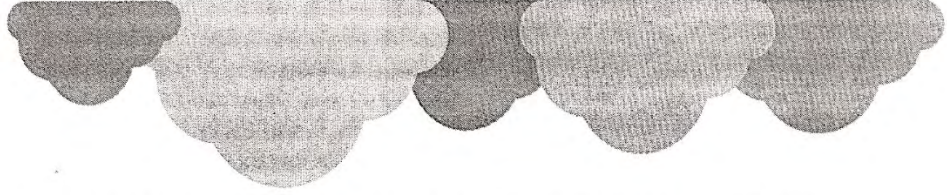


Mi gusto: Fútbol  
 jugar balón  
 baile  
 fútbol  
 dibujar  
 jugar  
 evitar los animales

Mi perro me cuenta que en los bosques existen animales que  
 una noche una vez la bola sacada a fuerza  
 era en un día que la bola y Jorge y que se los todos

los que viven a y y que la gente no que se los todos  
 maticos y que aparecen los





3. Inventa una fantástica fábula, en la que tengas en cuenta el significado del refrán y los animales escogidos.

la oveja mentirosa

En una granja lejos de la ciudad vivían muchos animales como la liebre, la gallina, el lobo, el perro y la oveja. Ellos eran muy amigos compartían la comida, cantaban historias y jugaban.

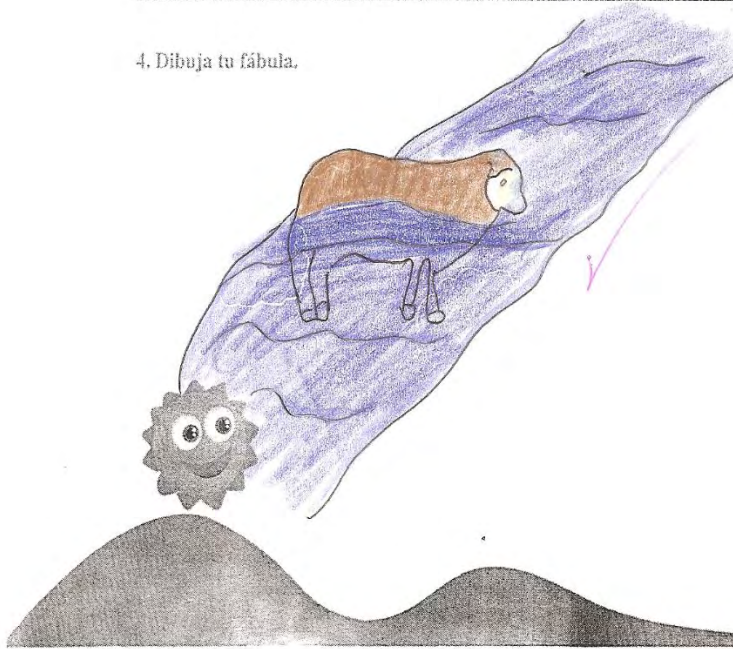
Un día salieron de pesca la oveja gritaba ya tengo uno, pero era mentira y haci muchas veces. Todos los amigos se cansaban cada vez que la oveja gritaba hasta que se cansaron. Después la oveja grita porque se cayó al río en el que estaban pescando, para nadie le hizo caso. De pronto la mariposa pasa y se dio cuenta de lo que pasaba y así les fue a decir a los amigos, ellos fueron a ayudarla y le dio la salvación y le dijeron que ya menta más que antes de lo que sucedía.

FIN

¡Mejora la letra!

En tu texto se puede perfeccionar

4. Dibuja tu fábula.



Madre y amiga...tu eres

A amor y valentia...que me  
enseña la

Dedicación, fe y ternura. Siempre  
serás un

Rayo de luz que guía mi camino

Eres la mejor en todo el mundo, por eso  
y más mil gracias.

Yivi Alexis Rosero

Con los pasos de  
Composición tu  
Perfecciona tu  
acrostico 4.0



## ANEXO M

15-NOV-2013

### Mi Historia

Nací el día \_\_\_\_\_ en el mes de \_\_\_\_\_  
de \_\_\_\_\_

Mi hombre es Bairon Andres Yamá

evastumai Los dos seres que me  
dieron la vida Amanda, Jose

~~Se llama~~ tengo 1 compañero  
de vida son un niño muy respeto-

so y amable me gustan los colores  
verde y rojo pero mi favorito

es el color negro

también su un niño muy  
saludable, pues mi comida favorita  
es: Papas fritas y huevo frito

mis amigos y yo jugamos mucho

Nuestro juego favorito es:

a montañismo





4. Recordemos las partes del cuento: Inicio / nudo / desenlace

5. Con lápiz empieza a escribir tu cuento, así tendrás la oportunidad de corregir algún error que encuentres en el camino.  
Nota: cuando termines lee, corrige y escribe con lapicero tu cuento.

6. Identifica en tu narración, las partes del cuento, señala con una línea cada parte.

Valeria y Carlos eran dos niños de 9 y 10 años ellos vivían con su abuelita a un lado del bosque jugaban con los elefantes, los miros, los peces de río, tenían una vida feliz un día la abuelita se enfermó y debían llevarla a un hospital o centro de Salud, pero ellos no tenían los medios y los recursos necesarios, entonces Carlos como hermano mayor propuso a Valeria que la llevaran en la canoa bajando el río y así llegarían lo más pronto para salvarle la vida, en ese camino y proceso de pronta cayó la noche y el paisaje era oscuro su única luz era la mariposa que daba luz y alumbraba la ruta, en el camino tenebroso escucharon unos sonidos una especie de música que provenía de un medio de los árboles, la mariposa dijo que esa música significaba que había un tesoro cerca, un tesoro escondido y que ella ayudaría a encontrarlo la abuelita fue salpicada por chispas mágicas de la mariposa que la durmieron un poco de pronto una voz empezó a hacer varias preguntas era un árbol que hablaba tan pronto habló con Valeria el árbol descubrió su bondad e inteligencia, y les dijo que les daría el tesoro, el tesoro era un cofre con plantas medicinales para la abuela y unas cuantas monedas de oro, Valeria lo robó no hubo necesidad de centro de Salud, batió la mediana, compraron una linda casa y vivieron felices rodeados de la amistad de los animales

FIN

falta identificar y subrayar cada parte de tu cuento.





## ANEXO N

DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
LICENCIATURA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA  
Aldana – Nariño 2014  
ENTREVISTA

Para estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Aldana.

Entrevistado Jessica Carolina Lopez T. Fecha 18 junio del 2014

Objetivo: Analizar los resultados, de la estrategia didáctica “los juegos lingüísticos”, empleada para mejorar la producción de textos.

Con base a tu pensamiento y opinión, responde las siguientes preguntas:

1. ¿Te gusto las clases, en las que se trabajaron: acrósticos, caligramas, crucigramas, mini cuentos, etc.? SI  NO  ¿por qué? porque pude aprender cosas nuevas gracias a las clases.
2. ¿Cuál fue, el juego lingüístico que más te llamo la atención? el juego lingüístico que más me llama la atención fueron los acrósticos porque allí puedo expresar mis sentimientos.
3. ¿Quisieras seguir trabajando con los juegos lingüísticos, en las clases de español?  
Si quisiera seguir trabajando porque allí aprendi cosas nuevas y muy bonitas.
4. ¿mediante los juegos lingüísticos, que aprendiste de la producción de textos?  
aprendi sobre los acrósticos aprendi a planearlos escribilo corregirlo y mecha mas.
5. ¿para ti, escribir un texto significa?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. ¿Un texto tiene valor cuándo? La intencion comunicativa cuando es comprensiva y entendible.
7. ¿Después de aprender los juegos lingüísticos consideras que aprendiste más sobre la escritura? Si  No  ¿por qué?  
porque aprendi sobre la ortografía, textos poeticos y aprendi tambien acrósticos.



DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
LICENCIATURA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA  
Aldana – Nariño 2014  
ENTREVISTA

Para estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Aldana.

Entrevistado Anderson Camilo Fecha 17 de Junio 2014

Objetivo: Analizar los resultados, de la estrategia didáctica “los juegos lingüísticos”, empleada para mejorar la producción de textos.

Con base a tu pensamiento y opinión, responde las siguientes preguntas:

1. ¿Te gusto las clases, en las que se trabajaron: acrósticos, caligramas, crucigramas, mini cuentos, etc.? SI  NO  ¿por qué? Aprendí cosas que no me habían enseñado antes en creación literaria porque es una materia nueva.
2. ¿Cuál fue, el juego lingüístico que más te llamo la atención? Crucigramas  
Porque es algo muy bonito y divertido para enseñarnos
3. ¿Quisieras seguir trabajando con los juegos lingüísticos, en las clases de español?  
SI: Porque se aprende cosas nuevas para nuestro conocimiento y para entender todo lo que nos han enseñado
4. ¿mediante los juegos lingüísticos, que aprendiste de la producción de textos? Entendí que se hace historias se hacen textos cortos largos y nos hacen entender otras cosas
5. ¿para ti, escribir un texto significa? Para mí significa aprender cosas de ortografía comedia y chiste y muchas cosas nuevas para mí
6. ¿Un texto tiene valor cuándo? tenemos comprensión le vemos sentido y cuando le vemos significado
7. ¿Después de aprender los juegos lingüísticos consideras que aprendiste más sobre la escritura? Sí  No  ¿por qué? SI arto porque aprendí sobre el vocabulario sobre acrósticos caligramas crucigramas mini cuento y otras cosas

DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
LICENCIATURA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA  
Aldana – Nariño 2014  
ENTREVISTA

Para estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Aldana.

Entrevistado Lina Sofia Tarapuez Reina Fecha 18 de Junio 2014

Objetivo: Analizar los resultados, de la estrategia didáctica “los juegos lingüísticos”, empleada para mejorar la producción de textos.

Con base a tu pensamiento y opinión, responde las siguientes preguntas:

1. ¿Te gusto las clases, en las que se trabajaron: acrósticos, caligramas, crucigramas, mini cuentos, etc.? SI X NO \_\_\_\_\_ ¿por qué? Porque fue muy divertido trabajar acrósticos, caligramas, crucigramas etc porque aprendi mucho.
2. ¿Cuál fue, el juego lingüístico que más te llamo la atención? El juego lingüístico que mas me gusto durante todo este tiempo es o fue el acrostico porque se pueden mostrar los sentimientos.
3. ¿Quisieras seguir trabajando con los juegos lingüísticos, en las clases de español? Si me gustaria mucho seguir trabajando porque quiero seguir aprendiendo la ortografia y muchas cosas mas y porque ademas es muy divertido.
4. ¿mediante los juegos lingüísticos, que aprendiste de la producción de textos? Yo aprendi mediante los juegos lingüísticos que para poder escribir un acrostico necesito planea, escribir, corregir y reescribir.
5. ¿para ti, escribir un texto significa? Para mi escribir un texto significa poder expresar libremente mis pensamientos, sentimientos, y palabras tambien expresar algo y muchas cosas mas es para mi un texto.
6. ¿Un texto tiene valor cuándo? su intención es comunicativa, la podemos comprender, entender.
7. ¿Después de aprender los juegos lingüísticos consideras que aprendiste más sobre la escritura? Si X No \_\_\_\_\_ ¿por qué? Porque aprendi a expresarme mejor con las demas personas y me intereso mucho estas cosas porque tambien aprendi a manejar mi vocabulario

## ANEXO O

### Entrevista a docente

Hoy viernes 21 de noviembre del año 2014 siendo las 11 de la mañana, nos encontramos en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana, en compañía de la docente del área de Lengua Castellana del grado cuarto la señora Alba Marina Acosta; quien muy generosamente nos concederá una entrevista con el fin de analizar los resultados de la estrategia didáctica “produzco textos jugando con palabras”; esta entrevista es realizada por parte de la practicante de del programa de Lengua Castellana y Literatura de la Universidad de Nariño

Entrevistadora (E): primero que todo agradecerle por contestar a las preguntas de esta entrevista, buenos días.

Profesora Alba (P.A): Buenos días, no te preocupes estamos para servir.

E: Para iniciar, me gustaría que responda a las siguientes preguntas

Después de la aplicación de la estrategia “Produzco texto jugando con palabras” ¿Qué son para usted los juegos de palabras?

P.A: son las diferentes formas de usar el lenguaje, de un modo no convencional; en la enseñanza y para el aprendizaje serían unos elementos didácticos llamativos, para mí, los juegos se componen de acrósticos, sopa de letras crucigrama, caligramas, y otras que yo las conozco como figuras literarias pero que son una forma de manipular el lenguaje.

E: En su opinión, ¿se puede desarrollar la producción textual, con los juegos de palabras?

P.A: Creo que la principal actividad que realiza un niño es el juego, a ellos les gusta aprender, pero a la vez divertirse, por eso considero que los juegos son una buena oportunidad para enseñarles a producir textos.

E: cree que la estrategia, fue adecuada, para desarrollar la producción de textos con los estudiantes.

P.A: los juegos de palabras lograron cubrir las necesidades de los estudiantes que tenían frente a la producción textual, considero que esta estrategia fue pertinente para desarrollar las habilidades comunicativas escritas.

E: ¿Qué importancia tienen los juegos de palabras para la enseñanza de la lengua castellana?

P.A: estos juegos son atractivos, tienen características lúdicas que se pueden adaptar a varios temas de la enseñanza, son importantes porque hacen que el aprendizaje sea mucho más significativo que con los métodos tradicionales que utilizamos.

E: ¿Para qué tipo de texto cree que funcionan mejor los juegos de palabras?

P.A: No, los juegos de palabras son muchos y si se los adapta pueden funcionar en todos los tipos de textos, sin embargo por lo visto en tu práctica se acomodaron más en los textos de poética.

E: Para finalizar con la entrevista, ¿usted quisiera continuar trabajando con la estrategia?

P.A: Por supuesto yo soy una de las primeras personas que piensa que debe plantear nuevos escenarios educativos y desde luego los juegos de palabras son innovadores y puedo asegurar los voy a usar para mi profesión.

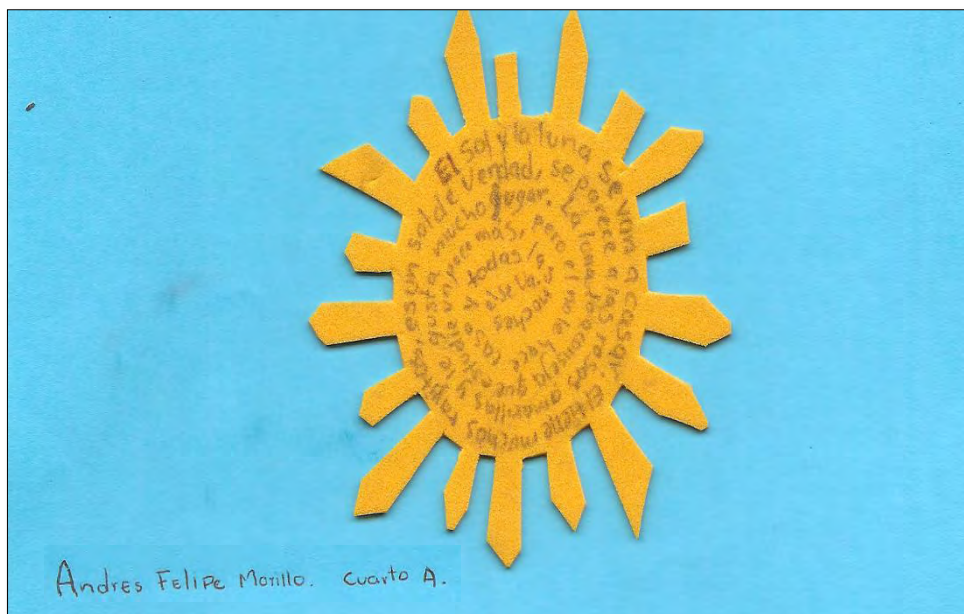
E: Muchas gracias por su colaboración.

P.A: Con mucho gusto.

**(Transcripción tomada de grabación)**



ANEXO P





ANEXO Q

