EL JUEGO MALABAR, UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA ESCRITURA CREATIVA EN GRADO NOVENO.

CAROLINA SÁNCHEZ ARÉVALO

Trabajo en modalidad: Innovación pedagógica

ASESOR : CARL ALEX MACHUCA HERNÁNDEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
BOGOTÁ
2022

Dedicatoria

Al espíritu de mi abuela que en mis manos siempre estará su arte y su corazón, a mi madre por ser la principal inspiración al elegir este camino de la pedagogía, a mi padre que aunque en silencio siempre me ha acompañado, a mis hermanos por ser mis cómplices y alentar mis sueños, a la Pedagógica por abrir el camino de la libertad y a la lectura y escritura por llenar mis espacios tristes con alegría.

Resumen

La presente propuesta de innovación pedagógica de enfoque cualitativo y documental busca diseñar una metodología de innovación basada en el juego malabar para fomentar la escritura creativa en estudiantes de grado noveno. Para el diseño de esta propuesta es necesario revisar el corpus investigativo de innovación pedagógica en Colombia, la escritura en la escuela propuesta desde autores como Lerner y Cerillo, el juego como herramienta pedagógica que permite desarrollar la creatividad y la imaginación. De igual manera, la propuesta de innovación tiene su fundamentación pedagógica en la enseñanza para la comprensión y se compone de seis talleres, en donde el juego malabar es la principal herramienta innovadora para fomentar la escritura creativa en los estudiantes de grado noveno y así, crear diálogos entre diferentes lenguajes que fortalezcan los procesos lingüísticos y hagan más amenos los espacios académicos en la escuela.

Abstract

The present pedagogical innovation proposal with a qualitative and documentary approach seeks to design an innovation methodology based on juggling to encourage creative writing in ninth grade students. For the design of this proposal, it is necessary to review the investigative corpus of pedagogical innovation in Colombia, the writing in the school proposed by authors such as Lerner and Cerillo, the game as a pedagogical tool that allows the development of creativity and imagination. Similarly, the innovation proposal has its pedagogical foundation in teaching for understanding and consists of six workshops, where juggling is the main innovative tool to promote creative writing in ninth grade students and thus create dialogues between different languages that strengthen linguistic processes and make academic spaces at school more enjoyable.

Palabras clave

Escritura, creatividad, juego, juego malabar, enseñanza para la comprensión, escritura creativa, innovación,

Key words

Writing, creativity, game, juggling, teaching for understanding, creative writing, innovation,

Tabla de contenido

Introducción *5*
1.Contexto de innovación *7*
1.Población objetivo *7*
1.1Marco curricular *9*
1.1.1Justificación *11*
Problema de investigación *13*
Objetivos de investigación *18*
1.3.1 Objetivo general *18*
Capítulo 2. Contexto conceptual *19*
2.1. Antecedentes *19*
2.3. Marco conceptual *27*
Capítulo 3. Diseño metodológico *39*
Capítulo 4. Propuesta de innovación pedagógica *43*
4.1. Fundamentación pedagógica *45*
Descripción de la propuesta de innovación pedagógica *47*
Talleres *50*
Conclusiones *58*
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS *62*

Introducción

La escritura, como modalidad del lenguaje, es uno de los procesos más importantes para el desarrollo de la expresión, la personalidad y la identidad humana. Es un ejercicio de uso cotidiano, que está presente en la mayoría de las actividades diarias y además tiene un gran valor comunicativo. De igual manera, es un vehículo en donde se pueden plasmar ideas, pensamientos y sentimientos que cada ser humano tiene en su universo interior. Es por esto, que resignificar el ejercicio de escribir como una herramienta para el desarrollo de la creatividad, y la libre expresión en los procesos humanos es fundamental, especialmente en los espacios educativos en donde existe un contacto e interacción constante con la escritura.

Ahora bien, en la revisión de documentos que se realizó para los antecedentes, la cual se encuentra en el capítulo titulado contexto conceptual del presente documento, junto con recolección de información con respecto a las prácticas pedagógicas e innovación de los ejercicios de escritura que se emplean en las instituciones educativas, se puede evidenciar que es necesario fortalecer los espacios para la creatividad en los procesos de escritura creativa y dejar a un lado la tradición de limitar la escritura a la transcripción de dictados o al ejercicio mecánico y lineal de la revisión ortográfica, que apartan las expresiones creativas que puedan emerger libremente de este proceso escritural. Si bien es cierto, que el MEN ha establecido algunos lineamientos con respecto a los procesos de escritura, aún así existe una brecha entre la teoría de los documentos oficiales y el diseño curricular de los planes institucionales. Por lo tanto, es necesario generar propuestas de innovación pedagógica y didáctica que permitan fortalecer las escrituras creativas y desarrollar nuevos espacios de aprendizaje. Con base a los planteamientos anteriores sobre los ejercicios de escritura en el aula y la imperante necesidad de innovar y renovar los espacios de aprendizaje se deriva la necesidad de crear una propuesta de innovación pedagógica que tiene como fin principal fomentar la escritura creativa a partir de una herramienta fundamental e innovadora, que es el

juego malabar para fortalecer los espacios académicos. La propuesta de innovación se compone de seis talleres, en donde se plantean diferentes actividades propias del juego malabar, las cuales se entrelazan y terminan creando un diálogo de intercambio con la escritura creativa.

Capítulo 1

1.Contexto de innovación

El primer capítulo de esta propuesta de innovación pedagógica y didáctica está direccionado a ubicar la investigación en un contexto de innovación. En primer lugar se expondrá la población objeto, en donde se hace la caracterización desde un enfoque psicológico, teórico, emocional y cognitivo de la población que se delimitó para la investigación. Posterior a esto, se describe un marco curricular, que explica los Derechos Básicos de Aprendizaje y los lineamientos que existen en los Estándares del lenguaje para determinar de qué manera y con qué herramientas cuentan los procesos de aprendizaje en las instituciones educativas del territorio.

1.Población objetivo

La población objeto que se ha escogido para la presente propuesta de innovación pedagógica corresponde a los estudiantes que oscilan entre los 14 y 16 años, es decir, la etapa que se denomina adolescencia. Esta población se escogió ya que en la adolescencia hay características que favorecen el desarrollo de la creatividad y la libre expresión, lo cual es fundamental para la propuesta que se plantea.

Para comenzar, es necesario realizar una caracterización de la población desde varios enfoques, como el psicológico, el cognitivo y también desde algunas organizaciones como la UNICEF, que caracteriza a la población objeto desde unas dimensiones más globales.

En primer lugar, desde un enfoque psicológico, Robert V. Kail y John C. Cavanaugh (2015), afirman que los jóvenes están en una constante búsqueda de identidad, autonomía y autoexploración. "Los adolescentes buscan encontrar una identidad al experimentar diferentes roles y son más propensos a alcanzar un sentido definido de sí mismos cuando sus padres fomentan el análisis y la autonomía" (p. 140). Es decir, que en esta etapa los adolecentes tienen una gran necesidad de autoconocimiento. Así también, hay una búsqueda constante de un yo, la cual puede presentar altibajos, Adrián Serrano y Rangel Gascón (2012) , hablan de esta búsqueda del yo en la adolescencia " debe integrar los cambios sufridos en los distintos aspectos del yo (por ejemplo, en el ámbito de su autoimagen y su auto concepto) y establecer procesos de identificación y compromiso respecto a valores, actitudes y proyectos de vida que guíen su tránsito a la vida adulta" (p.10). En este análisis es importante aclarar que la población objeto, al estar viviendo estos procesos de identidad, se convierte en un foco esencial, ya que la creatividad, el juego y la escritura, son herramientas que fortalecen esta búsqueda personal y abre campos para la libre expresión.

Desde un enfoque cognitivo, los adolescentes tienen mayor capacidad de almacenamiento, mayor abstracción y su cerebro está en constante desarrollo de manera continua y acelerada. Desde la teoría cognitiva evolutiva, el adolescente en términos de Piaget, desarrolla el pensamiento formal y llega al más alto desarrollo cognoscitivo de las operaciones formales. Otras perspectivas que soportan la gran capacidad cognitiva que viven los adolescentes en esta etapa están sustentadas por Adrián Serrano y Rangel Garzón (2012), los cuales afirman que " El adolescente desarrolla

formas de pensamiento con mayor nivel de abstracción, más potentes y descontextualizados para el análisis y la compresión de la realidad". (p. 3) También, se puede evidenciar que hay un número de cambios en los procesos de pensamiento que presentan los adolescentes, Según Kuhn (2006), como se citó en Papila & Matorell (2017), los cambios funcionales más importantes son " 1) El incremento continuo de la velocidad del procesamiento. 2) Un mayor desarrollo de la función ejecutiva, la cual incluye habilidades como atención selectiva, toma de decisiones, control inhibitorio de respuestas y control de la memoria de trabajo". (p. 26) . Por otro lado, UNICEF (2015) reporta con respecto a esta etapa " la adolescencia y la juventud son periodos de oportunidades y cambios durante los cuales los y las adolescentes y jóvenes desarrollan sus capacidades para aprender, experimentar, utilizar el pensamiento crítico, expresar su libertad creativa y participar en procesos sociales y políticos. (p. 6)

Es así, como las características de los adolescentes según lo expresado anteriormente se basan en la exploración , la búsqueda constante de una identidad, el deseo por lo desconocido, la expansión y habilidad mental que pueden llegar a desarrollar. Es por esto, que se hace fundamental la estimulación de la creatividad mediante herramientas como el juego malabar para que pueda despertar las habilidades imaginativas que por naturaleza tienen en su cotidianidad. Esto, de igual manera, es de gran relevancia porque al ser la población objeto adolescentes que buscan nuevas maneras de expresarse, la propuesta de innovación pedagógica a desarrollar tiene elementos clave, como el juego y en este caso el juego malabar que son los detonantes para poder desarrollar y fomentar esta creatividad a la hora del ejercicio de escritura.

1.1Marco curricular

El lenguaje es un eje fundamental en los procesos de aprendizaje de la educación básica y media, ya que según el Ministerio Nacional de Educación (2016) "El lenguaje se constituye en un

instrumento esencial de conocimiento, en tanto representa una puerta de entrada para la adquisición y reproducción de nuevos saberes" (p. 21). Debido a que la escritura es una modalidad del lenguaje, se hace esencial tener un desarrollo adecuado de esta que responda a las necesidades educativas de cada grado. Es por lo anterior, que el MEN propone lineamientos claves para que la escritura no sea relegada a las normas gramaticales o se convierta en un ejercicio mecánico y lineal. Es decir, que desde los Estándares Básicos del Lenguaje se propone una escritura que parta desde una dimensión subjetiva que permita nutrir al estudiante de conocimientos útiles, agradables y que de igual manera encuentre placentero el ejercicio de escribir. Es así, como, se parte de la idea que en los espacios de escritura el estudiante puede expresar libremente sus pensamientos y emociones desde la subjetividad . El MEN (2006) se pronuncia de la siguiente manera, " De tal forma que al escribir pueda expresar sus formas particulares de sentir, ver y recrear el mundo" (p. 26) . Si se sigue la ruta de conexión con los Estándares Básicos de Aprendizaje, se vuelve a plantear la escritura como un sistema de significación más profundo en el proceso de aprendizaje, una forma de escribir el mundo y hacer parte de él de manera participativa.

Es así, como por las razones anteriores en donde, según los estándares básicos de la educación y algunos lineamientos propuestos por el MEN, la escritura en los espacios académicos responde a consignas como la libertad, la libre expresión, la subjetividad y la creatividad, se crea esta propuesta de innovación pedagógica, con el fin de, en primer lugar, cumplir con los objetivos y lineamientos que se proponen desde el MEN con respecto a la escritura y en segundo lugar, poder brindar espacios apropiados en las aulas para desarrollar la creatividad, generar gusto por el ejercicio de escribir y poder de igual manera propiciar ambientes que innoven tanto en el aula, en la escritura y en cada uno de los jóvenes que está sentado en un salón de clases.

Por otro lado, además de revisar los lineamientos que el MEN plantea con respecto a los procesos de escritura, es fundamental leer los Derechos Básicos de Aprendizaje (2016), en especial, para el grado noveno, puesto que es el grado al cual va dirigida la propuesta de innovación pedagógica y para un grupo focal entre los 14 y 15 años. Para este grado los DBA plantean lo siguiente "analizar el lenguaje literario como una manifestación artística que permite crear ficciones y expresar pensamientos o emociones" (p. 41). Es decir, que los procesos de escritura se convierten en un vehículo para la manifestación de la ficción que de por sí, en su naturaleza tienen un gran fundamento creativo para que los estudiantes de grado noveno puedan explorar todas estas posibilidades que les ofrece el lenguaje escrito. De igual manera, en los planteamientos de los Estándares Básicos de Aprendizaje (2006), la escritura es un proceso que en la escuela debe estar siendo constantemente estimulado de manera creativa para que se pueda permitir el desarrollo de la imaginación y la libre expresión de los estudiantes.

Para recapitular, desde los lineamientos y los estándares de educación para la escritura en las aulas, se basan principalmente en conceptos de exploración, libertad e imaginación. Es decir, que estas formas de expresión son necesarias en los espacios de escritura que se brindan en las instituciones para generar no sólo conocimiento y amplitud en el lenguaje escrito, sino también un autoconomiento en el estudiante, y un aporte innovador a las pedagogías emergentes. Es así como estos estándares nutren de manera muy amplia la propuesta de innovación que se va a trabajar, porque precisamente se basa en esos principios de exploración, creatividad y sobre todo originalidad.

1.1.1 Justificación

La presente propuesta de innovación pedagógica y didáctica tiene sus orígenes desde varias necesidades tanto personales como pedagógicas. En primer lugar al leer los estándares que se

proponen desde las instituciones formales que rigen gran parte del accionar docente hoy en día, se encuentran ideas con cimientos profundos de la creatividad, la subjetividad y un mundo de posibilidades que exige la escritura en un proceso académico. Sin embargo, al leer otros documentos alternativos que se encuentran en los antecedentes de esta propuesta de innovación y que han estudiado el proceso de escritura en las aulas colombianas, la realidad es totalmente diferente por varias razones como la falta de interés de los maestros por innovar y crear nuevas metodologías que permitan el desarrollo continuo de la creatividad, como también un mundo globalizado que tiene un interés netamente productivo, el cual no se preocupa por la creatividad o la manera en la cual un niño o adolescente pueda sentirse cómodo y expresarse libremente a través de la escritura .

Por otro lado, en términos más personales mi formación académica tanto en el colegio como en la universidad fue permeada por este tipo de cohibición a la libertad de expresión a la hora de escribir. En mis espacios académicos universitarios y del colegio generalmente se me limitaba a leer grandes textos sin la posibilidad de explorar mi creatividad por medios más innovadores, como salir del aula o explorar con metodologías no convencionales que pudieran desarrollar más a profundidad mi sensibilidad y mi curiosidad en la escritura. De igual manera, mi gusto por la lectura y principalmente por la escritura me inclinó como docente en formación no sólo a pensar sino a buscar alternativas pedagógicas que pudieran unir otros lenguajes no convencionales con el desarrollo creativo del lenguaje escrito. También, mi gusto y mi constante práctica en los malabares, junto con mis experiencias en el malabarismo, explorando movimientos y juegos desde una vivencia personal que permitió encontrar en mí un desarrollo de la creatividad e imaginación, me llevó inmediatamente a cuestionarme sobre las posibilidades que existen no sólo en los malabares sino en la escritura y en la pedagogía.

Es así, como de esta fusión de vivencias, gustos, prácticas y reflexiones pedagógicas se constituye la propuesta de innovación pedagógica y didáctica para hacer un eje de unión transversal en donde se encuentren diferentes lenguajes que puedan aportar a un desarrollo genuino de la creatividad para potencializar el ejercicio escritural en las aulas de clase, mejorar a niveles formales la escritura creativa y proponer nuevas estrategias que puedan complementar los ítems de evaluación en las aulas de una manera significativa y agradable.

Problema de investigación

La escritura, como modalidad del lenguaje, es un vehículo en donde se pueden plasmar y expresar ideas, conceptos, pensamientos y sentimientos que cada ser humano tiene en su universo personal. Con respecto a lo anterior, Cerillo (2003) como se citó en Arroyo (2019), afirma que "la práctica de la escritura, no solo es un mecanismo básico de comunicación, sino también es una actividad expresiva capaz de crear mundos autónomos, como ejercicio creativo conductor de historias y transmisor de emociones" (p. 37). De igual manera, Arroyo (2019), como se citó en McCormick (1992), se refiere al ejercicio de la escritura de la siguiente forma , "la escritura nos permite convertir el caos en algo bello, rescatar momentos de nuestras vidas, descubrir y celebrar las fuerzas que organizan nuestra existencia" (p. 24). Es por esto, que la escritura es vista como uno de los ejes principales del desarrollo y la comunicación humana por ser no sólo una herramienta de comunicación básica, sino también un puente para el desarrollo de la creatividad y la libre expresión de cada ser humano que se encuentre con la escritura. De esta forma, se vuelve de suma importancia resaltar y resignificar los ejercicios de escritura en los espacios académicos e instituciones educativas, ya que allí existe una constante interacción con esta actividad.

Con base a las inquietudes anteriores sobre los procesos de escritura en las instituciones académicas y la revisión de documentos relacionados, las cuales se presentan en el contexto

conceptual de este documento, acompañado de las propuestas pedagógicas que se plantean desde los colegios actualmente, encontramos que en los espacios destinados a los ejercicios de escritura, la creatividad y las estrategias de innovación pedagógica son escasas en el aula, dejando así una gran brecha en los procesos de aprendizaje significativo. Tal como sustenta Arroyo (2015) en su proyecto de investigación sobre las escrituras creativas " tradicionalmente, la escuela comete el error de concebir la escritura como un conjunto de reglas ortográficas que los alumnos deben memorizar" (p.6). Los procesos de escritura, lastimosamente en las instituciones educativas se han relegado a una realidad más automática y de evaluación ortográfica. Ante esto, Arroyo (2015) afirma, " los docentes se centran mayoritariamente en los aspectos más técnicos accesibles a la evaluación, logrando que el aprendizaje de la escuela se desvincule de las necesidades que los alumnos encuentran fuera de ella referidas a la lectura y a la escritura" (p. 32). Estas formas de evaluación han relegado la escritura a un proceso poco interesante y en algunas ocasiones se convierte en un ejercicio que genera temor en los estudiantes, ya que aún no se han configurado espacios que permitan desarrollar la confianza a la hora de escribir. Por lo anterior, se puede decir que los espacios académicos que conciernen a la escritura en las instituciones educativas tienen un vacío desde hace ya bastante tiempo y necesitan generar nuevas dinámicas para que la escritura, como pasa en algunas ocasiones no termine limitándose a la transcripción de dictados o al ejercicio mecánico y lineal de la revisión técnica de la ortografía, dejando a un lado las expresiones creativas que puedan emerger libremente de este proceso escritural.

De acuerdo con lo expresado, se puede identificar un problema central que circunda a los espacios de escritura en las instituciones educativas, a nivel nacional e internacional . Este problema tiene sus cimientos en el desarrollo de las propuestas pedagógicas y los recursos que se utilizan en las clases, los cuales en ocasiones carecen de creatividad o como se nombró

anteriormente son la repetición de un modelo tradicional que deja a un lado la espontaneidad, la fluidez del pensamiento y sus posibilidades. Esta falta de estrategias de innovación pedagógica en las aulas, durante varios años han bloqueado los procesos de aprendizajes significativos en los ejercicios de escritura y de igual manera los avances que la escuela ha podido tener a nivel de desarrollo del lenguaje, también se ha visto truncado. Como es natural, todo problema tiene causas y consecuencias. En este caso, las causas principales que derivan este problema de investigación son, falta de recursos y estrategias de innovación pedagógica en el aula para la escritura y la mínima actualización de los currículos académicos en las instituciones, los cuales, a pesar de los cuales, a pesar de aparentar ser innovadores y actualizados, siguen replicando los mismos ítems de evaluación, que como lo nombramos anteriormente hacen énfasis únicamente a los aspectos técnicos como la ortografía, la memorización o simplemente el producto final, sin tener en cuenta los procesos de interiorización que son de gran relevancia en el ejercicio de la escritura .

Otra importante causa que se deriva del problema de investigación, es que en algunas ocasiones la falta de interés por parte de los maestros, los cuales no se inquietan en actualizar los espacios académicos, aunque a nivel global, la escuela se está actualizando con diversidad de opciones y herramientas tecnológicas e innovadoras, la realidad de las escuelas no suele ser la más alentadora, nos encontramos con maestros que a pesar de estas nuevas herramientas y posibilidades de exploración siguen utilizando los mismos mecanismos y estrategias de años atrás, sin la inquietud constaste y curiosidad que un docente, en este caso de lenguaje debe tener para actualizar su contenido, su intervención y su interacción , José María Alé (2015) , con respecto a esto, afirma que "El que hacer educativo debe ser unívoco, en el sentido de su coherencia. El educador no puede encontrarse con el niño en una cita de lo lúdico y lo creativo, sino ha asumido vivencial y personalmente las implicaciones de una educación creativa" (p. 3) Es decir, que todo docente debe

estar comprometido con su quehacer pedagógico desde lo subjetivo, cosa que en algunas instituciones no se cumple de una manera real y profunda , Arroyo (2015) , afirma lo siguiente con respecto al papel de los educadores " La mayoría de los docentes no están preparados o carecen de recursos para poner en práctica este nuevo modo de escritura en el aula" (p. 8) .

Es así , como estas dos principales causas, la falta de actualización de los currículos y de igual manera la falta de innovación, recursos y estrategias por parte del equipo docente han generado una serie de consecuencias que afectan los procesos de aprendizaje significativo y el desarrollo de las competencias de lenguaje en las aulas educativas. Las consecuencias principales de este problema central vendrían siendo, en primer lugar, el poco interés por parte de los estudiantes hacia los ejercicios de escritura. Hoy en día los estudiantes tienen una idea de la escritura poco interesante y rechazan estos ejercicios con el desinterés, pensando que es no es importante o que es nada atractivo para la mente y los contextos que ellos habitan, es decir, que al no existir un estímulo por parte de los docentes o actualizaciones en los contenidos de clase que sean de interés para los estudiantes o que al menos rompan con los esquemas a los cuales se les ha acostumbrado, no va a existir un interés genuino por el desarrollo del lenguaje escrito en los estudiantes. Otra consecuencia que se puede evidenciar con respecto al problema central que se ha planteado es la falta de estímulos que puedan desarrollar o potenciar la creatividad de los estudiantes, es decir que al no tener un aliciente que genere, cree o motive las posibilidades de desplegar la creatividad, los educandos se ven reducidos y con pocas posibilidades de explorar y expresar todo su potencial creativo. Por ejemplo, en las aulas no se desarrolla la sensibilidad, la cual es un eje fundamental que necesita ser potenciado para desarrollar la imaginación y las diferentes habilidades creativas, Plasencia (2016), comenta "En el aula se debe trabajar tanto la creatividad como la educación emocional para despertar en el alumno la sensibilidad necesaria que le permita crear a través del

lenguaje escrito" (p. 19) Esto indica que en las instituciones educativas al no existir los suficientes recursos y estímulos para que el estudiante desarrolle o simplemente pueda descubrir sus capacidades de creación, imaginación y exploración, los ejercicios creativos y en este caso de escritura creativa se verán limitados ya que no se tiene un previo conocimiento y una previa exploración sobre el potencial imaginativo de cada estudiante.

Por último, otra consecuencia de gran relevancia es que los docentes, al no contar con los conocimientos de innovación no tienen los recursos y herramientas suficientes para poder crear espacios más significativos. Plasencia (2018), sustenta " la realidad con la que nos encontramos hoy en día es que muchos maestros carecen de recursos para promover la utilización de la escritura como instrumento de reflexión o recurso para organizar el pensamiento propio" (p.20). Es decir, que no se puede pretender desarrollar la creatividad desde los estándares educativos, cuando en las aulas no existe un acercamiento real a los ejercicios de creación libre del pensamiento y del sujeto o cuando no se cuenta con los recursos básicos o el interés para desarrollar esta con total plenitud.

Por lo anterior, frente a este problema central que se ha podido identificar en la revisión de documentos con respecto a los ejercicios de escritura en las instituciones educativas, las causas y las consecuencias que esto ha generado en las aulas de clase, es necesario empezar a pensar en nuevas posibilidades para disminuir las consecuencias que esta falta de recursos e innovación trae consigo en la vida escolar y personal tanto del estudiante como del maestro. Es así, como la creación de propuestas de innovación pedagógicas y didácticas se hace fundamental, teniendo en cuenta las consignas de, creatividad , originalidad y funcionalidad tanto en su diseño como en su implementación.

Luego de realizar un análisis con respecto a lo que sucede en los procesos de escritura en las aulas, la revisión de innovaciones pedagógicas con resultados satisfactorios y la necesidad

imperante de crear nuevos espacios desde la creatividad para el desarrollo del lenguaje, surge la presente propuesta de innovación pedagógica con el fin de fomentar la escritura creativa a través del juego malabar en grado noveno. Es importante mencionar que esta propuesta de innovación se propone como una posible solución al problema central que se ha mencionado anteriormente y busca irrumpir los convencionalismos de la enseñanza del lenguaje tradicional, así que con base en los planteamientos y reflexiones anteriores se delimita la siguiente pregunta de investigación

¿ **Cómo fomentar la escritura creativa a través del juego malabar en estudiantes de grado noveno?**

Objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo general: Diseñar una propuesta de innovación pedagógica que fomente la escritura creativa a través del juego malabar en grado noveno.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Indagar sobre las propuestas de innovación pedagógica de uso frecuente en el ejercicio de escritura.
2. Diseñar una propuesta de innovación pedagógica que fomente la escritura creativa en estudiantes de grado noveno.
3. Investigar acerca del juego malabar y sus posibilidades con la creatividad en el lenguaje escrito
4. Generar espacios de aprendizaje basados en la fundamentación de la enseñanza para la comprensión que fomenten la creatividad, el juego y la imaginación en los procesos de escritura.

Capítulo 2

Contexto conceptual

En este capítulo se expondrán los antecedentes que se utilizaron como base para la fundamentación teórica de la propuesta de innovación pedagógica y de igual manera se explicarán las categorías principales de análisis escogidas para los cimientos teóricos de esta propuesta de innovación a la luz de diferentes autores. Las categorías de análisis que nacen con la revisión de los antecedentes y la revisión conceptual son las siguientes, escritura, escritura creativa, juego y juego malabar. Estas categorías serán explicadas y trabajadas a profundidad en este capítulo para poder fundamentar la propuesta en bases teóricas fuertes y que ayuden a apoyar los objetivos generales y específicos como la metodología.

2.1. Antecedentes

En este apartado se hará una exposición sobre la revisión de documentos relacionados al tema de investigación que se plantea en la presente propuesta de innovación pedagógica. Se hizo un proceso de búsqueda en donde se revisaron trece (13) investigaciones comprendidas entre los años 2004 y 2018. Es importante mencionar que se hizo una lectura de cuatro (4) documentos de la Universidad Pedagógica Nacional, cuatro (4) documentos a nivel nacional y cinco (5) a nivel internacional. En el periodo entre 2004 y 2018 las investigaciones sobre innovaciones pedagógicas en el área de lenguaje tuvieron gran importancia en diferentes campos como la pedagogía, la didáctica, la literatura y la lingüística. De igual manera, al escoger una población objeto que oscila entre los 14 y 16 años, las investigaciones deben ser lo más actualizadas posibles y acordes a las edades en las que se plantea la propuesta de innovación. Las propuestas de innovación pedagógica han tomado gran importancia en los ámbitos educativos, en donde se vuelve esencial crear nuevas formas de aprendizaje e ir actualizando cada vez más los espacios que se brindan institucionalmente para que se acoplen a las necesidades que surgen en cada momento

histórico. Las investigaciones que se han revisado con respecto a las innovaciones pedagógicas tienen enfoques propuestos desde la escritura, la creatividad y el juego. Las trece investigaciones que se revisaron son propuestas de innovación pedagógica que se enmarcan en el área del lenguaje, especialmente en la escritura y la escritura creativa . De igual manera hay otras que si bien son propuestas de innovación su apuesta central es específicamente la lúdica, el juego y los malabares. Esto con el fin de generar el diálogo que se intenta crear en esta propuesta de innovación entre escritura creativa y juego malabar.

Estos proyectos de investigación que tienen sus cimientos en la innovación, manejan una metodología muy particular que se hace similar entre sí. También manejan categorías bases como la escritura creativa, y el juego. Si bien no se encontraron documentos que hicieran referencia directamente a la pregunta problema o los objetivos de la presente propuesta de innovación pedagógica sí se encontraron luces que fueron de suma importancia para seguir la ruta de la propuesta de innovación.

Los procesos de escritura en las instituciones educativas han sido objeto de estudio ya que están presentes en la mayor parte de la escolaridad. El área del lenguaje ha podido, desde la observación tanto asistida como autónoma identificar algunos problemas que atañen a los ejercicios de escritura en las aulas de clase. En la mayoría de investigaciones que se revisaron se identificó un problema común, el cual se origina en la falta de estrategias de innovación pedagógica para generar gusto o empatía hacia la escritura y la poca creatividad que en algunos casos se presentan en los ejercicios escriturales en los diferentes grados. De igual manera, se plantea que en ocasiones, estos procesos escriturales son monótonos, se basan en la revisión ortográfica y en la evaluación numérica por parte de los docentes. Estos son algunos de los problemas de investigación que se encontraron en los documentos que se revisaron. En *escritura creativa en la*

escuela, proyecto de grado escrito por Bárbara Yaneth Guzmán Ayala y Jennifer Paola Bermúdez Cotrina , presentado en el 20018 en Facatativá Colombia, afirman lo siguiente en cuanto a los procesos de escritura que se observaron en la institución I.E.M. Manuela Ayala de Gaitán en Facatativá. "Los docentes no aplican estrategias didácticas motivadoras, lo que conlleva a que los estudiantes se sientan desmotivados para obtener un aprendizaje significativo, especialmente, en lo relacionado con la lectura y escritura" . (p. 18)

Por otra parte, en el proyecto titulado *La escritura creativa en la escuela : una experiencia pedagógica (de, con) juegos lingüísticos y metáforas, s*ustentado por Leonor Alonso y Rubiela Aguirre de Ramírez en 2004. En la etapa de observación realizan la siguiente afirmación " No es que a los niños no les guste escribir, lo que pasa es que a veces los maestros se quedan cortos en las estrategias utilizadas, en primera instancia deberíamos pensar en varias formas de atrapar su interés" . (p. 36) . De igual manera en el proyecto de grado *Estrategias didácticas para fortalecer la lectura y escritura a través de los géneros literarios en las escuelas multigrados de la institución educativa el cisne del municipio de Santa María. Huila* , Alba Rocío Cardozo Bohórquez y Yana Milena Yustres Quintero hacen una reflexión sobre lo que se percibe en la escuela con la escritura "Hablar de la escritura en la escuela es nombrar a una ausente. Rastrear sus espacios significa deambular por lugares marginales". (p. 47) . Por último, la tesis de grado *La escritura creativa como estrategia didáctica para incentivar la producción escrita*, por Luisa Fernanda Sánchez en el 2017, la investigadora propone lo siguiente " la escritura debe ser un proyecto personal de cada ser humano, cuando estos procesos en la escuela nacen con la creatividad, los maestros dejan a un lado la presión y la imposición. El accionar docente se transforma por completo" (p. 56)

Por lo anterior, es evidente que los procesos de escritura en el ámbito educativo, han venido presentando y reflejando algunas falencias en cuanto al desarrollo y los contenidos que se generan

en las aulas de clase, gracias a estos problemas que se han podido identificar han surgido diferentes propuestas de innovación e investigación, ya sea para analizar o lo más importante para proponer alternativas que den solución a estos posibles problemas que se identifiquen en los diferentes procesos educativos. Las propuestas de innovación pedagógica que se leyeron manejan una metodología similar y están basadas en su mayoría en la investigación acción.

El paso a paso que se empleó a la hora de diseñar las propuestas de innovación en los proyectos de investigación que se leyeron fueron los siguientes. En primer lugar, se hace una observación para identificar los problemas que circundan a los procesos de escritura en diferentes instituciones educativas en Colombia y sus alrededores . La observación, no sólo está presente en las aulas de clase, también se realiza en las instalaciones educativas fuera del salón, en el contexto territorial y el PEI de cada institución. La observación es el primer paso en las investigaciones de orden metodológico en las propuestas de innovación que se revisaron, esto con miras a identificar el problema central que se quiere trabajar y las posibles soluciones que se pueden brindar al respecto.

Seguido de esto, viene el segundo paso que es la identificación de un problema que como se mencionó anteriormente, se encontraron dificultades centrales en las investigaciones relacionados con la falta de estrategias innovadoras y actualizadas que se utilizan en la escuela para los procesos de escritura haciendo de ésta un proceso monótono, el cual no fortalece los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Cuando el problema se identifica, se procede a diseñar una metodología o propuesta que pueda dar solución al problema de investigación que se definió al inició del proyecto. Algunas herramientas y estrategias didácticas que se utilizaron en los proyectos de investigación para bien sea cualificar los procesos de escritura o fomentar la escritura creativa en los mismos fueron el grafiti, los trabalenguas, los juegos, los géneros literarios, entre

otros. El diseño de las propuestas de innovación generalmente consta de un número de talleres, en donde se proponen diferentes actividades con objetivos específicos, un tiempo promedio para cada actividad y las conclusiones pertinentes. Estas actividades deben cumplir los objetivos inicialmente propuestos en la investigación.

Con respecto a lo anterior, en el proyecto de investigación propuesto por Vanessa Botia Escobar y Estefany Quimbay Alarcon , *Juego y aprendo: El juego en el ámbito escolar como estrategia pedagógica, para incentivar el gusto y la práctica por leer y escribir en niños y niñas de 201 de la IED, colegio Antonio Nariño, jornada tarde*. Diseñaron seis talleres en donde se proponían juegos comunes, conocidos por los estudiantes y luego de aplicar el juego se realizaban talleres de escritura transportando las vivencias del juego al papel, esto con miras a tener procesos de escritura basados en la creatividad y en la libertad de expresión con una dinámica diferente a la habitual en las clases de lenguaje. " Los talleres desarrollados se iniciaban por la práctica de un juego creado y /o adaptado, luego se realizaba la escritura de un texto en el que se vinculaban aspectos del juego que se habían practicado durante esa sesión, consecutivamente se llevaba a cabo una revisión de lo escrito por los niños y niñas" (p . 37). Algunos de los juegos propuestos fueron pololoco, figuras locas, pimpones estrellas, entre otros. De igual manera en el proyecto de investigación titulado *El juego didáctico en la escritura creativa de las estudiantes del grado 302*, escrito y sustentado por Zahida Patricia Martínez Arroyo en la Universidad Pedagógica Nacional , se diseñó una estrategia didáctica basada en el juego y la escritura creativa, la propuesta constaba de siete talleres, en donde se proponían algunos juegos como, amigo imaginario, caja de la fantasía, tingo, tingo cuento, entre otros. Cada actividad tenía un logro de desempeño a desarrollar y un objetivo que podría ser, fluidez creación u originalidad. Después del diseño metodológico de las

propuestas de innovación se realiza la implementación pertinente de los talleres, posterior a ello se realiza la revisión de los resultados, reflexión y conclusiones de lo aplicado y recolectado.

Los documentos revisados manejan categorías bases, las que se pudieron identificar dentro de estos proyectos tuvieron bastante similitud, puesto que trabajaron temas de investigación en común como la escritura, la creatividad, el juego y las propuestas de innovación pedagógica en el aula, las categorías que se trabajaron en los proyectos revisados fueron, escritura, escritura creativa y juego, si bien el juego malabar no hace parte de una categoría como tal si hubo un acercamiento teórico a este concepto.. En primer lugar, la categoría de escritura según las investigaciones que se leyeron, Cardozo Bohorquez & Yustres Quintero (2017) la define de la siguiente manera, "un sistema de representación gráfica que permite expresar ideas, pensamientos y sentimientos. A la final, representar el mundo abstracto que nos rodea" (p , 52)

Sin embargo , la mayoría de las investigaciones tomaron la escritura como un proceso más allá de la grafía, lo definen como una forma de percibir la realidad y expresar libremente los sentimientos humanos. De igual manera, los proyectos toman las definiciones de escritura de autores conocidos como Ferreiro y Camilloni, donde la escritura va más allá de un procesos lineal, discrepando de las definiciones estándar.

Otra categoría que es de gran importancia y es un concepto transversal en la presente propuesta de innovación pedagógica es la escritura creativa, la cual se define según Corrales (2001), quien fue citado continuamente por los investigadores como " la escritura creativa nos permite organizar nuestro pensamiento, fomentando una mirada observadora de la realidad, capaz de abordarla de manera literaria. Este tipo de escritura nos acerca a un modo más concreto de configuración de la mirada del pensamiento y de las emociones" (p. 18). Es decir, que la escritura

creativa hace parte del genero literario y esta relacionada con todas las expresiones del lenguaje escrito como la poesía, el cuento, el ensayo, la novela, entre otras y consiste en darle un giro a los esquemas convencionales de la escritura con elementos propios del lenguaje y esquemas mentales ya establecidos, jugando con las posibilidades que ofrece tanto el lenguaje como el contexto y el pensamiento imaginativo. Es así, como en las propuestas e investigaciones que se leyeron se tomó la escritura creativa como un medio para fortalecer no sólo los espacios académicos sino también para reforzar y mejorar aspectos técnicos del proceso de escritura en los estudiantes de diferentes grados.

De igual manera, para el desarrollo de estos espacios y la creación de piezas basadas en la escritura creativa se tuvo en cuenta los estímulos para que este proceso fuese más ameno y con resultados mucho más provechosos tanto para los docentes como para los estudiantes. Algunos de estos estímulos que vendrían siendo las propuestas o los talleres que se plantearon para el desarrollo de la escritura creativa o para mejorar aspectos específicos de los procesos escriturales en los espacios académicos fueron el grafiti, los trabalenguas, la danza, el teatro, el juego, entre otras.

Finalmente, en algunos de los proyectos y propuestas que fueron revisados se plantea la categoría de análisis del juego, especialmente a los procesos que estuvieron encaminados al desarrollo de los juegos de malabar como propuesta lúdico- motriz o lúdico- creativa y también a las propuestas que unieron juego y escritura. El autor por excelencia que se trabajó en la mayoría de estos proyectos fue Huizinga (1968), el cual define el concepto de juego como " es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real"(p. 15)

En estas propuestas de igual manera se desarrollaron talleres en donde se trabajó la creatividad con los diferentes juegos de malabar que se propusieron y en los otros proyectos se trabajaron juegos como polo – polo, escondidas, entre otros que ayudaron a desarrollar y fortalecer la escritura creativa. Estas propuestas de carácter innovador basadas en el juego y la creatividad generaron impactos importantes en las instituciones educativas en donde se aplicaron. De igual manera, el juego malabar fue un eje fundamental para el desarrollo no sólo de la motricidad, sino también de la creatividad y la exploración subjetiva en todas las dimensiones de los estudiantes.

En conclusión las innovaciones pedagógicas que conciernen la escritura creativa y rompen los esquemas convencionales han sido de suma importancia, comparten una metodología y unas categorías de análisis en común y si bien la propuesta del juego malabar como estrategia de innovación pedagógica para fomentar la escritura creativa no se ha trabajado hasta el momento, si se han utilizado otras herramientas como la música, el grafiti, los trabalenguas, entre otros que dan cuenta de la efectividad y sino se realizó una investigación directa que relacione escritura creativa con juego malabar, hubo un gran acercamiento a el juego malabar como herramienta para el desarrollo de la creatividad, tal como lo propone Carreño Torres (2018) y Pereira (2017), en su investigación titulada *El arte circense en la escuela: los juegos malabares como recurso pedagógico.* En donde se realiza un encuentro dialógico entre juegos malabar, creatividad, motricidad y pedagogía. Es así, como la importancia de estas intervenciones no convencionales como el uso de otros lenguajes de la mano con ejercicios de escritura creativa propuestos desde autores como Rodari o Kenn Robinson en los ambientes educativos hacen de estos espacios y de la escritura como tal un espacio agradable y un puente para el desarrollo de la creatividad.

2.3. Marco conceptual

En este apartado se expondrán los conceptos de análisis principales escogidos para el presente proyecto de investigación, a la luz de diferentes autores. La escritura y la escritura creativa son categorías fundamentales que circundan el problema central de esta propuesta de innovación pedagógica, otra categoría que es también de suma importancia es el juego, su fundamento y el desarrollo de los aprendizajes con respecto a la temática enmarcada. Por último, pero no menos importante se trabajará la categoría del juego malabar, la cual tiene gran valor al ser un eje trasversal que enlaza el juego con la escritura creativa, aunque si bien a nivel teórico no se encuentra mayor información sobre este tema, se tomó las consignas principales de esta categoría para tener en cuenta en la importancia de esta propuesta de innovación pedagógica

Escritura

Para comenzar, es importante hacer las aclaraciones conceptuales con respecto a la categoría primaria, la escritura. La escritura, es un proceso en el cual se plasman las ideas y pensamientos de cada ser humano con símbolos específicos correspondientes a la cultura en la que habita. Desde tiempos remotos la necesidad de expresarse ha sido evidente, y es por ello, que las escrituras jeroglíficas son las manifestaciones más antiguas, la escritura cuneiforme, los ideogramas ,etc. Esta escritura inicial fue modificándose con el tiempo, el valor fonético empieza a tomar relevancia y surge el código escrito pertinente para cada lengua y cada cultura. De igual manera, la escritura es una actividad que actualmente está presente en casi todas las tareas cotidianas . Ahora bien, para autores como Niño (2011), la escritura se define de la siguiente

manera “ un acto de creación mental en el que un sujeto escritor con un propósito comunicativo, concibe y elabora un significado global, y lo comunica a un lector mediante la composición de un texto, valiéndose del código de la lengua escrita” (p. 158) . De igual manera, para Tolchinsky (1993) “la escritura se concibe como una serie de representaciones, esquemas, códigos, rasgos que utilizamos nosotros en la interacción con el mundo y por medio del cual se logran representar o manifestar sucesos, lo que en la psicolingüística sería entendido como todo aquello que conocemos o nuestra teoría de mundo” (p. 158) . Entonces, en términos formales, la escritura es un proceso cognitivo, aprehendido, en donde se expresan ideas, pensamientos y se transmite información a través de signos y símbolos que cada lengua haya adoptado para su difusión. Algunos autores, hacen referencia a estos procesos de escritura, si bien de manera formal, también incluyen otros elementos que son de gran importancia a la hora de analizar la escritura como modalidad del lenguaje. En el mismo sentido, Cerillo (2003) es contundente en su definición “La práctica de la escritura, no es sólo un mecanismo básico de comunicación, sino también como actividad expresiva capaz de crear mundos autónomos, como ejercicio creativo conductor de historias y transmisor de emociones” (p. 16). Cerillo nutre la cita anterior, al dejar claro que si bien es cierto que la escritura hace parte de un proceso formal del pensamiento cognitivo, también se deben tomar elementos claves como la imaginación y la creatividad puesto que de allí es de donde emergen y se codifican las ideas para la elaboración de textos.

Por otro lado, las características de un proceso de escritura hay que tenerlas en cuenta para los ejercicios de escritura. En primer lugar, estos procesos deben tener componentes básicos como lo son los signos que van a determinar los sistemas de escritura, de igual manera, un conjunto de reglas como la ortografía, los grafemas, el orden y la relación que exista entre sí . Otras de las

características que igual son de suma importancia para estos procesos y deben estar presentes son, claridad, precisión, originalidad, concisión, brevedad, adecuación, coherencia y cohesión.

Con respecto a lo anterior, la claridad permite comprender con mayor facilidad el sentido del escrito para que el lector pueda comprenderlo sin mayor problema. La precisión se enfoca en que pablaras se ajusten al pensamiento y a la intención del autor, se reduce a la exactitud del lenguaje que el autor utilice para materializar sus ideas. La originalidad, consiste en la utilización de un lenguaje nuevo, para condensar los elementos que se quieren expresar en una oración. La brevedad se refiere llevar las ideas de manera precisa, con el menor número de palabras posible. En cuanto a la adecuación, es una característica que permite que los mensajes y las intenciones que quiere dar a conocer el escritor se adapten a las diferentes situación comunicativas. La coherencia es uno de los puntos más importantes a la hora de llevar a cabo cualquier proceso de escritura ya que es la manera lógica de coordinar y entrelazar las oraciones. Por último, la cohesión es la manera en que están relacionadas las partes del texto, incluyendo sus párrafos y oraciones.

De igual manera, se hace pertinente analizar algunas definiciones que emergen con respecto a los procesos de escritura en la escuela, esto con miras a nutrir de una manera más profunda el enfoque pedagógico que tiene esta propuesta de innovación. Para Monis & Rodríguez (2012) como estrategia de enseñanza, la escritura tiene como meta lograr el aprendizaje significativo al incitar al estudiante a que haga uso de su capacidad reflexiva, para que piense divergentemente, sea espontáneo, salga de lo convencional, etc. Consecutivamente cuando el alumno logra escribir creativamente, se observan beneficios, como, mayor interés por la clase, mejora de la concentración en una idea específica, precisión en las actividades prácticas, amplio vocabulario y tendencia a explotar ampliamente la imaginación (p. 12).

Lo anterior, también nutre las citas previas ya que se hace pertinente la discusión en torno a la creatividad y la imaginación. De igual manera, Lerner plantea la deconstrucción de asumir a la escritura sólo como un proceso formal, ésta debe ir más allá para resignificar al estudiante y al ejercicio de escritura como tal. Por último, Cárdenas (2000), como se citó en Vallejo (2017), se refiere a la creación literaria en la escuela con estas palabras "La literatura y la creación literaria nutren la identidad de los estudiantes, pues permite construirse respecto a su identidad ya que llega a penetrar la esencia de todo lo que existe". Es así, como escribir en la escuela desde la creatividad y la originalidad también ayuda a nutrir los procesos de identidad en los estudiantes.

Los conceptos y acercamientos previos que se tienen con base en la escritura, nos lleva de manera casi obligatoria a indagar sobre otra categoría que si bien va muy de la mano con la escritura no se puede definir de la misma manera y es eso lo que nos da paso para la conceptualización de uno de los conceptos claves en esta propuesta.

Escritura creativa

La escritura creativa como eje fundamental que impulsa la motivación hacia el lenguaje escrito y fortalece la producción textual. Antes de la conceptualización de la escritura creativa es importante establecer los orígenes de la misma, sus raíces y su forma de evolucionar a través del tiempo, el mundo y en especial en el territorio colombiano. La idea y el desarrollo de la escritura creativa tiene sus orígenes a mediados de 1922 en los Estados Unidos por una fuerte influencia de la corriente positivista, creándose así en 1962 formalmente el taller de escritura creativa, espacios en donde se exploraba la creatividad y las posibilidades en la escritura. Este interés por la escritura creativa se expandió en otros territorios, pero en Colombia los inicios y la evolución de este

proceso tiene sus particularidades, ya que al principio los expertos en literatura se reunían a dialogar sobre sus libros, pero no había una exploración o participación activa con la escritura, como afirma Orrantia (2012) en el texto, escritura creativa en Colombia, " los intelectuales se reunían en tertulias, estas tertulias no fueron la génesis de los talleres, en estas se conversaba acerca de lo que estaban escribiendo y esa charla daba como resultado una alimentación de su obra" (p.4), pero el proceso de la creación entre ello y la creatividad no se veía reflejado en trabajos colectivos, sino que como afirma Orrantia, trabajaban en una obra durante toda la vida y sus creaciones no llegaban ni siquiera a la publicación**.**

Por otro lado, esta misma idea se sostiene en lo siguiente, " no obstante la mayoría de estas tertulias se quedaban en encuentros intelectuales, híbridos entre una logia y un taller" (p. 4) , es decir que en sus inicios no existía una exploración e innovación como tal en estos procesos, sino netamente se reducía a la adulación de un autor y su obra.

Por consiguiente, esta situación y la necesidad de desarrollar procesos creativos que beneficiaran a todos se convirtieron en la razón principal para que se impulsaran los talleres de escritura creativa en Colombia, uno de los principales pioneros fue un escritor y militante guerrillero de nombre Eutiquio Leal, quien junto con otro importante intelectual llamado Roberto Burgos Ojeda, fundaron el primer taller de escritura creativa en la Universidad de Cartagena, aunque este espacio fue un gran paso para las creaciones literarias y el desarrollo de las competencias del lenguaje escrito tuvo más dificultades con respecto a la aceptación y propagación a nivel social, nuevamente Orrantia (2012) comenta " fuimos los últimos (los escritores) en acceder a los procesos pedagógicos, en los años setenta" (p.6), puesto que habían escuelas de danza, música y teatro con total normalidad. Sin embargo, había oposición frente las escuelas de escritura, fue

realmente en los años ochenta, cuando los procesos colectivos de escuelas que se enfocaran a la escritura y las demás vertientes del lenguaje se empezaran a consolidar.

Así fue, como los talleres de escritura creativa empezaron a ser escasos, pero constantes forjando a través del tiempo nuevas ideas y ganándose un lugar cada vez más fuerte no sólo en el ámbito de la literatura solamente sino también en los espacios académicos, haciendo que cada vez más los maestros se preocupen por explorar la escritura creativa y su infinidad de posibilidades en los contextos escolares.

Ahora bien, entrando a la conceptualización de la terminología de escritura creativa , la cual según Plasencia (2016) se define de la siguiente manera " la escritura creativa, por tanto, se encuentra dentro del género literario y está relacionada con la poesía, la narrativa, el cuento, el teatro, la novela, el ensayo, el guion y las autobiografías o memorias. Se aleja del lenguaje periodístico, técnico, normativo y/ o académico porque requiere pensamiento creativo, es decir combinación de ideas e iniciativas o disposición para crear" (p.18), en este orden de ideas se entiende que la escritura creativa hace parte de todas las ramas del lenguaje escrito, tiene las mismas consignas de las reglas gramaticales, sintaxis, etc., pero en este caso, se inclina hacía la creatividad y la posibilidad que tiene la mente para ser explorada y expresada a través del lenguaje escrito. Por otro lado, Plasencia (2016), como se citó en Álvarez (2007), "relaciona la escritura creativa con la producción de textos y el arte de contar historias. No es tarea fácil plasmar todas nuestras ideas, pensamientos o sentimientos un folio en blanco" (p. 17) y finalmente, Plasencia (2016), como se citó en Corrales (2001) considera que " la escritura creativa nos permite organizar nuestro pensamiento, fomentando una mirada observadora de la realidad capaz de abordarla de manera literaria. Este tipo de escritura nos acerca a un modo más concreto de configuración de la mirada, del pensamiento y de las emociones " (p. 20) . Es así como se entiende que esta rama de

la escritura es muy subjetiva y parte de igual manera desde la sensibilidad, es una expresión del lenguaje en donde las posibilidades, las combinaciones y en algunas ocasiones el desvarío llevan a la producción de piezas únicas y originales.

De igual manera, la escritura creativa se conforma por unas características bien particulares, lo cual la convierte en cierta medida en una forma exclusiva de expresión escrita. Algunas de las características que se deben tener en cuenta a la hora de escribir son las siguientes. En primer lugar, toda escritura creativa debe partir de la originalidad en la creación de historias y de personajes, es decir que cada escritor debe hacer uso de su imaginación y los recursos que existan en su contexto para la creación tanto de historias, de lugares, de personajes , de ambientes, entre otros. Del mismo modo, esta creación de historias van acompañadas de un lenguaje estético, que hace parte de una segunda característica en la escritura creativa, en donde se utilizan herramientas lingüísticas que den originalidad a las creaciones narrativas. Por otro lado, una característica de gran relevancia es la no imitación o repetición de géneros que ya existen ya que se parte desde el principio de la originalidad en el cual siempre se busca innovar tanto en el lenguaje como en las técnicas. En la escritura creativa, se destaca la imaginación y las formas de escritura no lineales también hacen parte de la línea narrativa de la escritura creativa.

Si se analiza la escritura creativa en el campo educativo, en donde la presente propuesta de innovación pedagógica tiene más que su enfoque sus cimientos, es relevante empezar a implementar este tipo de experiencias en los diferentes contextos que el lenguaje ofrece en los salones de clase, Corrales (2010) , comparte su opinión con respecto a este tema de la siguiente manera “ la escritura creativa busca que los estudiantes no sólo se entusiasmen con la lectura, sino que sean capaces de crear textos literarios de cierta calidad y , lo que es más importante, aprendan a pensar, a mirar, a mirar el mundo de un modo diferente : el modo literario” (p. 70). De igual

manera, Rodari (1999), quien es uno de los precursores principales de las técnicas de la escritura creativa en la escuela y también es un defensor de la innovación en los ámbitos de la escritura ha podido consolidar una serie de actividades y talleres que son claves para muchos docentes que quieren innovar en sus prácticas y procesos en los espacios de escritura.

Las actividades que Rodari propone para que sean implementadas desde la habilidad escrita del lenguaje, parten desde la consigna de la imaginación y la exploración, las más reconocidas son, el binomio fantástico, palabras deformadas, los titulares imposibles, entre otras. Por otro lado, la Unesco expone estos pasos que los estudiantes deben seguir a la hora de su momento artístico escritural. En un primer escenario, se plantea la pre escritura, es decir que se hacen actividades de apertura para aminar a los estudiantes a iniciar su texto. En un segundo momento, se escoge un tema que se va a tratar y también el tipo de escritura que será . Para un tercer momento, escritura: se escribe el texto según el borrador de ideas que se creó antes. Se utiliza la palabra para plasmar en el papel lo que viene de la imaginación del autor. Reescritura : El estudiante regresa a su escrito, lo examina y corrige según la necesidad. Le imprime su estilo y reflexiona sobre lo que le hace falta para estar totalmente satisfecho con su escrito. Es así como, la escritura creativa es un proceso que no sólo estimula la imaginación, sino que también refuerza las habilidades lingüísticas del lenguaje escrito y es de suma importancia que la escuela revise los paradigmas educativos que han venido predominando en la enseñanza de lectura y escritura.

Juego

Esta categoría, que de igual manera circunda los cimientos del presente proyecto es el juego, puesto que es una herramienta fundamental para desarrollar y estimular los propósitos y objetivos de esta propuesta de innovación pedagógica. En ese orden de ideas, la definición formal que se encuentra en la RAE hace referencia a la actividad que se realiza para divertirse o

entretenerse y se ejercita alguna destreza, pero el juego es una actividad que además de desarrollar alguna habilidad motriz es un gran estimulante para la creatividad y la imaginación. Por esto, es necesario leer a Huizinga, quien ha sido el máximo exponente e investigador del juego y sus posibilidades relacionadas con la imaginación y la creatividad. El juego según Huizinga (1968) " es una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real" (p.15). En ese orden de ideas, para Huizinga el juego va más allá de una habilidad física o motriz, es un puente para descubrir destrezas como la creatividad o la imaginación, es por eso que en su definición hace referencia a ser de otro modo que en la vida real, porque el juego es un estado que se aleja de lo convencional y se refugia en la creatividad. Por otra parte, Vygotsky (1996) se refiere al juego como " una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental" (p. 149). Nuevamente, desde Vygotsky se plantea el juego como una realidad que cambia y especialmente como un impulso para desarrollo de la mente, que abarca los procesos de creatividad.

El juego como todo concepto tiene una caracterización y Huizinga (1968) la divide en cuatro puntos de la siguiente manera. "el juego se relaciona con la libertad, la cual se refiere a que el juego es ante todo una actividad libre. Es decir, el niño juega porque encuentra gusto en ello y en esto se considera precisamente su libertad de expresión" (p. 20). La segunda, se refiere a que no es la vida propia y consiste en escaparse de ella a una esfera que posee su tendencia propia (p. 21). La tercera, alude a un espacio y tiempo determinado, es decir, se juega, se aprende del juego y lo guarda en la memoria y el espacio dándole su valor cultural, porque va formando parte de la cultura (p.23). Y por último, la cuarta se relaciona con que el juego tiene un orden, esto

significa que el hablar del orden en el juego es hablar del cómo se juega, de sus reglas, de lo estético y armonioso al jugar, las reglas son obligatorias y se respetan, esto genera una tensión en el jugador, quien pone a prueba sus habilidades para jugar, sus deseos, su respeto por la norma, porque quiere ganar el juego y mantenerse en él. (p. 24). Es así, como de esta manera el juego se plantea desde varios cimientos como la memoria, las reglas y lo que más cabe resaltar es que dentro de esas pautas que menciona Huizinga una que toma gran importancia es la libertad y la posibilidad de un escape de la realidad que esta actividad propicia. Ludens, quien es otro gran exponente e investigador del juego como estrategia pedagógica dice lo siguiente acerca del juego " todo juego, es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo demás es una réplica, por encargo de un juego. Ya este carácter de libertad destaca el juego de cauce de los procesos naturales. Tienen que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas" (p. 20). Según esto, para Ludens y la mayoría de los autores como se ha mencionado anteriormente, el juego es una actividad con diferentes reglas establecidas en donde se desarrollan actividades motrices y físicas, pero también se desarrollan otras destrezas como la creatividad, la imaginación y la libertad, todo esto desde la exploración que brinda el juego como herramienta que posibilita el estímulo de lo ya mencionado.

Juego malabar

Posterior a revisar el concepto de juego y algunas de sus características principales es pertinente realizar una revisión teórica acerca del juego malabar que se aborda como una categoría de gran importancia en este proyecto, ya que es un eje transversal que conecta la escritura y la creatividad con nuevas formas de materializar las pedagogías significativas. El juego malabar ha sido estudiado desde varias perspectivas y proyectos que plantean el uso de esa herramienta en el aula, cabe aclarar que no hay un desarrollo de este concepto de manera profunda en las

investigaciones y el trabajo teórico que se ha revisado, pero existe un acercamiento y lo más importante, una ambición de abarcar el concepto. Para comenzar, Pomar (2003), citado por Pereira (2017), se refiere al juego malabar de esta manera "los juegos malabar se podrían definir como actividades lúdicas reglamentadas en las que se utilizan por parte de los participantes los malabares como acciones propias de juego" (p.13). Este tipo de juegos se basa especialmente en el malabarismo, el cual es un ejercicio físico que consiste en manipular uno o varios elementos con diferentes técnicas. Los juegos malabar son, a grandes rasgos la combinación de varias técnicas del malabarismo, algunas de manera aleatoria para desarrollar no sólo actividades y habilidades de motricidad, sino para convertir el malabarismo es algo divertido y creativo.

En ese orden de ideas, los juegos malabar, como se mencionó anteriormente parten del malabarismo, en donde existe varias técnicas o maneras de manipular objetos como el equilibrio, la manipulación dinámica, contacto, entre otras. La técnica del equilibrio se basa en tener la habilidad de equilibrar un objeto sin que este pierda su punto central o se caigan. La manipulación dinámica consiste en como su nombre lo indica manipular tres o más objetos en el aire con movimiento constante sin que estos se caiga. En cuanto a la técnica de contacto, es una forma de manipulación de un objeto que se centra en el movimiento del mismo como bolas que hacen contacto constante con el cuerpo.

Ahora bien, Pereira (2017), como se citó en Blass (2003), explica las capacidades que los juegos malabar pueden desarrollar en los seres humanos p.15). Es decir, que la práctica de los juegos malabar no sólo desarrolla aspectos de motricidad fina o enseña la manipulación de uno o varios objetos al mismo tiempo en el aire, sino que es un ejercicio que va más allá de la coordinación y disociación, es una actividad que también desarrolla la creatividad, la imaginación y el libre pensamiento de los sujetos que la practiquen. De igual manera, Pereira (2017) agrega

este apartado que es de suma importancia “trae consigo lo que en otras prácticas se trata con menor énfasis: una posibilidad de una educación artística, corporal, estética y creativa, fruto de la libertad autonomía y crítica artística.(p.26). De esta manera, con respecto al juego malabar, es la principal herramienta para poder hacer un ejercicio transversal en cada una de las categorías que se han mencionado anteriormente, la escritura, escritura creativa y el juego, en donde se crea una unión entre estas categorías y se esperara un resultado netamente creativo.

Capítulo 3

Diseño metodológico

Este capítulo consiste en exponer con detalle la metodología que se utilizará en esta propuesta de innovación pedagógica y didáctica En un primer momento, esta propuesta tiene un corte cualitativo con enfoque documental. Es cualitativa puesto que se plantea un problema de investigación que circunda los procesos de escritura en la escuela en grado noveno y se pretende dar una posible solución a el problema inicialmente planteado. Martínez (2006), define este corte investigativo de la siguiente manera " la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones" (p. 128) . Es decir, que el problema de investigación en el enfoque cualitativo tiene que ser dinámico y entablar un diálogo entre los investigadores y la población objeto y es precisamente lo que esta propuesta de innovación pedagógica ha planteado, la creación de estrategias que estén en pro y enfocados al objeto de estudio que, en este caso, es la escritura creativa. De igual manera, esta propuesta se piensa con el fin de ser implementada, es decir, se construye una metodología desde lo cualitativo para que las próximas generaciones de docente o quien lo pueda necesitar encuentre los medios apropiados para la implementación en las aulas de clase o en cualquier espacio académico que requiera explorar la creatividad en el lenguaje escrito. Por otro lado, Martínez (2006), propone una serie de criterios que deben ser tomados en cuenta a la hora de implementar la metodología de la investigación de corte cualitativo. Este es el paso a paso:

1. El investigador debe trasladarse al lugar donde se llevará a cabo la investigación, pues es de suma importancia recoger los datos en donde se encuentran para dar información fidedigna.

En este caso, la propuesta de innovación pedagógica, está pensada para que el docente, el tutor o cualquier persona del ámbito académico la implemente en una institución académica, en donde debe tener contacto directo con la comunidad, la población objeto, realizar ejercicios de observación que se sistematices en diarios de campo, debe también de igual manera trabajar elementos que recolecten información como la entrevista, encuesta, entre otros, con la información que es de gran relevancia y que también pueda aportar a la propuesta..

2. La observación que realice el investigador no debe distorsionar el entorno natural del lugar estudiado. Además estando en el lugar es donde el investigador irá direccionando su investigación y verificando su hipótesis.

Con base a este punto, es claro que la persona encargada de la investigación y la implementación debe llevar no sólo en sus diarios de campo, sino en todas las herramientas de recolección de información como lo son encuestas, entrevista, prueba diagnóstica, etc,toda la información verídica del contexto al cual está estudiando. Todos los apuntes que el investigador recolecte deben ir muy de la mano tanto a la pregunta problema y como a cada uno de los objetivos planteados.

3. Utilizar la información que sea más significativa para el proyecto, que de razón del comportamiento de la población estudiada.

Vuelve y se reitera que para la propuesta de innovación pedagógica son importantes los diarios de campo y la observación que aporten y nutran a cualquier frente teórico o práctico,

en este caso para la implementación de la propuesta que pueda ser significativo para el desarrollo de los objetivos.

4. Reconocer que en la investigación cualitativa se debe sumergir en el entorno y la cultura de los sujetos que se van a estudiar para poder comprender el comportamiento de la población estudiada.

Referente a este punto, como la propuesta de innovación pedagógica planteada está pensada para que sea implementada en los ámbitos presenciales y escolares, el investigador debe ser un sujeto participativo y debe intervenir no sólo en la aplicación de talleres que se diseñen, sino en la interacción formal o informal con los estudiantes, que en otras palabras son la población estudiada, recolectar la información necesaria para poder comprender factores importantes en la población.

Por otro lado, este corte cualitativo también tiene un enfoque asociado a la investigación documental, la cual se encarga de recopilar información importante relacionada con el tema que se va a trabajar en la innovación pedagógica, en este caso la escritura, la escritura creativa y el juego a través de documentos como libros, revistas, bibliografías, películas, entre otras que permitan la recolección y revisión de información con miras a indagar sobre el estado de estas temáticas a nivel tanto micro como macro en los documentos que ya han trabajado alrededor de lo que concierne a estas problemáticas. Entre las características más importantes que se destacan en el enfoque de la investigación documental se encuentran las siguientes :

1. Se realiza recolección de datos en un orden cronológico

Para la presente propuesta de innovación pedagógica se hizo una recolección de las investigaciones y proyectos que estuvieran relacionados con los temas que se trabajan en el presente trabajo, como escritura creativa, escritura, juego, entre otros. Esta búsqueda y recolección

de información se hizo en un orden y se puede encontrar en el apartado de los antecedentes y la contextualización conceptual.

2. Se hace uso de diferentes recursos para la organización de la información recolectada, como mapas mentales, resúmenes, entre otros

En este caso, se hizo uso del mapa conceptual y de la sistematización de información en el marco teórico y los antecedentes.

3. La búsqueda se desarrolla de manera organizada, con objetivos claros que vayan siempre enfocadas a el desarrollo del problema inicial que se plantea en la investigación o innovación pedagógica en este caso

La búsqueda que se realizó para esta propuesta de innovación pedagógica fue siempre encaminada a los objetivos y la pregunta problema que se formularon desde el principio, se buscaron documentos que fueran dirigidos a las innovaciones pedagógicas y que tuvieran componentes teóricos como la escritura, la escritura creativa o en su defecto la creatividad, el juego y otros lenguajes que se pudieran unir a los objetivos que se plantearon en la problematización.

Es así, como en esta propuesta de innovación pedagógica pretende tener un enfoque cualitativo en donde exista un diálogo entre el objeto de estudio, el investigador y la población a la cual esta dirigida. De igual manera, que haya un acercamiento profundo que permita cumplir con las insignias que la investigación cualitativa propone. De igual manera, tiene un enfoque de investigación documental el cual se plantea para proporcionar cimientos teóricos más fuertes en esta propuesta de innovación que den lugar a una revisión contundente de los documentos que ya anteriormente han hablado sobre los temas o las categorías planteadas en esta presente propuesta de innovación.

Capítulo 4

Propuesta de innovación pedagógica

En este capítulo se explica la propuesta de innovación pedagógica, se expone la razón por la cual se escoge la metodología del taller de escritura creativa, en qué consiste cada taller, la fundamentación pedagógica para su implementación y el respectivo desarrollo.

En primer lugar, es importante mencionar el porqué se escoge el taller de escritura creativa como la herramienta clave para la implementación de la propuesta pedagógica y didáctica. Para comenzar, se ha demostrado que la aplicación y el desarrollo de talleres de escritura creativa en las aulas educativas generan espacios de reflexión que permiten el diálogo profundo entre el arte y la literatura, es decir, que el desarrollo de talleres, además de despertar la creatividad e incentivar la imaginación, son una herramienta de expresión genuina del ser humano y también, son de gran ayuda para el desarrollo de los procesos lingüísticos con más eficacia y facilidad no sólo en la escuela, sino en cualquier grupo focal que se escoja para llevar a cabo estos talleres creativos.

Es así como, la implementación de los talleres de escritura tiene varios momentos para su desarrollo los cuales son contemplados en su ejecución. En un primer momento, se hace un borrador de escritura, posterior a ello se hace una lectura de este borrador y se procede a la reescritura para al final tener la versión final y si se desea se puede socializar o compartir con el grupo o el tallerista que esté a cargo.

De este modo, se entiende la importancia que tienen los talleres de escritura creativa en la escuela para el desarrollo y el aprendizaje de la lengua escrita de manera original, como bien lo plantea Guerrero Ruíz y López Valero (2008), en donde la premisa principal para la creatividad en el lenguaje escrito es la sensibilidad, la emoción y las capacidades sensitivas, los talleres

recogen la sensibilidad, la emoción y las capacidades sustantivas de quien lo realiza y le induce las capacidades sustantivas de quien lo realiza y le induce a la creatividad de los distintos lenguajes con los distintos medios que se les ofrecen. (p.2), es decir que los talleres de escritura creativa no sólo recogen o intentan proyectar conceptos teóricos del lenguaje escrito, sino que conlleva muchos aspectos de índole interior en un estudiante, como la identidad, originalidad, buscar un estilo propio de escritura, y más que todo las relaciones significativas que este pueda tener con la escritura en la escuela.

Por otro lado, la organización que un taller de escritura creativa necesita para su ejecución es clara y se ajusta de manera precisa para el desarrollo de los objetivos que se tiene en la presente propuesta de innovación. En este caso, para ser más específicos, un taller de escritura creativa se basa a grandes rasgos y en su mayoría en un objetivo general, objetivos específicos, descripción detallada de cada una de las actividades, conclusiones y, finalmente un apartado evaluativo, en el cual se evidencia si el taller tuvo el resultado que se planteó desde el inicio, estas evaluaciones pueden cualitativas o cuantitativas, depende del juicio de quien vaya a desarrollar el taller.

En este caso en particular, los talleres que se proponen en esta innovación pedagógica y didáctica parten desde el mismo cimiento de unos objetivos claros y un paso a paso que tiene las bases en la fundamentación de la enseñanza para la comprensión.

Esta propuesta de innovación pedagógica y didáctica se fundamenta en la enseñanza para la comprensión ya que hace que las experiencias académicas sean más significativas. En los talleres propuestos, se sigue la consigna de la enseñanza para la comprensión, en donde, en su desarrollo se comprende lo siguiente, los tópicos generadores, los cuales en este caso es el tema principal que se quiere desarrollar o explicar en la sesión, se encuentra las metas de comprensión, que se direccionan a los objetivos específicos a trabajar y por último los desempeños de

comprensión, los cuales son los objetivos principales que se desea alcanzar en la sesión. De igual manera, se presenta una planeación de manera detallada que incluye los recursos que son necesarios para el desarrollo, el tiempo que se va tardar y una evaluación que permita visualizar en qué medida o no se alcanzaron las metas de comprensión y los tópicos generadores. (esta puede ser cualitativa o cuantitativa)

De igual manera, nuevamente Guerrero Ruíz y López Valero (2008), explican la premisa de los talleres de escritura creativa, la cual en un primer momento debe partir de los conocimientos previos que tenga el estudiante y se debe buscar motivos de interés para que la enseñanza se sienta significante, teniendo en cuenta los contextos sociales que los circundan. Lo cual reafirma que no sólo es planear y organizar los conceptos teóricos que se quieren exponer a los estudiantes, sino que también se parte desde el conocimiento previo de la población, sus contextos, el interés, los motivos y las necesidades. De este modo, se entiende la importancia que tienen los talleres de escritura creativa en la escuela para el desarrollo y el aprendizaje significativo de la lengua escrita de manera original.

4.1. Fundamentación pedagógica

La fundamentación pedagógica que tiene como base esta innovación pedagógica es la enseñanza para la comprensión, ya que es uno de los fundamentos que más se acerca a los objetivos que se plantean de manera inicial. En primer lugar, la enseñanza para la comprensión corresponde a un marco metodológico de enseñanza reciente, el cual se basa en el constructivismo y tiene sus orígenes en Chile. Su consigna principal es que los docentes puedan diseñar actividades que permitan el desarrollo de conocimientos significativos en los estudiantes.

La enseñanza para la comprensión de igual manera, busca generar procesos cognitivos como el pensamiento crítico, la colaboración entre pares, la construcción de un conocimiento

grupal y generar relaciones intertextuales con otras áreas para logar que el aprendizaje deje de estar aislado y se conecte con otros saberes de otras disciplinas y las subjetividades de cada estudiante en su vida y contexto social.

El cimiento base de la enseñanza para la comprensión como su nombre lo dice es la comprensión, la cual es la capacidad que cada estudiante desarrolla para hacer uso de conceptos que haya aprendido en las diferentes asignaturas, es decir, que el conocimiento que se aprendió se pueda utilizar en tareas con un uso detallado que conocimiento que se adquirió previamente

Según Martha Stone (1998), quien tiene un texto sobre la enseñanza para la comprensión plantea un marco conceptual para los talleres, clases o propuestas que se quieran ejecutar desde este enfoque. El marco conceptual tiene cuatro puntos de gran importancia a la hora de diseñar algún taller o unidad didáctica , los cuales son, tópicos generadores, metas de comprensión, desempeños de comprensión y la evaluación.

En este sentido, las metas de comprensión son la manera clara de cómo al final del taller o de la sesión los estudiantes deben comprender los conceptos que se quieren trabajar, los tópicos generadores delimitan el tema central que se quiere trabajar y según Stone (1998) " las metas definen de manera más específica las ideas, procesos, relaciones o preguntas que los alumnos entenderán mejor por medio de su indagación" (p. 101). Por último, los desempeños para la comprensión son la puesta en práctica de la metodología que se planea, es uno de los puntos más importantes a la hora de diseñar un taller o una intervención pedagógica. Es así, como desde este enfoque pedagógico y esta fundamentación metodológica a seguir se enmarca la presente propuesta de innovación para generar espacios de escritura creativa que sean significativos y se conecten a otras disciplinas.

Descripción de la propuesta de innovación pedagógica

En este apartado se hace una descripción detallada de los talleres de escritura creativa, que se plantean y que tienen como objetivo principal el desarrollo de las competencias escritas de una manera creativa, teniendo como principal fuente de recurso, la herramienta del juego malabar en todas sus dimensiones.

En primer lugar, es importante mencionar que esta propuesta está dividida en seis (6) talleres, cada una de 90 minutos. En este sentido, la primera clase tiene como tópico generador crear situaciones y personajes a través del juego malabar del equilibrio, en donde la herramienta del malabarismo en su expresión del equilibrio es el detonante para la creación narrativa de un relato corto a partir de la experiencia corporal y la reflexión posterior a ella con preguntas iniciales para plasmarlo en el lenguaje escrito, en donde se incluya la imaginación y la creatividad a la hora de crear situaciones y personajes a partir de una situación inicial, e igualmente en donde los estudiantes exploran su cuerpo y transitan por varias emociones que son insumo vital en la creación escrita. Este taller necesita recursos como objetos de malabar, lápiz y papel y la duración será de 90 minutos, preferiblemente en lugares abiertos, pero se puede también desarrollar en un salón de clase.

En un segundo momento, la clase número dos tiene como tópico generador la creación de cuentos a partir del ejercicio malabar de la coordinación, se toma como referente Rodari. En este caso, se hace una lectura previa del cuento, *la vuelta a la ciudad*, se desarrolla el juego malabar de la coordinación con diferentes situaciones para que no sólo se estimule la coordinación, sino también se desarrolle la creatividad y se generen los finales alternativos que serán el resultado final

del ejercicio. El taller tiene una duración de igual manera de 90 minutos, en el respectivo salón de clase o afuera, esto según como se proyecte.

Seguido de este, la tercera clase se compone de un tópico generador que busca la creación de caligramas a partir de la disociación de objetos no convencionales. El taller se genera a partir de varios momentos de juego con objetos que no pertenezcan propiamente a los convencionales en el malabarismo, pueden elegir objetos que tengan en casa, crear un objeto, etc. con el fin de explorar la escritura creativa como lo es el caligrama, a partir de varios estímulos, como la lectura del poema *muere lentamente* de Martha Medeiros y un concepto clave para discutir como base y cimiento para la creación final, que en este caso es un caligrama. Se estima que la clase tenga una duración de 90 minutos, afuera o en el salón de clase.

Siendo así, la cuarta clase tiene como tópico generador la creación de un cadáver exquisito a partir de situaciones creadas específicas para ese fin y la expresión corporal que es una extensión perteneciente a los juegos malabar, es así como, se pone a disposición el cuerpo para el movimiento y se entrelaza con la lectura del poema *el mar* de Pablo Neruda y dos conceptos claves para la elaboración del cadáver exquisito, que es el producto final, el cual, en este caso, será grupal. Se estima una duración de 90 minutos, dentro del aula de clase.

Seguido de esto, se encuentra una quinta clase, en donde el tópico generador es la creación de foto-poemas para un producto final de un collage fotográfico. La herramienta que se utiliza en este taller para el desarrollo de la actividad es el hula hoop, con diferentes ejercicios que puedan desencadenar situaciones para la creación de una narración literaria, en este caso, la fotografía. El detonante para la creación será el poema titulado, *los ojos,* del historiador colombiano Antonio Gómez Restrepo, el cual se escoge por su calidad y exquisitez lingüística , de igual, manera porque el autor tiene varias facetas, no sólo como escritor, las cuales son importantes para el contexto

Colombiano, y se realiza el montaje de las fotografías relacionadas con el poema inicial, con técnicas básicas que hay en el juego malabar del hula hoop, para que al final se entrelacen varias disciplinas y se tenga un resultado final que será un collage de foto poemas.

Por último, la clase número seis consiste en desarrollar la escritura automática a partir de varios estímulos. En un primer momento, después del calentamiento en un espacio amplio, se coloca un audio con las noticias más importantes y polémicas del país. A medida que estas noticias se van escuchando y desarrollando sin lugar a duda algún tipo de emoción se realiza simultáneamente el movimiento libre de las banderas de malabar. Seguido de esto, se disponen a hacer el ejercicio de escritura automática con la experiencia de las noticias y el movimiento.

Talleres

Área: Lenguaje	Taller de escrituras creativas y juegos malabar	Docente titular:
Jornada: mañana	Docente: Carolina Sánchez Arévalo	Fecha:

Primer taller

Tópicos generadores	**Creación de situaciones y personajes a través del juego malabar del equilibrio**
Metas de compresión	1.Relacionar el juego malabar del equilibrio con la creación narrativa. 2. Identificar las posibilidades de creación de un suceso o situación narrativa a partir de un estímulo corporal
Desempeños de compresión	1.Crear situaciones a partir del juego malabar del equilibrio para involucrar la creación narrativa

Planeación		**Recursos**	**Lugar y duración**
Momento	**Actividades**		
1 2 3	1. Presentación del docente y presentación del taller 2. Ejercicio de calentamiento, el cual consiste en movimientos corporales para soltar el cuerpo, caminar por el espacio y estiramientos básicos. 3. Actividad de equilibrio con diferentes objetos de malabar. Los estudiantes tomarán un objeto de malabar (puede ser convencional o no convencional) y harán diferentes ejercicios de equilibrio con el objeto en varias partes del cuerpo. La actividad consiste en intentar mantener el objeto en equilibrio. 4. Se generan preguntas de apertura que estén relacionadas con el ejercicio de juego malabar que se realizó previamente y la situación narrativa. Las preguntas de apertura son 1.4 ¿Qué se siente perder el control de la estabilidad?	1.Juguetes malabar 2.Cuaderno y lápiz	Sesión de clase de 90 minutos en el salón de clases.

	1.5 ¿Qué emociones sentiste al poder y no poder mantener el equilibrio? 1.6 ¿En qué situaciones de tu vida cotidiana has sentido que pierdes el equilibrio? 5. Con base a estas preguntas se hace un ejercicio de escritura (relato corto) en donde incluyan sus experiencias personales relacionadas con las preguntas y el concepto de equilibrio. Estas narraciones pueden ser propias ajenas o inventadas. De igual manera, el desarrollo de personajes se trabajará en la narración, siguiendo las insignias del relato corto, como la originalidad y la concreción. Cierre de clase, círculo de palabra y socialización de los personajes y las situaciones creadas.		
Evaluación		En esta primera sesión la evaluación irá dirigida a la creación de los relatos y personajes basados en las insignias del relato corto.	

Segundo taller

Tópicos generadores	**Creación de cuentos a partir del ejercicio malabar de la coordinación**
Metas de compresión	1. Crear cuentos con tres finales diferentes a través de situaciones que se crean en el juego malabar de la coordinación. 2. Desarrollar la escritura creativa en el cuento, a partir de movimientos básicos del malabar y del texto base, *cuentos para jugar* de Gianni Rodari
Desempeños de compresión	1.Crear situaciones a partir del juego malabar de la coordinación para potenciar la creatividad en la escritura del cuento. 2.Utilizar el recurso bibliográfico de Gianni Rodari y emplearlo en la escritura del cuento con los tres finales alternativos 3.Fomentar el trabajo en grupo

Planeación		Recursos	Lugar y duración
Momento	**Actividades**		
1 2 3	1. Presentación del docente y presentación del taller 2. Ejercicio de calentamiento, el cual consiste en movimientos corporales para soltar el cuerpo, caminar por el espacio y estiramientos básicos. 3. Lectura del cuento *la vuelta a la ciudad* de Gianni Rodari 4. Actividad de coordinación. Cada objeto de malabar, en este caso las clavas van a tener una situación, palabra o fotografía pegada. Los estudiantes intercambiarán los objetos de malabar con sus compañeros, siguiendo el principio básico del juego de coordinación dentro del malabarismo y revisarán la situación, la palabra o fotografía que recibieron de sus compañeros en el ejercicio. Este material que viene acompañado con el objeto malabar tiene como objetivo ser un abrebocas para el inicio de los tres finales que ellos van a escribir para el cuento que se leyó al inicio de la clase. 5. Ejercicio de escritura, siguiendo la dinámica de Rodari en *cuentos para jugar,* el cual consiste en escribir tres finales diferentes sobre el cuento *a vuelta a la ciudad*, basado en la actividad previa del ejercicio de intercambio y coordinación. 6. Cierre de clase, círculo de palabra y socialización de los finales que se crearon.	1.Juguetes malabar (Clavas) 2.Cuaderno y lápiz	Sesión de clase de 90 minutos en el salón de clases.
Evaluación		En esta sesión la evaluación está dirigida a la creación de los tres finales del cuento .La evaluación será cualitativa.	

Tercer taller

Tópicos generadores	**Creación de caligrama a partir de la disociación de objetos no convencionales**
Metas de compresión	1.Crear piezas gráficas de escritura (caligramas) a partir del juego de la disociación básica y sencilla del malabar con objetos no convencionales que puedan encontrar en sus casa. 2. Desarrollar creatividad en la escritura del caligrama a partir de la disociación y la exploración con objetos nos convencionales y la lectura del poema *muere lentamente* de Martha Medeiros 3.Generar conversación sobre el concepto de libertad
Desempeños de compresión	1.Generar situaciones a partir del juego de la disociación con la exploración de objetos no convencionales para la creación creativa del caligrama 2.Utilizar recursos bibliográficos como el poema de Neruda para profundizar la exploración del juego malabar con objetos no convencionales

Planeación		**Recursos**	**Lugar y duración**
Momento	**Actividades**		
1 2 3	1. Presentación del docente y presentación del taller 2. Ejercicio de calentamiento, el cual consiste en movimientos corporales para soltar el cuerpo, caminar por el espacio y estiramientos básicos. 3. Lectura del poema *muere lentamente* de Martha Medeiros 4. Actividad de disociación con objetos no convencionales. En este ejercicio los estudiantes tomarán objetos de su casa como zapatos, cucharas, molinillos, cuadernos, limones, entre otros que puedan escoger y estén en el marco de lo no convencional. Realizarán una secuencia básica con movimientos libres y expresión corporal de igual manera libre. 5. Ejercicio escritura (pieza de creación gráfica; caligrama). Teniendo en cuenta la reflexión del ejercicio libre con objetos no convencionales y la lectura del poema *muere lentamente*	1.Juguetes de malabar no convencionales 2.Cuaderno, lápiz y colores	Sesión de clase de 90 minutos en el salón de clases.

	6. Cierre de clase, círculo de palabra y socialización de los productos finales.		
Evaluación		En esta sesión la evaluación está dirigida a la creación de los caligramas. La evaluación será cualitativa.	

Cuarto taller

Tópicos generadores	**Creación de cadáver exquisito a partir de situaciones específicas y la expresión corporal**
Metas de compresión	1.Crear un cadáver exquisito a partir de un concepto básico y el movimiento malabar en la expresión corporal 2. Potenciar la escritura creativa y la comodidad de la expresión corporal en el aula 3.Fomentar el trabajo en grupo y la escritura grupal
Desempeños de compresión	1.Crear un cadáver exquisito con las consignas del movimiento en la expresión corporal. 2. Profundizar en conceptos básicos que circunden la sensibilidad para poder crear una pieza literaria.

Planeación		**Recursos**	**Lugar y duración**
Momento	**Actividades**		
1 2	**1.** Presentación del taller **2.** Ejercicio de calentamiento, cual consiste en movimientos corporales para soltar el cuerpo, caminar por el espacio y estiramientos básicos. **3.** Lectura del poema *el mar* de Pablo Neruda **4.** Actividad de escritura y taller de expresión corporal. En esta sesión se trabajará sobre un concepto clave que es el mar , se	1.Cuerpo 2.Lápiz y papel	Sesión de clase de 90 minutos en el salón de clases.

3	harán preguntas de apertura basadas en el poema que se leyó anteriormente. Las preguntas de apertura son las siguientes - ¿Conoces el mar? - ¿Qué sientes cuándo estás en el mar? - ¿Qué es lo qué más te gusta del mar? - Sabes dónde hay mar en Colombia? **5.** Con esta actividad de preguntas, los estudiantes estarán en círculo y cada uno expresa con su cuerpo (de manera totalmente libre) su sensación cuando esta en el mar, puede imitar un animal, el viento, hacer el sonido de las olas, etc. y posterior a ello da su aporte creativo en la escritura del cadáver exquisito grupal. **6.** Cierre de clase, circulo de palabra y socialización del cadáver exquisito		
Evaluación		En esta sesión la evaluación está dirigida a la creación del cadáver exquisito y el proceso de creación durante la clase. La evaluación será cualitativa	

Quinto taller

Tópicos generadores	**Creación de un collage con foto poemas con el juego malabar del hula hoop.**
Metas de compresión	1. Realizar un collage con foto poemas a partir de la lectura y el juego malabar del hula hoop. 2. Desarrollar la escritura creativa con recursos como la fotografía y la composición de la imagen. 3.Incentivar la lectura de poemas.
Desempeños de compresión	1. Crear un collage fotográfico que permita el desarrollo de la escritura creativa con habilidades propias del malabar como el hula hoop.

Planeación		Recursos	Lugar y duración
Momento	**Actividades**		
1 2 3	1. Presentación del docente y presentación del taller 2. Ejercicio de calentamiento, el cual consiste en movimientos corporales para soltar el cuerpo, caminar por el espacio y estiramientos básicos. 3. Lectura del poema *los ojos* de Antonio Gómez Restrepo 4. Actividad de exploración con diferentes movimientos que se pueden manipular en el hula hoop 5. Toma fotográfica. Después de leer el poema se procede a la recreación o interpretación del poema a través de fotográficas que se consideren aportes importantes para la construcción del collage. 6. Se socializan las fotografías y se procede a la creación del collage colectivo, en donde se expondrán diferentes tomas fotográficas relacionadas con el poema y los movimientos del hula hoop. 7. Cierre de clase, circulo de palabra, reflexión y socialización del collage.	1.Cuerpo 2.Lápiz y papel 3. Hulas	Sesión de clase de 90 minutos en el salón de clases.
Evaluación		Esta evaluación será colectiva y se basa en la creación de los foto poemas y el collage fotográfico. La evaluación como las anteriores, serán cualitativas.	

Sexto taller

Tópicos generadores	**Desarrollo de la escritura automática en relación a diferentes emociones y poniendo en práctica movimientos del ejercicio malabar de las banderas.**
Metas de compresión	1. Experimentar la escritura automática como una herramienta que permite la creatividad 2. Desarrollar el juego malabar de las banderas acompañado de estímulos como noticias que desencadenen emociones.
Desempeños de compresión	1.Desarrollar la escritura automática a través de varios estímulos como emociones y movimientos del juego malabar.

Planeación		**Recursos**	**Lugar y duración**
Momento	**Actividades**		
1 2 3	**1.** Presentación del taller **2.** Ejercicio de calentamiento, cual consiste en movimientos corporales para soltar el cuerpo, caminar por el espacio y estiramientos básicos. **3.** Desarrollo de la actividad. En un espacio amplio se dispone un audio de noticias importantes, tratando temas claves y políticos del país. **4.** Se realiza simultáneamente el ejercicio del juego malabar de las banderas, en donde se hacen movimientos básicos y libres, de acuerdo con las emociones que se esté desarrollando en ese momento bajo el estímulo que se realice. **5.** Ejercicio de escritura automática. Con base a las emociones, las noticias y el movimiento del juego malabar, los estudiantes se disponen a escribir de una manera automática que de cierta manera desarrolla habilidades creativas. **6.** Cierre de clase, circulo de palabra, reflexión y socialización de los escritos.	1.Cuerpo 2.Lápiz y papel 3.Banderas de juego malabar	Sesión de clase de 90 minutos en el salón de clases.

Evaluación	Esta se basa en el resultado de los productos finales, serán los escritos del ejercicio automático.

Conclusiones

Es así, como esta propuesta de innovación pedagógica tiene como objetivo principal el fomentar la escritura creativa a través de la herramienta transversal del juego malabar, y está enfocada principalmente a estudiantes de instituciones educativas que cursen el grado noveno para que tengan experiencias significativas de aprendizaje, las cuales se basan principalmente en el fundamento pedagógico de la enseñanza para la comprensión. De igual manera, se planeó y se diseñó una propuesta de innovación pedagógica, la cual se desarrolla en talleres de escritura creativa que van de la mano con las posibilidades que el juego malabar ofrece para enlazar diferentes lenguajes como el movimiento, el juego el cuerpo, el malabar y el lenguaje escrito.

Por consiguiente, la creación de esta propuesta de innovación pedagógica se apoyó de textos, documentos y materiales bibliográficos que enriquecieron no sólo sus bases teóricas, sino también la recolección de información que fue la motivación principal para darse cuenta que las prácticas de lectura y escritura en los procesos académicos necesitan replantearse desde una base profunda, los lineamientos, los desempeños, los docentes y el que hacer pedagógico necesita estar en constante cambio para poder ofrecer una educación y unos procesos educativos que vayan más allá del aula y de una calificación. La recolección de información sobre las propuestas de innovación pedagógica de uso frecuente en los ejercicios de escritura, dieron luces en la propuesta de los talleres de escritura creativa, porque además de exponer los problemas principales que

circundan los procesos de aprendizaje en el lenguaje escrito, que como ya se mencionó anteriormente carece de innovación y actualización de los planes de trabajo, así como una búsqueda constante de las mejoras , la exploración e investigación que se debe tener como docente en general, es así, como las propuestas también exponen las posibles vías por donde se puede transitar para que a través de un plan metodológico cambie totalmente el rumbo de una clase y con esto la actitud y el interés de los estudiantes es más amplio por el conocimiento que se quiera compartir.

Con base a lo anterior, a las lecturas que se hicieron, la recolección de información que se logró compilar para tener cimientos teóricos y prácticos fuertes, se planeó y se diseñó la propuesta de innovación pedagógica, la cual consta de 6 talleres para un desarrollo y aplicación de manera presencial en aulas educativas o en espacios no convencionales que se deseen y sean propicios para la ejecución de los talleres. Estos talleres tienen como objetivo principal lograr fomentar y desarrollar ciertas habilidades de escritura creativa a partir de varias herramientas que se despliegan del malabarismo y del juego malabar. En estos talleres se utilizaron varias formas para desarrollar la escritura creativa, tales como el caligrama, el cadáver exquisito, la creación de relatos, la escritura automática, el foto poema, el collage, entre otras. Estas expresiones de escritura creativa se acompañaron de un estímulo clave que es el juego malabar en todas sus dimensiones, tales como manipulación básica, coordinación, equilibrio, estilo libre, entre otras. Se espera que al final de la implementación y ejecución de los talleres se fomente la escritura creativa, se pongan en práctica varios ejercicios de escritura creativa, se logre también desarrollar algunas habilidades motrices, y lo más importante es que se logre generar un diálogo entre varios lenguajes para un objetivo específico el cual es, fomentar la escritura creativa en las aulas educativas, en este caso, el diálogo

que se espera tener es entre la escritura, la creatividad, el juego y los malabares para fortalecer las bases de escritura creativa y para abrir los espacios a nuevas exploraciones que rompan esquemas convencionales en las instituciones y logren abrir paso al interés de las nuevas generaciones y a trabajos más completos, sin dejar a un lado la exquisitez de la lectura y la escritura.

Por otro lado, esta propuesta de innovación pedagógica tiene un componente importante, el cual la constituye como una metodología que su fundamento es la innovación. Luego de la recolección de información se pudo evidenciar que las herramientas que habían propuesto para desarrollar habilidades escritas, entre ellas la escritura creativa, eran variadas, tales como, la música, el teatro, el cine, la pintura, entre otras, pero no se percibió un lenguaje entre el mundo del malabarismo y el mundo lingüístico, varios trabajos de malabarismo o del malabar se enfocaron en desarrollar habilidades motrices, por lo cual en esta propuesta de innovación pedagógica se hizo en primer lugar, una investigación acerca del juego malabar y se relacionó con las posibilidades que podía tener en el desarrollo de la creatividad y el lenguaje escrito.

Si bien es cierto, que la información acerca del juego malabar no se encontró de manera concreta relacionada con la lectura y la escritura, se encontraron referentes relacionados con la creatividad, los cuales fueron los principales exponentes para seguir consolidando la propuesta. Se investigaron varios autores que explicaron el juego malabar como una herramienta que desarrolla la creatividad y también se hizo indagación del juego como concepto individual, lo cual fue aún más enriquecedor para la metodología de los talleres, porque se pudo crear algo nuevo, que fue poder unir la escritura creativa con una disciplina como el malabarismo, en donde se tomaron expresiones clave, como el juego malabar para lograr una intertextualidad entre diferentes áreas y lenguajes que puedan permitir el desarrollo de la escritura creativa en las aulas educativas.

Finalmente, se espera que esta propuesta de innovación pedagógica genere espacios de aprendizaje basados en la enseñanza para la comprensión que fomente la creatividad, el juego y la imaginación en los procesos de escritura. Se busca también con estos espacios de conocimiento fomentar el romper los esquemas de una educación tradicional que por años ha venido predominando en las aulas de clase, no sólo en lenguaje, sino en las demás áreas, en donde un sistema opresor, no sólo de libertad, sino de conocimientos reduce el aprendizaje a teorías, desconociendo las posibilidades de expresión que tienen los estudiantes, los contextos económicos y sociales que los circundan para el desarrollo de un conocimiento o el aprendizaje de procesos de lectura o escritura. Se tiene como principal enfoque también al generar estos espacios de aprendizaje que el rol del docente sea no sólo un rol que transmita conocimiento, sino que también sea crítico, investigador y no olvide que día a día se debe innovar sin desconocer las realidades que en cada ser humano que se presenta al aula habita, tampoco sin desconocer una realidad política, económica y cultural del lugar en donde esté compartiendo el conocimiento.

De esta manera, como conclusión final a esta propuesta de innovación pedagógica se espera que la investigación, la recopilación de información, el diseño, la planeación y la posible ejecución de esta idea, de fomentar la escritura creativa a través del juego malabar en el aula educativa, especialmente en grado noveno sea enriquecedora, para cada grupo de estudiantes que la reciba, para cada profesor que piense aplicarla y lo más importante, que se fomente la creatividad , la escritura de una manera diferente, sin desconocer procesos claves de la lengua escrita y la competencia lectora, sin desconocer tampoco que somos seres por naturaleza inquietos con necesidad de plasmar y expresar estas inquietudes y por supuesto sin desconocer las realidades

que atraviesan nuestro territorios, en este caso Colombia, en donde además de reconocer las realidades, analizarlas y cuestionarlas, se debe tomar acción con herramientas educativas que salgan más allá del aula y las instituciones educativas, teniendo como consigna principal la innovación, el cambio, la democracia y un país de condiciones académicas dignas.

Referencias bibliográficas

- *Alé M. (2015) Creatividad y literatura, hacia una metodología creativo- lúdica de la composición escrita*
- *Alonso & Aguirre de Ramírez (2004) . La escritura creativa en la escuela : una experiencia pedagógica (de, con) juegos lingüísticos y metáforas.*
- *Aragón, G. (2010). Referentes para la didáctica en el cuarto ciclo. Bogotá: Secretaría de Educación del Distrito – SED*
- *Arroyo G. (2015). La escritura creativa en el aula de educación primaria. Orientaciones y propuestas didácticas.*
- *Balanzó & Porras. (2019) . Circo y teatro para la transformación social : Repertorios de conocimientos y acción en la construcción de entornos protectores y la promoción de derechos de los niños, niñas y adolescentes*
- *Barletta & Toloza (2008) . Enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura : una confabulación en el contexto oficial.*
- *Botia Escobar & Quimbay Alarcon. (2018) . Juego y aprendo: El juego en el ámbito escolar como estrategia pedagógica, para incentivar el gusto y la práctica por leer y escribir en niños y niñas de 201 de la IED, colegio, Antonio Nariño, jornada tarde*
- *Campoy Aranda y Gómez Araújo. (2015) Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.*
- *Cárdenas, A. (enero-junio 2000). Elementos para una pedagogía de la literatura. Obtenido de Cuadernos de literatura n° 11*

- *Cardozo Bohórquez & Yustres Quintero. (2017 . Estrategias didácticas para fortalecer la lectura y escritura a través de los géneros literarios en las escuelas multigrados de la institución educativa el cisne del municipio de Santa María Huila.*

- *Carreño Torres. (2018) . Proyecto malabar circular propuesta artística para la enseñanza de malabares para fortalecer los procesos de motricidad y coordinación en el taller de circo y clown de la casa de la cultura del municipio de Chía.*

- *Cassany, D. (1993). La cocina de la escritura. Barcelona: Editorial Anagrama*

- *Cerillo (2003) . La comunicación literaria en las primeras edades. Madrid: Editoria Omagraf*

- *Corrales, M. (2010). Métodos varios de recolección de información cualitativa. En Metodologías de Investigación Cualitativa [Investigación etnográfica] del Portal Investiga.uned.ac.cr. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia*

- *Correa Neira. (2015) . El grafiti, un pretexto para cualificar la producción textual en la escuela.*

- *Díaz Palacio (20016). Escritura creativa, análisis documental sobre las estrategias pedagógicas, propósitos y finalidades formativas en la escuela.*

- *Espinoza Cid y Ríos Higuera. (2017) El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. San Luis de Potosí: Escuela Normal Superior de Hermosillo.*

- *González González & Jaramillo Lara. (2017) . Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la lectura y la escritura en los niños del grado transición del liceo infantil pequeños*

- *Guzman Ayala, Bérmudez Cotrina (2018) . Escritura creativa en la escuela*

- *Hiuzinga (1968). Homo ludens. Madrid : Editorial Emecé*

- *Kail, R y Cavanaugh. (2015). Desarrollo humano: una perspectiva del ciclo vital. México, D.F.: Cengage Learning Editores, S.A. de C.V. una Compañía de Cengage Learning, Inc.*

- *Lerner, D. (2001). Leer y escribir en la escuela : lo real, lo posible y lo necesario. Mexico: Fondo de cultura económica*

- *Martínez Arroyo (2019) . El juego didáctico en la escritura creativa de las estudiantes del grado 302.*

- *Martínez, M. (2006). La investigación Cualitativa (Síntesis conceptual). En Revista de Investigación en Psicología. (pp. 124-146). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima*

- *Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básico de competencias del Lenguaje. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional*

- *Ministerio de Educación Nacional. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional*

- *Papalia, M., y Martorell. (2017). Desarrollo humano. México, D.F*

- *Pereira. (2017) . El arte circense en la escuela : los juegos malabares como recurso pedagógico.*

- *Plasencia E. (2016). Desarrollo de escritura creativa mediante las experiencias personales significativas como estrategia para la creación de cuentos fantásticos en los estudiantes de grado quinto del colegio nueva Andalucía del municipio de Soacha*

- *Rodari, G. (1983). Gramática de la fantasía. Barcelona: Editorial Argos Vergara*

- *Rodríguez Sánchez. (20017) . La escritura como estrategia didáctica para incentivar la producción escrita.*

- *Tolchinsky L. (1993) . Aprendizaje del lenguaje escrito.*

- *UNICEF. (2015). Una aproximación a la situación de adolescentes y jóvenes en América Latina y el Caribe a partir de evidencia cuantitativa reciente. Panamá, República de Panamá.*

- *Vallejos, Y. A. (2008). Forma de hacer un diágnostico en una investigación ciéntifica, persepectiva holística. Cajamarca, Perú.: Revista teoría y praxis investigativa, Volumen 3 - No. 2, Septiembre. Fundación Universitaria Area Andina.*
- *Vigotsky, L. (1987). Imaginación y creación en la edad infantil. Cuba: Editorial Pueblo y Educación*