

El juego simbólico como estrategia pedagógica para mejorar la escritura

DANIELA HERRERA GARCÍA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LENGUAS

LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS

BOGOTÁ D.C.

2023

**EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA
ESCRITURA**

DANIELA HERRERA GARCÍA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS Y FRANCÉS

ASESORA:

VIVIAN ALEJANDRA SÁNCHEZ ACEVEDO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LENGUAS

LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS

BOGOTÁ D.C.

2023

Página de aceptación

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Agradecimientos

Agradezco a mis padres por enseñarme a no rendirme a pesar de los obstáculos y porque gracias a su esfuerzo y dedicación pude cumplir una de mis metas.

A mis hermanas por su cariño y comprensión durante este camino.

A mis amigos por su disposición e infinita ayuda en cada momento de mi vida.

A la docente Angie Ayala quien siempre tuvo un consejo, una palabra de apoyo y una recomendación para formarme como una mejor docente y persona.

A los estudiantes del grado 201 por permitirme conocerlos, explorar su mundo y de esta manera, descubrir el mío como maestra en formación.

Por último, a mi asesora Vivian Alejandra Sánchez por su tiempo y apoyo durante la construcción de este trabajo de investigación.

Resumen

El Instituto Pedagógico Nacional busca fomentar la pasión por el conocimiento mediante estrategias educativas centradas en los intereses y necesidades de los estudiantes. Para abordar las dificultades de escritura en el grado 201, se propone el juego simbólico como intervención pedagógica, respaldado por teorías de autores como Carlos Lomas, Gianni Rodari, Jean Piaget y Lev Vygotsky. Se basa en investigaciones previas que destacan el impacto del juego simbólico en el desarrollo de la escritura. Se lleva a cabo una investigación cualitativa-descriptiva, dividida en cinco capítulos: formulación del problema, contexto conceptual, diseño metodológico, desarrollo de la intervención y resultados obtenidos. Esta propuesta se fundamenta en la importancia de la escritura en el desarrollo integral de los estudiantes y busca mejorar este proceso mediante el juego simbólico como estrategia pedagógica.

Palabras clave: Escritura, juego simbólico, investigación acción, innovación pedagógica, primaria.

Abstract

The Instituto Pedagógico Nacional seeks to foster a passion for knowledge through educational strategies focused on the interests and needs of students. To address writing difficulties in grade 201, symbolic play is proposed as a pedagogical intervention, supported by theories of authors such as Carlos Lomas, Gianni Rodari, Jean Piaget and Lev Vygotsky. It is based on previous research highlighting the impact of symbolic play on the development of writing. Qualitative-descriptive research is carried out, divided into five chapters: formulation of the problem, conceptual context, methodological design, development of the intervention and results obtained. This proposal is based on the importance of writing in the integral development of students and seeks to improve this process through symbolic play as a pedagogical strategy.

Key words: Writing, symbolic play, action research, pedagogical intervention.

Tabla de contenido

Introducción	1
Planteamiento del problema.....	3
Contextualización.....	3
Justificación.....	5
Delimitación y formulación del problema	6
Objetivo general	8
Objetivos específicos.....	8
Contexto conceptual.....	10
Antecedentes	10
Contexto conceptual	16
La escritura	17
Cohesión y coherencia.....	17
El juego.....	18
El juego simbólico	18
Modelo pedagógico	19
Diseño metodológico	20
Tipo de investigación	20
Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	21
Observación.....	21

Registro de observación.....	22
La Encuesta.....	22
Mecanismos de validación	23
Trabajo de campo.....	23
Proceso didáctico: fases de desarrollo.....	23
Fase de exploración: ¿Quiénes somos?	24
Fase de acercamiento: Escritores mágicos	24
Fase de implementación: Experimentando mi rol en la sociedad	25
Fase de evaluación: detectives de oraciones.....	27
Cronograma.....	28
Análisis de resultados	29
Resultados: fase 1.....	29
Resultados: fase 2.....	30
Resultados: fase 3.....	32
Resultados: sesión 1.....	32
Resultados: sesión 2.....	33
Resultados: sesión 3.....	33
Resultados: fase 4.....	34
Resultados: comparación fase 1 con fase 4.....	35
Conclusiones.....	38

Recomendaciones	39
Referencias.....	40
Anexos	45
Anexo 1. Autorización tratamiento de datos personales de menores de edad	45
Anexo 2. Encuesta de caracterización.....	46
Anexo 3. Evaluación diagnóstica	48
Anexo 4. Registros de observación.....	50
Anexo 5. Certificado de validez del instrumento de recolección de datos	62

Introducción

Uno de los fines del Instituto Pedagógico Nacional es la pasión por el saber, lo que supone buscar nuevas formas de propiciar el aprendizaje a través de los intereses y necesidades de los estudiantes. Por ello, la siguiente propuesta de intervención pedagógica presenta el juego simbólico como una estrategia para mejorar los procesos de escritura en los estudiantes del grado 201, solucionando las dificultades de escritura evidenciadas en esta población. Esto es necesario debido a que la escritura es un proceso fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes. Para ello, a partir de los estudios de teóricos como Carlos Lomas, Gianni Rodari, Jean Piaget y Lev Vygotsky se plantea esta propuesta de intervención pedagógica.

Teniendo en cuenta investigaciones previas a nivel local, nacional e internacional, se opta por la utilización del juego simbólico dada su incidencia en el desarrollo de los estudiantes para mejorar la escritura. Así, se realiza una investigación acción de tipo cualitativo – descriptivo, considerando la importancia a nivel personal y académica que supone la escritura en los estudiantes y las dificultades que este proceso conlleva. Así, la investigación se divide en cinco capítulos.

En el primer capítulo, se presenta, delimita y formula el problema de investigación, con los objetivos propuestos para el desarrollo de este trabajo. El segundo capítulo corresponde al contexto conceptual en el que se exponen los antecedentes internacionales, nacionales y locales que sirvieron para guiar la investigación y los referentes conceptuales: escritura y juego simbólico utilizados en el desarrollo del documento. En el tercer capítulo, correspondiente al diseño metodológico, se presenta el tipo de investigación, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección y análisis de la información, así como los mecanismos de validación de

dichos instrumentos. En el cuarto capítulo, se explica la manera en la que se desarrolló la propuesta de intervención. Finalmente, el quinto capítulo describe los resultados y hallazgos obtenidos de los instrumentos de recolección de datos.

Planteamiento del problema

Contextualización

El Instituto Pedagógico Nacional [IPN] es una institución colombiana de carácter nacional con una única sede ubicada en la localidad de Usaquén, ofrece educación preescolar, básica primaria, básica secundaria, media y educación especial en una única jornada (Instituto Pedagógico Nacional, 2019). Además, la educación está articulada con énfasis en diferentes ramas de la ciencia y el arte a través de talleres de diferentes tipos y proyectos pedagógicos integrados que varían de acuerdo con el grado de escolaridad. Esto resulta en una educación integral para la academia y la sociedad, permitiendo el desarrollo y la implementación de diferentes propuestas pedagógicas, como lo es el juego simbólico, para mejorar la escritura.

De esta manera, el proyecto de investigación es desarrollado con estudiantes de entre siete y ocho años del curso 201. Esta población se encuentra en la etapa de operaciones concretas propuestas por Piaget (1971) en la que los niños están en la capacidad de utilizar la lógica para llegar a conclusiones, de elaborar pensamientos concretos y de resolver situaciones problemáticas simples. Además, los niños reconocen su rol en la sociedad, siendo más autónomos y generando relaciones interpersonales que se fortalecen mediante encuentros sociales, tales como el juego.

Así, se realizó una encuesta (ver anexo 1) con el propósito de identificar el contexto social y familiar de los estudiantes. Además, se establecieron sus intereses y experiencias con la escritura y el juego. De esta manera, se evidenció que los estudiantes viven en diferentes barrios de la ciudad de Bogotá. El IPN no acoge únicamente a estudiantes del sector, sino que tiene estudiantes de diferentes sectores de la ciudad lo que incide en el aprendizaje y las relaciones interpersonales de ellos. Asimismo, se puede deducir que los padres de familia eligen a la

institución por su reconocimiento académico y formación integral. Por otra parte, todos los estudiantes y sus familias tienen acceso a los diferentes servicios públicos, por lo que habitan en un mínimo de condiciones dignas para su desarrollo integral.

Respecto al contexto familiar, se evidencia que los estudiantes habitan en familias conformadas por madre y padre o en familias monoparentales. Sin embargo, existen excepciones en las que los estudiantes habitan con otras personas como abuelos, tíos, primos y padrastros. En el aspecto socioeconómico, la mayoría de los miembros de las familias trabajan en diferentes actividades. Por lo cual, se evidencia trabajos estables al interior de las familias posibilitando un bienestar económico para los estudiantes.

En cuanto a la escritura, los estudiantes la definen como una forma de expresarse, de narrar lo que viven, de poner las letras en orden, de relacionarse con las palabras y de aprender. Sin embargo, la concepción frente a la escritura es negativa, ya que, la mayoría de los estudiantes conciben este proceso como una actividad aburrida o desagradable. Solo un pequeño porcentaje de estudiantes la conciben como una experiencia divertida o curiosa. Además, se evidencia dificultad en la ortografía, la organización, la lluvia de ideas, así como en la secuencia narrativa de sus producciones escritas. Finalmente, los estudiantes mencionan los temas sobre los que prefieren escribir tales como: los animales, los sentimientos, los extraterrestres, los ponys, los videojuegos, la fantasía, personajes de programas, y sobre su vida (la familia o el día a día). Con respecto al juego, todos manifiestan que les gusta mucho jugar y que esta es una de las actividades a la que más tiempo libre le dedican. También, los niños muestran que tienen interés por los videojuegos, los juegos de crear, de representar situaciones y los juegos al aire libre en compañía de sus seres cercanos: amigos y familiares.

Justificación

La escritura es esencial en la formación personal y académica de los individuos. Sin embargo, este no es un proceso sencillo, pues implica un proceso cognitivo y emocional en el que no solo se codifican signos lingüísticos, sino que conlleva la configuración de realidades (Cassany et al, 1995). Además, la función de la escritura no corresponde únicamente al ámbito académico, sino que se expande al ámbito social y cultural del estudiante, pues es a través de este proceso el individuo concibe su realidad y construye su rol en ella (Cifuentes, 2011). Sin embargo, la escritura se muestra y se centra en procesos tradicionales en los que se realizan actividades sin un trasfondo más allá de la codificación del lenguaje escrito (Machuca, 2012). Así, los estudiantes no tienen espacios para la reflexión, la imaginación o el disfrute en la academia, abriendo la oportunidad de crear nuevos ambientes de aprendizaje más flexibles y contextualizados para los alumnos.

De igual forma, a partir de la prueba diagnóstica realizada (ver anexo 2), se evidencia que los estudiantes muestran apatía y desinterés por la escritura, así como confusiones al momento de redactar. Sus producciones escritas carecen de coherencia y cohesión, además, presentan faltas ortográficas. Por esta razón, se hace necesario aplicar una estrategia pedagógica para mejorar los procesos de escritura en los estudiantes del grado 201 del IPN en pro de mejorar la percepción, la cohesión y la coherencia durante los procesos escriturales de los estudiantes.

Por otro lado, se opta por el uso del juego simbólico, debido a que este es la representación de roles mediante el juego, lo que permite comprender la manera en la que el niño concibe su realidad y su rol en la sociedad. Además, este permite estimular su imaginación y creatividad, habilidades que están relacionadas con la escritura (Piaget, 2016). De igual forma, este tipo de juego conlleva al progreso de las diferentes dimensiones del desarrollo del niño,

como la dimensión comunicativa, cognitiva, emocional, social, artística y física (Smolucha y Smolucha, 2022). Esto debido a que permite transformar y dar valores diferentes a los objetos que los niños pueden encontrar en su realidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, al plantear una propuesta de intervención pedagógica para el desarrollo de la escritura en estudiantes de grado segundo, el uso del juego simbólico resulta pertinente. Esto debido a su contribución para el desarrollo de la imaginación y la creatividad de los niños, las cuáles pueden funcionar como la base para la producción de textos escritos. Así, como para la mejora y una adecuada intervención en la coherencia y cohesión escrita, los usos que se le pueden dar al juego simbólico pueden ser amplios.

Delimitación y formulación del problema

La educación en Colombia está ligada al fortalecimiento de las competencias básicas de aprendizaje. Una de ellas es la del lenguaje, donde se contempla la producción y la comprensión de las formas verbales y no verbales. (MEN, 2006). Por ello, una de las labores del docente encargado del área de español es potencializar las habilidades de escritura, en relación con los intereses y necesidades de los estudiantes. De acuerdo con los estándares básicos de aprendizaje (MEN, 2006), los estudiantes del grado segundo de primaria deben producir diferentes tipos de textos en los que se reconozcan los elementos propios de estas producciones tales como: personajes, tiempos y espacios. Además de vincular sus experiencias, ya sea, en el texto leído o en la construcción de uno nuevo. De igual manera, se espera que los estudiantes entiendan las funciones y características de los diferentes medios de comunicación y símbolos que hay en su contexto.

Sin embargo, este proceso puede conllevar diferentes dificultades: en primer lugar, a partir de la prueba diagnóstica realizada, los estudiantes consideran la escritura como una actividad aburrida y tediosa. No es algo que realicen por gusto o consideren importante; en segundo lugar, las producciones escritas entregadas por los estudiantes evidencian falencias en su coherencia, ya que los textos carecen de información pertinente y organizada de manera secuencial. Además, la cohesión gramatical y léxica no se hace evidente, lo que dificulta el proceso de lectura y comprensión de la información escrita; finalmente, los estudiantes mostraron un mal uso de los signos de puntuación y errores ortográficos convirtiendo su producción escrita en un texto poco legible (ver anexo 2). De esta forma, se evidencia la importancia de crear una propuesta de intervención pedagógica que ayude a la escritura de los estudiantes, facilitando un medio textual con el cual ellos puedan mostrar la realidad que perciben y sienten.

Ahora bien, el desarrollo inadecuado de la habilidad escrita en los niños puede conllevar a falencias en su futuro académico y personal. De acuerdo con Pascua (2014), la escritura está estrechamente relacionada con la comunicación de ideas y emociones. Las personas que no desarrollan medios para transmitir esta información y percepción del mundo pueden evadir la interacción con otros. Por ende, es posible afirmar que, si un niño no mejora su proceso escritural, se le dificultará la interacción con su realidad y entorno social. Además, esto afectaría a las dimensiones del desarrollo del niño, porque limitaría su proceso comunicativo, cognitivo, emocional, social y artístico. Los escritos son técnicas, habilidades y prácticas sociales que pueden considerarse arte, donde una o más personas interactúan y comparten ideas entre sí. (Cassany, 2012). Así, es necesario que se potencie la habilidad escrita de los niños, porque está

cuenta con artefactos que permiten al niño acceder a distintas prácticas sociales, asegurando un desarrollo integral y social.

Partiendo de todo lo mencionado hasta este momento, es pertinente pensar en una propuesta de intervención pedagógica apoyada en el juego simbólico que fortalezca el proceso de escritura en los niños de grado segundo del Instituto Pedagógico Nacional. Así surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué incidencia tendría una intervención pedagógica basada en el juego simbólico, como una herramienta pedagógica, para el fortalecimiento de los procesos de coherencia y cohesión en la escritura de los estudiantes de grado 201 del Instituto Pedagógico Nacional?

Objetivos

Objetivo general

Determinar la incidencia que tendría una intervención pedagógica basada en el juego simbólico, como una herramienta pedagógica, para el fortalecimiento de los procesos de coherencia y cohesión en la escritura de los estudiantes de grado 201 del Instituto Pedagógico Nacional.

Objetivos específicos

Identificar los niveles de cohesión y coherencia en la producción escrita de los estudiantes del grado 201 del IPN.

Diseñar una unidad didáctica en la que se fortalezca la cohesión y coherencia en el proceso de escritura a través del juego simbólico.

Demostrar cómo el juego simbólico influye en la coherencia y cohesión escrita en los textos de los estudiantes del grado 201 del IPN.

Contexto conceptual

Antecedentes

El juego simbólico, como una estrategia pedagógica para mejorar los procesos de escritura en los estudiantes, no ha sido motivo de muchas investigaciones. Sin embargo, se encontraron otras propuestas en relación con el fortalecimiento de la escritura o la implementación del juego simbólico en la educación. Para el desarrollo de esta investigación, que busca aplicar el juego simbólico como una estrategia pedagógica para mejorar la cohesión y la coherencia en los procesos de escritura en los estudiantes de grado 201 del IPN, se contemplaron las investigaciones donde se utilizara el juego simbólico en la enseñanza y se analizaron aquellos trabajos donde se buscará el desarrollo de la escritura en los niños de primaria. A continuación, se presentan los aspectos generales de cada uno de los trabajos encontrados, los cuales fueron categorizados a nivel internacional, nacional y local bajo los criterios de escritura y juego simbólico.

El rastreo a nivel internacional comprende dos tesis y dos artículos de investigación relacionados con el juego simbólico y la escritura. La primera investigación fue realizada por Altamirano, L. (2021) en Perú y tuvo por objetivo general desarrollar una estrategia de juego simbólico que utilice procesos dinámicos para potenciar la creatividad en la producción de textos dentro del campo de la comunicación para los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 411 – Cutervo. Para ello, se identificó el juego simbólico y sus dinámicas con el paso del tiempo, además, se diagnosticó a la población conformada por 15 estudiantes de 5 años y se elaboró una estrategia para dinamizar el proceso del juego simbólico. Esta investigación se realizó bajo un enfoque no experimental descriptivo de tipo mixto en la que se desarrollaron diferentes talleres con el propósito de potencializar la creatividad de los estudiantes mediante el juego simbólico.

Finalmente, la investigación concluyó que el uso de estrategias lúdicas que involucren el juego simbólico potencializa la producción de textos, ya que, a través del juego, los estudiantes producen textos desde la sensibilidad y no desde la cognición por lo que son más creativos al momento de desarrollar sus ideas.

El segundo trabajo fue elaborado en Ecuador por Amores, I. (2016) con el objetivo de llevar a cabo la implementación de juegos simbólicos que sirvan como herramienta para guiar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Segundo grado de la Escuela de Educación Básica "Francisco de Miranda" durante el período lectivo 2014-2015. Esto a partir del diseño y aplicación de una guía didáctica de juegos simbólicos en el área de lengua y literatura. Esta investigación es de tipo cualitativa con un nivel exploratorio, descriptivo y explicativo para lo que se utilizaron diferentes herramientas de recolección de la información como encuestas, entrevistas y observaciones, así como la implementación de una guía didáctica. Al finalizar esta investigación, se concluyó que los juegos simbólicos permiten el desarrollo de la imaginación y del lenguaje en los estudiantes lo que incide en su aprendizaje y en su desempeño en el aula: los estudiantes son los protagonistas de su aprendizaje y esto los hace más activos y participativos en clase.

El primer artículo de investigación realizado por McVey D. (2008) describe parte del trabajo que se realiza en la Universidad del Oeste de Escocia para motivar a los estudiantes a escribir de manera creativa, lo que puede generar un cambio en la concepción negativa que se tiene de la escritura. Además, este artículo establece que las TICs no deben ser vistas como una amenaza para la escritura sino una posibilidad de aumentar la escritura en los diferentes ámbitos, ya que, gracias a las tecnologías, se hace posible que los estudiantes sean creativos al momento

de escribir, ya sea para hacer una producción escrita de carácter académico o que responda a sus intereses personales como sería la participación en un foro o sitio web.

Finalmente, el segundo artículo de investigación realizado por Villavicencio et al (2022) busca resaltar la relevancia, beneficios y propósitos del juego simbólico en el desarrollo psicomotor de los niños en edades tempranas. Además, de demostrar la importancia y los cambios significativos que este enfoque aporta en el proceso de aprendizaje escolar. Para ello, se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño de investigación experimental en la que se recopilaron, organizaron y analizaron los datos teniendo en cuenta al desarrollo psicomotriz como variable dependiente y al juego simbólico como variable independiente. Una vez hecho esto, se observaron a 30 niños de entre 4 y 5 años con el fin de comprobar la hipótesis que afirmaba que el juego simbólico incide en el desarrollo psicomotriz de los niños. Esta investigación permite concluir que el juego incide en diferentes dimensiones del desarrollo del niño como lo son la física, emocional e intelectual, ya que jugando los niños expresan su mundo interior lo que les ayuda a formar su pensamiento y motricidad.

El rastreo a nivel nacional se compone de tres trabajos de investigación realizados en la ciudad de Bogotá, que además, están relacionados con el juego simbólico a nivel emocional y corporal en los estudiantes y la implementación de secuencias didácticas para afianzar la escritura realizados en la Universidad Cooperativa de Colombia. El primer trabajo fue realizado por Baquero, S. et al (2020) con el objetivo de fortalecer el componente emocional y la expresión corporal en niños de 6 a 8 años a partir del juego simbólico. Esta investigación es de tipo descriptiva-correlacional por lo que se recolectaron dos muestras mediante la aplicación del Test de Inteligencia Emocional MSCEIT “mesquite” y la aplicación de talleres que involucran las tres categorías de investigación: juego simbólico, componente emocional y la expresión corporal.

Finalmente, la investigación evidencia un fortalecimiento de las competencias socioemocionales y corporales a partir del juego simbólico. Además, demuestra la importancia de brindar a los niños espacios en los que puedan identificar y expresar sus emociones.

El segundo trabajo fue elaborado por Baquero, S. et al (2019) para determinar las implicaciones del juego simbólico en el desarrollo de la expresión corporal en niños de 6 a 8 años. Esta investigación es de tipo investigación acción con un enfoque cualitativo – descriptivo por lo que la investigación se dividió en tres fases: identificación, caracterización e implementación. En este trabajo de investigación, los autores concluyen que la expresión corporal es fundamental en el crecimiento de los niños, pero se hace necesario que los docentes creen vínculos con los estudiantes que les permitan sentirse motivados y en confianza para expresarse.

Dentro de la búsqueda de tesis en el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, se encontraron tres tesis relacionadas al tema del juego simbólico y los procesos de escritura. A continuación, se describen los aspectos relevantes de estas investigaciones. El primer trabajo corresponde a una monografía realizada por Triana, Y. (2017) cuyo objetivo principal era determinar el impacto del juego simbólico en el proceso de escritura en las estudiantes de segundo grado del Liceo Femenino Mercedes Nariño. Para ello, se diseñó e implementó una propuesta pedagógica dividida en cinco fases en las que las estudiantes desarrollan diferentes juegos simbólicos como ser superhéroes o reporteras con el propósito final de producir algún tipo de texto que diera cuenta de la experiencia vivida durante el juego y su entorno. En este trabajo de investigación Triana, Y. (2017) concluye que a través del juego de roles, elemento propio del juego simbólico, las niñas desarrollaron un mundo de fantasía en el que se desarrollaron en diferentes situaciones comunicativas reales, empleando el lenguaje escrito y reescribiendo su

realidad, es por esto por lo que se afirma que la herramienta del juego simbólico tuvo un gran impacto en el desarrollo del proceso de escritura en las estudiantes de grado segundo del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño.

El segundo trabajo escrito por Aranguren, M. et al (2017) y corresponde a una propuesta de intervención pedagógica de tipo cualitativa, descriptiva e interpretativa que buscaba enriquecer y nutrir la capacidad simbólica de los niños de la Fundación Nugesí 21, generando experiencias significativas de juego simbólico desde la representación de roles. La población objeto fue un grupo de 25 estudiantes con edades entre 7 y 14 años de la Fundación Nugesí 21. En esta investigación, las autoras concluyeron que los talleres diseñados fueron significativos para los niños, ya que a través del juego simbólico los niños lograron conectarse con su vida cotidiana, incrementar su autonomía y la creatividad.

Finalmente, el tercer trabajo elaborado por Forero, L. (2019) corresponde a una monografía que propone fortalecer los procesos de escritura de los estudiantes del grado 905 del Liceo Femenino Mercedes Nariño a partir de diferentes talleres de escritura creativa divididos en tres fases: preescritura, textualización y post escritura. Este trabajo de investigación fortaleció los procesos de escritura en los estudiantes del grado 905 con la utilización de la escritura creativa que permitió la exploración del lenguaje, los contextos sociales y culturales de las estudiantes. Además, logró un impacto institucional debido a la articulación de la propuesta con el proyecto de clase *Literatuya* en donde se pudo evidenciar el proceso individual de cada estudiante.

Partiendo de las investigaciones mencionadas con anterioridad, se pueden establecer las siguientes similitudes con la intervención pedagógica planteada en este trabajo de investigación: en primer lugar, cada uno de los proyectos de grado buscó mejorar un aspecto cognitivo o físico a través del uso del juego simbólico en estudiantes de diferentes edades y regiones. En segundo

lugar, para llevar a cabo el proceso de fortalecimiento de la competencia escrita, se emplearon estrategias como la escritura creativa y la literatura. Estas investigaciones se enfocaron en fortalecer la competencia escrita de los estudiantes.

Tomando esto en consideración, los documentos mencionados aportan a esta intervención pedagógica, porque muestran la importancia de fortalecer la competencia escrita en los diversos niveles educativos. Además, brindan soporte para la implementación del juego simbólico como recurso didáctico, dentro de las aulas de clases, gracias a los resultados positivos obtenidos en las actividades propuestas por cada autor.

Por otro lado, los trabajos mencionados anteriormente distan de la intervención pedagógica presentada en este trabajo de grado, porque, en primera instancia, se emplea el juego simbólico como un recurso para mejorar la escritura desde un ámbito general, contemplando las emociones, la oralidad y la capacidad simbólica. De igual forma, si bien hay tesis que se centraron en mejorar la escritura en los estudiantes, éstas lo hicieron a partir de otras herramientas pedagógicas como la escritura creativa. Sólo dos tesis emplearon el juego simbólico para el fortalecimiento de la competencia escrita. En estos trabajos, se buscaba fortalecer la escritura, pero no se mencionan los aspectos de cohesión y coherencia del texto.

Adicionalmente, las propuestas enfocadas en escritura y juego simbólico no analizaron a la población contemplada en este trabajo. Además, las actividades planteadas más adelante distan en gran medida, porque se enfocaron en el desarrollo de textos con cohesión y coherencia que transmitan ideas claras y legibles a sus posibles lectores.

Finalmente, una de las propuestas buscaba mejorar la creatividad en los estudiantes con el fin de desarrollar mejores escritos. Sin embargo, no se analiza a cabalidad la producción escrita,

sino la incidencia de la creatividad en la creación de textos. Por ello, se diferencia de esta intervención pedagógica, porque aquí la escritura es una herramienta que promueve la creatividad. En otras palabras, ser escritor se vincula directamente con el desarrollo de un pensamiento imaginativo e innovador.

En pocas palabras, esta propuesta de intervención pedagógica busca fortalecer el nivel de escritura a través del juego simbólico, enfocándose en la coherencia y cohesión. Además, se concibe a la escritura como un proceso donde se vinculan el contexto social y familiar, los intereses, la percepción de la escritura y los presaberes de los estudiantes. De ahí que se emplee un modelo pedagógico constructivista en pro de un aprendizaje significativo.

Contexto conceptual

El presente apartado es una delimitación de los conceptos sobre los que se sustenta esta intervención pedagógica: la escritura y el juego simbólico. Por ello, en las siguientes líneas, se presentará un panorama conceptual que dará soporte al presente trabajo de grado. Así, se definirá el concepto de escritura desde Carlos Lomas, realizando mención a algunas definiciones por parte de otros autores. De igual forma, se establecerá qué es el juego desde las afirmaciones de Vygotsky, Jean Piaget, Gross. Además, se definirá el juego simbólico desde las perspectivas de Pilar Arnáiz Sánchez, Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco.

Partiendo de estas definiciones, se menciona las perspectivas sobre la cohesión y coherencia, porque son los aspectos que se pretenden fortalecer con esta intervención pedagógica. Para ello, se contempla principalmente lo afirmado por Carlos Lomas, esbozando algunas perspectivas por parte de otros autores. Así, para las finalidades de este trabajo, se tendrán en cuenta las perspectivas de Van Dijk y Cassany. Finalmente, se definirá el modelo

pedagógico utilizado, el constructivismo, desde Piaget y el aprendizaje significativo desde Ausubel.

La escritura

El concepto de escritura posee diversas definiciones. Gianni Rodari (1999) define al proceso de escritura como “el arte de la imaginación y la creatividad que permite al estudiante vivir y construir la realidad libremente”. Por su parte, Tolchinsky (1993) concibe a la escritura como una serie de representaciones utilizadas para representar o manifestar sucesos y la interacción con el mundo” (p. 158). Sin embargo, para la finalidad y los intereses de este trabajo, la escritura será concebida desde Carlos Lomas (como se citó en Rodríguez, 2009) quien concibe a la escritura como una forma de comunicación habitual que va más allá del ámbito escolar.

Cohesión y coherencia

Van Dijk establece que la coherencia "es una propiedad semántica de los discursos, basados en la interpretación de cada frase individual relacionada con la interpretación de otras frases” (1989, p.83). De igual forma, Álvarez (2001) determina que la coherencia se refiere a las relaciones del discurso con los contextos situacional y cultural, es decir, extratextualmente.

Por otro lado, sobre la cohesión, Van Dijk (1989) dice que es un factor semántico-sintáctico que refleja las relaciones entre las distintas partes del discurso contribuyendo a su estructuración lingüística y materializando la existencia del plan textual, estableciendo relaciones entre macroposiciones y proposiciones que se expresan mediante los conectivos. De igual forma, Cassany (1994) define la cohesión como la "textura escondida del escrito, que le da una unidad para poder actuar como mensaje completo y significativo" (p.32).

El juego

Para Frank (1968) concluye que el juego “es una forma de aprender por ensayo y error cómo enfrentarse al mundo real”. Por su parte, Piaget (2016) asegura que el juego es una actividad considerada como el conducto de la acción a la representación, pues evoluciona partiendo de ejercicios y movimientos físicos. Así, el juego pasa por la inventiva y las representaciones mentales, para llegar a la instauración de reglas y normas que se deben cumplir. De igual manera, Groos (1902) establece que “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad”. Finalmente, para Vygotsky, el juego es “una actividad social que permite que los niños adquieran roles o papeles complementarios al suyo”, además, expresa que el juego “crea una zona de desarrollo próximo en la que el niño se comporta más allá de su edad promedio y por encima de su comportamiento diario” (1978, p. 102). Así, para dar luz a esta intervención pedagógica, se contemplará principalmente lo establecido por Vygotsky, esbozando algunos de los aspectos mencionados por Piaget y Gross.

El juego simbólico

Piaget (2016) distingue diferentes tipos de juegos, los cuales tienen relación con cada etapa del desarrollo, uno de ellos corresponde al juego simbólico. Éste es concebido como aquel que se desarrolla en la etapa operativa o concreta y se da en el marco de la imaginación y la función simbólica. Por otro lado, Arnaiz (1998) establece que el juego simbólico es aquel en el que se utilizan símbolos que evocan situaciones y le permiten al jugador “pretender” o “hacer como sí” la situación o el objeto estuviera pasando en realidad. Finalmente, Abad y Ruiz determinan que “el juego simbólico es una experiencia vital de la infancia. Es un juego libre que apenas necesita condiciones, aunque se favorece si se preparan los espacios, objetos y tiempos de

dedicación” (2012, p. 30). De esta forma, para los beneficios de esta propuesta, se contempla principalmente lo establecido por Piaget y Sánchez.

Modelo pedagógico

Desde la escuela se busca fomentar el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes, por ello, es necesario implementar un modelo pedagógico que se articule con las necesidades de los estudiantes. Por ello, tras realizar una investigación de modelos pedagógicos, se elige el constructivismo. Parte de esta definición será profundizada en el siguiente apartado.

Jean Piaget (1991) establece que el constructivismo es el resultado de la interacción del sujeto con su realidad. Esto debido a que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción que cada persona elabora a partir de información que ya posee y de la interacción con su entorno. Además, Lev Vygotsky (2001) establece que la internalización es un proceso de autoconstrucción y reconstrucción psíquica, que preserva la cultura. Además, considera que la inteligencia se desarrolla debido a instrumentos o herramientas psicológicas del entorno, como el lenguaje. Por último, Ausubel (1989) establece que el aprendizaje depende de la estructura cognitiva previa, es decir, que el contenido se conecta con un concepto o información preexistente en la estructura cognitiva del estudiante.

Ahora bien, desde el constructivismo, el aprendizaje es definido como un proceso activo en el cual se desarrolla la construcción del ser humano, a partir de conocimientos preexistentes. Por otra parte, la enseñanza es definida como el proceso mediante el cual se proporcionan las herramientas necesarias para que el estudiante esté en capacidad de construir sus propios conocimientos (Sarmiento, 2007).

Así, el docente se concibe como un moderador, coordinador, facilitador y mediador. El profesor es el encargado de contextualizar las diferentes actividades del proceso de

aprendizaje, valorando las diferencias y/o necesidades individuales. Además, es el encargado de fomentar la participación individual y grupal. Por otra parte, el estudiante es concebido como un sujeto activo, encargado de la construcción de su conocimiento, a partir de la participación, la elaboración de información, la capacidad de preguntar a otros y proponer soluciones, entre otros (Parra, 2014).

En concordancia, con el aprendizaje significativo, se debe iniciar con los elementos más generales y simples, para después incluir los más detallados y complejos. Es decir, de lo concreto a lo abstracto (Sarmiento, 2007). En términos generales, el aula es vista como el lugar para relacionar y construir saberes, además es un lugar con un clima afectivo, de confianza y cooperación (Castro, M. Morales, M. 2015).

Por otro lado, Ausubel (2019) concibe el aprendizaje significativo como la construcción del conocimiento en relación con los saberes previos y la realidad de los estudiantes, teniendo en cuenta sus experiencias personales, sucesos o anécdotas. Este aprendizaje se hace necesario, ya que, en el momento en el que se saca al niño del aula de clase, se aprende por medio de la interacción, así que el juego simbólico como se definió en su momento permite dicha interacción de una forma diferente. Por eso, se optó por un juego similar al que ellos tienen, lo que vincula al estudiante con una realidad cercana al modo con lo que establece el modelo pedagógico y permite mostrar o abordar la temática.

Diseño metodológico

Tipo de investigación

La siguiente propuesta de intervención pedagógica corresponde a una investigación acción, enmarcada en el enfoque de investigación cualitativa. De acuerdo con Blasco y Pérez (2007), la investigación de tipo cualitativo estudia la realidad en su contexto natural, analizando

e interpretando fenómenos de una población determinada. Además, LeCompte (1995, citada por Herrera, J) concibe la investigación cualitativa como un diseño de investigación formulada a partir de fragmentos de observaciones en los que el investigador se centra en una situación específica. Es por esto por lo que, en la investigación cualitativa, se hace uso de diversos instrumentos, tales como: entrevistas, registros de observación, diarios de campo e historias de vida. Teniendo en cuenta la información anterior, este tipo de investigación contribuye al desarrollo de este trabajo de grado, porque, a través de éste, se explora a profundidad un fenómeno real y contextualizado en el que se puede contemplar el impacto que tendría el desarrollo de una propuesta de intervención pedagógica.

Diseño metodológico

Este documento corresponde a la investigación - acción cuyo objetivo es incluir la realidad social, las condiciones sociales y culturales en las que habitan los estudiantes, las cuales están relacionadas con las experiencias, expectativas y problemática que existen en los contextos escolares (Restrepo, 2004). Además, este método pretende analizar, contextualizar y transformar la práctica pedagógica desde una propuesta de intervención para que esta responda a las necesidades de los estudiantes del grado 201 a partir de los contenidos, la proyección social y participación de los estudiantes en la investigación.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Observación

Para la presente investigación se realiza una observación participante, que de acuerdo con Bonilla y Rodríguez (1995) es la forma de capturar un evento en el mundo social o educativo, para entender la realidad y los tipos de acción social desde el comportamiento, los actores y el

espacio-tiempo. Por lo tanto, existe un nivel de implicación por parte del investigador en el que se integra al grupo para comprender la situación social de los estudiantes e identificar sus necesidades o problemáticas. como las relaciones existentes entre el juego y los procesos de escritura durante las clases de lengua castellana y otros espacios académicos.

Registro de observación

Para consignar lo observado durante las diferentes sesiones de clase, se utilizó un registro de observación o diario de campo (ver anexo 3) que es entendido como una narración minuciosa y periódica de las experiencias vividas y los hechos observados por el investigador (Cerde, 1991). Esta herramienta es utilizada para describir lo observado, así como para determinar las diferentes oportunidades, fortalezas, amenazas o debilidades evidenciadas en el aula de clases. De esta forma, el observador crea una interpretación de los datos recogidos en el campo, de los hechos evidenciados. Finalmente, el registro de observación permite al investigador dar cuenta del progreso y los resultados obtenidos a partir de la implementación de la propuesta realizada.

La Encuesta

Para la caracterización de los estudiantes, se realizó una encuesta de tipo cualitativa (ver anexo 1) entendida como el instrumento que permite visibilizar y comprender la información del estudiante desde su contexto educativo, social, familiar y cultural (Jansen, 2013). Mediante la utilización de la encuesta cualitativa, se puede indagar alrededor de las experiencias, opiniones y motivaciones que dan paso a comprender la noción de la escritura y el juego en los diferentes estudiantes encuestados. Todo esto se logra en la presente propuesta de intervención a partir de 16 preguntas de selección múltiple y respuesta abierta, usando el apoyo de elementos visuales (dibujos) que posibilitan la comprensión e interacción del estudiante con la herramienta de recolección de la información.

Mecanismos de validación

Dado que la encuesta fue diseñada y elaborada por el investigador, se hace necesario realizar una validación por un juicio de expertos con el objetivo de calcular el índice de validez, objetividad y confiabilidad del instrumento. De acuerdo con Hurtado (2012), el mecanismo de validación busca corroborar el consenso entre el investigador y los expertos con respecto a la pertinencia de cada ítem. Para ello, se seleccionaron dos expertos que tuvieran conocimientos en el área de español, los procesos de escritura y experiencia en educación inicial o básica primaria. Además, los expertos deben tener un título profesional en la enseñanza del español y, si es posible, una maestría o doctorado relacionado a la enseñanza de los procesos de escritura, la lúdica o el área de español. Una vez los expertos realizan la validación del instrumento, diligencian un certificado con su respectivo juicio (ver anexo 4).

Trabajo de campo

La siguiente propuesta de intervención pedagógica busca aplicar el juego simbólico como una estrategia pedagógica para mejorar los procesos de escritura en los estudiantes de grado 201 del IPN. Para su implementación, se diseñó una unidad didáctica dividida en tres (3) fases en las que se pretende identificar y fortalecer los niveles de producción escrita mediante el juego simbólico. A continuación, se realiza una descripción detallada de cada una de las fases implementadas.

Proceso didáctico: fases de desarrollo

Las actividades se establecen en relación con el modelo constructivista, los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje de grado segundo y se emplea como recurso didáctico el juego simbólico. A continuación, se presentan tres fases que articulan el juego simbólico y los

procesos de escritura a través de diferentes tipos de textos, teniendo en cuenta los intereses y habilidades de los estudiantes del grado 201 del IPN.

Fase de exploración: ¿Quiénes somos?

En esta primera fase, se realizó un acercamiento a los estudiantes del grado 201 mediante diferentes observaciones participantes dentro y fuera del aula de clase. El objetivo era conocer las necesidades o problemáticas de la población, así como la realidad educativa para identificar sus intereses e interacciones en espacios libres tales como el tiempo de juego o actividades extracurriculares. Durante las observaciones e interacciones con la docente titular y los estudiantes, se evidenciaron algunas dificultades en torno a la escritura, por ello se desarrolló una encuesta que permitió constatar la percepción de los estudiantes en torno a la escritura y su interés por el juego. Por otra parte, se implementó una prueba diagnóstica basada en la producción escrita que permitió concluir que los estudiantes del grado 201 del Instituto Pedagógico Nacional presentaban dificultades al momento de producir un texto, ya que, se evidenciaron falencias respecto a la presentación (texto legible y ortografía), la coherencia (información pertinente y secuencia ordenada) y la cohesión (mecanismos de cohesión gramatical, de cohesión léxica y puntuación).

Fase de acercamiento: Escritores mágicos

Esta fase buscaba realizar un acercamiento a la construcción de textos a partir de la creación de cuentos, teniendo como consigna “la escritura con magia” en la que se hace uso de la imaginación y la creatividad. Así, se tiene en cuenta la secuencia narrativa y los elementos de la narración, así como los intereses y saberes previos de los estudiantes. Para ello, los estudiantes adoptaron el rol de escritores y utilizaron algunos objetos que fueron dotados de simbolismo. Por ejemplo, el lápiz utilizado de manera cotidiana, en esta clase se convirtió en una varita mágica

que les permitía ser escritores mágicos. Además, los estudiantes hicieron sus creaciones a partir de cajas mágicas que contenían tarjetas con “personajes”, “lugares” y “objetos” con el objetivo de relacionar la escritura y el juego simbólico, así como de propiciar la creatividad y la secuencia narrativa.

Fase de implementación: Experimentando mi rol en la sociedad

Esta fase se desarrolló durante tres sesiones en las que los estudiantes asumieron diferentes roles con el objetivo de enlazar saberes previos, ya sean académicos o de su cotidianidad, en relación con sus procesos de escritura, así como con la integración de otras áreas académicas: matemáticas, ciencias naturales y lengua castellana. Además, estas actividades no sólo fortalecieron las habilidades comunicativas, sino otros dominios del desarrollo personal de los niños y niñas del grado 201 como lo son: el dominio emocional, cognitivo y social. Esto sucede porque, durante las actividades, se contó con la presencia de otra maestra en formación proveniente de Italia, lo que permitió realizar diferentes conexiones y comparaciones a nivel cultural, del dominio de la lengua y de otros saberes. También, una de las actividades se realizó en compañía de los estudiantes de educación especial de nivel tres de la institución, lo que propició interacciones sociales enriquecedoras para ambos grupos. A continuación, se describen las sesiones mencionadas con anterioridad.

Sesión 1: En el supermercado

El objetivo de esta actividad era acercar a los estudiantes al texto instructivo y apropiarse los conocimientos respecto a la construcción de descripciones escritas, así como crear relaciones entre los saberes previos e integrarlos con las temáticas abordadas en otras asignaturas y con su percepción de la realidad. Para ello, los estudiantes tuvieron un día de compras en el supermercado en el que debían comprar algún ingrediente para hacer una pizza. Cada estudiante

recibió \$10.000 pesos colombianos, divididos entre billetes y monedas de diferentes denominaciones. Los niños recibían el dinero, observaban los elementos que podían comprar, tomaban su producto y se acercaban a los estudiantes que tenían el rol de cajeros para pagar su producto. Una vez hecha la compra, los estudiantes se dirigían a su puesto de trabajo y allí debían hacer una descripción del producto adquirido respondiendo a preguntas como: ¿Para qué se utiliza?, ¿cuál es su textura?, ¿cuál es su tamaño?, etc.

Sesión 2: Chefcitos

El objetivo de esta actividad fue apropiar los conocimientos en torno al texto instructivo mediante el aprendizaje significativo. Por ello, la sesión se dio en la cocina del área de educación especial en compañía de los estudiantes de nivel III de la modalidad mencionada anteriormente. Allí, los estudiantes cumplieron el rol de chefs, para ello, fueron divididos en diferentes grupos en los que recibieron los ingredientes necesarios para la preparación de una pizza: tortillas, salsa de tomate, jamón, pollo, queso y piña. Al terminar, en grupos se entregaban las pizzas para hornearlas y, después de un tiempo, cada uno recibía su pizza con gaseosa para compartirla en la cancha principal. Finalmente, los estudiantes debían redactar un texto instructivo teniendo en cuenta su experiencia, haciendo uso de los elementos propios de este tipo de texto: título, ingredientes utilizados, procedimiento y un elemento visual. Durante esta sesión los estudiantes no solo tuvieron en cuenta el texto instructivo, sino que además incorporaron elementos de otros tipos de textos como: la anécdota y la descripción.

Sesión 3: Pescadores

El objetivo de esta sesión fue comprender ¿qué es un verbo? Y las diferentes formas en las que este se conjuga. Ya que, al abordar las categorías gramaticales, una de las posibles dificultades puede ser la conjugación de los verbos en sus diferentes tiempos verbales. Por ello,

durante esta sesión los estudiantes fueron pescadores de verbos en infinitivo, los cuales debían ser conjugados de acuerdo con códigos de color preestablecidos: los peces de color rosado y verde correspondían al tiempo pasado, los peces de color amarillo al tiempo presente; los peces de color azul claro y azul oscuro correspondían al tiempo futuro. Durante esta sesión, cada estudiante utilizó un chaleco y una caña de pescar, realizada con palos de paleta e imanes, para acercarlos al rol del pescador mediante el juego simbólico. Al finalizar la pesca, cada estudiante debía conjugar los verbos pescados, escribir oraciones utilizando los pronombres personales aprendidos en sesiones previas y redactar un párrafo sobre el proyecto de aula.

Fase de evaluación: detectives de oraciones

Esta sesión tuvo por objetivo reconocer y apropiarse los diferentes tipos de oraciones y sus partes. También, se busca evaluar la incidencia del juego simbólico en los procesos de escritura de los estudiantes del grado 201 del IPN. Esta sesión se dividió en tres momentos: en un primer momento, se realizó la contextualización de la temática a abordar: la oración, elementos y sus partes. Luego, los estudiantes se dividieron en grupos para adoptar el rol de detectives. Allí, recibieron un sobre con tres actividades a realizar para resolver el misterio. La primera actividad consistía en la lectura en voz alta del caso a resolver, luego recibieron algunas oraciones con las descripciones de los sospechosos. Los estudiantes debían organizar dichas oraciones de manera lógica e identificando las partes de las oraciones, con el objetivo de retratar a los tres sospechosos. Finalmente, los estudiantes clasificaron algunas oraciones de acuerdo con sus categorías para recibir la clave para descifrar el mensaje que revelaría al culpable.

Una vez resuelto el caso, los estudiantes diligenciaron un reporte de investigación en el que respondieron a diferentes interrogantes, tales como: nombre del caso, problema del caso, principales sospechosos, descripción de los hechos y creación de hipótesis sobre el motivo del

crimen. Este reporte de investigación dio cuenta de los procesos de escritura de los estudiantes a través del juego simbólico, así como la identificación y apropiación de los elementos de los diferentes tipos de texto tales como: título, personajes y problemática. De igual forma, propició el desarrollo de la imaginación y la creatividad mediante la creación de hipótesis. Durante la actividad de detectives los estudiantes tuvieron a su alcance diferentes recursos como lupas, huelleros, carnés de identificación y sobres sellados con información de carácter confidencial, lo que les permitió simular la situación de estar ante un misterio real. Finalmente, los estudiantes crearon un cuento para justificar cuál fue el motivo del crimen el cual ocurrió bajo la temática de astronautas.

Cronograma

Con el fin de dar cumplimiento a las fases propias de la metodología de investigación – acción que fueron descritas anteriormente, se planteó un cronograma de actividades que fueron desarrolladas a lo largo de este trabajo investigativo.

FASES	ACTIVIDADES	Feb	Mar	Abr	Mayo	Ago	Sep	Oct
Fase de exploración	Observación	X						
	Encuesta de caracterización		X					
	Prueba diagnóstica		X					
Fase de acercamiento	Escritores mágicos		X					
Fase de implementación	En el supermercado			X				
	Chefsitos			X				
	Pescadores						X	
Fase de evaluación	Detectives						X	
Análisis de resultados	Análisis de los resultados obtenidos en la fase de evaluación							X

Análisis de resultados

Para determinar la incidencia de esta propuesta de intervención pedagógica en la coherencia y cohesión en la escritura de los estudiantes de grado 201, se evaluaron cada una de las fases desarrolladas durante la implementación de la intervención pedagógica descrita en este trabajo. Se analizaron las fases a partir de cuatro desempeños: superior, cuando el estudiante realiza composiciones con coherencia y cohesión en los que respeta el orden temporal de la narración, mostrando apropiación en el uso de las reglas ortográficas y elementos gramaticales; alto, que hace referencia a la capacidad del estudiante de construir textos en los que presenta un inicio, nudo y desenlace con cierto orden, pero no se encuadra la historia en el espacio y en el tiempo. Presenta algún fallo en el uso de elementos gramaticales y ortográficos; básico, donde se establece que en la producción escrita no están claras las diferentes partes de la historia, o falta alguna de ellas, omitiendo el marco espacio temporal en el que esta se desarrolla. Presenta bastantes fallos en la puntuación o errores ortográficos, además de presentar pobreza expresiva, con repeticiones innecesarias y ausencia de conectores; y bajo, cuando el estudiante presenta una producción textual que no aporta datos ni permite su seguimiento espacio - temporal, no hay un inicio, nudo y desenlace. Presenta numerosos errores gramaticales y ortográficos.

A partir de ello, se buscaba comprobar si la propuesta de intervención tuvo un impacto positivo al realizar la comparación entre el cuento final entregado por los estudiantes con la prueba diagnóstica implementada al inicio de la investigación. A continuación, se presentan los resultados emitidos sobre cada una de estas fases y sus correspondientes actividades.

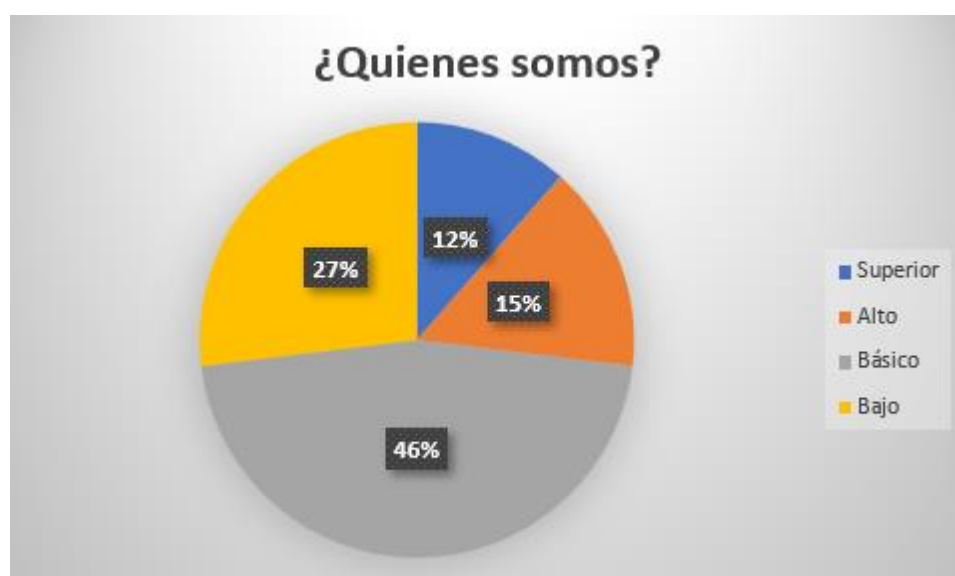
Resultados: fase 1

En la figura 1, se presentan los resultados obtenidos durante esta primera fase de sensibilización titulada “¿Quiénes somos?” en la que se pretendía identificar los niveles de

cohesión y coherencia en la producción escrita de los estudiantes del grado 201 del IPN. Con base en ello, un 12% alcanzó un desempeño superior con respecto a la producción de textos, un 15% un desempeño alto y un 46% de los estudiantes obtuvo un desempeño básico atendiendo a la coherencia y cohesión, además de presentar algunos errores ortográficos y gramaticales. Finalmente, un 27% obtuvo un desempeño bajo con numerosos errores gramaticales y ortográficos, sumados a la falta de coherencia y cohesión en la producción escrita. Ahora bien, de esta forma se hace evidente la necesidad de una intervención pedagógica donde se motive a los estudiantes a mejorar la producción escrita, la coherencia y cohesión en sus textos, así como el uso correcto de las normas ortográficas y los aspectos gramaticales de la lengua castellana.

Figura 1.

Resultados: fase 1



Resultados: fase 2

En la figura 2, se presentan los resultados obtenidos durante la fase de acercamiento titulada “Escritores mágicos” en la que se buscaba acercar a los estudiantes a la escritura

mediante el juego simbólico a través del uso de recursos simbólicos como “lápices” que simbolizaban “varitas mágicas” y cajas “misteriosas”. En esta fase un 4% alcanzó un desempeño superior y un 15% un desempeño alto, ya que, sus textos eran coherentes y tenían cohesión entre ellos, además de presentar un buen uso de la ortografía. Mientras que un 42% obtuvo un desempeño básico atendiendo a la coherencia y cohesión, además de presentar algunos errores ortográficos y gramaticales. Finalmente, un 39% obtuvo un desempeño bajo con numerosos errores gramaticales y ortográficos, además de carecer de coherencia y cohesión en la composición escrita. Pese a que no hubo un cambio significativo en cuanto a los desempeños obtenidos por los estudiantes en la construcción de sus textos, si se evidenció mayor motivación e interés por el ejercicio de escritura, así como en la actividad de retroalimentación y corrección.

Figura 2.

Resultados: fase 2



Resultados: fase 3

Resultados: sesión 1

En la figura 3, se presentan los resultados obtenidos durante la primera sesión de la fase 3 correspondiente a la unidad didáctica que buscaba fortalecer la cohesión y coherencia en el proceso de escritura a través del juego simbólico. Durante esta sesión titulada “En el supermercado” un 8% alcanzó un desempeño superior y un 31% obtuvo un desempeño alto, mostrando una mejora significativa en la producción textual atendiendo a la coherencia y cohesión. Finalmente, un 38% corresponde al desempeño básico y un 23% al desempeño bajo. Si bien, un gran porcentaje se mantiene en el desempeño básico, se evidencia una mejora en el incremento de estudiantes que alcanzaron el desempeño alto, acercándose más a la construcción de textos coherentes y con cohesión, además de disminuir las faltas ortográficas y gramaticales.

Figura 3.

Resultados: fase 3 – sesión 1

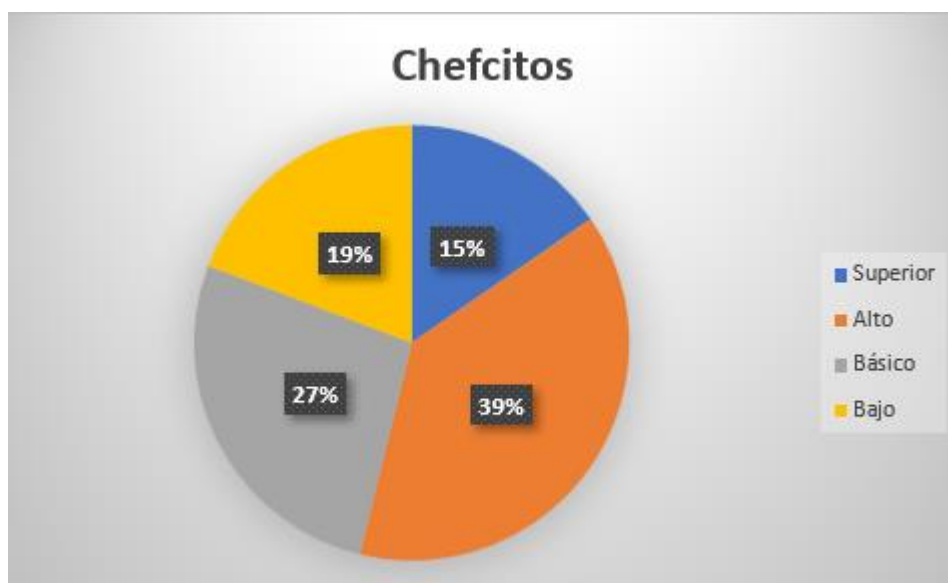


Resultados: sesión 2

Ahora bien, la figura 4 corresponde a la segunda sesión de la fase de implementación titulada “chefcitos”, en esta un 15% alcanzó un desempeño superior y un 39% obtuvo un desempeño alto, evidenciando una mejora en la escritura al abordar de manera más efectiva la coherencia y cohesión en el texto, así como demostrando apropiación respecto al uso de normas ortográficas y gramaticales. Finalmente, un 27% corresponde al desempeño básico y un 19% al desempeño bajo. Esta sesión permite concluir que la implementación de la unidad didáctica reforzó la cohesión y coherencia durante el proceso de escritura mediante la incorporación del juego simbólico.

Figura 4.

Resultados: fase 3 – sesión 2



Resultados: sesión 3

La figura 5 corresponde a la sesión final de la fase 3 denominada “pescadores”, durante esta sesión un 20% alcanzó un desempeño superior presentando textos coherentes, con secuencias lógicas y apropiando el uso de las reglas gramaticales, especialmente de la conjugación verbal, además un 32% logró un desempeño superior. Sin embargo, un 36% se mantuvo en el desempeño básico y un 12% obtuvo un desempeño bajo. Nuevamente esta fase evidencia una mejora significativa en los procesos de escritura de los estudiantes del grado 201, pero se hace necesario seguir reforzando el desarrollo de esta habilidad para quienes se mantienen en los desempeños básico o bajo.

Figura 5.

Resultados: fase 3 – sesión 3



Resultados: fase 4

La figura 6 representa los resultados obtenidos en la fase de evaluación que pretendía demostrar la influencia del juego simbólico en la coherencia y cohesión escrita en los textos de los estudiantes del grado 201 del IPN. En esta fase, un 16% alcanzó un desempeño superior y un

23% un desempeño alto demostrando apropiación y buen uso de la ortografía y las reglas gramaticales, así como textos producidos en relación con la coherencia y cohesión. Por otra parte, un 42% obtuvo un desempeño básico y un 19% un desempeño bajo. Se puede concluir que, durante esta fase los estudiantes evidenciaron mayor interés al momento de realizar sus producciones escritas y durante el juego. Sin embargo, se siguen presentando dificultades en torno a la coherencia y cohesión en la escritura, así como confusiones con respecto al uso de la letra “b” y “v”.

Figura 6.

Resultados: fase 4

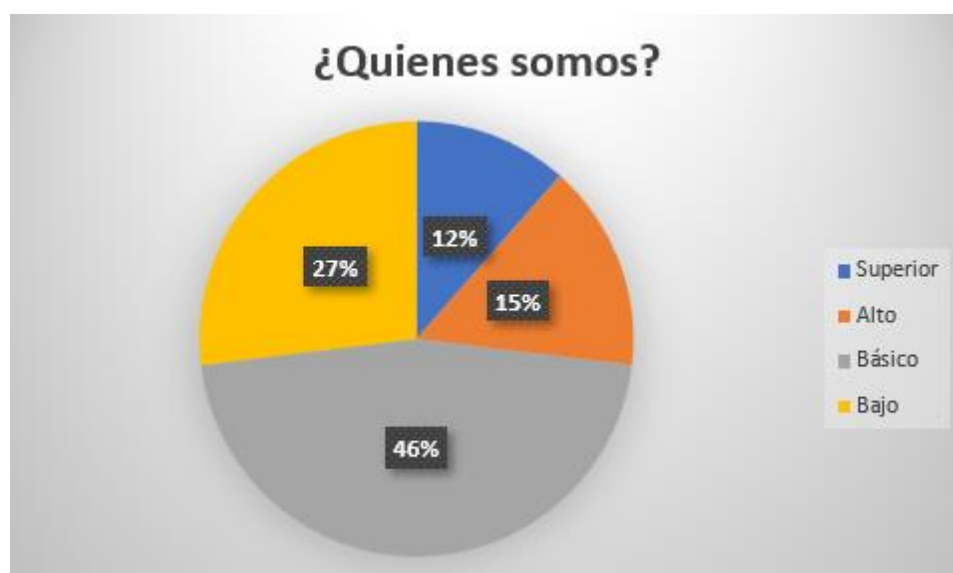


Resultados: comparación fase 1 con fase 4

La comparación de resultados entre la fase 1 y la fase 4 evidencia que los estudiantes tuvieron un cambio significativo respecto a sus procesos de escritura y los desempeños alcanzados, ya que, en un primer momento solo un 12% alcanzó un desempeño superior y un 16% un desempeño alto, mientras que, al finalizar la implementación de la estrategia pedagógica

un 16% alcanzó un desempeño superior y un 23% un desempeño alto demostrando apropiación en cuanto al uso de la coherencia y cohesión en la producción textual, así como en el buen uso de reglas ortográficas y gramaticales. Por otra parte, inicialmente un 46% de los estudiantes alcanzaron un desempeño básico y en la última fase un 42% obtuvo un desempeño básico. Finalmente, en la fase de sensibilización un 27% obtuvo un desempeño bajo con numerosos errores y falta de coherencia y cohesión en la producción escrita, mientras que, en la fase de evaluación solo un 19% obtuvo un desempeño bajo en el que se evidenciaron falencias en torno a la coherencia y cohesión del texto. A partir de esta comparación se concluye que la implementación del juego simbólico como una estrategia pedagógica para mejorar los procesos de escritura es pertinente y positiva en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, ya que aporta una mejora significativa en los procesos escriturales, sin embargo, se siguen presentando dificultades que requieren de mayor apoyo.

Resultados: fase 1 y fase 4





Conclusiones

La formación integral del individuo se ve fundamentalmente favorecida por la escritura. Ya que, esta tarea no se limita únicamente a la capacidad de codificar signos lingüísticos sino que permite ver la manera en la que el escritor concibe su realidad, incluyendo así su entorno social, cultural y familiar. De acuerdo con los resultados obtenidos durante este trabajo de investigación, se determina que una intervención pedagógica basada en el juego simbólico tiene una incidencia positiva y favorable en el fortalecimiento de los procesos de coherencia y cohesión en la escritura de los estudiantes de grado 201 del Instituto Pedagógico Nacional, ya que, el juego simbólico sirvió como herramienta no solo para el fortalecimiento de la escritura en los estudiantes sino que potencializó otras dimensiones de su desarrollo (física, comunicativa, social, cognitiva y emocional) además de desarrollar otras habilidades como la creatividad, imaginación y expresión.

A través del juego simbólico los estudiantes exploraron diferentes roles y contextos reales e imaginarios que permitieron ver su rol y concepción de la sociedad. Además, durante esta intervención pedagógica los estudiantes no solo apropiaron y mejoraron aspectos formales de la estructura de los textos sino que utilizaron sus conocimientos previos y sus contextos para configurar nuevas producciones escritas. Finalmente, se concluye que el juego simbólico influye en la coherencia y cohesión escrita en los textos de los estudiantes del grado 201 del IPN, pero se hace pertinente seguir fortaleciendo esta habilidad.

Recomendaciones

Con el fin de continuar con el fortalecimiento de los procesos de coherencia y cohesión en la escritura de los estudiantes de grado 201 del Instituto Pedagógico Nacional mediante el uso del juego simbólico se recomienda lo siguiente:

1. Cuando se aborda la escritura, es importante tener en cuenta los intereses y contextos de los estudiantes, así como sus conocimientos previos y las experiencias que hayan tenido con la escritura.
2. Durante este tipo de intervenciones se recomienda que el docente tenga una menor participación en el proceso y que sean los estudiantes quienes dirijan el juego y sus procesos de escritura.
3. La implementación del juego simbólico en el aula de clases requiere disponibilidad de tiempo, así como preparación de los recursos o materiales a utilizar, ya que estos deben ser significativos para el estudiante y tener relación con las actividades a desarrollar.
4. Es importante considerar la edad de los estudiantes como un punto de referencia para incluir el juego simbólico en los procesos educativos, ya que este se manifiesta en una fase particular del desarrollo infantil.

Referencias

Altamirano Herrera, L. M. (2021). *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos.*

Amores Yagual, I. N. (2016). *El juego simbólico y su incidencia en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo grado de la escuela de educación básica “Francisco de Miranda”, Comuna Valdivia, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2015-2016 (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2015.).*

Aranguren Castellanos, M., Becerra Ortega, M., & Jaramillo Sanchez, C. (2017). *“Espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles en niños y niñas de la Fundación Nugesí 21”.*

Baquero Lasso, S. M., Carrillo Quintero, S. E., & Rodríguez Mora, S. M. (2019). El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad.

Baquero Lasso, S. M., Carrillo Quintero, S. E., & Rodríguez Mora, S. M. (2020). Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada IED.

Blasco Mira, J. y Pérez Turpin, J. (2007). *Metodologías de la investigación en las ciencias de la actividad física y en el deporte: ampliando horizontes.* Editorial Club Universitario.

Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1995). Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales. CEDE, Facultad de Economía, Universidad de los Andes.

Cassany D (1994) “Enseñar lengua” Barcelona: Editorial GRAÓ

Cassany, D. (1995). La cocina de la escritura. Anagrama

Cassany, D. (2012). Escribir bien es comunicar bien, con eficacia. Mayo, 15, 2020.

Castro Pérez, M., & Morales Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. Revista electrónica educare, 19(3), 132-163.

Cerda, H. (1991). Los elementos de la investigación, capítulo 7. Medios, instrumentos, técnicas y métodos en la recolección de datos e información. El Búho. Consultado, 15.

Cifuentes, R. M. (2011). La escritura: clave en procesos de sistematización de experiencias. *Decisio. Saberes para la acción en educación de adultos*.

De la Pascua Sánchez, M. J. (2014). La escritura privada y la representación de las emociones. BOLUFER, Mónica; BLUTRACH, Carolina y GOMIS, Juan: Educar los sentimientos y las costumbres. Una mirada desde la historia. Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 81-108.

Forero Hincapié, L. (2019). *Creando escrituras: estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de escritura*.

Gil, R. M. C. (2011). La escritura: clave en procesos de sistematización de experiencias. *Decisio*, 28, 41-46.

Herrera, J. (2006). Coherencia y cohesión textual en las producciones escritas de los niños y niñas del grado cuarto a del centro educativo distrital don bosco 3.

Herrera, J. (2017). *La investigación cualitativa*.

Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: guía holística para la comprensión de la ciencia* (pág. 792). Ciea-Sypal y Quirón.

Instituto Pedagógico Nacional (2019) Proyecto Educativo Institucional
[http://ipn.pedagogica.edu.co/docs/files/PEI%202019%20\(21-08-20\).pdf](http://ipn.pedagogica.edu.co/docs/files/PEI%202019%20(21-08-20).pdf)

Jansen, H. (2013). *La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social*. Paradigmas: Una revista disciplinar de investigación, 5(1), 39-72.

Lomas, C. (2013). *El poder de las palabras. Enseñanza del lenguaje, educación democrática y ética de la comunicación*. Sello Editorial Santillana.

Machuca, D. C. H. (2012). *Estado del arte sobre la concepción de concepciones docentes y su relación con la enseñanza de la escritura en primaria*. Infancias imágenes, 11(1), 99-106.

Mercado, I. (2011). *¿Qué es el Constructivismo?* [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dHZb6t2OJJ4>

McVey, D. (2008). Why all writing is creative writing. *Innovations in Education and Teaching International*, 45(3), 289-294.

Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares Básicos de Competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas*.

Ministerio Educación Nacional. (2011). *Plan Nacional de Lectura y Escritura de Educación Inicial, Preescolar, Básica y Media*. Bogotá, Colombia.

- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje Lenguaje*.
- Morán, J. L. (2007), "*La Observación*" en *Contribuciones a la Economía*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/ce/2007b/jlm.htm>
- Parra, K. N. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de investigación*, 38(83), 155-180.
- Piaget, J. (1971) *Biologie et connaissance: Essai sur les relations entre les régulations organiques et les processus cognitifs*. Gallimard: Paris — *Biology and Knowledge*. Chicago University Press; y Edinburgh University Press.
- Rodari G (1999) "Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias" España: Imprenta juvenil.
- Rodríguez, J. A. (2009). Leer y escribir en la universidad: desarrollo de competencias comunicativas e intelectuales. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 6(12), 24-28.
- Sáez, F. T. (2002). *Los modelos textuales en la enseñanza de la escritura y la lectura*. *Eúphoros*, (4), 11-22.
- Smolucha, L., & Smolucha, F. (2022). Vygotsky's theory in-play: early childhood education. In *The Influence of Theorists and Pioneers on Early Childhood Education* (pp. 53-67). Routledge.
- Triana Varela, Y. P. (2017). *El proceso de escritura a través del juego simbólico*.
- Tolchinsky L. (1993) . *Aprendizaje del lenguaje escrito*.
- Van Dijk, T. A. (1983). *Macroestructuras semánticas*. Lengua española. Bolivia: Universidad Amazónica de Pando.

Veneranda Blanco. (2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. 2019.

Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Villavicencio, J. L. G., Caymayo, D. M. V., Brito, D. Y. T., & Oviedo, P. B. S. (2022). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7(2), 81.

Anexos

Anexo 1. Autorización tratamiento de datos personales de menores de edad

	FORMATO		
	AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES Y DE MENORES DE EDAD Resolución 767 de 18 de Junio 2018		
FOR009GSI	Fecha de Aprobación: 18-06-2018	Versión: 01	Página 2 de 2

AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES DE MENORES DE EDAD

_____, identificado con C.C. C.E. No. _____, expedida en _____, representante legal del menor _____, identificado con T.I. NUIP No. _____ declaro que he sido informado por **LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL** (en adelante la **UPN**), identificada con NIT. 899.999.124-4, con domicilio en la ciudad de Bogotá y sede principal en la calle 72 No. 11 – 86 de Bogotá, que, de conformidad con los procedimientos establecidos en la Ley 1581 de 2012, Decreto Reglamentario 1377 de 2013 y el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad*, disponible en la página web www.pedagogica.edu.co, actuará como Responsable del tratamiento de mis datos personales³, necesarios para el cumplimiento de la misión de la **UPN**, obtenidos a través de canales y dependencias institucionales y que podrá recolectar, almacenar, usar, actualizar, transmitir, transferir y poner en circulación o suprimirlos, mediante el uso de las medidas necesarias para otorgar seguridad a los registros, evitando su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o fraudulento incluso por terceros.

Que tratándose de datos sensibles⁴ y de menores de edad no está obligado a autorizar su tratamiento, salvo las excepciones consagradas en la ley o que medie su consentimiento expreso. Que es de carácter facultativo responder a las preguntas que traten de datos sensibles o menores de edad.

Como representante legal del menor, debo velar por los derechos consagrados en la Constitución y la Ley sobre sus datos, especialmente el derecho a conocer, actualizar, rectificar y suprimir información personal, así como el derecho a revocar el consentimiento otorgado para el tratamiento de datos personales del menor, en los casos en que sea procedente. Las inquietudes o solicitudes relacionadas con el tratamiento dichos datos, pueden ser tramitadas a través del e-mail: quejasyreclamos@pedagogica.edu.co

La Universidad garantiza la confidencialidad, libertad, seguridad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida de los datos y se reserva el derecho de modificar su Política de Tratamiento de datos personales en cualquier momento. Cualquier cambio será informado y publicado oportunamente en la página web.

Teniendo en cuenta lo anterior, autorizo de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca a la **UPN** para tratar los datos personales del menor que represento, de acuerdo con el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad* y para los fines relacionados con su Misión.

Leído lo anterior, manifiesto que la información para el Tratamiento de los datos personales del menor de edad que represento, ha sido suministrada de forma voluntaria y es veraz, completa, exacta, actualizada, comprobable y comprensible.

FIRMA _____

Nombre: _____

Identificación: _____

³ La UPN garantiza la confidencialidad, libertad, seguridad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida de mis datos y se reserva el derecho de modificar su Política de Tratamiento de datos personales en cualquier momento. Cualquier cambio será informado y publicado oportunamente en la página web.

⁴ Son **datos sensibles** aquellos que afectan la intimidad del Titular o cuyo uso indebido puede generar su discriminación, tales como aquellos que revelen el origen racial o étnico, la orientación política, las convicciones religiosas o filosóficas, la pertenencia a sindicatos, organizaciones sociales, de derechos humanos o que promueva intereses de cualquier partido político o que garanticen los derechos y garantías de partidos políticos de oposición, así como los datos relativos a la salud, a la vida sexual, y los datos biométricos (Art. 5° Ley 1581 de 2012, art. 3° Decreto 1377 de 2013).

Anexo 2. Encuesta de caracterización

ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN

Objetivo: identificar el contexto social y familiar de los estudiantes del grado 201 del Instituto Pedagógico Nacional. Así como sus intereses y experiencias con la escritura y el juego.

Instrucciones: Marca con una X, colorea o escribe la mejor respuesta según tu opinión.

1. ¿Cuál es tu nombre y apellido? _____
2. ¿Cuántos años tienes? _____
3. En la siguiente imagen, colorea las personas con quienes vives. Si vives con algún familiar que no aparece en la imagen, dibújalo en el cuadro del lado derecho:



Otras personas: _____

4. Colorea los servicios que tienes en casa:



Luz



Gas



Agua



Internet

5. ¿En qué barrio vives? _____
6. ¿Quiénes trabajan en tu casa?

() Todos trabajan () Trabaja la mamá () Trabaja el papá
 () Trabaja algún hermano () Trabaja los abuelos () Otra _____

7. ¿En qué trabajan las personas con quienes vives?

8. Para ti, ¿Qué es escribir?

9. Lee y colorea la mejor opción para ti: Escribir te parece ...



Divertido



Curioso



Aburrido



Desagradable

10. ¿Sobre qué temas te gusta escribir? _____

11. ¿Qué te parece lo más difícil de escribir? _____

12. ¿Qué haces en tu tiempo libre? ¡Colorea las opciones!



Ver televisión



Jugar



Leer



Dormir



Otro _____

14. ¿Qué tanto te gusta jugar? ¡Colorea las estrellas!
(1 significa que te gusta jugar poco y 5 que te gusta jugar mucho)



Ahora, marca con una X la mejor opción para ti

15. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

- Videojuegos Juegos al aire libre Juegos de crear
 Juegos en el celular Juegos de competencias Juegos simbólicos
 Otra _____

16. ¿Prefieres jugar?

- Solo Con amigos Con mi familia Otro _____

17. ¿Te gustaría practicar la escritura a través de un juego?



Si tu respuesta fue sí. Escribe la idea que tengas _____

Anexo 3. Evaluación diagnóstica

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Nombre y apellido: _____

1. Inventa una oración para cada imagen (2 puntos)





2. Escribe lo que ves (4 puntos)



3. Realiza una descripción de la niña (3 puntos)



4. Imagina que vas a entrevistar a "Pinocho". Escribe dos preguntas que le harías (2 puntos)



1. _____

 2. _____

5. Escribe la acción que realiza cada personaje (4 puntos)



6. Separa las palabras y forma oraciones. (3 puntos)

- Las ranas viven cerca del agua _____
- La Laura le picó una abeja en la pierna _____
- Ayer visitamos a la hermana de Mia _____

7. Observa las imágenes e inventa un cuento. ¡No olvides ponerle un título! (7 puntos)









Anexo 4. Registros de observación

REGISTRO DE OBSERVACIÓN <i>ENCUENTRO 7</i>	
<p>IMPLEMENTADO POR: Daniela Herrera Garcia FECHA DE ELABORACIÓN: 22/03/2023 FECHA DE APLICACIÓN: 22/03/2023 HORA: 7am a 9am LUGAR: Salón 201 Participantes: Ver llamado a lista adjunto</p>	
Descripción observación	Interpretación y análisis
<p>Los niños y niñas llegaron puntuales a clases. Sin embargo, la clase inició 15 minutos después de la hora habitual debido a que se realizaron otras actividades antes de iniciar la sesión de clase, tales como: organización del salón de clases y maletas, reubicación de puestos y llamados de atención verbales. Una vez hecho esto, la maestra en formación dio la instrucciones para la creación de cuentos a partir de cajas mágicas que contenían tarjetas con “personajes,” “lugares” y “objetos”, mientras tanto, la docente titular dio a los estudiantes la guía de trabajo en la que debían escribir su cuento; uno a uno los estudiantes pasaron por cada caja mágica para sacar las tarjetas con las que trabajarían y recibieron una varita mágica (ver evidencia) para empezar la magia de la escritura. Después, cada estudiante empezó la construcción de su cuento teniendo en cuenta la secuencia narrativa y los elementos de la narración. Finalmente, algunos estudiantes realizaron la lectura en voz alta de sus cuentos para practicar la expresión oral y la lectura.</p>	<p>Las actividades propuestas se desarrollaron con interés. Los estudiantes estaban entusiasmados por descubrir que había en cada caja mágica y que elementos iban a obtener. Además, recibir la varita mágica les hizo estar motivados para el momento de comenzar a escribir. Finalmente, los estudiantes fueron muy creativos, ingeniosos y participativos.</p>
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Se destaca un interés en los estudiantes por crear sus propias historias y utilizar los elementos obtenidos de cada caja mágica. • Se evidencia motivación y creatividad por parte de los estudiantes al hacer uso del material de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos estudiantes no lograron culminar el ejercicio de escritura o no siguieron las instrucciones dadas.

- Se logra abordar la secuencia narrativa, los elementos del cuento y la escritura creativa a partir del juego simbólico en el que los estudiantes eran escritores.

Oportunidades

- A través de la actividad los estudiantes practicaron su redacción, caligrafía, ortografía y demás elementos de la escritura.
- La actividad posibilitó que se desarrollaran otras dimensiones de su formación como lo son: la dimensión emocional, cognitiva, social y comunicativa.
- Mediante la actividad los niños desarrollaron su imaginación, creatividad e ingenio.

Amenazas

- No se presentó ninguna amenaza.

Conclusiones

Esta sesión de clase permite concluir que los niños muestran mayor interés y motivación en los ejercicios de escritura cuando estos están mediados por el juego, en este caso, el juego simbólico (magos – escritores). Sin embargo, es pertinente seguir reforzando el proceso de escritura.

EVIDENCIAS



REGISTRO DE OBSERVACION

ENCUENTRO 14

IMPLEMENTADO POR: Daniela Herrera Garcia

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/04/2023

FECHA DE APLICACIÓN: 26/04/2023

HORA: 7am a 9am

LUGAR: Salón 201

Participantes: Ver llamado a lista adjunto

Descripción observación	Interpretación y análisis
<p>Para dar inicio a la nueva temática de clase “el texto instructivo”, los estudiantes tuvieron un día de compra en el que debían comprar algún ingrediente para hacer una pizza. Cada estudiante recibió \$10.000 divididos entre billetes y monedas de diferentes denominaciones, una vez recibían el dinero, observaban los elementos que podían comprar, tomaban su producto y se acercaban a los cajeros para pagar. Al realizar la compra, se dirigían a su puesto de trabajo y debían hacer una corta descripción del producto adquirido (¿cómo es?, ¿para que se utiliza?, ¿cuál es su textura?, ¿su tamaño?, etc)</p>	<p>Los estudiantes estuvieron muy emocionados y alegres por la actividad porque era todo un juego para ellos, quienes eran cajeros, estuvieron muy atentos al dinero recibido y a las vueltas que debían dar. Respecto a la descripción del producto comprado, estuvieron motivados por realizarla y se les hizo una actividad sencilla, ya que, recordaban la experiencia de compra y se emocionaban nuevamente.</p>
<p style="text-align: center;">Fortalezas</p>	<p style="text-align: center;">Debilidades</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Se evidencia entusiasmo y motivación en los estudiantes por la actividad planeada, así como por la autonomía que tenían al realizar su compra. ● Los estudiantes participaron de manera atenta y organizada. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hubo algunas confusiones con respecto al uso del dinero, pero con ayuda de las maestras en formación y la docente titular podían resolverlas.
<p style="text-align: center;">Oportunidades</p>	<p style="text-align: center;">Amenazas</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● La clase no solo afianzó conocimientos de la lengua castellana sino de otras asignaturas como matemáticas (conteo de dinero) y ciencias naturales (tipos de alimentos). ● La sesión posibilitó el desarrollo de otras habilidades, el uso del juego simbólico y el respeto y la comunicación asertiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ● No se presentó ninguna amenaza.
Conclusiones	

Esta sesión de clase permitió que los estudiantes aprendieran mediante el juego simbólico, lo que hizo el aprendizaje más significativo. Además, se evidenció que la escritura fue un momento divertido para ellos en comparación con otros momentos. También, permitió que se realizará una clase intercurricular en la que se utilizaron conocimientos de tres asignaturas diferentes (lengua castellana, matemáticas y ciencias naturales). Por otra parte, hubo una mejoría significativa en la comunicación entre los estudiantes, fueron respetuosos y amables a la hora de comprar sus productos. Además, esta actividad posibilitó la integración de la maestra en formación Ilenya y que se familiarizara con la moneda colombiana. Finalmente, los estudiantes concluyeron el tema de la descripción y se contextualizaron con los ingredientes a utilizar en la siguiente clase para la preparación de una pizza.

EVIDENCIAS



REGISTRO DE OBSERVACIÓN
ENCUENTRO 15

IMPLEMENTADO POR: Daniela Herrera Garcia

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/04/2023

FECHA DE APLICACIÓN: 27/04/2023

HORA: 1pm a 3pm

LUGAR: Salón 201

Participantes: Ver llamado a lista adjunto

Descripción observación	Interpretación y análisis
<p>La clase inició con la preparación de los estudiantes para asistir a la cocina, ubicada en el salón de clases de educación especial, para ello, se lavaron las manos, se pusieron los delantales y se dieron las normas a seguir en la cocina. Una vez en la cocina, se dividió a los estudiantes en grupos y se recibieron los ingredientes en el siguiente orden: tortillas, salsa de tomate, jamón, pollo, queso y piña, al terminar, en grupos se entregaban las pizzas para hornearlas, después de un tiempo cada uno recibió su pizza y su gaseosa para compartirla en la cancha principal.</p>	<p>Los estudiantes estaban entusiasmados por la actividad, ya que, serían chefcitos y tendrían la posibilidad de compartir la experiencia con una maestra en formación proveniente de Italia, lo que les permitía hacer comparaciones entre las pizzas de aquí y de allá. Por otra parte, estaban motivados por compartir con los estudiantes de educación especial. Durante el compartir de la pizza algunos decían cosas como “¡es el mejor día de mi vida” o “¡qué bueno que no estamos encerrados en el salón escribiendo como los demás!”</p>
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> ● Hubo buen manejo del tiempo y seguimiento de instrucciones por parte de los estudiantes. ● Los estudiantes demostraron interés por la actividad realizada y expresaron su felicidad por la sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> ● No se presentó ninguna debilidad.
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> ● La sesión permitió la interacción de los estudiantes con los estudiantes del tercer nivel de educación especial. ● El aprendizaje fue significativo para los estudiantes al estar en otros espacios diferentes al aula de clases convencional. 	<ul style="list-style-type: none"> ● No se presentó ninguna amenaza.
Conclusiones	

Esta sesión de clase permitió observar que el conocimiento es mucho más interesante para los estudiantes cuando se lleva a la práctica. Además, se construyeron nuevos espacios de interacción entre los estudiantes del grado 201 con los estudiantes de educación especial y las diferentes docentes. Por otra parte, en esta actividad los estudiantes desarrollaron diferentes habilidades como el manejo del tiempo y espacio, el orden de su lugar de trabajo, el compartir y el respeto por los demás, así como el seguimiento de instrucciones y cuidado del espacio en el que se encontraban. Finalmente, hubo una relación entre lo trabajado el día anterior (día de compra) al observar los ingredientes reales y la preparación de la pizza.

EVIDENCIAS



REGISTRO DE OBSERVACIÓN
ENCUENTRO 13

IMPLEMENTADO POR: Daniela Herrera Garcia

FECHA DE ELABORACIÓN: 21/09/2023

FECHA DE APLICACIÓN: 21/09/2023

HORA: 1 pm a 3pm

LUGAR: Salón 201

Participantes: Ver llamado a lista adjunto

Descripción observación	Interpretación y análisis
<p>La clase inició con el dictado sobre el verbo, ¿qué es? y ejemplo de un verbo conjugado en pasado, presente y futuro con sus respectivos pronombres, una vez los estudiantes terminaban de escribir el dictado, podían pasar por un chaleco y caña de pescar, para pescar diferentes verbos que debían ser conjugados de acuerdo con un código de color: rosado y verde (pasado), amarillo (presente), azul claro y azul oscuro (pasado). Luego de pescar y conjugar el verbo, los estudiantes debían construir diferentes oraciones en relación con el proyecto de aula.</p>	<p>Los estudiantes estaban emocionados por comenzar la clase, ya que, al ingresar al aula, vieron los materiales con los que se iba a trabajar así que tenían mucha curiosidad. Sin embargo, en su afán de jugar a ser “pescadores de verbos”, escribían el dictado con mala ortografía y presentación, lo que provocaba que tuvieran que repetirlo nuevamente hasta obtener la aprobación de la docente titular, esta situación generó un poco de frustración y tristeza en algunos de los estudiantes.</p>
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes tuvieron un aprendizaje significativo al hacer uso de conocimientos previos y aplicarlos mediante un ejercicio final, todo ello a través del juego simbólico. ● Se fortaleció el seguimiento de instrucciones y la mejora en la presentación de los documentos, así como la importancia de hacer las cosas bien. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Algunos estudiantes tuvieron dificultad al realizar el dictado, ya sea por presentación del trabajo o por presentar un ritmo lento de trabajo.
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> ● Se desarrolló la motricidad fina al utilizar la caña de pescar para atrapar a los verbos. Además, se trabajó la memoria y escucha activa al conservar los códigos de color. 	<ul style="list-style-type: none"> ● No se evidenció ninguna amenaza.
Conclusiones	

Durante esta sesión de clase los estudiantes fortalecieron diferentes dimensiones de su desarrollo integral como la motricidad, el seguimiento de instrucciones, la memoria y la calidad de los trabajos realizados. Además, apropiaron nuevos conocimientos y los relacionaron con conocimientos previos. Finalmente, se estableció una relación entre el juego simbólico y la escritura, mediante la producción de oraciones en torno al proyecto de aula.

EVIDENCIAS



REGISTRO DE OBSERVACIÓN
ENCUENTRO 14

IMPLEMENTADO POR: Daniela Herrera Garcia

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/09/2023

FECHA DE APLICACIÓN: 27/09/2023

HORA: 7am a 9am

LUGAR: Salón 201

Participantes: Ver llamado a lista adjunto

Descripción observación	Interpretación y análisis
<p>La clase inició con un repaso de las categorías gramaticales vistas anteriormente y recordando la importancia de “escribir en orden”, todo esto para abordar el tema de “la oración”, allí se explicó la definición de oración, sus partes y los diferentes tipos de oración que hay (afirmativa, negativa, exclamativa e interrogativa). Luego, la docente titular dividió a los estudiantes en grupos de tres (3) personas para iniciar la parte práctica de la clase, en ese momento los estudiantes serían detectives por lo que recibirían un sobre con un caso por resolver. En una primera parte, debían leer el caso, luego, ordenar la oración para retratar a los sospechosos, una vez hecho esto, recibirían un nuevo sobre con oraciones que debían ser clasificadas según su tipo para recibir la clave final que determinaba quien había sido el culpable.</p>	<p>Al inicio de la clase los estudiantes se mostraban un poco inquietos y distraídos, ya que, tenían la presencia de otra docente en el aula. Pero, poco a poco fueron participando más en la clase y al iniciar la actividad de detectives de oraciones, se emocionaron más, especialmente porque creían que algún compañero de la clase sería el culpable.</p>
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> ● Mediante el juego simbólico los estudiantes emplearon diferentes estrategias que fortalecieron su pensamiento lógico al organizar las oraciones y la comprensión lectora, pues este paso era esencial para entender el caso y realizar la descripción adecuada de los sospechosos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Durante la organización de grupos no hubo un buen manejo del tiempo.
Oportunidades	Amenazas

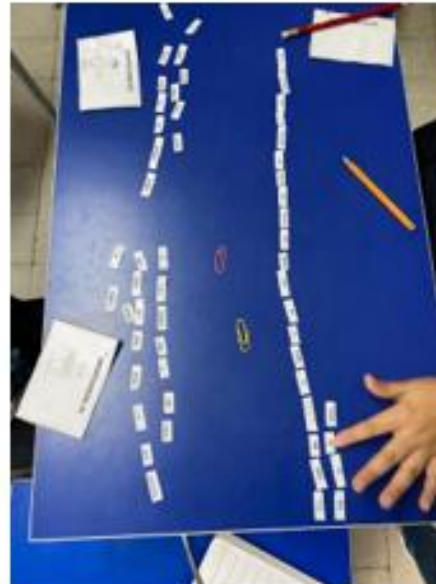
● Se fomentó el trabajo en equipo y el apoyo a compañeros con un rendimiento escolar bajo, además de fortalecer la comunicación entre los estudiantes.

● No se evidenció ninguna amenaza.

Conclusiones

Durante esta sesión de clase los estudiantes fortalecieron el trabajo en equipo y sus habilidades comunicativas, así como la comprensión lectora. Además, apropiaron los conocimientos de una manera lúdica y acorde con sus intereses, ya que, durante la sesión manifestaban que ya habían realizado juegos similares en plataformas online Finalmente, esta actividad permitió analizar los diferentes ritmos de trabajo que hay en el aula de clase y la manera en la que los mismos estudiantes pueden apoyarse unos a otros.

EVIDENCIAS



REGISTRO DE OBSERVACIÓN*ENCUENTRO 15**IMPLEMENTADO POR: Daniela Herrera Garcia**FECHA DE ELABORACIÓN: 28/09/2023**FECHA DE APLICACIÓN: 28/09/2023**HORA: 1pm a 3pm**LUGAR: Salón 201**Participantes: Ver llamado a lista adjunto*

Descripción observación	Interpretación y análisis
<p>La clase inició con un llamado de atención a algunos estudiantes que se vieron involucrados en un conflicto durante el descanso, pero una vez resuelta la situación, los estudiantes debían confirmar si habían acertado quien de los tres sospechosos era el culpable, así como comparar que la descripción coincidiera con el retrato realizado. Luego de esto, cada estudiante recibió un reporte de investigación que debía diligenciar respondiendo a preguntas como: nombre del caso, problemática del caso, principales sospechosos, retrato del culpable y crear una teoría o motivo del crimen. Finalmente, los estudiantes realizaron un cuento con temática de astronautas o en relación con el motivo del crimen.</p>	<p>Debido a la situación inicial de la clase, los estudiantes estaban un poco dispersos y no tenían muchas ganas de escribir, por lo que las producciones escritas fueron muy cortas. Además, una gran parte del salón debía ir a ensayos de danzas para la presentación que se daría por el día de la familia.</p>
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> ● Durante esta actividad se evidencia una mejora en las diferentes producciones escritas entregadas por los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Algunos estudiantes no pudieron presentar la actividad y otros no la terminaron por tener un ritmo de trabajo lento. ● La mayoría de los estudiantes respondió lo mismo en las diferentes preguntas del reporte.
Oportunidades	Amenazas

● Los estudiantes realizaron diferentes conexiones entre los saberes que han adquirido a través del proyecto de aula y la información otorgada en la clase para crear sus propias hipótesis.

● No se evidenció ninguna amenaza.

Conclusiones

Durante esta sesión de clase los estudiantes mejoraron su escritura en cuanto a presentación, ortografía, calidad y coherencia. Además, realizaron conexiones que les permitieron crear teorías sobre el motivo del crimen. Sin embargo, se evidencian algunos estudiantes con dificultad y se hace necesario promover la escritura creativa, ya que, la mayoría de los estudiantes respondieron lo mismo en las diferentes preguntas.

EVIDENCIAS



Reporte de investigación 	
De acuerdo con la investigación que realizaste, responde a las siguientes preguntas:	
Nombre del caso: _____	
Problemática del caso _____ _____ _____ _____ _____	Retrato del culpable 
Principales sospechosos: _____ _____ _____ _____ _____	Motivo del crimen: _____ _____ _____ _____ _____
Nombre y huella del detective: _____	

Anexo 5. Certificado de validez del instrumento de recolección de datos

Certificado de validez del instrumento de recolección de datos

Nº	Pregunta	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Comentarios
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Cuál es tu nombre y apellido?	X		X		X		
2	¿Cuántos años tienes	X		X		X		
3	En la siguiente imagen, colorea las personas con quienes vives	X		X		X		Considero que hace falta especificar para que es el cuadro del lado derecho
4	Colorea los servicios que tienes en casa	X		X		X		
5	¿En qué barrio vives?	X		X		X		
6	¿Quiénes trabajan en tu casa?	X		X		X		
7	¿En qué trabajan?		X	X		X		Me parece que la pregunta es muy general, debería ser mas puntual y especifica teniendo en cuenta la edad de la población
8	Lee y colorea la mejor opción para ti: Leer te parece ...	X		X		X		
9	¿Sobre que temas te gusta leer?	X		X		X		

¹ **Claridad:** se entiende sin dificultad alguna lo propuesto en la encuesta, es concisa, exacta y directa.

² **Pertinencia:** la pregunta es adecuada para la edad y fase en la que se encuentran los estudiantes.

³ **Relevancia:** la pregunta es apropiada para alcanzar el objetivo general y los objetivos específicos de la propuesta de intervención.

10	Lee y coloca la mejor opción para ti: Escribir te parece ...	X		X		X		
11	¿Sobre que temas te gusta escribir?	X		X		X		
12	¿Qué haces en tu tiempo libre? ¿Colorea las opciones?		X	X		X		Sería importante aclarar que se puede elegir más de una opción
13	¿Qué tanto te gusta jugar?		X	X		X		Considero que le falta claridad en la indicación a realizar
14	¿Qué tipos de juegos prefieres?	X		X		X		
15	¿Prefieres jugar?	X		X		X		
16	¿Te gustaría practicar la lectura y la escritura a través de un juego?	X		X		X		
17	¿Se te ocurre alguna idea? Escribela		X	X		X		Me parece que esta pregunta debe ser más clara y puntual

Observaciones:

Considero que es un instrumento bien elaborado que ha tenido en cuenta la población a la cual se va aplicar y que es viable su aplicación como menciono luego de realizar las correcciones respectivas.

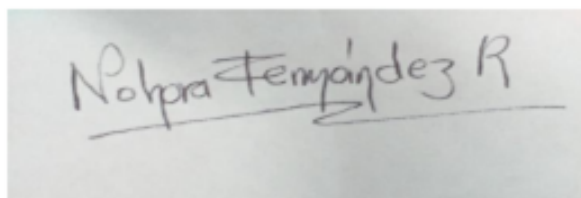
Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Nombres y apellidos de quien evalúa: Nahora Fernández Rojas

Título del evaluador: Docente directora de grupo curso 303- Instituto Pedagógico Nacional

Fecha: 22 de marzo de 2023

Firma:



Nahora Fernández R

Certificado de validez del instrumento de recolección de datos

Nº	Pregunta	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Comentarios
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Cuál es tu nombre y apellido?	x		x		x		
2	¿Cuántos años tienes	x		x		x		
3	En la siguiente imagen, colorea las personas con quienes vives	x						Si la intención es conocer el contexto, la pregunta está bien formulada, pero si se requiere saber quién realiza el acompañamiento, hay variación porque a veces no es la misma persona.
4	Colorea los servicios que tienes en casa	x		x			x	¿Cuál es la relevancia de esta pregunta? Sería importante para conocerlos preguntarles donde viven, por el sector, caracterizarlo
5	¿En qué barrio vives?	x		x		x		Es importante tener la claridad que según el momento del año los niños adquieren mayor habilidad espacial
6	¿Quiénes trabajan en tu casa?	x		x		x		
7	¿En qué trabajan?	x		x		x		

¹ **Claridad:** se entiende sin dificultad alguna lo propuesto en la encuesta, es concisa, exacta y directa.

² **Pertinencia:** la pregunta es adecuada para la edad y fase en la que se encuentran los estudiantes.

³ **Relevancia:** la pregunta es apropiada para alcanzar el objetivo general y los objetivos específicos de la propuesta de intervención.

8	Lee y colorea la mejor opción para ti: Leer te parece ...	x		x		X		
9	¿Sobre que temas te gusta leer?	x		x		X		
10	Lee y colorea la mejor opción para ti: Escribir te parece ...	x		x		X		
11	¿Sobre que temas te gusta escribir?	x		x		X		
12	¿Qué haces en tu tiempo libre? ¡Colorea las opciones!	x		x		X		
13	¿Qué tanto te gusta jugar?	x		x		X		
14	¿Qué tipos de juegos prefieres?	x		x		X		
15	¿Prefieres jugar?	x		x		X		
16	¿Te gustaría practicar la lectura y la escritura a través de un juego?	x		x		X		¿Crees que podrías jugar leer y a escribir, o crees que leer y escribir puede ser un juego, crees que disfrutarías la lectura y la escritura tanto como un juego ?
17	¿Se te ocurre alguna idea? Escríbela	x		x		X		

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [] **Aplicable después de corregir** [x] **No aplicable** []

Nombres y apellidos de quien evalúa: Angie Paola Ayala Cuida

Título del evaluador: Master en Didáctica de las matemáticas para educación infantil y básica primaria

Fecha: 22 de marzo - 2023

Firma:

Atentamente

 Angie Ayala