

---

El juego como estrategia para mejorar el nivel de producción de textos narrativos en los Estudiantes del grado cuarto de educación básica primaria del Centro Educativo Rural el Águila, sede las Iglesias del municipio de Puerto Rico Caquetá

Leidy Diana Lizcano Cardozo

María Asebel Rumique Arias

Robert Alexander Benavides Benavidez

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR  
Escuela de Posgrados y Educación Continua  
Facultad de Humanidades y Educación  
Especialización en Investigación e Innovación Educativa  
Modalidad Virtual  
Sincelejo  
2021

El juego como estrategia para mejorar el nivel de producción de textos narrativos en los Estudiantes del grado cuarto de educación básica primaria del Centro Educativo Rural el Águila, sede las Iglesias del municipio de Puerto Rico Caquetá

Leidy Diana Lizcano Cardozo

María Asebel Rumique Arias

Robert Alexander Benavides Benavidez

Trabajo de grado para optar al Título de Especialista en Investigación e Innovación Educativa

Director

Jorge Luis Urango Arrieta

Magister en Artes

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR

Escuela de Posgrados y Educación Continua

Facultad de Humanidades y Educación

Especialización en Investigación e Innovación Educativa

Modalidad Virtual

Sincelejo

2021

**Nota de Aceptación**

Cuatro (4.0)



Director



Evaluador 1



Evaluador 2

Sincelejo, Marzo 18 de 2021

**Dedicatoria**

En primer lugar, a DIOS, por el gran amor que tiene para con nosotros, fuente de la fuerza y sabiduría que nos ha permitido salir adelante.

A nuestra familia, por el constante apoyo y acompañamiento durante todo el proceso de formación profesional y por su motivación para alcanzar las metas propuestas.

A los tutores de CECAR, por sus orientaciones en los procesos a realizar, especialmente al director de este trabajo de investigación Magister Jorge Luis Arango Arrieta por su acompañamiento y desarrollo del trabajo investigativo

**Tabla de contenido**

Resumen.....6

Abstract.....:7

Introducción.....8

    1. Planteamiento del problema.....12

        1.1 Diagnóstico inicial.....12

        1.2 Descripción del problema.....12

        1.3 Formulación de la pregunta científica.....14

    2. Objetivos .....16

        2.1 General.....16

        2.2 Específicos.....16

    3. Justificación.....17

4. Marco de referencia.....19

    4.1 Marco de antecedentes.....19

        4.1.1 Internacionales.....19

        4.1.2 Nacionales.....21

        4.1.3 Regionales .....23

    4.2 Marco Teórico.....25

        4.2.1 ¿Qué es el juego?.....25

        4.2.2 La escritura como elemento comunicativo.....27

            2.2.2 Etapas de la producción textual.....28

            2.2.3 El texto como unidad comunicativa.....29

            2.2.4 Niveles de la producción textual.....29

            2.2.5 Análisis de la producción escrita.....30

            2.2.6 Concepto de texto narrativo.....30

            2.2.8 Concepto de cuento.....31

            2.2.9. Elementos del cuento.....32

            2.1.10 Estructura del cuento.....34

            2.1.11 El juego en el desarrollo del pensamiento creativo.....34

            2.1.12 El sentido del juego.....34

        2.2 Referentes legales .....36

3. Diseño metodológico.....39

    3.1 Enfoque y tipos de investigación.....41

    3.2 Población y muestra.....42

    3.3 Técnicas de investigación.....43

4. Propuesta de intervención .....46

5. Recomendaciones .....51

6. Conclusiones .....53

    Referencias bibliográficas.....55

    Anexos.....57

## Resumen

Este informe corresponde a una investigación titulada: “Implementación del juego en secuencia didáctica como estrategia metodológica para mejorar e innovar la producción escrita de cuentos en los estudiantes del grado Cuarto del Centro Educativo El Águila, sede las Iglesias pertenecientes al departamento del Caquetá; cuyo objetivo de investigación fue: desarrollar una propuesta didáctica a partir del juego como estrategia mediadora, utilizando la secuencia de clases para mejorar la producción de textos escritos narrativos “cuento” en los que se tuvo en cuenta unos antecedentes: internacionales, nacionales y regionales. Se planteó desarrollar una de las habilidades comunicativas: escribir; fundamentada en un marco legal y el marco referencial, emanadas por el Ministerio de Educación Nacional a través de los Lineamientos Curriculares del área de Lengua Castellana y Literatura y los Estándares de Calidad. Igualmente, se implementa estrategias didácticas como el juego, ya que este facilita y promueve mejor sus aprendizajes y las etapas de la escritura, mediado por procesos de enseñanza y desarrollo cognitivo: Pre-escritura, redacción y revisión del texto en la metodología de “secuencias didácticas de clases” la cual fue la que se utilizó en este caso. Para la evaluación se utilizó una rejilla con criterios de valoración de coherencia y cohesión local, coherencia y cohesión lineal, cohesión global, superestructura, pragmática y otros aspectos. Con esta propuesta pedagógica, se pretende desarrollar la competencia escrita en los estudiantes los cuales se espera un buen desempeño en cuanto a los niveles de la producción de textos escritos y así de esta manera poder dar solución al bajo nivel de producción escrita que presentaban al inicio del proceso.

*Palabras clave:* juegos, proceso, escritura, cuento, secuencia de clases

### **Abstract**

This report corresponds to an investigation entitled: "Implementation of the game in didactic sequence as a methodological strategy to improve the written production of stories in El Águila Educational Center students, branch Las Iglesias, Caquetá department; whose research objective was: to develop a didactic proposal based on the game as a mediating strategy, using the sequence of classes to improve the production of narrative written texts -story- in which international, national and regional antecedents were taken into account. It was proposed to develop one of the communication skills (writing), based on a legal framework and the referential framework, issued by the National Ministry of Education through the Curricular Guidelines of the Spanish Language and Literature area and the Standards of Quality. Likewise, didactic strategies such as play and the stages of writing are implemented, mediated by teaching and learning processes: Pre-writing, writing and revision of the text in the methodology of "didactic sequences of classes" which was the one used in this case. For the evaluation, a grid was used with evaluation criteria of coherence and local cohesion, coherence and linear cohesion, global cohesion, superstructure, pragmatics and other aspects. With this pedagogical proposal, it is intended to develop written competence in students who are expected to perform well in terms of the levels of production of written texts and thus be able to solve the low level of written production that they presented at the beginning of the process.

*Keywords:* games, process, writing, story, sequence the class

## Introducción

El presente informe contiene un trabajo de investigación referido a la Implementación del juego en secuencia didáctica como estrategia metodológica para mejorar e innovar la producción escrita de cuentos en los estudiantes del grado cuarto de educación básica primaria, ya que la producción escrita aparece como uno de los mayores retos de enseñanza y aprendizaje en la escuela moderna.

El juego es una herramienta primordial en el momento de planear nuestras actividades lúdicas, porque facilita el aprendizaje del lenguaje y la comunicación en el niño, esto hace que se incentive y muestre mayor interés por aprender. María Isabel Benítez Murillo señala: “los juegos populares tradicionales son parte de La vida de un pueblo, y pese a los altibajos y avatares siguen siendo retazos de cultura, vivencia de valores relegando modos de ser, de vivir, de actuar y soñar” “El juego como herramienta de aprendizaje” (2009). En este aparte nos muestra la forma como los niños interactúan por medio del juego y que permite la inclusión de diferentes culturas. De igual manera el juego ya hace parte del currículo educativo como estrategia para mejorar el aprendizaje.

La escritura dentro del contexto educativo debe estar enfocada a un aprendizaje significativo; aprender a escribir es una forma de insertarse activamente en los diferentes contextos. Es decir, la escritura es una forma de utilizar el lenguaje, realizar acciones para conseguir objetivos, aprender a utilizar las palabras que signifiquen lo que uno pretende que signifiquen. De esta manera, Las diferentes Instituciones Educativas y Centros Educativos tienen una tarea transcendental en la formación de la producción escrita de los estudiantes. Donde su capacidad creativa e imaginativa sea aplicada a la realidad. Partiendo desde la planeación para organizar sus ideas, redactando o textualizando, revisando, corrigiendo, y reescribiendo.

Por lo anteriormente expuesto, se realiza un trabajo investigativo a través de la aplicación del juego en secuencias didácticas de clases con el ánimo de mejorar el nivel de producción de textos escritos narrativos (cuento), en los estudiantes del grado cuarto del Centro

Educativo el Águila, sede Las Iglesias del municipio de Puerto Rico del Departamento del Caquetá.

Igualmente, para consolidar y llevar a cabo este proyecto de investigación, fue necesario investigar, planear, organizar, aplicar y evaluar el desempeño en las actividades a realizar, en la que fue necesario aplicar seis clases de intervención con el objeto de contribuir al desarrollo de unos buenos resultados y así comprobar el grado de aplicabilidad y viabilidad del trabajo investigativo.

El desarrollo de esta investigación se efectuará con los estudiantes del Centro Educativo el Águila, sede las Iglesias del Municipio de Puerto Rico Caquetá. Estos estudiantes se caracterizan por: pertenecer a la zona norte del departamento, la mayoría son hijos de familias que se dedican a la agricultura, la ganadería, la pesca la explotación maderera, y cultivos de pan coger. Cuyo estrato social corresponde en un 100% a los estratos 0 y 1.

En este sentido, es importante mencionar que, para una mejor comprensión del informe de investigación, éste se estructura de la siguiente manera: Incluye el planteamiento del problema; de la caracterización de los textos escritos por los estudiantes al iniciar el proceso de investigación, mediante la aplicación de la observación directa.

Por las anteriores razones, la propuesta de investigación que se desarrolló, partió del problema: ¿Cómo mejorar la producción escrita del texto narrativo “cuento”, en los estudiantes del grado cuarto de la Educación Básica primaria del Centro Educativo El Águila, sede las Iglesias, del municipio de Puerto Rico pertenecientes al Departamento del Caquetá?

Para dar respuesta a éste problema educativo se usó como objetivo general:  
“Mejorar el nivel de producción de textos narrativos (cuento) mediante la implementación de estrategias apoyadas en el juego en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria del Centro Educativo Rural El Águila, sede las Iglesias del Municipio de Puerto Rico Caquetá.

Por lo tanto, como apoyo al objetivo general se plantean unos objetivos específicos, que hacen evidente el proceso metodológico, dichos objetivos específicos son:

- Caracterizar un nivel de desempeño en la producción de textos escritos narrativos (cuento), en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria del centro Educativo Rural El águila, sede las iglesias del municipio de Puerto Rico Caquetá.
- Diseñar una secuencia didáctica de clases con juegos como estrategia para mejorar la producción de textos escritos narrativos a través del cuento en los estudiantes seleccionados.
- Establecer un contraste entre los resultados de aplicación de la prueba inicial y la prueba final, para potenciar la producción de textos escritos narrativos mediante el juego.

Luego presenta el marco de referencia que incluye los antecedentes, que son resultados de investigaciones y estudios desarrollados en los ámbitos internacional, nacional y local o regional. Igualmente contiene los referentes normativos de ley que sustentan o fundamentan esta investigación, como lo son: la Constitución Política de Colombia, la Ley General de educación (ley 115 de 1994), los Lineamientos Curriculares planteados desde el Enfoque semántico comunicativo, los Estándares básicos de competencias del lenguaje.

En los referentes conceptuales que sirve de base para el desarrollo temático de la investigación; los lineamientos que fundamentan la propuesta metodológica para mejorar la producción de textos escritos narrativos (cuento) en los estudiantes.

Seguidamente, contiene los aspectos metodológicos, el tipo de investigación, la población y muestra y las técnicas empleadas. Igualmente, presenta la descripción del proceso aplicado en las clases intervención.

Con los resultados obtenidos se hace una evaluación de tipo cualitativo para mirar cómo se va adelantando el proceso y se consolida en datos cuantitativos a través de tablas y gráficas para verificar la efectividad de la propuesta metodológica. Para la recolección de la información se trabaja en el diario de campo

Finalmente se presentan las conclusiones generales del proceso y se emiten algunas recomendaciones que pueden servir para motivar nuevas investigaciones. Anexándose también los instrumentos aplicados y las evidencias.

## **1. Planteamiento del problema**

### **1.1 Diagnóstico inicial**

Este apartado presenta la caracterización de los textos producidos por los estudiantes al iniciar el proceso de investigación. Para establecer el diagnóstico se aplica una prueba que consiste en construir un cuento a partir de la observación de una imagen icónica, con el fin de conocer la capacidad de producción textual de los estudiantes. En la cual para su revisión, resultados e interpretación se tiene en cuenta la aplicación de una rejilla, que muestra de manera específica los niveles de análisis de producción escrita con sus respectivos criterios y valoración, que permiten mostrar el estado o nivel general de los niños en cada uno de los aspectos evaluados.

Esta prueba al ser evaluada con los respectivos niveles y criterios permite conocer claramente las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto primaria del Centro educativo El Águila, sede las Iglesias, del municipio de Puerto Rico Caquetá.

En relación con lo anterior, se tiene en cuenta la rejilla diseñada para evaluar este tipo de texto, para lo cual se establecen seis criterios; estos son: Coherencia y cohesión local, coherencia y cohesión lineal, cohesión global, superestructura, pragmática y otros aspectos.

Como también, es importante mencionar que, para evaluar este tipo de texto, se hace necesario aplicar también, la valoración de los ya mencionados niveles con su respectivo porcentaje, clasificados en: SI, NO, AVECES.

### **1.2 Descripción del problema**

El presente trabajo se realiza en el Centro Educativo El Águila, sede las Iglesias, con los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria, para mejorar la producción de textos escritos narrativos (cuentos), utilizando el juego como estrategia mediadora.

Para el desarrollo de esta investigación se tiene en cuenta la producción escrita ya que

aparece como uno de los retos de enseñanza y aprendizajes de la escuela moderna. Un estudiante que escribe, desarrolla y organiza fácilmente sus ideas y su pensamiento, a su vez que las comparte con otros; no cae en la usual reproducción de un texto o de un autor, porque ejercita constantemente la escritura y con ello, procesa gran cantidad de información y aprende en la práctica escritora. Es por ello que, en los centros educativos se deben generar espacios y programas que conduzcan a ejercitar la producción de textos escritos de cara a obtener habilidades comunicativas más eficientes que le ayuden en su vida escolar, profesional y laboral.

Por lo anterior el Centro Educativo El Águila en los procesos de prácticas pedagógicas, los estudiantes se le dificultan producir textos escritos, donde se evidencia textos pobres, limitados a descripciones cortas al expresar ideas acerca de un tema. Por lo tanto, no son capaces de coordinar los diferentes procesos y habilidades requeridas en la composición de textos y además hay niveles muy bajos en las competencias de producción e interpretación de textos en las pruebas externas.

De la misma manera, se muestra los problemas que se presentan con las estrategias didácticas en el plan de área utilizada para la producción de textos escritos, donde los estudiantes no conocen la estructura del texto, como la formación de oraciones, párrafos, el título, etc. El cual no se maneja la coherencia y cohesión de los mismos; debido a que la producción de texto no se promueve permanente por parte de los docentes y no se implementa una motivación que despierte el interés del estudiante por conocer la estructura del texto.

A sí mismo, muestra falencias en la apropiación del código escrito en los primeros años de estudio en los estudiantes, porque no hacen uso adecuados de los elementos de la producción escrita como signos de puntuación y la gramática, visto que no se implementa en los planes de estudio en los primeros años, la enseñanza del manejo del código escrito y el desconocimiento de la organización textual en los estudiantes del grado cuarto de educación Básica Primaria del C. E. Águila.

Por lo anteriormente expuesto, surge la propuesta de investigación denominada: “La secuencia didáctica de clases a partir del juego, como estrategia metodológica para mejorar la

producción escrita a través del cuento, en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria del Centro Educativo El Águila perteneciente al municipio de Puerto Rico, Caquetá, el cual busca aplicar una prueba diagnóstica y desarrollar una secuencia didáctica, utilizando el juego como estrategia para mejorar la producción de textos escritos narrativo a través del cuento, en los que se tiene en cuenta unos antecedentes: Internacionales, Nacionales y Regionales.

Se plantea desarrollar una de las habilidades comunicativas del enfoque semántico comunicativo (escribir), fundamentada en un marco legal y el marco referencial, emanadas por el Ministerio de Educación Nacional a través de los Lineamientos Curriculares del área de Lengua Castellana y Literatura Niño (1998) y los Estándares de Calidad.

Igualmente, se implementa estrategias didácticas como las etapas de la escritura, Cassany y Serafini (1996) mediado por procesos de enseñanza y aprendizaje: preescritura, redacción y revisión del texto en la metodología de “secuencias didácticas de clases” la cual se utilizará en este caso.

Para consolidar y llevar a cabo este proyecto de investigación, es necesario investigar, planear, organizar, aplicar y evaluar el desempeño de las actividades a realizar, aplicando una secuencia de seis clases de intervención, con el objeto de contribuir al desarrollo de unos buenos resultados y así comprobar el grado de aplicabilidad y viabilidad del trabajo investigativa.

Por las razones anteriores, la propuesta de investigación que se va a desarrollar, parte de la pregunta investigativa: ¿Cómo mejorar la producción de textos escritos narrativos (cuento), utilizando la secuencia de clases a partir del juego, como estrategia mediadora en los estudiantes del grado cuarto del Centro Educativo Rural El Águila, sede Las Iglesias, del municipio de Puerto Rico, Caquetá?

### **1.3 Formulación de la pregunta científica**

¿Cómo mejorar la producción de textos escritos narrativos (cuento), a partir del juego

---

como estrategia mediadora, utilizando la secuencia de clases, en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica primaria del Centro Educativo Rural El Águila, sede Las Iglesias, del Municipio de Puerto Rico, Caquetá?

## 2. Objetivos

### 2.1 General

Mejorar el nivel de producción de textos narrativos (cuento) mediante la implementación de estrategias apoyadas en el juego en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria del Centro Educativo Rural El Águila, sede las Iglesias del Municipio de Puerto Rico Caquetá.

### 2.2 Específicos

- Caracterizar un nivel de desempeño en la producción de textos escritos narrativos (cuento), en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria del centro Educativo Rural El águila, sede las iglesias del municipio de Puerto Rico Caquetá.
- Diseñar una secuencia didáctica de clases con juegos como estrategia para mejorar la producción de textos escritos narrativos a través del cuento en los estudiantes seleccionados.
- Establecer un contraste entre los resultados de aplicación de la prueba inicial y la prueba final, para potenciar la producción de textos escritos narrativos mediante el juego.

### 3. Justificación

Esta propuesta investigativa referente a “La Implementación del juego en secuencia didáctica como estrategia metodológica para mejorar la producción escrita de cuentos” es importante porque permite a los estudiantes del grado cuarto de la Educación Básica Primaria, escribir, redactar eventos, sueños, situaciones, experiencias, que suceden a su alrededor convirtiéndolas en un producto textual diligente, coherente, cohesivo, pragmático; ya que el escribir competentemente es una necesidad primaria en el medio social, ayudando de esta manera a construir personas que imaginen y sueñen con proyección realista, fortaleciendo así los actos comunicativos.

Igualmente, la implementación del juego en secuencia didáctica de clases como estrategia metodológica para mejorar la producción escrita de cuentos se destaca por ser una propuesta innovadora porque impacta y afianza en el estudiante el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas.

También es importante tener en cuenta para el desarrollo de esta investigación pruebas que han aplicado algunos sistemas de evaluación y laboratorios de evaluación a nivel internacional sobre la producción escrita, ya que han arrojado resultados que denotan la importancia de aplicabilidad para mejorar el uso de la producción escrita de textos narrativos. Para mencionar por ejemplo se pueden vincular las pruebas LLECE, las INCE que a nivel internacional se han quedado cortos en seguir aplicando este tipo de prueba, dirigida a evaluar la producción de textos escritos de los estudiantes. Como también las pruebas ICFES que, a nivel nacional, apenas comienzan a aplicar el desarrollo de la producción escrita de los estudiantes y a nivel regional existen algunas investigaciones, que de igual manera denotan la significativa importancia y necesidad de implementar este tipo de investigación.

De la misma manera, la realización de esta propuesta es conveniente por su aporte al mejoramiento de la calidad de educación en nuestros sitios de trabajo, contribuyendo así con lo requerido por el Ministerio de Educación nacional y expresado a través de los estándares de calidad y los lineamientos curriculares de Lengua castellana, específicamente en lo que respecta al eje curricular 4.2 “referido a la interpretación y producción de textos”.

Por lo anterior se pretende mejorar las dificultades encontradas en los resultados de las pruebas diagnósticas en cuanto a los niveles y criterios de la producción escrita que presentan los estudiantes en la producción de textos escritos narrativos, (cuento).

También es importante mencionar que esta propuesta es viable debido a que se cuenta con la formación necesaria para dirigir el proceso, al igual que se contará con un asesor competente en los temas de investigación, y lo más importante, es que se tiene la población muestra, dado que se trabajará en la sede donde se labora.

## 4.Marco de referencia

### 4.1 Antecedentes

#### 4.1.1 Internacionales

En el plano Internacional se encontraron antecedentes sobre la producción de textos escritos a través de la evaluación en lengua castellana, que realizó el Instituto Nacional de Calidad y Evaluación (INCE, 2000), donde países como argentina, chile, Colombia, estados unidos, Francia, México y Reino unido (1994-1995) fueron objeto de Evaluación en las áreas de lenguaje y matemáticas.

Como objetivo de esta evaluación (INCE) se plantea la construcción de un texto de manera adecuada y pertinente, donde su contenido corresponde a la coherencia que se define como la conexión de las partes de un todo, enlazado con la cohesión que se define como el conjunto de todas aquellas funciones lingüísticas que indican relaciones entre los elementos de un texto; en el cual participa activamente el uso correcto de la corrección y la ortografía.

En aportes significativos de la prueba INCE para la producción escrita se denota el afianzamiento de procedimientos, estructuras y la profundización de las destrezas básicas de la lengua, en su doble propósito de comprender y escribir textos.

La prueba consistió en la realización de trece preguntas, de las cuales ocho eran cerrados y cinco preguntas abiertas y en ellas se les pedía a los estudiantes que resumieran textos dados y elaboraran otros nuevos, a partir de un inicio dado. Arrojando como resultados, que del número de estudiantes que presentó la prueba el 76% maneja la cohesión en la producción de textos escritos, seguido de la adecuación en un 66% y de corrección y/o el uso

Correcto de la ortografía en un 53% y un 40% referido a la coherencia, siendo este el porcentaje más bajo.

De acuerdo a los resultados obtenidos en este antecedente (Prueba INCE) se muestra que un significativo porcentaje de estudiantes saben escribir textos, teniendo en cuenta los niveles de la producción escrita, con alguna diferencia de un porcentaje menor que no aplica la coherencia

Por otra parte, se encontró el antecedente referido a los estudios realizados por el laboratorio latinoamericano de evaluación de la calidad de la educación (LLECE); que en el año 1997 realizó una prueba dando a conocer sus resultados un año más tarde. Esta prueba se aplicó a los estudiantes de los grados terceros y cuarto de educación básica primaria, en las áreas de lenguaje y matemáticas.

Entre los 13 países que participaron en la prueba, se encuentran (Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, México, Costa Rica, Cuba, Honduras, Paraguay, Perú, República Dominicana y Venezuela).

El objetivo primordial del laboratorio Latinoamericano de evaluación de la calidad de la educación (LLECE) es formar en habilidades o competencias para la vida a través del uso del lenguaje, es decir la capacidad para tomar decisiones con información suficiente a la hora de expresarse y la capacidad para pensar y expresar el pensamiento en forma crítica y creativa.

Como aportes de las pruebas LLECE se destaca el uso de una evaluación de la escritura orientada hacia las competencias para la vida, es decir se debe tener en cuenta que textos son funcionales para los estudiantes que se encuentran en el proceso de evaluación; no es lo mismo evaluar la producción de un texto escrito a un estudiante donde narre situaciones que en la vida real, relata oralmente, que, realice esa misma narración con las propiedades y características que deben tener los textos escritos: macroestructura, microestructura, superestructura, pragmática, coherencia, cohesión, progresión temática.

Para la interpretación y publicación de los resultados se tuvo en cuenta el establecimiento de una media escolarizada de 250 puntos con una desviación de 50 puntos para establecer los resultados de cada país. Los resultados que se obtuvieron luego de la aplicación de la prueba, en el área de lenguaje fueron:

En la mayoría de los países los alumnos muestran resultados relativamente bajos en los tópicos: identificar tipos de textos y distinguir el emisor del destinatario: Por otra parte, la capacidad para reconocer la información específica de un texto (Ministerio de Educación Nacional [MEN] y Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura [UNESCO], 2001, p.27).

#### **4.1.2 Nacionales**

En cuanto a los antecedentes nacionales se menciona en primer lugar la aplicación de las pruebas del Sistema Nacional de Evaluación- MEN- el servicio nacional de pruebas – ICFES, realizadas en los años de 1992- 1994 a los estudiantes del grado tercero, quinto, noveno.

La prueba de lenguaje consistió en organizar y construir un texto de acuerdo a las intenciones comunicativas, teniendo en cuenta unos niveles (A, B, C) que tienen que ver con el desarrollo de la competencia comunicativa, aplicando los principios básicos del enfoque semántico comunicativo en enlace con los criterios (macroestructura, microestructura, superestructura, progresión temática, pragmática) que se debe tener en cuenta para la construcción de textos escritos. Teniendo en cuenta la estrategia metodológica utilizada estos fueron los resultados:

En la producción escrita, los niveles de logros hacen referencia a la organización de las intenciones comunicativas. Presentando dificultades en los tres niveles (A,B,C) teniendo en cuenta la pertinencia de las respuestas frente al contexto delimitado por el texto y la pregunta; en el nivel A se encuentran los casos de respuestas que no tienen nada que ver con la construcción de un texto; en el nivel B se clasifican los casos de los estudiantes que inician la construcción de un texto que le permite ubicar lo que pretende; en el nivel C se encuentran la producción escrita que presenta los niveles y criterios para la construcción de textos escritos de forma clara y con sentido.

Como aportes que se destacan de las pruebas realizadas por el ICFES se destaca la aplicación de estrategias que buscan apoyar el proceso de las prácticas pedagógicas desde los enfoques comunicativos.

Como otro antecedente nacional está el realizado por la universidad pedagógica de Colombia donde plantean un Proyecto de investigación desarrollado por el Grupo HIMNI (Grupo de Investigación en Hipermedia, Minificción, Literatura y Lenguaje), que hace parte del banco de proyectos de COLCIENCIAS y está financiado por el Centro de Investigaciones de la Universidad Pedagógica Nacional (CIUP). Cuyo objetivo se basa en incorporar las tecnologías de información y la comunicación en la creación de un ambiente de aprendizaje para el desarrollo del discurso estético y la didáctica de la literatura que tenga como referente el minicuento (Universidad Pedagógica Nacional de Colombia - Departamento de Lenguas).

Según datos consultados, hasta el momento se han beneficiado del proyecto estudiantes universitarios de lengua y estudiantes de básica secundaria de tres instituciones educativas distritales. El proyecto se inició en febrero de 2001 y concluyó en diciembre de 2004; actualmente está en la fase de aplicación de la experiencia en educación básica primaria.

El objetivo de este proyecto de investigación apunta:

Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación en la creación de un ambiente de aprendizaje para el desarrollo de discurso estético y la didáctica de la literatura que tenga como referente el mini cuento.

Analizar el grado del discurso estético en la comprensión y producción de mini cuentos, de los estudiantes de 4 y 5 de educación básica primaria, luego de su interacción con el ambiente hipermedia.

Como estrategia metodológica utilizadas se encuentran: el desarrollo de un taller inicial de exploración del nivel de logro en la creación literaria, al igual la elaboración de encuestas semiestructuradas para el reconocimiento del nivel de formación literaria, encuesta estructurada acerca del desempeño en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Como aportes a la propuesta curricular de esta investigación se resalta La interpretación y producción de textos escritos narrativos (minicuento) en niños y jóvenes

participantes en la experiencia, al igual que el informe arrojado de la investigación ante el CIUP y la evaluación de pares externos en cada etapa, contratados por el centro de investigaciones de la universidad pedagógica.

Evaluación de la experiencia entre los mismos participantes a partir de entrevistas semiestructuradas.

Los resultados que arrojó este proyecto investigativo fueron los siguientes:

Desconocimiento del género narrativo cuento y las consecuentes ventajas que este brinda para la comprensión y producción de textos por parte de la población sujeto. Además, se evidencio el desconocimiento en cuanto al manejo de las tecnologías de la comunicación y la información en la gran mayoría de los estudiantes. Todo ello con considerables repercusiones en el limitado desarrollo de las competencias estéticas y comunicativas.

#### ***4.1.3 Regionales***

A nivel regional, se consultaron referentes en torno a la producción escrita y se encontraron algunas investigaciones que se registran a continuación:

La enseñanza de la lengua materna en el Caquetá; “estado actual alternativas de transformación”, desarrollada por (Quiroga et., 2001, p. 115). Los autores estructuraron el trabajo en tres momentos básicos: currículo propuesto, currículo desarrollado, y currículo logrado.

El objetivo principal de este trabajo investigativo, se enmarca en conocer el estado actual de la enseñanza de la lengua castellana en el departamento del Caquetá para buscar exactamente, en cuanto al trabajo de investigación nos interesa; el mejoramiento de la producción de textos escritos a través de actividades y estrategias planeadas por los docentes y realizadas por los estudiantes, donde se tiene en cuenta para su ejecución el desarrollo de ejes temáticos como: la concepción de escritura, las características de los textos, las etapas para la construcción de textos, al igual que los niveles y criterios ( macroestructura, microestructura,

superestructura, progresión temática, pragmática y otros) para producir textos con significado y sentido.

Como estrategia metodológica, en el aspecto de la producción de textos escritos se les pidió a los niños construir textos, teniendo en cuenta lo desarrollado o explicado durante las clases de intervención para valorar su desempeño.

Arrojando como resultados en la producción escrita; de cada diez niños, seis de tercero, siete de quinto son capaces de construir estructuras oracionales (coherencia y coherencia local); cuatro niños de otros grados logran construir secuencias de oraciones para formar párrafos (coherencia tópica y cohesión); tres niños de ambos grados logran producir un texto cohesivo y coherente.

Esta investigación llegó a la conclusión de que la orientación de la enseñanza de la producción escrita se basa en la parte externa (formas de enunciado) más que la construcción de un texto que cumpla con los niveles de cohesión y coherencia. Se enseña a escribir desde la codificación, pero, la planeación la textualización y la evaluación de la expresión escrita son aspectos que no se desarrollen de manera sistemática en el aula (Quiroga et al., 2001, p. 115).

De igual manera, se encontró en Un amazonia, Florencia un trabajo de investigación etnográfico titulado:” propuesta metodológica para la enseñanza de la producción escrita de texto narrativo (cuento) en el grado tercero de primaria de la institución educativa San Luis, sede Bellavista de Florencia”, que aborda el problema de investigación ¿Cómo mejorar la producción escrita de texto narrativo (cuento) en el grado tercero de primaria? (Chávez et al., 2006).

El objetivo se direcciona a:

Diseñar una propuesta metodológica, a través de talleres que permitan mejorar el nivel de producción escrita en textos narrativos (cuento).

Como aportes a la propuesta curricular de esta investigación, se destaca por brindar a la comunidad educativa un aporte práctico, ya que constituye un modelo de aplicación didáctico para la enseñanza de la producción escrita en la educación primaria, con respecto a mejorar una de las habilidades comunicativas (escribir).

Los resultados del anterior trabajo de investigación sobre dificultades en la expresión escrita llegan a conclusiones como las siguientes:

La aplicación de esta propuesta metodológica es productiva porque permitió mejorar el nivel de producción escrita en los estudiantes del grado tercero de institución educativa san Luis, sede Bellavista.

Para el proceso de enseñanza, aprendizaje de la producción escrita es necesario de las categorías de la didáctica, entender la producción escrita como un proceso que requiere tres momentos: la planeación, textualización, evaluación y reescritura.

Después de aplicación de la propuesta se evidencia que los resultados obtenidos en esta investigación tienen logros significativos en la producción escrita. Estos resultados se logran en el trabajo de talleres pedagógicos en el aula, centrado en estos aspectos de superestructura, pragmática, macroestructura microestructura.

## **4.2 Marco teórico**

### **4.2.1 *¿Qué es el juego?***

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida.

La respuesta parece fácil, a simple vista, puede ser entendido como una forma de expansión, de diversión, entretenimiento, fiesta, distracción, etc... pero su significado va mucho más allá. Existen diferentes teorías que proponen diversos criterios para reconocer esta

actividad y aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad, es una actividad fundamental durante toda la vida. Los niños se desarrollan a través del movimiento, y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello hemos de ser conscientes de que el juego tiene un gran significado para el sano desarrollo de los niños. Los juegos no son todos iguales, a medida que va transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hace también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio, y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización.

Por ello es tan necesario respetar el juego de cada niño y permitirles jugar, porque así crece, conocen y maduran y se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños. En nuestra cultura se ha dado al juego una limitación que no es del todo exacta, ya que muchos consideran que es una cosa de niños, algo sin sentido, un simple pasatiempo, algo que se hace y no es realmente serio, pero el juego es indispensable en el ser humano porque éste desarrolla esta actividad durante toda su vida o, al menos, debería hacerlo.

Más adelante veremos como el juego en la infancia es indispensable, ya que el niño, desde que es pequeño y hasta la adolescencia se desarrolla a través de las más diversas actividades lúdicas. Jugar significa un modo de aprender, no es sólo una diversión, sino una preparación para la vida adulta, es parte esencial del crecimiento de cada niño y niña que requieren hacer del movimiento la vía por la cual se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación. A través de los juegos ellos elaboran sus vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos, pero tenemos claro ¿Cuándo se está jugando? Se está jugando cuando produce placer al sujeto que realiza la actividad y le interesa más la acción que el resultado.

Cuando la meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Cuando se ejercitan las funciones o capacidades del sujeto. Cuando la intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo. Estos criterios señalados responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios.

#### **4.2.2 *La escritura como elemento comunicativo.***

La escritura se define como un proceso de significación con fines comunicativos a través del cual distintos interlocutores (el escritor- lector) interactúan dialógicamente en una situación y en un contexto particular. Desde esta perspectiva, construir un texto supone como mínimo cuestionarse ¿para qué escribir?, ¿a quién está dirigido el texto? ¿Sobre qué escribir? ¿Qué tipo de texto se requiere?

Entonces, la escritura es el medio de comunicación que ha prevalecido y prevalecerá en la historia y desarrollo de la humanidad. Su importancia es tan significativa que sin ella no existirían fuentes confiables de información y de comunicación que narre los sucesos o eventos que han hecho parte en la transcendencia del hombre.

Por otro lado, en autores y pedagogos representativos en el ámbito de la producción escrita, es importante mencionar autores de la transcendencia de Cassany (1996) quien opina que la distinción entre corrección y evaluación del discurso escrito puede ser aclaradora. Según este autor, la primera interesa más a maestros o educadores preocupados por la revisión de los trabajos de sus alumnos como parte del desarrollo de la habilidad escrita. Su objetivo central es ayudarlos a enmendar sus errores y avanzar en su manejo de las estructuras y recursos necesarios para llegar a elaborar textos coherentes y cohesionados en diversas tipologías. Según el referido autor, se puede hablar de una didáctica de la corrección que vendría a consistir en el conocimiento y

Manejo de las técnicas para corregir los escritos de los alumnos y producir una adecuada y continúa interacción entre maestro y alumno en torno a los trabajos de este último. Todo ello, desde la concepción moderna que aborda la corrección como parte central del proceso de producción textual, en el que esta etapa es parte importante de la red cíclica del proceso de generación del escrito.

También, autores como Gordon (1986), afirma que durante el proceso de hacer planes nos hacemos una representación mental de lo que queremos escribir y de cómo podemos proceder. El proceso de generar es la puerta de entrada de las afirmaciones de la memoria, hacemos actividades repetidas a veces durante la composición, en distintos acontecimientos

con varios propósitos, (buscar otro argumento más para el texto, recordar la estructura de la instancia, seleccionar un sinónimo) normalmente trabaja de manera rápida, ágil y breve, lo cual constituye un buen argumento para que los planes preestablecidos se cumplan a cabalidad.

#### ***4.2.3 Etapas de la producción textual***

Teniendo en cuenta autores y pedagogos como Daniel Cassany y María Teresa Serafini Las fases o etapas que se deben tener en cuenta para la producción escrita son las siguientes: pre-escritura, redacción y revisión del texto.

Para María Teresa Serafini los aspectos importantes de la primera fase (preescritura) son la recolección de materiales según el título o tema, la generación de ideas, la adecuación al tono y destinatario.

En cuanto a la segunda fase de escritura, (redacción) Serafini defiende que todo texto posee una estructura interna y una externa (en el caso de la cocina, por ejemplo, se compone de un prólogo, dieciséis capítulos y un epílogo). También, destaca el párrafo como marca de unidad de un texto y establece tres tipos: de introducción, de desarrollo y de conclusión. Por otro lado, Cassany (1996), añade que el contenido determina la organización del párrafo y los tipos que él distingue son los siguientes: de argumentación (con tesis, argumentos y ejemplos), de narración (con frases ordenadas cronológicamente), de contraste, de enumeración, etc.

Por lo que respecta al segundo momento de redacción, Serafini (1996), diferencia dos formas, el fragmentado y el cohesionado. En el fragmentado abundan los signos de puntuación, la parataxis y la legibilidad es alta, mientras que en el cohesionado se transmite más información con menos palabras y la legibilidad es menor, al igual que la presencia de signos de puntuación. Mecanismos que propone para conseguir un estilo cohesionado son sustituir la coordinación por la subordinación, el uso del participio absoluto, del gerundio y la sustantivación, así como la selección de léxico y la adecuación del tono del discurso.

Igualmente, Cassany también presta atención a estos temas. En el capítulo diez (la cocina de la escritura) nos sugiere diez reglas para elegir palabras y en el once trata propiamente

la cohesión textual: “los múltiples lazos de unión” que mantiene las frases; “la textura escondida” del escrito, destacando la anáfora como “uno de los más grandes dolores de cabeza del autor”.

Para terminar, los dos autores también coinciden en los objetivos esenciales de la última etapa de la producción escrita, referida a la revisión del texto, que consiste en: obtener un lenguaje claro, y preciso, eliminando las palabras redundantes, sin olvidar mantener la coherencia, cohesión y corrección. Por otro lado, como defecto que ambos autores aconsejan combatir es la ambigüedad, pero mientras que Serafini propone la revisión del texto mediante una lectura atenta al terminar el escrito, Cassany sugiere a sus aprendices una revisión continúa durante el proceso de producción del texto.

#### ***4.2.4 El texto como unidad comunicativa***

El texto se define como “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” Marina (1996). Por lo tanto, el texto es todo lo que una persona quiere significar, con una intención y finalidad dada, en una situación concreta.

#### ***4.2.5. Niveles de la producción textual***

Desde la perspectiva de los lineamientos curriculares con sus respectivos niveles de producción, exactamente en el nivel de producción que se especifica dentro del eje curricular referido a los procesos de producción e interpretación de textos de manera objetiva, que se debe implementar:

- El nivel intertextual, que hace referencia a la cohesión, es decir, a la conectividad de redacción que debe existir dentro del cuento.
- El nivel intertextual cuya finalidad es la interpretación y producción del texto, a través de la relación, vinculación y participación de varios textos con el que se escribe.

- El nivel extratextual que permite mostrar la intención pragmática comunicativa del contexto, de lo que se pretende dar a conocer de forma significativa a un habilidoso lector.

#### ***4.2.6 Análisis de la producción escrita***

De la misma manera existe dentro del eje curricular referido a los procesos de interpretación y producción de textos un sub eje, referido a las categorías para el análisis de la producción escrita que tiene como didáctica pedagógica la implementación de:

- Coherencia y cohesión local, entendida como el establecimiento de palabras de enlace para la realización adecuada de enunciados.
- Coherencia global: Constituida como el nivel macroestructural del texto, como: título, subtítulos, que sea acorde con su contenido, y no desfasado, de la misma manera, la progresión temática que deben de tener los niños al momento de escribir.
- Coherencia y cohesión lineal: entendida como el establecimiento de conectores, signos de puntuación, señalizadores que permitan establece un hilo vinculado coherente y estructural en el desarrollo de todo el texto (cuento).
- Pragmática: intención de comunicar o dar a conocer con sentido el texto referido a un público específico.
- Superestructura: Considerada como la secuencia de estructura que debe tener el texto. Para el caso de aplicación del proyecto de investigación en el género narrativo (cuento), se debe aplicar: situación inicial, complicación o nudo y situación final.

#### ***4.2.7 Concepto de texto narrativo.***

El texto narrativo es el relato de acontecimientos de diversos personajes, reales o imaginarios, desarrollados en un lugar y a lo largo de un tiempo.

Cada autor tiene un estilo particular en su narración. No obstante, hay reglas generales que se cumplen en la mayoría de los textos, como la estructura:

- Situación inicial: es el inicio del cuento, donde se muestran los personajes, se dibuja el ambiente en que se sitúa la acción y se exponen los sucesos que originan la trama.
- Complicación o nudo: En esta etapa aparece el conflicto. Este problema será el tema principal del texto e intentará ser resuelto.
- Situación final: se da solución al conflicto y termina el cuento.

A su vez, se puede distinguir una estructura externa y una interna:

- Externa: Divide el contenido en capítulos, cantos, partes, tratados, secuencias, etc.
- Interna: Son los elementos que conforman la narración:
  - a. Narrador: Puede haber un narrador o más. Puede ser un personaje dentro de la historia (relatará en primera o segunda persona) u omnisciente (narrará en tercera persona).
  - b. Espacio: El espacio es de suma importancia en la narración. En su descripción, podemos encontrar mucho de lo que el autor nos está tratando de comunicar en la generalidad del relato.
  - b. Tiempo: Existe un tiempo histórico (o externo) que es la época en la que se desarrolla la historia, y un tiempo interno que es la duración de los sucesos del relato. Este tiempo interno puede seguir un orden lineal, o puede haber idas y vueltas en el tiempo, jugando con el pasado, el presente y el futuro.

#### ***4.2.8 Concepto de cuento***

El cuento se define como una narración breve, oral o escrita, de un suceso imaginario. Aparecen en él un reducido número de personajes que participan en una sola acción con un sólo foco temático. Su finalidad es provocar en el lector una única respuesta emocional, donde se identifica por sus elementos y estructura.

Continuando y mencionando aspectos que son importantes en el tema del cuento se nombran autores de la relevancia en la producción escrita a través del cuento como Rodary (1977) por su trascendencia y aplicabilidad en el campo de los niños, a través de sus estrategias de escritura de alto nivel. De este autor nacen coplas y retahílas cargadas de humor, ligadas a la corriente de la poesía popular italiana, las cuales tienen tanto éxito que son reclamadas por los lectores grandes y chicos. Desde entonces publicó más de una veintena de libros en los que combina magistralmente el humor, la imaginación y la desbordante fantasía con una visión crítica, no exenta de ironía, del mundo actual. Entre sus libros destacan *El libro de las retahílas*, *Las aventuras de Cipollino*, *Jip en el televisor*, *Cuentos por teléfono*, *Gramática de la fantasía*, *Cuentos escritos a máquina*, *Cuentos para jugar*, *La góndola fantasma*, *Gelsomino en el país de los mentirosos*, *Las aventuras de Tonino el invisible*, *Los enanos de Mantua*, *Ejercicios de fantasía* y *Los traspies de Alicia*. Igualmente, se emplearán en el desarrollo de las actividades de intervención algunas de las propuestas de este autor, como la implementación de los talleres literarios; cuentos para jugar, confusión de cuentos, ejercicios fantásticos.

#### ***4.2.9 Elementos del cuento***

En un cuento se conjugan varios elementos, cada uno de los cuales debe poseer ciertas características propias: los personajes, el ambiente, el tiempo, la atmósfera, la trama, la intensidad, la tensión y el tono.

- Los personajes o protagonistas de un cuento, una vez definidos su número y perfilada su caracterización, pueden ser presentados por el autor en forma directa o indirecta, según los describa él mismo, o utilizando el recurso del diálogo de los personajes o de

sus interlocutores. En ambos casos, la conducta y el lenguaje de los personajes deben de estar de acuerdo con su caracterización. Debe existir plena armonía entre el proceder del individuo y su perfil humano.

- El ambiente incluye el lugar físico y el tiempo donde se desarrolla la acción; es decir, corresponde al escenario geográfico donde los personajes se mueven. Generalmente, en el cuento el ambiente es reducido, se esboza en líneas generales.
- El tiempo corresponde a la época en que se ambienta la historia y la duración del suceso narrado. Este último elemento es variable.
- La atmósfera corresponde al mundo particular en que ocurren los hechos del cuento. La atmósfera debe traducir la sensación o el estado emocional que prevalece en la historia. Debe irradiar, por ejemplo, misterio, violencia, tranquilidad, angustia, etc.
- La trama es el conflicto que mueve la acción del relato. Es el motivo de la narración. El conflicto da lugar a una acción que provoca tensión dramática. La trama generalmente se caracteriza por la oposición de fuerzas. Ésta puede ser: externa, por ejemplo, la lucha del hombre con el hombre o la naturaleza; o interna, la lucha del hombre consigo mismo.
- La intensidad corresponde al desarrollo de la idea principal mediante la eliminación de todas las ideas o situaciones intermedias, de todos los rellenos o fases de transición que la novela permite e incluso exige, pero que el cuento descarta.
- La tensión corresponde a la intensidad que se ejerce en la manera como el autor acerca al lector lentamente a lo contado. Así atrapa al lector y lo aísla de cuanto lo rodea, para después, al dejarlo libre, volver a conectarlo con sus circunstancias de una forma nueva, enriquecida, más honda o más hermosa. La tensión se logra únicamente con el ajuste de los elementos formales y expresivos a la índole del tema, de manera que se obtiene

el clima propio de todo gran cuento, sometido a una forma literaria capaz de transmitir al lector todos sus valores, y toda su proyección en profundidad y en altura.

- El tono corresponde a la actitud del autor ante lo que está presentando. Éste puede ser humorístico, alegre, irónico, sarcástico, etc.

#### ***4.2.10 Estructura del cuento***

Desde el punto de vista estructural (orden interno), todo cuento debe estar fundamentado en una unidad narrativa, es decir, una estructuración, según van Dijk por: una situación inicial, complicación o nudo y situación final.

- Situación inicial: sitúa al lector en el umbral del cuento propiamente dicho. Aquí se dan los elementos necesarios para comprender el relato. Se esbozan los rasgos de los personajes, se dibuja el ambiente en que se sitúa la acción y se exponen los sucesos que originan la trama.
- Complicación o nudo: consiste en la exposición del problema que hay que resolver. Va progresando en intensidad a medida que se desarrolla la acción y llega al clímax o punto culminante (máxima tensión), para luego declinar y concluir en el desenlace.
- Situación final, resuelve el conflicto planteado; concluye la intriga que forma el plan y el argumento de la obra.

#### ***4.2.11 El juego en el desarrollo de procesos del pensamiento creativo***

El juego en el desarrollo del pensamiento creativo es un artículo que permite comprender las múltiples manifestaciones del juego en el ámbito educativo, pero, sobre todo, ayuda a entender cómo el juego es un pretexto para el desarrollo de procesos de pensamiento creativo a partir de la valoración de las estructuras convergentes y divergentes.

Así como existen formas de entorpecer el sentido del juego, también existen múltiples mecanismos para activar el juego como una experiencia de goce, de disfrute, de lúdica y desarrollo emocional, social y cognitivo.

#### ***4.2.12 El sentido del juego***

La presencia del juego en las instituciones educativas es un poderoso mecanismo educativo y generador de procesos de desarrollo del pensamiento creativo; sin embargo, su manejo inadecuado, puede conducir a la alienación o enajenación en el imaginario del ser humano.

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica Ocaña (2009).

Desde este punto de vista, el juego no es solo una “actividad naturalmente feliz”; sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el “jugar por jugar”, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico.

Un ambiente lúdico en clase transforma el discurso vertical y distanciado, cambiando el sistema de relaciones, pues interviene en las tensiones y contradicciones, las cuales se superan durante el desarrollo de los juegos. Por ello es necesario valorar el uso de esta herramienta en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos y propiciar convivencias amables.

El juego, como un nuevo componente en la clase, implementado desde objetivos específicos como la concentración, la atención y la convivencia, dinamiza relaciones al interior del aula, refuerza conceptos y despliega saberes en equipo. En cuanto a su práctica, se debe establecer el uso de categorías, para lo cual es necesario realizar diagnósticos, construir instrumentos, hacer seguimiento y, en general, ocuparse de todo lo que implica la Investigación Acción Participativa, que es un proceso metodológico de gran importancia en nuestra labor, pues permite implementar métodos y analizarlos durante su aplicación.

En cuanto a la comunicación, el juego permite cambios en las indicaciones e interacciones de los estudiantes. La distribución de los grupos de trabajo para establecer diferentes dinámicas entre los niños y niñas; la creación de nuevas reglas, y del respeto por ellas durante los juegos, la expectativa y la risa de los estudiantes, establecen un grado de cercanía y confianza que les permite aceptar correcciones de sus compañeros y corregirlos desde un ambiente de mayor naturalidad; el juego propicia comportamientos amigables.

Sin embargo, es necesario recordar que para que este tipo de metodología tenga un mayor impacto, es importante que su implementación se dé en las diferentes áreas, o integrando diferentes áreas a una actividad común. Además, es conveniente que los estudiantes participen en la construcción y adaptación de los juegos, con reglas e instrucciones claras, para que sean ellos quienes aprendan jugando.

#### **4.3 Referentes Legales**

Para realizar esta propuesta de investigación, se hace necesario plasmar los referentes conceptuales desde la normatividad, que fundamentan, sustentan y guían el desarrollo de la investigación, para lo cual también se hace necesario registrar elementos conceptuales en relación con la producción escrita de textos narrativos, partiendo desde el concepto de escritura y texto, hasta llegar a considerar las etapas, niveles y análisis de la producción escrita; texto narrativo, el cuento sus elementos y estructura.

En primer lugar, de acuerdo a la normatividad que existe en el territorio colombiano y considerando que la Constitución Política de Colombia, en el Título I, artículo 10, expone que

el castellano es el idioma oficial de Colombia. Las lenguas y dialectos de los grupos étnicos son también oficiales en sus territorios y que la enseñanza que se imparta en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias serán bilingües pueda adquirir elementos fundamentales para su formación integral, en plena concordancia con los fines de la educación de la Ley General De Educación, según lo menciona el artículo 5, inciso 9: la formación educativa que se oriente debe responder al desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, la participación y la búsqueda de alternativas de solución a los problema y al progreso social y económico del país.

Por lo tanto, la enseñanza de la Lengua Castellana se debe basar en las orientaciones que están explícitas en los Lineamientos Curriculares de 1998, propuestos y expedidos por el Ministerio de Educación Nacional, bajo la directriz de Jaime Niño Díaz, los cuales tienen como referente teórico fundamental el enfoque Semántico Comunicativo dirigido hacia la construcción de la significación del lenguaje.

La cual lo afirman autores de trascendencia como Lucí Mejía, donde expone: El enfoque semántico comunicativo, implica que en la base del lenguaje se encuentra su esencia de significación y que esta sea posible gracias a las prácticas culturales interactivas (Mejía, 1998, p.58).

Queriendo decir lo anteriormente mencionado que el enfoque semántico comunicativo se basa en la significación, entendida esta como aquella dimensión, que tiene que ver con los diferentes caminos a través de los cuales los humanos llenamos de significado y de sentido a los signos, es decir diferentes procesos de construcción de sentidos y significados (Lineamientos curriculares 1998, p. 47).

Constituyéndose este nuevo enfoque o direccionamiento de la enseñanza de la lengua castellana, en la significación para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas ( hablar, escuchar, leer y escribir), donde no solo se limite a la codificación y decodificación de significados a través de reglas lingüísticas, sino que se realice un proceso individual y social en el que se construye un mundo y se pone en juego saberes, competencias e intereses determinados por un contexto socio cultural. Es decir, los actos de escucha, habla, leer y

escribir, se deben comprender en función de la significación y producción de sentido, para ir más allá y asumir el trabajo pedagógico en el área del lenguaje, centrado en el desarrollo De competencias (MEN, p.89).

Entendiéndose y evidenciándose, de forma teórica práctica el objetivo fundamental del enfoque semántico comunicativo como la contribución eficaz al desarrollo de la competencia comunicativa del educando.

Entonces, de esta manera los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, se consideran un documento importante e imprescindible por su aporte y afianzamiento, ya que son la carta de direccionamiento y navegación para la enseñanza del idioma español, los cuales, también se encuentran estructurados en cinco ejes curriculares, y específicamente el eje curricular 4.2 es el eje “referido a la interpretación y producción de textos”, como también expone las categorías para el análisis de la producción escrita y los tipos de procesos.

Igualmente, los Estándares de lengua Castellana también se consideran otro documento relevante, significativo, imprescindible y de reglamentación para el proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales plantean formulaciones claras, universales, precisas y breves, que expresan lo que debe hacerse y como se debe hacer; en consecuencia, los estándares buscan que las propuestas curriculares anteriores se convine en una verdadera búsqueda para mejorar procesos determinados en la vida escolar y social con altos niveles de calidad en los procesos de lectura y escritura, en el desarrollo de adquisición del sistema lingüístico, apropiación de mejores niveles de comunicación y la potenciación de todas las competencias que el lenguaje propicia, entre otros.

Por lo tanto, se puede deducir que el concepto de escritura según planteamiento de los Lineamientos Curriculares y que sustentan los estándares de calidad es la siguiente:

Escribir es:

Un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto sociocultural y pragmático que determinan el acto de escribir: Escribir es producir el mundo” (MEN. 1998, p. 49).

---

Coadyuvándose con la propuesta de estándares curriculares para lengua castellana en el grado cuarto, que plantea lo que debe alcanzar y desarrollar el estudiante al terminar el año lectivo. En cuanto a la producción textual, debe: Producir textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.

## 5. Diseño Metodológico

Para diseñar y desarrollar la propuesta de intervención dirigida a mejorar la producción de textos escritos narrativos (cuento) a través del juego, en los seis estudiantes seleccionados del grado cuarto de la básica primaria, se lleva a cabo mediante la aplicación de una propuesta metodológica, denominada secuencia de clases con juegos.

Esta propuesta metodológica la sustenta autores de trascendencia como Abad y Ruíz (2011) quien aborda El juego simbólico como una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia, Rodari (1999) que hace referencia al cuento y Anna Camps, donde articula la enseñanza de la escritura en torno a secuencias didácticas de clases, a través de las cuales los estudiantes puedan llevar a cabo actividades tendentes, por un lado a escribir el texto teniendo en cuenta el desarrollo de operaciones de planificación y revisión, y, por otro lado actividades tendentes a apropiarse de los conocimientos necesarios para progresar en el dominio del género discursivo específico sobre el que se trabaja Camps( 2006). La cual implica la planeación de un conjunto de clases que, planeadas y desarrolladas, es complemento y da un aporte de elementos, actividades y características fundamentales para la aplicación de la clase siguiente.

A partir de la anterior concepción sobre la aplicabilidad de la secuencia de clases, para la planeación de las clases de intervención se tienen en cuenta la aplicación de las categorías didácticas: fecha, grado, tema, objetivo, estándar, competencia, contenido, métodos (actividades), recursos y evaluación. Es importante mencionar que estos elementos se aplican tanto para la planeación como para la ejecución y la evaluación. Igualmente, en lo que se refiere a las etapas de la producción escrita

(Preescritura, redacción y revisión)se desarrollaron actividades durante las clases como:

Preescritura o planeación:

- Identificar los personajes principales y secundarios con sus características.
- Identificar el lugar de realización del cuento; caracterizar.
- Definir el tiempo y el espacio.
- Definir el propósito del texto y la intención comunicativa.
- Determinar la superestructura del texto.
- Definir el tema.
- Definir el título.
- Identificar y enumerar las acciones.
- Ordenar, de manera secuencial y lógica, las acciones.

En lo que se refiere a la etapa de redacción, en las actividades de clase se trabaja las siguientes actividades:

- Retomar las actividades de planeación del cuento: elementos y estructura.
- Clasificar las ideas (acciones o momentos de la situación inicial, complicación o nudo y situación final con los elementos del cuento).
- Ordenar las ideas.
- Descartar ideas.
- Desarrollar las acciones.
- Escribir o redactar la primera versión del cuento.

En cuanto a la revisión y corrección se lleva a cabo las siguientes actividades:

- Evaluar y socializar en colectivo la primera textualización.
- Revisar cada texto de forma individual.
- Identificar errores.
- Corregir los errores.

- Realizar los últimos ajustes al texto.
- Escribir la versión final del cuento, teniendo en cuenta la revisión, las observaciones, la asesoría y retroalimentación realizada.

Se dan a conocer las seis clases que se aplicaran y su descripción, en los anexos. También se contará con una prueba final que permitirá el contraste con la prueba diagnóstica inicial.

### **5.1 Enfoque y Tipo De Investigación**

El presente trabajo investigativo corresponde a una investigación-acción, (Lewin, 1973) la cual es un tipo de investigación, destinada a encontrar soluciones a problemas que tenga un grupo, una comunidad, una organización. Los propios afectados participan de la misma; cuyo nombre corresponde a El Juego como estrategia metodológica para mejorar La producción escrita de cuentos en el grado cuarto de Educación Básica Primaria del Centro Educativo El Águila Del Municipio De Puerto Rico del Departamento del Caquetá. Que trata específicamente el problema: Falta de estrategias didácticas para mejorar la producción de textos escritos narrativos (cuento), en los estudiantes del grado cuarto de educación básica primaria del centro educativo el Águila del Municipio de Puerto Rico del Departamento del Caquetá.

Este tipo de investigación es de forma descriptiva y analítica ya que permite hacer un seguimiento a cada uno de los momentos a investigar desde el inicio hasta el final, caracterizando cada uno de los aspectos. El cual fue aplicado a la propuesta de investigación en las siguientes etapas:

- Revisión de la producción de textos escritos narrativos, cuento (diagnóstico y prueba final)
- La planeación de las clases de intervención bajo la propuesta metodológica secuencia de clases.
- Propuesta didáctica secuenciación de clases
- La observación pasiva del proceso de los estudiantes.
- Análisis e interpretación de los resultados.

- Impacto y evaluación del trabajo investigativo

Como métodos de aplicación se implementa los métodos empíricos y científicos; dentro de estos métodos encontramos:

- La observación, que se realizó a los estudiantes y al contexto donde se desarrolló el proyecto, es una observación pasiva.
- La Descripción se refiere a la metodología que se va a utilizar para hacer la investigación;
- La medición esta se utiliza para medir los conocimientos que el estudiante presenta en su proceso ósea el antes, durante y después; de forma cuantitativa y cualitativa.
- La interrogación, es utilizada para la activación de los conocimientos previos que poseen los estudiantes a quienes le realizamos la investigación
- La Experimentación, hace referencia a los diseños de investigación que se utilizan, en este caso es el diseño cuasi experimental donde se realiza una investigación a cerca de un problema y un objeto de estudio y por lo cual también estaríamos utilizando el análisis de los resultados donde permite realizar diferentes análisis estadísticos como son las pruebas, encuestas mediante tabla de datos.

## 5.2 Población y muestra

Esta investigación se desarrolla en el Centro Educativo el Águila; ubicada en el municipio de Puerto Rico Caquetá, a una distancia 14 kilómetros de la cabecera municipal, vía carretable, es una entidad de naturaleza oficial y de carácter mixto, que atiende los grados de preescolar a quinto primaria; con un total de 180 estudiantes. El 100% de los estudiantes pertenecen a los estratos 0 y 1.

La muestra es tomada del total de la matrícula, los cuales son seis estudiantes del grado cuarto de la Sede las Iglesias, se escogieron porque vienen con una trayectoria desde el grado

primero y es el grado con menos estudiantes el cual permite generar estrategias, ambigüedad en el proyecto de aula a desarrollar, cuyas edades oscilan entre los diez y los trece años, son estudiantes muy respetuosos, dedicados proyectados para la vida, pero les dificulta la producción de texto. Su mayor motivación sacar un buen promedio y ser los mejores dentro del Centro Educativo.

De acuerdo a la población objeto de estudio la mayoría de estos niños y niñas son hijos de familias de todo tipo de núcleo, que se dedican a la agricultura, la ganadería, la pesca la explotación maderera, y cultivos de pan coger.

Es una población mestiza, y aun no se tiene una identidad cultural establecida, pese a las diferentes manifestaciones artísticas y culturales que se han recogido e interpuesto en estas poblaciones. De esta manera se puede decir que existe una interculturalidad

### 5.3 Técnicas de investigación

Para desarrollar el presente trabajo de investigación “uso del cuento para mejorar la producción de textos escritos narrativos en los estudiantes del grado cuarto primaria” se utilizan técnicas como la observación directa del desarrollo y desempeño de los estudiantes durante el proceso, igualmente la aplicación de la encuesta para establecer el diagnóstico de los estudiantes.

Como instrumentos de aplicación para el trabajo investigativo, se utilizan los siguientes:

**Prueba diagnóstica:** Permite conocer el estado y nivel de conocimiento que tienen actualmente los estudiantes en referencia al uso del cuento en la producción de textos escritos narrativos y ausencia de estrategias de aprendizaje mediante el juego.

Para evidenciar el problema objeto de estudio, se utiliza una encuesta que será aplicada a los estudiantes del grado cuarto de básica primaria, con la finalidad de obtener con precisión las características y dificultades referentes a la escritura de textos; también se realizó la observación directa a la producción de un texto narrativo (cuento) a partir de la observación

de una imagen icónica. Que se evaluara a través de una rejilla para evaluar producción de textos narrativos (cuento). Lineamentos curriculares de lengua castellana y literatura p. (61).

Donde se podrá evidenciar problemas presentados por los estudiantes en términos de producción escrita tales como el bloqueo, la dificultad para iniciar un escrito y mantener la ilación del mismo, la falta de conocimiento en cuanto al código escrito y al proceso mismo de escritura, la limitación de la escritura al uso de las redes sociales. Los jóvenes afirman tener algunas capacidades de expresión, con limitantes en el conocimiento del lenguaje, términos apropiados y procesos escriturales.

Según, Pérez (1997), la evaluación precisará del diagnóstico para la realización de “pronósticos que permitan una actuación preventiva y que faciliten los juicios de valor de referencia personalizada, además, para personalizar el proceso educativo con objetivos adecuados de nivel y de campo, las técnicas de motivación, las actividades o la metodología. El diagnóstico será, así mismo, un momento clave en todas las situaciones de recuperación, e imprescindible en las de fracaso reiterado que exigen un estudio de casos.” p. (5)

- Fichas bibliográficas: se hace relevante por su aplicabilidad de consulta de fuentes bibliográficas que sustenten de forma científica y práctica la propuesta investigativa.
- Diario de campo:

Según Katherine Valbuena Ruiz “El diario de campo debe recoger los datos de la observación, describiendo cada una de las características de la investigación y la recolección de datos que debe consignar en un cuaderno de notas sea manual o notas en aparatos electrónicos, siendo este el soporte de la observación de campo o lugar de la investigación teniendo en cuenta de esa observación general que hizo en el sitio de la investigación, escribiendo el día, hora ,fecha y lugar de la observación”.

Este instrumento se utilizará en la observación de las seis clases secuenciales que permitirá el proceso de cada estudiante.

**Rejilla:**

Permite establecer los niveles con sus debidos criterios para evaluar la producción escrita en los estudiantes.

La escala de valoración tipo Likers. En cualquier caso, bajo todas estas denominaciones se hace referencia a un procedimiento de escalamiento en el que el sujeto asigna los estímulos a un conjunto específico de categorías o cuantificadores lingüísticos, en su mayoría, de frecuencia (siempre, a veces, nunca, etc.) o de cantidad (todo, algo, nada, etc.). Dawes (1975).

Unas de las herramientas priorizadas en este proceso de investigación va hacer la observación directa, prueba diagnóstica, la prueba final y encuesta de preguntas cerradas al 100% de los estudiantes del grado cuarto (6), de la sede Las Iglesias del Centro Educativo El Águila de Puerto Rico, Caquetá.

En esta propuesta de investigación se utiliza el enfoque cualitativo para mirar cómo se va adelantando el proceso y se consolida en datos cuantitativos a través de tablas y gráficas para verificar la efectividad de la propuesta metodológica. Para la recolección de la información se trabaja con diario de campo.

## 6. Propuesta de intervención

En la revisión anual de las evaluaciones externas se hace valoración del informe de la institución donde se evidencia la gran dificultad de los estudiantes en las competencias de producción e interpretación textual de los alumnos de primaria.

Al diseñar y desarrollar la propuesta de intervención va dirigida a seis estudiantes seleccionados del grado cuarto de la básica primaria de la institución El Águila, para mejorar la producción de textos escritos narrativos a través del cuento, se lleva a cabo mediante la aplicación de una estrategia metodológica, denominada uso de juegos en secuencia de clases.

Se escogieron estos alumnos porque es la cantidad mayor de los estudiantes en su totalidad, lo que permite trabajar la estrategia con mayor facilidad, el objetivo de esta estrategia es aplicar diferentes clases de juegos y cuentos en seis secuencias de clases donde la inicial es un diagnóstico y la final es el contraste de los resultados.

De los seis estudiantes hay dos niñas y cuatro niños que oscilan entre 10 y 12 años de edad, que pertenecen a estratos bajos.

En la sede donde se realiza esta propuesta es la sede las iglesias, cuenta con un aula amplia multigrado, tiene tablero se cuenta con computadores y varios recursos de juegos didácticos .

### **Objetivo general**

Desarrollar una propuesta didáctica para mejorar la producción escrita del texto narrativo “cuento”, en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica primaria de la Institución Educativa Rural El Águila, sede Las Iglesias del Municipio de Puerto Rico Caquetá.

### **Objetivos específicos**

Estos objetivos específicos se diseñaron para cada una de las seis secuencias de clases implementando el juego.

1. Definir y analizar el concepto de cuento e identificar las funciones que cumple dentro del género narrativo.
2. Reconocer el concepto de cuento y los elementos que la componen.
3. conocer e identificar la estructura del cuento: Introducción, desarrollo y desenlace.
4. Planear de manera correcta los elementos y la estructura del cuento para su producción, teniendo en cuenta la observación de una imagen icónica.
5. Producir un cuento con sus elementos y estructura a partir de la observación de una imagen icónica.
6. Mejorar producción del cuento construido en la clase anterior.
7. producir y exponer la versión final del cuento, en referencia a la imagen icónica observada, con las respectivas revisiones, correcciones y asesoría realizadas por el docente durante el desarrollo de todo el proceso.

### ***Metodología***

Esta propuesta metodológica la sustenta autores de transcendencia como Camps(2000), donde articula la enseñanza de la escritura en torno a secuencias didácticas de clases, a través de las cuales los estudiantes puedan llevar a cabo actividades tendentes, por un lado a escribir el texto teniendo en cuenta el desarrollo de operaciones de planificación y revisión, por otro lado actividades tendentes a apropiarse de los conocimientos necesarios para progresar en el dominio del género discursivo específico sobre el que se trabaja Camps(2006).

La cual implica la planeación de un conjunto de clases que, planeadas y desarrolladas, es complemento y da un aporte de elementos, actividades y características fundamentales para la aplicación de la clase siguiente.

A partir de la anterior concepción sobre la aplicabilidad de la secuencia de clases. Para la planeación de las clases de intervención se tienen en cuenta la aplicación de las categorías didácticas: fecha, grado, tema, objetivo, estándar, competencia, contenido, métodos (actividades), recursos y evaluación. Es importante mencionar que estos elementos se aplican tanto para la planeación como para la ejecución y la evaluación.

Igualmente, en lo que se refiere a las etapas de la producción escrita (Preescritura, redacción y revisión) se desarrollaron actividades durante las clases como: Preescritura o planeación: Identificar los personajes principales y secundarios con sus características.

- Identificar el lugar de realización del cuento; caracterizar.
- Definir el tiempo y el espacio.
- Definir el propósito del texto y la intención comunicativa.
- Determinar la superestructura del texto.
- Definir el tema.
- Definir el título.
- Identificar y enumerar las acciones.
- Ordenar, de manera secuencial y lógica, las acciones.

En lo que se refiere a la etapa de redacción, en las actividades de clase se trabajaron las siguientes actividades:

- Retomar las actividades de planeación del cuento: elementos y estructura.
- Clasificar las ideas (acciones o momentos de la situación inicial, complicación o nudo y situación final con los elementos del cuento).

- Ordenar las ideas.
- Descartar ideas.
- Desarrollar las acciones.
- Escribir o redactar la primera versión del cuento.

En cuanto a la revisión y corrección se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- Evaluar y socializar en colectivo la primera textualización.
- Revisar cada texto de forma individual.
- Identificar errores.
- Corregir los errores.
- Realizar los últimos ajustes al texto.

Escribir la versión final del cuento, teniendo en cuenta la revisión, las observaciones, la asesoría y retroalimentación realizada.

El presente estudio tiene como objetivo evaluar el impacto del juego en los niños. Hace ya muchas décadas, en 1966, Vygotsky planteó que el juego es un mecanismo esencial de apropiación de la cultura por parte de los niños y, a la vez, un instrumento de socialización y aprendizaje. El juego facilita el aprendizaje del lenguaje, de la comunicación y de las reglas que rigen las interacciones sociales, favorece el aprendizaje de las conductas simbólicas implicadas en el desarrollo de los procesos cognitivos y, en tanto que implica actividad, también se relaciona íntimamente con la motricidad Veresov (2016).

En esta propuesta de intervención se utiliza los siguientes juegos el tengo, tengo, tengo que es un juego de saber popular, que ha pasado de generación en generación con autor desconocido. Sin embargo, el referente de este juego se ha ido transformando según el contexto. Se utiliza en el momento de pre saberes.

Igualmente, utilizamos el juego el dado preguntón el cual define “como una actividad e instrumento de autoevaluación y evaluación. Se realiza en grupos o parejas. Es un recurso sencillo y económico y no requiere de mucho tiempo para poder para ponerlo en

práctica. Es ameno, divertido y práctico” (MEN, 2010).

El juego consiste en elaborar un cubo grande que tendrá en cada lado escrito el nombre de cada uno de los estudiantes y consistirá en lanzarlo al azar y al caer con el nombre del estudiante este responderá algunas preguntas preparadas por el docente. Los juegos relacionados se evidenciarán en el siguiente preparador.

### ***Estructura***

Se realiza la secuencia de las siete clases de intervención mediadas por el juego para la producción de textos, definiendo el objetivo, el estándar, los DBA, número de clase y cada uno los momentos de la clase. En un formato definido

## 8. Recomendaciones

Antes de realizar el proceso de ejecución del proyecto de investigación, es necesario hacer una consulta bibliográfica que permita recolectar información precisa que facilite la aplicación y desarrollo de estrategias con tendencias a transformar o mejorar alguna práctica educativa y obtener excelentes resultados.

Es importante recomendar y prestar mayor atención a el valor que representa el juego como técnica de aprendizaje en las diferentes etapas de la vida del niño, como para el desarrollo de su vida social y también para crear un ambiente más ameno en el aula, sirviendo de incentivo a la escritura y así evitar el aburrimiento y rechazo a las clases. De igual manera, es aconsejable las actividades lúdicas adecuadas en la planificación didáctica para las diferentes áreas del conocimiento, con el fin de aplicarlas de forma adecuada.

Igualmente aplicar el diagnóstico que permite diseñar una prueba de intervención acorde a las necesidades de los estudiantes y no a criterio del docente si se desea obtener resultados positivos ya que se ha demostrado que cuando los estudiantes participan dinámicamente en el proceso de enseñanza aprendizaje adquieren mayores compromisos y por ende se obtienen mejores resultados.

Además, trabajar el desarrollo de la producción escrita a través de las clases de intervención bajo la propuesta metodológica “secuencia de clases” y aplicar las tres etapas del proceso de escritura que implica tres momentos: preescritura, redacción y revisión, es clave para lograr un aprendizaje significativo en la producción de textos escritos narrativos

Como también, es recomendable realizar un proceso de capacitación con los padres de familia para poder lograr un verdadero trabajo en equipo, que respalde los trabajos por proyectos y poder avanzar de manera significativa como es el caso de aprender a escribir textos escritos narrativos a través del cuento.

Para finalizar, se debe poner en consideración todas las necesidades que presenten los estudiantes ante un determinado problema para luego poder diseñar e implementar una

propuesta de intervención de manera acertada que permita superar las debilidades, el cual pretendemos que suceda en el manejo de la estructura del texto escrito narrativo (cuento) y de los niveles objeto de la producción de textos escritos.

## 9. Conclusiones

Para implementar y llevar a cabo este proyecto investigativo es necesario conocer los diversos trabajos de investigación enfocados al juego y a la producción de textos escritos narrativos (cuento); realizados desde el ámbito internacional, nacional y regional dejan ver la necesidad de continuar con el proceso para mejorar la escritura.

Se logra determinar que el juego es importante en la enseñanza-aprendizaje el cual permite que el estudiante sienta gozo por la escritura asociada con el juego simbólico. El juego es la base fundamental de la creatividad junto con el trabajo cooperativo; el cual se planea y se estructura ideas. el hecho de asociar el juego con la escritura hace que los estudiantes se acerquen más al conocimiento significativo por medio de experiencias particulares y colectivas. Además, el docente democratiza más su labor para dar mayor participación al estudiante, dejando de lado las prácticas tradicionales y darle paso al juego de la imaginación y la creatividad del niño.

Para realizar este proyecto investigativo también es necesario consultar, los principales fundamentos legales y conceptuales acerca de la enseñanza de la producción de textos escritos narrativos (cuento). En los que se destacan los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana desde el Enfoque Semántico Comunicativo y los estándares de calidad planteados por el Ministerio de Educación Nacional.

La aplicación de la prueba diagnóstica permite conocer y establecer el nivel de desempeño en producción de textos escritos narrativos (cuento), en los estudiantes del grado cuarto primaria del Centro Educativo el Águila, del municipio de Puerto Rico del Departamento del Caquetá, al inicio del proceso de investigación.

La aplicación de la estrategia pedagógica el juego en una secuencia de clases, propuesto por Ana Camps, permite involucrar de manera activa a los estudiantes en dichos procesos y alcanzar las metas propuestas, partiendo desde la planeación y organización de las clases, en la cual se retoma para la clase siguiente lo que se vio en la anterior, permitiendo así tomar el aprendizaje de manera más significativa, convirtiéndolo en una buena alternativa de estudio

---

porque los estudiantes se sentirán más comprometidos y así lograron mejorar sus desempeños al final de las clases de intervención.

Al finalizar el proceso de investigación, se realiza un contraste que permite verificar y afirmar los avances con un impacto significativo en todos los niveles evaluados para la producción de textos escritos: microestructura, macroestructura, superestructura y la pragmática.

### Referencias bibliográficas

- Camps, A. (2006). *Dialogo e Investigación en las aulas*, Editorial GRAÒ. de IRIF, S.I.,C/Francese Tarrega,32-34
- Camps, A. y Teresa R. (2000). *La evaluación del Aprendizaje de la Composición Escrita en Situación Escolar*. Centro de Investigación y Documentación educativa (C.I.D.E), Madrid.
- Cassany, D. (1993). *La cocina de la escritura*. Editorial. Empuréis Barcelona.
- Cassany y Serafini. (1996). *Fases o etapas para la producción escrita*.
- Chaves y Lopera N. (2006). *Uniamazonia*, Florencia.
- Constitución Política de Colombia. (1991). 91Const. Colombia]. Bogotá D.C.
- Dawes, R. (1975). *Fundamentos y técnicas de medición de actitudes*. México, Limusa.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias, en lenguaje, Revolución Educativa*, Bogotá DC.
- Grupo HIMNI. (2004). *Grupo de Investigación en Hipermedia, Minificción, Literatura y Lenguaje*.
- Instituto INCE. (2000) *Instituto nacional de Calidad y Evaluación*.
- Laboratorio LLECE. (1997). *Laboratorio latinoamericano de evaluación de la calidad de la educación*.
- Lewin, K. (1973). *Action research and minority problems*. Resolving Social Coflicts, Selected Papers on Group Dynamics (ed. G. Lewin). London: Souvenir Press.

- Mejía, L. (1995). *Aproximación a un modelo interactivo de lectura. Un enfoque semántico-comunicativo. En: Los procesos de la lectura.* Santafé de Bogotá, Magisterio, p. 58.
- (Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 49). *Serie Publicación para maestros, Evaluación de Logros en Lenguaje.* Lineamientos Teóricos pruebas 3°, 5°, 7°, 9° 1992- 1994. Santa fe de Bogotá.
- Murillo, M. (2009) *El juego como herramienta de aprendizaje,* El Cuervo de Sevilla pág. 6
- Niño, J. (1998) *Lineamientos curriculares de lengua castellana y literatura. Ministerio de Educación Nacional, Bogotá.*
- Parra, M. (1996). *Cómo se produce el texto escrito. Teoría y Práctica.* Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio.
- Pérez, D. (2012). *Universidad Libre Facultad De Ciencias De La Educación Licenciatura En Humanidades E Idiomas.* Bogotá
- Pérez, R. y García, J. (1997). *Diagnóstico, evaluación y toma de decisiones.* España, Editorial Rialp, S.A.
- Quiroga y otros (2001). *La Enseñanza de la Lengua Materna en el Caquetá, Estado actual y alternativas de transformación.* Universidad de la Amazonía – Colciencias – BID.
- Rodari, G. (1977). *Gramática de la fantasía, introducción al arte de escribir historias.* Buenos aires, Colihué.
- Rodari, G. (1992). *Cuentos para Jugar.* Colombia, Alfaguara
- Ruiz, Á. y Abad, J (2011) *“El juego simbólico”* GRAÓ, Barcelona

**Anexos**

**Anexo 1.**

*Rejilla para evaluar producción de textos narrativos (cuento)*

NIVELES	C RITERIOS		V	
COHERENCIA Y COHESIÓN LOCAL,	1. Las oraciones expresan apropiadamente lo que se quiere decir			
	2. Las oraciones muestran concordancia entre sujeto-verbo, género-número.			
	3. Usa correctamente marcadores y espacios temporales (antes, después, aquí, allá, cerca, lejos).			
	4. Muestra conocimiento y manejo de las funciones del sujeto y predicado en las oraciones.			
COHERENCIA Y COHESIÓN LINEAL	5. Utiliza adecuadamente los signos de puntuación.			
	6. Maneja adecuadamente las preposiciones, conjunciones y demás palabras de enlace para dar sentido a los párrafos.			
	7. Utiliza correctamente los conectores para realizar párrafos u oraciones entre si.			
COHERENCIA GLOBAL	8. Establece relaciones claras entre personajes y acciones.			
	9. El título es coherente con el contenido global del texto (macroestructura).			
	10. El texto tiene significado global.			
	11. Existe relación en la secuencia de acciones que se presenta durante el texto.			
	12. El texto está elaborado de manera creativa.			
	13. En el cuento se evidencia la intensidad ( desarrollo de ideas generales)			
SUPERESTRUCTURA	14. El texto presenta la estructura del cuento.(introducción , nudo y desenlace)			
	15.En el cuento se evidencia y se hace notorio el papel de los personajes.			
	16. En el cuento se evidencia el ambiente (escenario)			
	17. En el cuento se evidencia el tiempo que marcan los sucesos.			
	18. En el cuento se evidencia la atmosfera (estado emocional que caracteriza la narración).			
	19. En el cuento se evidencia la trama(actitud dramática)			
PRAGMÁTICA	20. En el cuento se evidencia la tensión (capacidad influyente de atracción hacia el lector).			
	21. En el cuento se evidencia el tono (actitud del autor; humorístico, irónico, etc..)			
	22. El título del cuento es impactante.			
	23. El cuento relaciona correctamente los nombres de los personajes con el papel que representan.			
	24. El texto (cuento) logra el propósito comunicativo)			

	25. El cuento presenta hechos de su cotidianidad			
	26. Se evidencia como y a quien debe de ir dirigido el cuento (destinatario).			
	27. Se identifica claramente el enunciador del texto.			
OTROS	Tiene orden estético para la presentación del texto(cuento)			
	28. La letra es legible			
	29. Su ortografía es correcta			
TOTAL				

**Anexo 2.**

*Planeación de la prueba diagnóstica:*

Mostrar cómo serán alcanzados cada uno de los objetivos específicos propuestos en tabla adjunta.

**Tabla No. 2:**

*Plan de Trabajo Provisional*

<p><b>Objetivo General</b></p>	<p>Mejorar el nivel de producción de textos narrativos (cuento) mediante la implementación de estrategias apoyadas en el juego en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria del Centro Educativo Rural El Águila, sede las Iglesias del Municipio de Puerto Rico Caquetá.</p>			
<p><b>Objetivo específico</b></p>	<p><b>Técnica o herramienta</b></p>	<p><b>Instrumento</b></p>	<p><b>Población</b></p>	<p><b>Muestra</b></p>
<p>Establecer un nivel de desempeño en la producción de textos escritos narrativos (cuento), en los estudiantes del grado cuarto de Educación Básica Primaria del</p>	<p>observación directa / encuesta / Rejilla de evaluación</p>	<p>Prueba diagnóstica.</p>	<p>Estudiantes del grado cuarto del Centro Educativo El Águila</p>	<p>Seis Estudiantes del grado cuarto del Centro Educativo El Águila, sede Las Iglesias.</p>

<p>centro Educativo Rural El águila, sede las iglesias del municipio de Puerto Rico Caquetá.</p>				
<p>Diseñar y aplicar una secuencia didáctica de clases con juegos como estrategia para mejorar la producción de textos escritos narrativos a través del cuento en los estudiantes seleccionados.</p>	<p>Diario de campo y rejilla para evaluar producción de textos escritos narrativos (cuento)</p>	<p>Secuencias de clases</p>	<p>Estudiantes del grado cuarto del Centro Educativo El Águila</p>	<p>Seis Estudiantes del grado cuarto del Centro Educativo El Águila, sede Las Iglesias.</p>

<p>Establecer un contraste entre los resultados de aplicación de la prueba inicial y la prueba final, para potenciar la producción de textos escritos narrativos mediante el juego.</p>	<p>Observación (participante- estructurada), Rejilla</p>	<p>Encuesta Graficas con criterios de valoración.</p>	<p>Estudiantes del grado cuarto del Centro Educativo El Águila</p>	<p>Seis Estudiantes del grado cuarto del Centro Educativo El Águila, sede Las Iglesias.</p>
---	--	---	--	---

Elaboración propia. Tomada de lineamientos biblioteca Cekar (2019)

**Anexo 3.** Clases de Intervención

ÁREA	ESPAÑOL	TIEMPO	2 HORA	GRADO	CUARTO
CONTENIDO	¿Qué es el cuento?	CLASE	UNO	FECHA	
OBJETIVO:	Definir y analizar el concepto de cuento e identificar las funciones que cumple dentro del género narrativo.				
EBC	Produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.				
COMPETENCIA	Conoce y define el concepto de cuento y establece la relación con el género narrativo, al igual que las implicaciones que origina en su contexto de vida. Teniendo en cuenta el tipo de información que contiene y su función en la sociedad.				
DBA	Produce textos atiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación.				

EJES TEMÁTICOS	RESUMEN DE ACTIVIDADES Y ADAPTACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN FORMATIVA
El cuento como subgénero del género narrativo.	ACTIVIDADES BÁSICAS/ LO QUE SABEMOS/ APRENDAMOS ALGO NUEVO	Para llevar a cabo el desarrollo de la clase, son necesario los siguientes	Cada estudiante de acuerdo a lo desarrollado durante la clase escribirá lo que entiende por cuento. Donde el
	<p>El profesor inicia la clase con un cordial saludo, luego los invita a realizar la ronda (<b>veo, veo, qué ves</b>) para luego hacer preguntas relacionadas con el tema.</p> <p>¿Te gusto el Juego?</p> <p>¿De quién se habla el juego de la ronda?</p>		

	<p>El docente da a conocer que es el cuento.</p> <p><b>Cuento:</b> Específicamente, el cuento se define como una narración breve, oral o escrita, de un suceso real o imaginario. Aparecen en él un reducido número de personajes que participan en una sola acción con un sólo foco temático. Su finalidad es provocar en el lector una única respuesta emocional, donde se identifica por sus elementos y estructura.</p> <p>El cuento es una de las formas más antiguas de literatura popular de transmisión oral del género narrativo que ha evolucionado a través de la historia, hasta llegar a la expresión escrita. El término de cuento se emplea a menudo para designar diversos tipos de narraciones breves, como el relato fantástico, el cuento infantil o el cuento folclórico o tradicional. El desarrollo de la vida literaria en el mundo se ha hecho posible gracias a numerosos cuentistas importantes que con su sabia experiencia y capacitación han logrado</p> <p>Traspasar las fronteras, poniendo muy en alto el nombre de sus respectivos países. Éstos se han destacado tanto que son reconocidos hoy en día en el mundo entero</p>	<p>instrumentos; salón de clase, docente, estudiantes, útiles escolares, dados preguntones tablero, marcadores, sillas. etc.</p>	<p>docente retroalimenta ampliando el concepto de cuento, aclarando, además, inquietudes o interrogantes de los estudiantes.</p>
<p><b>ACTIVIDADES DE PRÁCTICA/ EJERCITEMOS LO APRENDIDO</b></p>			
	<p>Posteriormente se les facilita el cuento (<b>El edificio de helado</b>) para todos los estudiantes, donde cada uno de ellos lee. Luego jugamos (<b>al dado preguntón</b>), que tiene escrito en cada lado el nombre de cada uno de los estudiantes, consiste en lanzarlo al azar y al caer con el nombre del estudiante se le pregunta las siguiente:</p> <p><b>Responde de acuerdo a tus conocimientos.</b></p>		

	<p>¿Qué entienden por cuento?</p> <p>¿Qué otras actividades de expresión oral y escrita se parecen al cuento?</p> <p>¿Para qué creen que sirven los cuentos?</p> <p>¿Cómo está escrito y organizado un cuento?</p> <p>¿Qué contiene un cuento?</p> <p>¿Qué cuentos conocen?</p> <p>¿Todos los cuentos son iguales?</p> <p>¿Todos los cuentos tienen la misma intención?</p> <p>Después compartimos interrogantes para dar respuestas y construir concepto,</p> <p>Cuyo objetivo es tener en cuenta las palabras claves que los estudiantes expresen para luego ser escritas en el tablero, y poder edificar definiciones con respecto a cada pregunta formulada, haciendo énfasis en la construcción de un concepto global y claro del cuento.</p> <p>Seguidamente, los niños de forma individual y escrita, construyen el concepto de cuento de acuerdo a las palabras claves originadas en la lluvia de ideas, para luego ser presentada delante de sus compañeros y docente.</p> <p>El docente retroalimenta las definiciones originadas por cada estudiante.</p>		
	<p>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/APLIQUEMOS LO APRENDIDO</p>		

	<p>Como tarea para la casa se les pide que un familiar les narre un cuento conocido por él, y luego el niño lo escribe para llevarlo a la próxima clase.</p>		
--	--	--	--

<b>ÁREA</b>	ESPAÑOL	<b>TIEMPO</b>	2 HORA	<b>GRADO</b>	CUARTO
<b>CONTENIDO</b>	Elementos del cuento	<b>CLASE</b>	DOS	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	Reconocer el concepto de cuento y los elementos que la componen.				
<b>EBC</b>	Produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.				
<b>COMPETENCIA</b>	Conocer e identificar los elementos del cuento como texto narrativo que permite que las personas se expresen de forma oral o escrita y comuniquen con orden y sentido hechos reales e imaginarios.				
<b>DBA</b>	Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación.				

<b>EJES TEMÁTICOS</b>	<b>RESUMEN DE ACTIVIDADES Y ADAPTACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>
	ACTIVIDADES BÁSICAS/ LO QUE SABEMOS/ APRENDAMOS ALGO NUEVO		

<p>Los elementos del cuento (tema, personajes, ambiente, tiempo, atmosfera, intensidad, trama, tensión, tono).</p>	<p>Se inicia la clase jugando con” la pelota loca “EL juego comienza cuando un jugador la hace botar contra el suelo y la coge un compañero. Gana puntos quien menos la deje botar durante 15 minutos (1 bote = -1 punto). Otra variante es no dejar que caiga al suelo, quedando eliminado quien no lo consiga, y se le hacen preguntas de acuerdo al tema, seguidamente cada estudiante lee en voz alta el cuento que escribió en casa.</p> <p>Los niños escuchan los cuentos traídos por sus compañeros. Luego el profesor les dice que hay unos cuentos que pueden seleccionar para que escojan uno (el que más le llame la atención).</p> <p>A partir del cuento escogido por los estudiantes, previa lectura se les pide que respondan las siguientes preguntas:</p> <p>¿El cuento, de acuerdo con determinados casos o momentos que pasa en la historia, es chistoso, alegre, burlón?</p> <p>En este punto se compartirá entre todas las respuestas dadas por cada niño, donde se retroalimenta con el profesor la respuesta de cada pregunta, para la construcción de conocimientos, de acuerdo a los elementos del cuento: tema, personajes, ambiente, tiempo, etc.</p> <p>el docente explica:</p> <p><b>Los personajes</b> o protagonistas de un cuento, una vez definidos su número y perfilada su caracterización, pueden ser presentados por el autor en forma directa o indirecta, según los describa él mismo, o utilizando el recurso del diálogo de los personajes</p>	<p>Para el desarrollo de la clase, se hacen necesarios la implementación de los siguientes instrumentos; salón de clase, docente, estudiantes, útiles escolares, fotocopias, tablero, marcadores, sillas.</p>	
--	---	---	--

	<p>o de sus interlocutores. En ambos casos, la conducta y el lenguaje de los personajes deben de estar de acuerdo con su caracterización. Debe existir plena armonía entre el proceder del individuo y su perfil humano.</p> <p>El ambiente incluye el lugar físico y el tiempo donde se desarrolla la acción; es decir, corresponde al escenario geográfico donde los personajes se mueven. Generalmente, en el cuento el ambiente es reducido, se esboza en líneas generales.</p> <p><b>El tiempo</b> corresponde a la época en que se ambienta la historia y la duración del suceso narrado. Este último elemento es variable.</p> <p><b>La atmósfera</b> corresponde al mundo particular en que ocurren los hechos del cuento. La atmósfera debe traducir la sensación o el estado emocional que prevalece en la historia. Debe irradiar, por ejemplo, misterio, violencia, tranquilidad, angustia, etc.</p> <p><b>La trama</b> es el conflicto que mueve la acción del relato. Es el motivo de la narración. El conflicto da lugar a una acción que provoca tensión dramática. La trama generalmente se caracteriza por la oposición de fuerzas. Ésta puede ser: externa, por ejemplo, la lucha del hombre con el hombre o la naturaleza; o interna, la lucha del hombre consigo mismo.</p>	<p>video bean, computador, sillas. etc</p>	
--	--	--	--

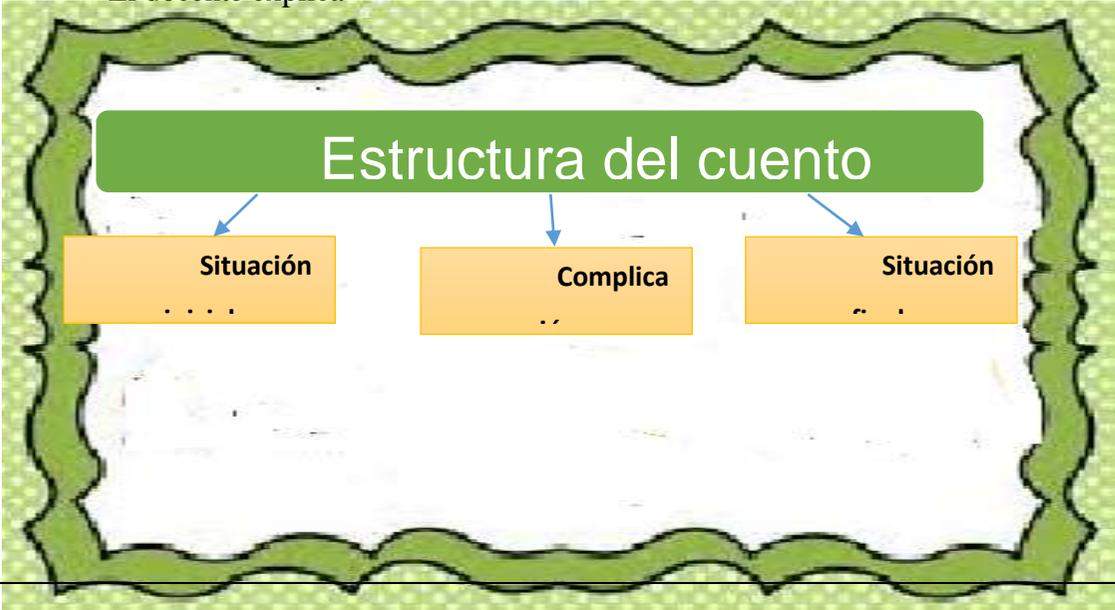
	<p><b>La intensidad</b> corresponde al desarrollo de la idea principal mediante la eliminación de todas las ideas o situaciones intermedias, de todos los rellenos o fases de transición que la novela permite e incluso exige, pero que el cuento descarta.</p> <p><b>La tensión</b> corresponde a la intensidad que se ejerce en la manera como el autor acerca al lector lentamente a lo contado. Así atrapa al lector y lo aísla de cuanto lo rodea, para después, al dejarlo libre, volver a conectarlo con sus circunstancias de una forma nueva, enriquecida, más honda o más hermosa. La tensión se logra únicamente con el ajuste de los elementos formales y expresivos a la índole del tema, de manera que se obtiene el clima propio de todo gran cuento, sometido a una forma literaria capaz de transmitir al lector todos sus valores, y toda su proyección en profundidad y en altura.</p> <p><b>El tono</b> corresponde a la actitud del autor ante lo que está presentando. Éste puede ser humorístico, alegre, irónico, sarcástico, etc</p>		
<p><b>ACTIVIDADES DE PRÁCTICA/ EJERCITEMOS LO APRENDIDO</b></p>			

	<table border="1"> <tr><td>q</td><td>w</td><td>e</td><td>r</td><td>t</td><td>y</td><td>u</td><td>i</td><td>u</td><td>o</td><td>b</td><td>l</td><td>s</td><td>d</td><td>q</td></tr> <tr><td>a</td><td>e</td><td>z</td><td>x</td><td>t</td><td>e</td><td>n</td><td>s</td><td>i</td><td>o</td><td>n</td><td>r</td><td>t</td><td>y</td><td>u</td></tr> <tr><td>s</td><td>d</td><td>c</td><td>y</td><td>r</td><td>y</td><td>w</td><td>ñ</td><td>n</td><td>a</td><td>s</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>j</td></tr> <tr><td>d</td><td>g</td><td>e</td><td>r</td><td>a</td><td>r</td><td>o</td><td>g</td><td>t</td><td>i</td><td>e</td><td>m</td><td>p</td><td>o</td><td>a</td></tr> <tr><td>f</td><td>h</td><td>t</td><td>v</td><td>m</td><td>d</td><td>p</td><td>h</td><td>e</td><td>z</td><td>x</td><td>c</td><td>v</td><td>b</td><td>b</td></tr> <tr><td>g</td><td>j</td><td>u</td><td>a</td><td>a</td><td>s</td><td>h</td><td>j</td><td>n</td><td>a</td><td>s</td><td>d</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> <tr><td>j</td><td>u</td><td>e</td><td>g</td><td>o</td><td>w</td><td>g</td><td>k</td><td>s</td><td>z</td><td>x</td><td>c</td><td>v</td><td>b</td><td>n</td></tr> <tr><td>j</td><td>v</td><td>z</td><td>c</td><td>z</td><td>o</td><td>k</td><td>r</td><td>i</td><td>c</td><td>u</td><td>e</td><td>n</td><td>t</td><td>o</td></tr> <tr><td>v</td><td>m</td><td>a</td><td>c</td><td>ñ</td><td>n</td><td>l</td><td>y</td><td>d</td><td>a</td><td>s</td><td>d</td><td>f</td><td>g</td><td>t</td></tr> <tr><td>a</td><td>r</td><td>e</td><td>f</td><td>s</td><td>o</td><td>m</td><td>t</td><td>a</td><td>w</td><td>e</td><td>r</td><td>t</td><td>y</td><td>u</td></tr> <tr><td>b</td><td>a</td><td>a</td><td>f</td><td>u</td><td>t</td><td>d</td><td>a</td><td>d</td><td>a</td><td>s</td><td>d</td><td>q</td><td>e</td><td>j</td></tr> <tr><td>n</td><td>f</td><td>s</td><td>a</td><td>u</td><td>a</td><td>f</td><td>s</td><td>w</td><td>d</td><td>f</td><td>g</td><td>r</td><td>g</td><td>t</td></tr> <tr><td>m</td><td>d</td><td>p</td><td>e</td><td>r</td><td>s</td><td>o</td><td>n</td><td>a</td><td>j</td><td>e</td><td>s</td><td>e</td><td>d</td><td>d</td></tr> </table> <p>9. Juego.</p> <p>Para llevar a cabo esta actividad se implementa el juego de roles donde cada estudiante elije un elemento del cuento para interpretar, desde allí comienza la imaginación y la exploración de cada uno, con el fin de crear y escribir un cuento con sus elementos.</p>	q	w	e	r	t	y	u	i	u	o	b	l	s	d	q	a	e	z	x	t	e	n	s	i	o	n	r	t	y	u	s	d	c	y	r	y	w	ñ	n	a	s	f	g	h	j	d	g	e	r	a	r	o	g	t	i	e	m	p	o	a	f	h	t	v	m	d	p	h	e	z	x	c	v	b	b	g	j	u	a	a	s	h	j	n	a	s	d	f	g	h	j	u	e	g	o	w	g	k	s	z	x	c	v	b	n	j	v	z	c	z	o	k	r	i	c	u	e	n	t	o	v	m	a	c	ñ	n	l	y	d	a	s	d	f	g	t	a	r	e	f	s	o	m	t	a	w	e	r	t	y	u	b	a	a	f	u	t	d	a	d	a	s	d	q	e	j	n	f	s	a	u	a	f	s	w	d	f	g	r	g	t	m	d	p	e	r	s	o	n	a	j	e	s	e	d	d	<p>Encuentras las siguientes palabras en la sopa de letras:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Personajes</li> <li>2. Tiempo</li> <li>3. Atmosfera</li> <li>4. Trama</li> <li>5. Intensidad</li> <li>6. Tension</li> <li>7. Tono</li> <li>8. Cuento</li> </ol>		
q	w	e	r	t	y	u	i	u	o	b	l	s	d	q																																																																																																																																																																																									
a	e	z	x	t	e	n	s	i	o	n	r	t	y	u																																																																																																																																																																																									
s	d	c	y	r	y	w	ñ	n	a	s	f	g	h	j																																																																																																																																																																																									
d	g	e	r	a	r	o	g	t	i	e	m	p	o	a																																																																																																																																																																																									
f	h	t	v	m	d	p	h	e	z	x	c	v	b	b																																																																																																																																																																																									
g	j	u	a	a	s	h	j	n	a	s	d	f	g	h																																																																																																																																																																																									
j	u	e	g	o	w	g	k	s	z	x	c	v	b	n																																																																																																																																																																																									
j	v	z	c	z	o	k	r	i	c	u	e	n	t	o																																																																																																																																																																																									
v	m	a	c	ñ	n	l	y	d	a	s	d	f	g	t																																																																																																																																																																																									
a	r	e	f	s	o	m	t	a	w	e	r	t	y	u																																																																																																																																																																																									
b	a	a	f	u	t	d	a	d	a	s	d	q	e	j																																																																																																																																																																																									
n	f	s	a	u	a	f	s	w	d	f	g	r	g	t																																																																																																																																																																																									
m	d	p	e	r	s	o	n	a	j	e	s	e	d	d																																																																																																																																																																																									
<p><b>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/APLIQUEMOS LO APRENDIDO</b></p>																																																																																																																																																																																																							
	<p>A cada estudiante se le facilita fotocopia del cuento (<b>El camino de chocolate</b>), para que lo lean y luego identifiquen los elementos del mismo, a partir de los interrogantes que se plantearon en el cuento que se trabajó en clase (cuento escogido por todos, a partir de la tarea dejada en casa).</p>																																																																																																																																																																																																						

--	--	--	--

<b>ÁREA</b>	ESPAÑOL	<b>TIEMPO</b>	2 HORA	<b>GRADO</b>	CUARTO
<b>CONTENIDO</b>	Estructura del cuento	<b>CLASE</b>	TRES	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Conocer e identificar la estructura del cuento: Introducción, desarrollo y desenlace.				
<b>EBC</b>	Produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.				
<b>COMPETENCIA</b>	Conoce e identifica la estructura del cuento relacionando sus funciones, características, importancia y aplicabilidad dentro del cuento.				
<b>DBA</b>	Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.				

<b>EJES TEMÁTICOS</b>	<b>RESUMEN DE ACTIVIDADES Y ADAPTACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>
	ACTIVIDADES BÁSICAS/ LO QUE SABEMOS/ APRENDAMOS ALGO NUEVO		

<p>Estructura del cuento: Introducción, desarrollo y desenlace.</p>	<p>vamos a jugar: Se utiliza un dado normal que tiene identificado sus seis lados. Cada estudiante toma el dado y lo lanza tres veces, teniendo en cuenta, que el primer lanzamiento escoge el personaje, el segundo dado el escenario y el tercero la situación tiene una cartelera, organizador gráfico con lo siguiente: personajes, escenario y situaciones. Las cuáles se utilizan al inventar nuestro cuento en el cuaderno, según los dados y el número obtenido en cada lanzamiento. Exponemos el trabajo el por qué de cada situación planteada. El docente explica</p>  <p>The diagram shows a green wavy border containing a central green box labeled 'Estructura del cuento'. Three blue arrows point downwards from this box to three orange boxes below it. The first orange box is labeled 'Situación' and contains three dots. The middle orange box is labeled 'Complica' and contains two dots. The third orange box is labeled 'Situación' and contains two dots.</p>	<p>Recurso humano, útiles escolares, tablero, marcadores, sillas. Datos, organizador gráfico, cartelera</p>	<p>Para esta evaluación se utiliza una representación teatral por parte de los estudiantes del cuento el camino de chocolate, luego responden tres preguntas abiertas, de acuerdo a que entienden por situación inicial, complicación o nudo, y situación final del cuento. El docente lleva registro de campo.</p>
---	--	---	---

	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px; width: 100%;">Palabras preliminares o arranque, sitúa al lector en el umbral del cuento propiamente dicho. Aquí se dan los elementos necesarios para comprender el relato. Se esbozan los rasgos de los personajes, se dibuja el ambiente en que se sitúa la acción y se exponen los sucesos que originan la trama.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px; width: 100%;">Consiste en la exposición del problema que hay que resolver. Va progresando en intensidad a medida que se desarrolla la acción y llega al clímax o punto culminante (máxima tensión), para luego declinar y concluir en el desenlace.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px; width: 100%;">Resuelve el conflicto planteado; concluye la intriga que forma el plan y el argumento de la obra.</p> </div> </div>		
<p><b>ACTIVIDADES DE PRÁCTICA/ EJERCITEMOS LO APRENDIDO</b></p>			
<p style="text-align: center;">El estudiante conoce e identifica la estructura del cuento, para lo cual se realizaran las siguientes actividades:</p> <p style="text-align: center;">Realizar lectura del cuento que ya han trabajado en la clase anterior (El edificio de Helado), que permite dar respuesta a partir del siguiente planteamiento:</p> <p style="text-align: center;">Teniendo en cuenta el siguiente cuadro, ubica en cada espacio los momentos de la historia *la situación inicial, la complicación o nudo y la situación final. Luego, dibuja en la parte inferior las imágenes de la historia que representen dicho momento.</p>			

	SITUACIÓN INICIAL	COMPLICACIÓN O NUDO.	SITUACIÓN FINAL O DESENLACE.		
	<p>Después se expone los dibujos de los estudiantes que han realizado de forma individual para consolidar y construir conceptos pertinentes a la estructura del cuento. Luego se publican en el periódico mural los mejores dibujos que representen la estructura del cuento.</p>				
	<p><b>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/APLIQUEMOS LO APRENDIDO</b></p>				
	<p>contamos en casa lo aprendido a mi familia</p>				

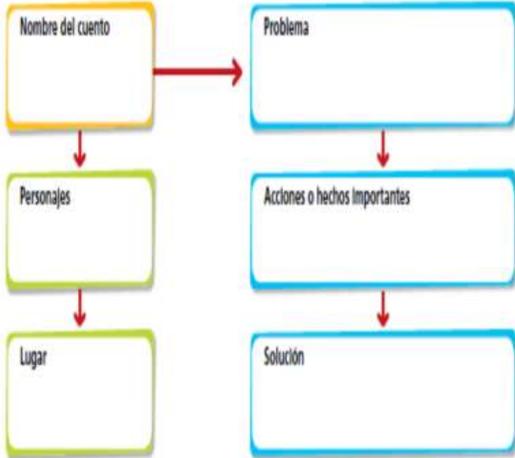
<b>ÁREA</b>	ESPAÑOL	<b>TIEMPO</b>	2 HORA	<b>GRADO</b>	CUARTO
<b>CONTENIDO</b>	Planeación de los elementos del cuento y su estructura a partir de la observación de una imagen icónica.	<b>CLASE</b>	CUATRO	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	Planear de manera correcta los elementos y la estructura del cuento para su producción, teniendo en cuenta la observación de una imagen icónica.				
<b>EBC</b>	Identifica la estructura de los textos que lee de acuerdo con su intención comunicativa.				
<b>COMPETENCIA</b>	Planea e identifica los elementos y estructura del cuento a partir de la observación de una imagen icónica.				
<b>DBA</b>	Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.				

<b>EJES TEMÁTICOS</b>	<b>RESUMEN DE ACTIVIDADES Y ADAPTACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>
Definir e identificar los elementos y la estructura del cuento a partir de la	ACTIVIDADES BÁSICAS/ LO QUE SABEMOS/ APRENDAMOS ALGO NUEVO	Talento humano, Rompecabezas Imagen icónica resaltador, tablero,	Se pide a cada uno de los estudiantes presentar sus respectivas respuestas de las preguntas enunciadas
	(Se entrega la imagen icónica en forma de rompecabezas para realizar el cuento) El estudiante arma el rompecabezas. Compara el trabajo con sus compañeros. realizo la siguiente lectura		

<p>observación de una imagen icónica.</p>	 <p><b>Elementos del Cuento</b></p> <p><b>Ambiente:</b> Incluye el <b>espacio</b> y el <b>tiempo</b> en que ocurre la acción de la narración. ¿<b>Dónde</b> ocurre la acción? ¿<b>Cuándo</b> ocurre la acción?</p> <p><b>Personajes:</b> Son las personas reales o ficticias, animales, cosas u objetos personificados, o seres fantásticos que realizan las acciones en el cuento. Se dividen en <b>personajes principales</b> y <b>secundarios</b>.</p> <p><b>Trama:</b> Es el problema o conflicto que mueve la acción del cuento. Es el conjunto de sucesos de la narración. La trama se divide en: <b>suceso inicial, acción ascendente, clímax</b> y <b>desenlace</b> o <b>solución</b>.</p> <p><b>Atmósfera:</b> Se refiere al estado emocional que predomina en la narración. Esa sensación puede ser de: <b>misterio, angustia, alegría, tranquilidad, violencia</b>, entre muchas.</p> <p><b>Tono:</b> Es la actitud del autor ante el relato. Puede ser: <b>humorístico, alegre, irónico, triste</b>, etc.</p>	<p>Útiles escolares. Pelotas.</p>	<p>anteriormente (elementos y estructura del cuento).</p>
<p><b>ACTIVIDADES DE PRÁCTICA/ EJERCITEMOS LO APRENDIDO</b></p>			
	<p>Teniendo en cuenta lo observado en la imagen en el momento de armarla. Jugamos nuevamente con los dados.</p>		

	<p>Para describir a los personajes, es decir como son: altos, bajos, manera de comportarse, a que se dedican, cuáles son sus gustos, son buenos o malos, quienes son los protagonistas (buenos), antagonistas (malos o complican el cuento) etc.</p> <p>Como imagina el sitio o lugar que se observa en el dibujo: imaginario o real, grande, pequeño, colorido, desagradable, los árboles y los animales son personificados, tiene personas, seres que no existen en la realidad.</p> <p>En qué tiempo se desarrolla el cuento: había una vez, érase una vez, hace mucho tiempo, esta mañana.</p> <p>Como se puede dar orden de los hechos antes descriptos de la imagen para realizar el cuento:</p> <p>Como puede iniciar un cuento a partir de las características de la imagen.</p> <p>Que podría hacer que se complique o se vuelva un problema en el cuento.</p> <p>Como se podría solucionar esa complicación o problema y como termina la historia</p> <p>De acuerdo a lo que pasó y se desarrolló en el cuento colócale un título.</p>		
	<p><b>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/APLIQUEMOS LO APRENDIDO</b></p>		
	<p>realizo</p>		

Completar el organizador gráfico.



Elige los acontecimientos más importantes del cuento y escríbelos donde corresponde. Agrega un dibujo.

<b>Inicio</b>	
<b>Problema</b>	
<b>Desenlace</b>	

<b>ÁREA</b>	<b>ESPAÑOL</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>2 HORA</b>	<b>GRADO</b>	<b>CUARTO</b>
<b>CONTENIDO</b>	Producción de un cuento con sus elementos y estructura a partir de la observación de una imagen icónica.	<b>CLASE</b>	<b>QUINTA</b>	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	Producir un cuento con sus elementos y estructura a partir de la observación de una imagen icónica.				

EBC	Produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración
COMPETENCIA	Produce textos escritos narrativos (cuento) teniendo en cuenta sus elementos y estructura.
DBA	Escribe textos a partir de información dispuesta en imágenes, fotografías, manifestaciones artísticas o conversaciones cotidianas.

EJES TEMÁTICOS	RESUMEN DE ACTIVIDADES Y ADAPTACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN FORMATIVA
Producción de un cuento a partir de la observación de una imagen icónica (anexo 1 Imagen)	ACTIVIDADES BÁSICAS/ LO QUE SABEMOS/ APRENDAMOS ALGO NUEVO	Talento humano, cuento, resaltado, tablero, Útiles escolares, fotocopias.	Se les pide a los estudiantes que construyan la primera versión del cuento teniendo en cuenta sus elementos y estructura.
	ACTIVIDADES DE PRÁCTICA/ EJERCITEMOS LO APRENDIDO		
	Con la imagen icónica, el estudiante construye su propio cuento. Donde resalte los siguientes aspectos:		

	<p>Se hace un concurso de cuentos, teniendo en cuenta los elementos y la estructura del mismo. A partir de la planeación y una imagen icónica, el estudiante construye su primera versión del cuento. Narraran lo sucedido en la historia y se escoge el mejor cuento por medio de votación.</p>		
	<p><b>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/APLIQUEMOS LO APRENDIDO</b></p>		

<b>ÁREA</b>	ESPAÑOL	<b>TIEMPO</b>	2 HORA	<b>GRADO</b>	CUARTO
<b>CONTENIDO</b>	Revisar y corregir la producción de un cuento teniendo en cuenta sus elementos y estructura.	<b>CLASE</b>	Sexta	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	Mejorar producción del cuento construido en la clase anterior.				
<b>EBC</b>	Produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.				

<b>COMPETENCIA</b>	Construye un texto narrativo (cuento), teniendo en cuenta los elementos y la estructura del mismo.
<b>DBA</b>	Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.

<b>EJES TEMÁTICOS</b>	<b>RESUMEN DE ACTIVIDADES Y ADAPTACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>
Revisar y corregir la producción de un cuento teniendo en cuenta los elementos y la estructura.	<b>ACTIVIDADES BÁSICAS/ LO QUE SABEMOS/ APRENDAMOS ALGO NUEVO</b>	Aula de clase, Talento humano, marcadores, Tablero, Útiles escolares, fotocopias.	Retroalimentación entre docente y estudiantes, donde se evalúa las correcciones que le hagan al respectivo cuento que producen.
	Los estudiantes retoman el cuento que construyeron la clase anterior.  Se hace la respectiva revisión del cuento escrito; donde se intercambian entre todos los estudiantes; para visualizar y mejorar las dificultades encontradas. El docente acompaña y asesora sobre la importancia y la aplicación adecuada de los elementos y la estructura del cuento.		
	<b>ACTIVIDADES DE PRÁCTICA/ EJERCITEMOS LO APRENDIDO</b>		

	<b>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/APLIQUEMOS LO APRENDIDO</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante fortalece el cuento que viene trabajando de acuerdo a las correcciones y explicación del docente sobre el párrafo, signos de puntuación, ortografía, conectores y preposiciones.</li> </ul>		

<b>ÁREA</b>	<b>ESPAÑOL</b>	<b>TIEMPO</b>	2 HORA	<b>GRADO</b>	CUARTO
<b>CONTENIDO</b>	Producción y presentación del texto escrito narrativo, (cuento) teniendo en cuenta las correcciones realizadas por el estudiante con orientación del docente para el incentivo de su última producción.	<b>CLASE</b>		<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	Producir y exponer la versión final del cuento, en referencia a la imagen icónica observada, con las respectivas revisiones, correcciones y asesoría realizadas por el docente durante el desarrollo de todo el proceso.				
<b>EBC</b>	Produzco textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.				
<b>COMPETENCIA</b>	Construye y presenta un texto narrativo (cuento), a partir de las revisiones, correcciones y asesoría del docente, alcanzando los criterios de estructura y superestructura; coherencia y cohesión, pragmática y otros aspectos que se tienen en cuenta para la producción de textos escritos narrativos, (cuento).				

DBA	Produce textos atiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación.
-----	--

EJES TEMÁTICOS	RESUMEN DE ACTIVIDADES Y ADAPTACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN FORMATIVA
<p>Contraste diagnóstica prueba final.</p>	<p><b>ACTIVIDADES BÁSICAS/ LO QUE SABEMOS/ APRENDAMOS ALGO NUEVO</b></p> <p>En esta última clase se hace un juego llamado” JUGANDO A CONSTRUIR UN CUENTO “.Los estudiantes escriben una última producción sobre el mismo cuento que han venido trabajando durante el proceso (observación de una imagen icónica), teniendo en cuenta los niveles y criterios para la producción de textos escritos narrativos, (cuento).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En este punto, luego de escribir el cuento, se hace la respectiva presentación y exposición del cuento final frente al grupo y frente al docente.</li> <li>• Se escoge el mejor cuento por parte del docente con participación de los estudiantes y se premia como estrategia para incentivar al niño.</li> <li>• Realización de la auto-coe-hetero-evaluación del proceso.</li> </ul>	<p>Talento Humano, Útiles escolares, Video beam, Computador, Tablero</p>	<p>Se revisa la producción del texto escrito narrativo (el cuento), con la rejilla de evaluación resaltando los niveles y criterios para producir y evaluar textos escritos narrativos (cuento), para luego exponer frente al grupo de estudiantes y realizar el respectivo</p>

			<p>incentivo. Terminando y/o concluyendo con la respectiva auto-coe- hetero evaluación del proceso desarrollado.</p>
	<p>ACTIVIDADES DE PRÁCTICA/ EJERCITEMOS LO APRENDIDO</p>		
	<p>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/APLIQUEMOS LO APRENDIDO</p>		

**Anexo 4. IMAGEN ICÓNICA:**



**Anexo 5.** Cuento el edificio de helado:

□

## EL EDIFICIO DE HELADO



Una vez en Bolonia hicieron un edificio de helado, en la misma plaza Mayor, y los niños venían desde muy lejos para darle una chupadita.

El techo era de nata; el humo de las chimeneas, de algodón dulce; las chimeneas, de fruta confitada. El resto: las puertas, las paredes y los muebles, todo era de helado.

Un niño pequeñísimo se había cogido a una mesa y le lamió las patas una a una, hasta que la mesa le cayó encima con todos los platos; y los platos eran de helado de chocolate, el mejor.

En cierto momento, un guardia municipal se dio cuenta de que había una ventana derritiéndose. Los cristales eran de helado de fresa, y se deshacían en hilillos rosados.

-¡Rápido!-gritó el guardia-, ¡más rápido todavía!

Y venga todos a lamer más rápido, para que no se echara a perder ni una sola gota de aquella obra maestra.

-¡Un sillón!-imploraba una viejecita que no lograba abrirse paso entre la muchedumbre-. ¡Un sillón para una pobre vieja! ¿Quién quiere traérmelo? Que sea con brazos, si es posible.

Un generoso bombero corrió a llevarle un sillón helado de crema, y la pobre viejecita empezó a lamerlo precisamente por los brazos.

Aquel fue un gran día, y por orden de los doctores nadie tuvo dolor de barriga.

Todavía hoy, cuando los niños piden otro helado más a sus papás, éstos dicen suspirando:

-¡Claro, hombre! Para ti sería necesario una casa entera, como aquella de Bolonia.

**Anexo 6. El cuento del camino del choco**

CUENTOS POR TELÉFONO - GIANNI RODARI

**El camino de chocolate**

Una vez tres hermanitos de Barletta se encontraron, yendo por el campo, con un camino muy liso y de color marrón.

- ¿Qué será?—dijo el primero.

- Madera no es—dijo el segundo.

- Ni carbón—dijo el tercero

Con el fin de saberlo, los tres se arrodillaron y dieron una chupadita.

Era chocolate, era un camino de chocolate. Empezaron a comer un pedacito y luego otro; llegó la noche y los tres hermanitos todavía permanecían allí comiéndose el camino de chocolate hasta que no quedó siquiera un pedacito. Ya no quedaba ni chocolate ni camino

- ¿Dónde estamos?—preguntó el primero.

- No estamos en Bari—dijo el segundo.

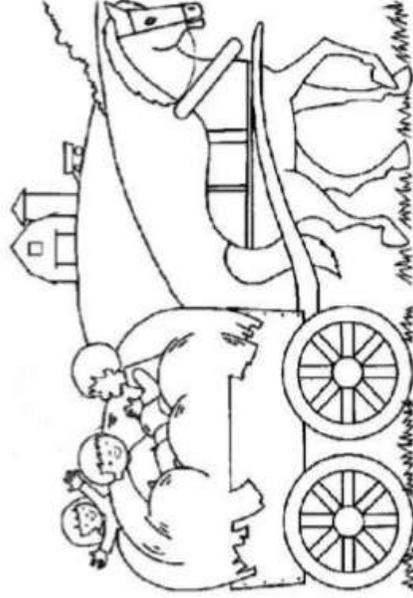
- Ni en Mofetta—añadió el tercero.

No sabían que hacer. Por fortuna apareció por el lugar un campesino montado en un carrito.

- Yo os llevaré a casa—dijo el campesino.

Y los llevó hasta Barletta, hasta la puerta de su casa. Al descender del carro advirtieron que éste era de bizcocho. Y entonces, sin esperar a que se lo dijeran, empezaron a comérselo y no dejaron ni las ruedas ni los barrotes.

En Barletta nunca había habido tres hermanitos con tanta suerte... y quién sabe cuándo los volverá a haber.



Anexo 7. Organizadores Gráficos

**CREA UNA HISTORIA**

¡LANZA EL DADO!	PERSONAJE	ESCENARIO	SITUACIÓN
	Un monstruo de dos cabezas	Dentro de una cueva escondida.	Se encuentra una copa mágica
	Un dragón que no lanza fuego.	En una granja	Fue cazado por un tomate
	Una princesa muy valiente	En un colado desierto	Se perdió en el espacio
	Un robot desmontado	En un lago	Le separaron de su amigo
	Un oso poco feroz	En un castillo mágico	Se comió una cereza emvenenada
	Una estrella que habla	En un bosque encantado	Perdió la memoria

**LANZA Y CUENTA**

 Describe los personajes, es decir como son: altos, bajos, manera de comportarse, a que se dedican, cuáles son sus gustos, son buenos o malos, quienes son los protagonistas (buenos), antagonistas (malos o complican el

 Como imagina el sitio o lugar que se observa en el dibujo: imaginario o real, grande, pequeño, colorido, desagradable, los árboles y los animales son personificados, tiene personas, seres que no existen en la realidad.

 En qué tiempo se desarrolla el cuento: había una vez, érase una vez, hace mucho tiempo, esta mañana.

 Como se puede dar orden de los hechos antes descritos de la imagen para realizar el cuento:

 Como puede iniciar un cuento a partir de las características de la imagen.

 Que podría hacer que se complique o se vuelva un problema en el cuento. Dele solución a esa complicación o problema y como termina la historia

## Anexo 8. Juego veo veo

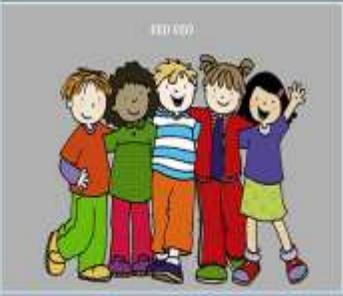
www.veo.com

**JUEGO EL VEO VEO**

**REQUISITOS:**  
Mucha imaginación para localizar un objeto que sea difícil de localizar visualmente.

**OBJETIVO:**  
El juego consiste en adivinar cuál es el objeto que tu amigo tiene en mente mediante una pequeña canción de Veo, veo. El niño que sepa decir en voz alta el objeto y será el ganador.

**JUEGO DEL VEO VEO**



**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Uno de los participantes piensa un objeto que se encuentra a la vista del grupo y dice:

Veo, veo.  
¿Qué ves? (preguntan los demás).  
Una cosita (continúa el que ha iniciado el juego).  
¿Y qué cosita es? (preguntan los demás).  
Empieza, por la (letra por la que empieza lo que está viendo y pensando).

Los demás dicen, por turno, un objeto que empiece por esa letra hasta que alguien acierta de qué se trata, pasando a ser quien vuelve a comenzar el juego. Cuando resultaba imposible descubrir el objeto, se podían dar algún tipo de pista.



### DESARROLLO DEL JUEGO:

Uno de los participantes piensa un objeto que se encuentra a la vista del grupo y dice:

Veo, veo.

¿Qué ves? (preguntan los demás).

Una cosita (continúa el que ha iniciado el juego).

¿Y qué cosita es? (preguntan los demás).

Empieza, por la (letra por la que empieza lo que está viendo y pensando).

Los demás dicen, por turno, un objeto que empiece por esa letra hasta que alguien acierta de qué se trata, pasando a ser quien vuelve a comenzar el juego. Cuando resultaba imposible descubrir el objeto, se podían dar algún tipo de pista.

Otra de las condiciones esenciales es que aquello a lo que se alude tendrá que ser visto desde el lugar que ocupa el que inicia el juego.

El objeto, lugar o motivo, etc. que se anuncie como palabra a descubrir, solamente se dará como primera y única pista, la primera letra por la que comienza. Una vez dicha ésta, empezará por decir algo que empiece por esa letra el jugador de al lado. Si este no acertara, pasará el turno al siguiente, así hasta que se adivine.

Ve o veo es un juego de adivinanzas usualmente jugado por familias con niños pequeños, en parte para ayudarlos tanto en la observación como en la familiaridad con el alfabeto. A menudo se juega durante un viaje en automóvil

Activar Windows