

ENTRE JUEGO Y JUEGO CREO UN MUNDO FANTÁSTICO.

LOS JUEGOS DRAMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA
MOTIVAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL
GRADO CUARTO DE LA FUNDACIÓN GERSAÍN MARÍN EN EL MUNICIPIO
DE POPAYÁN DURANTE EL AÑO 2019.



ADRIANA MERCEDES BUITRÓN IMBACHÍ

ELIZABETH CHAGUENDO MOMPOTES

OVIDIO VILLAMIL MANCERA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN

FACULTAD DE CIENCIAS, SOCIALES Y HUMANAS

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA

POPAYÁN

2019

ENTRE JUEGO Y JUEGO CREO UN MUNDO FANTÁSTICO
LOS JUEGOS DRAMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA
MOTIVAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL
GRADO CUARTO DE LA FUNDACIÓN GERSAÍN MARÍN EN EL MUNICIPIO
DE POPAYÁN DURANTE EL AÑO 2019.

ADRIANA MERCEDES BUITRÓN IMBACHI
ELIZABETH CHAGÜENDO MOMPOTES
OVIDIO VILLAMIL MANCERA

Monografía de trabajo de grado en la modalidad de Investigación para optar al
título Licenciados en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística.

Directora
Esp. Dora Marcela Gutiérrez.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN ARTÍSTICA
POPAYÁN
2019

DEDICATORIA.

Dedico este proyecto investigativo primeramente a Dios por darme sabiduría, salud, paciencia y esperanza por luchar y nunca desfallecer en etapas difíciles de la vida , a mi hija Eileen Sofía que ha sido el motivo para luchar y de demostrar que con esfuerzo y sacrificio se puede lograr, a mi madre Alicia Buitrón, y mi padre Gersaín Galindez y a mis hermanos Gabriela Galindez y Gersaín Galindez por su apoyo incondicional. A mis amigos y amigas, de quienes he recibido siempre apoyo sincero. A todos aquellos maravillosos seres que han compartido junto a mí sus enseñanzas y mis logros en estos años, así como quienes han estado para darme una voz de aliento en los momentos difíciles. En especial al profe Alejandro Muñoz por creer en mí cuando más sentía desfallecer, por sus recomendaciones y orientación en el proyecto investigativo, a mis compañeros Ovidio V, Elizabeth C. que no solo recorrieron junto a mí este hermoso camino de momentos felices y otros irónicos pero de aprendizajes que me fortalecieron a crecer como persona y como profesional .

Adriana Buitrón

Este Trabajo está dedicado principalmente a Dios quien supo guiarme y acompañarme por el camino a no desfallecer en esos momentos tan difíciles y permitiendo vencer todos los obstáculos que se me presentaron en el camino.

A mi esposo por todo su apoyo, comprensión, amor, gracias por brindarme la ayuda necesaria para seguir estudiando y poder culminar este hermoso sueño.

Mi motivación mis hermosos hijos por brindarme su comprensión, apoyo, por ellos he luchado día tras día para seguir adelante y no desfallecer por mis sueños y el anhelo de culminar con éxito mi carrera profesional; que de una u otra forma se han hecho partícipes de este gran sueño.

Elizabeth Chaguendo Mompotes

Dedico este proyecto primero que todo a mi Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta el momento, a mis padres Hernando (QEPD) y María Oliva, a mi linda y hermosa esposa Sandra Patricia a quien amo con todas mis fuerzas del corazón, a mis hijas Karen Patricia y Sara Isabel pilares fundamentales en mi vida, a mis compañeras de proyecto porque hemos culminado con satisfacción este gran reto. A mis profesores que con su conocimiento, enseñanza y paciencia han hecho que pueda superar este otro escalón en mi vida.

Ovidio Villamil Mancera

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios quien me ha regalado el donde la vida y las oportunidades de crecer y mejorar constantemente como persona. A mi hija Eileen quien fue el motivo de luchar y alcanzar una meta más en mi vida. Mis padres, Alicia Buitrón y Gersaín Galindez, mis hermanos Gersaín y Gabriela y demás familiares y amigos quienes me han apoyado incondicionalmente. Al Lic Alejandro quien compartió sus conocimientos, recomendaciones y brindó su permanente orientación y apoyo para ser posible el proyecto investigativo. A mi asesora. Esp. Dora Marcela, quien compartió sus conocimientos durante el proceso de investigación. A todo el cuerpo docente del programa LEBEA por haber compartido sus conocimientos y experiencias y sembrar una semilla de esperanza en nuestra carrera profesional. Solo me queda darles las infinitas gracias a todos y cada uno de ustedes.

Adriana Buitrón

Primero que todo doy gracias a Dios por brindarme salud y acompañarme en todo momento a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos que he querido desfallecer, por brindarme la oportunidad de adquirir nuevos aprendizajes, experiencias y sobre todo permitirme culminar con mi sueño de ser todo un profesional.

Deseo expresar mis agradecimientos al profesor Jaime Alejandro por su acompañamiento y orientación en la realización de nuestra tesis, por sus regañños para que todo nos saliera bien: mil gracias y que nuestro padre celestial lo cuide de todo mal y peligro.

A mi amiga Adriana Buitrón por todos los momentos que pasamos juntas por brindarme su amistad incondicional, a su familia por acogerme en su casa en momentos de trabajo; por sus recomendaciones y por las veces que me explicaste, por la confianza que depositaste en mí. y haber hecho de mi etapa universitaria un trayecto de vivencias que nunca olvidare y que estarán siempre como un hermoso recuerdo. Demostrándonos que con perseverancia y sacrificio se logran grandes sueños.

Elizabeth Chaguendo Mompotes

Dedico este proyecto primero que todo a mi Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta el momento, a mis padres Hernando (QEPD) y María Oliva, a mi linda y hermosa esposa Sandra Patricia a quien amo con todas mis fuerzas del corazón, a mis hijas Karen Patricia y Sara Isabel pilares fundamentales en mi vida, a mis compañeras de proyecto porque hemos culminado con satisfacción este gran reto. A mis profesores que con su conocimiento, enseñanza y paciencia han hecho que pueda superar este otro escalón en mi vida.

Ovidio Villamil Mancera

RESUMEN.

El proyecto de investigación denominado entre juego y juego creo un mundo fantástico, se realizó con los niños y niñas del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín, en quienes se evidenció en un primer momento un marcado desinterés y apatía por las actividades que impliquen el realizar textos escritos, ante esto el proyecto propuso como objetivo general: Motivar la producción de textos escritos a través de juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín del municipio de Popayán. Dicha investigación se planteó y ejecutó en el marco del enfoque cualitativo y a través de la investigación Acción pedagógica, como metodología. Dicho tipo de investigación, se realizó a través de las tres etapas propuestas por Restrepo: Deconstrucción, Reconstrucción y Validación.

En cuanto a los referentes teóricos, el proyecto de investigación se fundamentó en las teorías sobre las estrategias de enseñanza, la producción de textos escritos y los procesos metacognitivos de Jolibert y Monereo en el componente pedagógico, y de Isabel Tejerina, en relación a los juegos dramáticos en la escuela, como componente disciplinar. Es así que como conclusiones principales de la investigación se propone la importancia de generar estrategias como la que se propuso a través del teatro, para la motivación de los estudiantes para escribir textos. Así mismo se establece la importancia de la educación artística como parte fundamental de las estrategias para solucionar dificultades en el aula. Por último, se hace referencia a la importancia que tiene que los estudiantes sean conscientes de la necesidad de crear y ejecutar estrategias de aprendizaje que los beneficien en su quehacer diario en la escuela.

Palabras Clave: Estrategias de aprendizaje, Juego dramático, lúdica, metacognición, creación de textos escritos

ABSTRAC

The research project described between game and game I create a fantastic world, carried out with the boys and girls of the fourth grade of the Gersaín Marín Foundation, in whom a marked disinterest and apathy are evidenced at first by the activities that involve writing written texts, before this the project He proposed as a general objective: To motivate the production of written texts through dramatic games as a learning strategy for students in the fourth grade of the Gersaín Marín Foundation of the municipality of Popayán. This research was raised and executed within the framework of the qualitative approach and through the investigation Pedagogical action, as a methodology. This type of research was carried out through the three stages proposed by Restrepo: Deconstruction, Reconstruction and Validation.

As for theoretical references, the research project was based on the theories about teaching strategies, the production of written texts and the metacognitive processes of Jolibert and Monereo in the pedagogical component, and Isabel Tejerina, in relation to games dramatic in school, as a disciplinary component. Thus, the main conclusions of the research propose the importance of generating strategies such as the one proposed through the theater, for the motivation of the students to write texts. Likewise, the importance of artistic education is established as a fundamental part of the strategies to solve difficulties in the classroom. Finally, reference is made to the importance of students being aware of the need to create and execute learning strategies that benefit them in their daily work at school.

Keywords: Learning strategies, Dramatic, playful games, metacognition, creation of written texts

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	10
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1. TÍTULO.....	13
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA.....	17
1.5. JUSTIFICACIÓN.....	18
CAPITULO II .MARCO DE REFERENCIAL.....	22
2.1. MARCO CONTEXTUAL.....	22
2.1.1. COLOMBIA.....	22
2.1.2. DEPARTAMENTO DEL CAUCA.....	24
2.1.3. MUNICIPIO DE POPAYÁN.....	26
2.1.4. RESEÑA HISTÓRICA DE LA INSTITUCIÓN.....	27
2.1.5. MISIÓN.....	29
2.1.6. VISIÓN.....	29
2.1.7. MARCO LEGAL.....	30
2.1.7.1. Constitución política de Colombia.....	30
2.1.7.2. Ley general de la educación.....	30
2.1.7.3. Lineamientos curriculares área de lengua castellana y literatura.....	31
2.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	33
2.2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.....	33
2.2.1.1. Antecedente internacional.....	33
2.2.1.2. Antecedente Nacional.....	35
2.2.1.3. Antecedente local.....	36
2.2.2. COMPONENTE PEDAGÓGICO.....	38
2.2.2.1. Estrategias de aprendizaje y Habilidades del pensamiento.....	38
2.2.2.3. Textos escritos.....	45
2.2.2.4. Formación de niños productores de textos.....	46
2.2.3. COMPONENTE DISCIPLINAR.....	48
2.2.3.1. Importancia del Juego Dramático en los procesos Pedagógicos.....	48
2.2.3.2. Los Juegos teatrales una estrategia para producir textos escritos.....	51

2.2.4. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.	52
CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO.	54
3.1. CARACTERIZACIÓN DEL ENFOQUE CUALITATIVO.	54
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN: INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGÓGICA.	55
3.2.1. ETAPA DE DECONSTRUCCIÓN.	56
3.2.2. ETAPA DE RECONSTRUCCIÓN.	58
3.2.3. ETAPA DE VALIDACIÓN.	61
3.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	62
3.3.1. OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA.	63
3.3.2. DIARIO PEDAGÓGICO.	63
3.4. POBLACIÓN MUESTRA.	64
3.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.	65
3.5.1. CONVENCIONES.	66
CAPÍTULO IV. ACTIVIDADES Y RESULTADOS.	67
4.1. OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA.	67
4.2. TALLERES FUNDAMENTALES.	71
4.2.1. TALLER No 1. MI HISTORIA UN MUNDO DE FANTASÍA.	71
4.2.1.1. Diario pedagógico.	77
4.2.1.2. Rejilla de Observación No 1.	84
4.2.2. TALLER No. 2. MI CUERPO COMUNICA “EL ROBOT UN INSTRUMENTO PARA EXPRESAR EMOCIONES”	86
4.2.2.1. Diario Pedagógico.	91
4.2.2.2. Rejilla de Observación No 2.	96
4.2.3. TALLER No. 3. EL ESTATISMO JUEGO DRAMÁTICO PARA ENCONTRAR EL TESORO.	98
4.2.3.1. Diario Pedagógico.	102
4.2.3.2. Rejilla de Observación No. 3.	106
4.2.4. TALLER No. 4. ESCRIBO LO QUE PIENSO, CREO Y RECREO MI PERSONAJE.	107
4.2.4.1. Diario pedagógico.	112
4.2.4.2. Rejilla de Observación No. 4.	115

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES.	118
5.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS CATEGORÍAS EMERGENTES.	118
5.1.1. <i>Habilidades del pensamiento implícitas en actividades pedagógicas pero desarticuladas de los procesos metodológicos educativos.</i>	118
5.1.2. <i>Potencializar la lúdica dentro de las estrategias de aprendizaje para dinamizar los procesos metacognitivos en los estudiantes.</i>	120
5.2. CONCLUSIONES.....	122
5.3. RECOMENDACIONES.	124
ANEXOS.	125
BIBLIOGRAFIA.	136

INTRODUCCIÓN.

El proyecto de investigación denominado. Entre juego y juego creo un mundo fantástico. Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para motivar a la producción de textos escritos en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín de la ciudad de Popayán. Tuvo como contexto principal la Fundación Gersaín Marín, de la ciudad de Popayán, donde gracias a las aproximaciones al contexto y a los datos cualitativos recolectados por diversos instrumentos propios de este enfoque, tales como la observación no estructurada, los diarios pedagógicos y las entrevistas, se pueden evidenciar algunas dificultades en los procesos de formación y académicos dentro del aula del grado cuarto de básica primaria.

Dichas dificultades se pueden generalizar en dos grandes categorías: la primera frente a actitudes presentadas en los niños y niñas, la mayoría, en cuanto a la capacidad de expresar sus pensamientos y emociones a los demás, evidenciado en la timidez al hablar en público y a la dificultad de expresar ideas claras frente a sus compañeros y maestros, donde generalmente redundan en un sentimiento de temor frente a la burla que se puede generar, por otro lado, estas situaciones generan actitudes de falta de escucha y falta de respeto frente a las actuaciones de los pares. En la segunda categoría, se muestra la falta de motivación y el casi rechazo que presentaban los niños y niñas del grado cuarto de la fundación Gersaín Marín, por las actividades que tengan que ver con la producción de textos escritos. Muchos de los niños muestran un gran descontento frente a las actividades que conlleven a escribir cualquier tipo de texto, muchos incluso lo toman como un castigo, al relacionarlo con las “planas” que se deben hacer cuando se imponen castigos.

Ante esto, el proyecto de investigación, propone como objetivo general: motivar la producción de textos escritos a través de juegos dramáticos como estrategia de

aprendizaje en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación, actividades que promuevan, primero que todo, la participación de todos los estudiantes, los maestros y la comunidad educativa, en actividades lúdicas y de carácter artístico que motiven a la producción de textos escritos. Y como segundo, se promueve, incentiva y muestra la creatividad, las destrezas y habilidades de los estudiantes a través de un lenguaje artístico tan completo como lo es el teatro.

Se parte del enfoque cualitativo de la investigación, que específicamente se centra en el contexto y las características de los sujetos de investigación, en este caso, se habla de observar e intervenir a los niños de la fundación Gersaín Marín en el ambiente propio donde suceden los acontecimientos, el aula de clase. Como tipo de investigación, se establece la Investigación Acción Pedagógica, en el marco de lo propuesto por Bernardo Restrepo, que realiza una crítica y una reflexión frente a la práctica pedagógica en el aula y con base a ella, propone una práctica pedagógica alternativa, en pro de la solución a la problemática encontrada. Todo este proceso, se realiza a través de tres etapas propias de este tipo de investigación: La Deconstrucción, la Reconstrucción y la validación.

La fundamentación teórica del proyecto de investigación se basa principalmente en dos componentes: El componente pedagógico, que explora las características de las estrategias de aprendizaje en el aula, la producción de textos escritos y la metacognición, a la luz de las teorías de Jossete Jolibert y del psicólogo Carles Monereo Font. Por otro lado, en el componente disciplinar, se expone la teoría de Isabel Tejerina, con respecto al juego dramático, como estrategia de aprendizaje en el aula.

De esta manera se construye el presente documentos como informe final de monografía donde en el primer capítulo se realiza el planteamiento del problema, nombre del proyecto y los objetivos general y específicos que se proponen.

En segundo capítulo, el lector encontrará los marcos de referencia. El contexto geográfico del proyecto y las características propias de la Fundación Gersaín

Marín. Más adelante se hace referencia a los antecedentes de investigación y finalmente se plantean las teorías y la contextualización de los componentes Pedagógico y disciplinar.

El capítulo tres, por su parte hace alusión al diseño metodológico del proceso de investigación, se presentan al lector la caracterización del enfoque cualitativo y la descripción y contextualización de las etapas de la investigación acción pedagógica, los instrumentos de recolección datos, la población y muestra y el sistema de convenciones.

En el cuarto capítulo titulado *actividades y resultados*, se presenta los cuatro talleres fundamentales del proyecto, así como sus respectivos diarios pedagógicos y en el caso especial de este proyecto, la rejilla de observación descrita en el componente pedagógico.

Por último, en el capítulo quinto, se presenta el análisis de las categorías emergentes, analizadas y sistematizadas de las actividades propias del proyecto, dando como resultado las conclusiones y recomendaciones del proceso. Finalizando con los anexos y las referencias bibliográficas.

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. TÍTULO.

Entre juego y juego creo un mundo fantástico.

Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para motivar a la producción de textos escritos en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín de la ciudad de Popayán.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

En Colombia, de acuerdo a lo inferido por diferentes pruebas nacionales como las Saber Pro, e internacionales como la Pisa, La población estudiantil presenta grandes dificultades en la competencia del lenguaje, especialmente en el proceso escrito, donde los niños y niñas no han logrado comprender la importancia de aprender a escribir y redactar con cohesión y coherencia cada una de las ideas en un párrafo o texto, y que para ello es importante no solamente utilizar correctamente el código escrito, sino que escribir, implica desde procesos mentales hasta el correcto uso de normas y criterios, para que la información que se quiere dar sea clara y entendible al lector.

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) Colombia pasó de ser nivel deficiente a nivel insuficiente en la parte de la competencia de lenguaje. Es decir el niño empezó con el proceso de adquirir un conocimiento autocritico de lo que lee y a la vez de lo que escribe.

“Colombia ha progresado en elevar el rendimiento de los estudiantes en la parte más baja de la escala de desempeño, aunque la proporción de

estudiantes con menor rendimiento sigue siendo una de las más altas entre los países de la OCDE. Los estudiantes con el desempeño más bajo en lectura (décimo percentil más bajo) mejoraron sus puntajes en las pruebas PISA en más de 50 puntos hasta llegar a 295 puntos entre 2006 y 2012, equivalentes a un poco más de un año escolar, pero la proporción de estudiantes con menor rendimiento no disminuyó significativamente en los ciclos de las pruebas PISA. En las pruebas PISA 2006, el 56% de los estudiantes colombianos de 15 años tuvo un desempeño inferior al nivel 2 de aptitud, comparado con el promedio de la OCDE del 21%. En las pruebas PISA 2012, estadísticamente la proporción permaneció igual, en 51,4%, muy por encima del promedio de la OCDE del 18% (OCDE, 2014b). En las evaluaciones de lectura y escritura de las pruebas nacionales SABER 2014 se encontró que el 49% de los estudiantes en Grado 3, el 67% en Grado 5 y el 73% en Grado 9 no cumplían los estándares mínimos”.¹

En lo anterior se puede evidenciar la necesidad que se plantea, no solo desde el Ministerio de Educación Nacional, sino desde las mismas aulas, de fortalecer a partir de los primeros grados de enseñanza básica, el gusto y la buena práctica de la lectura y la escritura. Para esto, se pretende replantear las prácticas pedagógicas existentes en el aula, no solo para que ayude al estudiante a generar su propio conocimiento partiendo desde su experiencia y su contexto, sino que se genere un ambiente propicio para la motivación y el mejoramiento de los procesos lectores y escritores de los mismos.

Fundación Gersaín Marín.

La Fundación Gersaín Marín del Municipio de Popayán, se encuentra ubicada en la comuna nueve al occidente de la Ciudad, en el barrio Lomas de Granada. Los niños y niñas que ingresan a la Fundación pertenecen a familias de estratos socioeconómicos 1 y 2 y algunas familias son desplazadas por la violencia desde

¹ Ministerio de Educación Nacional. Revisión de políticas nacionales de educación en Colombia recuperado 27 de junio 2019 disponible en URL: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf.

diferentes localidades del departamento. Asimismo, la población de la Fundación se caracteriza por hogares en su mayoría uniparentales que, en muchas ocasiones deben dejar a los niños en sitios alternos (vecinos, familiares en segundo o tercer grado, e inclusive solos) con posibilidad de riesgos físicos y emocionales, para salir a sus trabajos, que en general son del tipo informal.

El grado cuarto de esta institución está conformado por 21 estudiantes, donde 10 son niñas y 11 niños con edades entre los 8 y los 11 años. El docente titular, Ernesto Palechor, Licenciado en educación artística es el encargado de orientar todas las áreas del conocimiento. La Fundación tiene en su currículo todas las áreas que propone la legislación colombiana, pero no se evidencian procesos donde se motive e incentive el gusto por la lectura y la producción textual, en la mayoría de las áreas, éstas sólo se toman como actividades aisladas de clase.

La educación artística en el establecimiento educativo sólo es vista como una materia relacionada con las manualidades; sin tener en cuenta los lineamientos curriculares en el que plantea el Ministerio de Educación Nacional MEN que los niños se deben educar a partir de la sensibilización y experiencias de cada ser.

Según el Ministerio de Educación Nacional:

“La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia precisamente la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma”²

Por lo anterior, se pudo evidenciar, la necesidad de establecer estrategias que permitan el fortalecimiento y la motivación hacia la producción textual, no solo en

²Ministerio de Educación Nacional. MEN. Colombia. Orientaciones Pedagógicas para la educación artística en básica y media. p. 25. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf

los estudiantes, sino también en los maestros y la comunidad educativa en general. Cabe resaltar además, la importancia que tiene la educación artística, ya que permite transversalizar las diferentes áreas del conocimiento, además esta posibilita trabajar desde el ser y su realidad. Así mismo, facilita la transformación y adquisición de nuevas experiencias a partir de lo cultural, por lo tanto los estudiantes logran desarrollar habilidades del pensamiento, habilidades expresivas, corporales y de adquisición de conocimientos que les permitieron aplicar en el momento de desarrollar un texto.

Es así que, durante el proceso de observación no estructurada en el aula escolar del grado cuarto se logró identificar que los niños y niñas presentan falencias al momento de producir un texto escrito, esto debido a la falta de una motivación que los impulse a realizar sus propias creaciones, a plasmar sus pensamientos, entre otras; ante esta dificultad, se logra identificar que en los trabajos realizados por los estudiantes, específicamente en lo relacionado con la producción de textos escritos se presenta una falta de interés a la hora de realizar el texto, puesto que no logran inferir el significado del por qué y para qué escribir, debido a que su experiencia con la escritura se ha limitado a la transcripción textual y no a la producción y creación de textos escritos.

Por ende, al observar las diferentes dificultades que se generan dentro del aula de clase surgió el siguiente interrogante a la investigación.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo los juegos dramáticos a manera de estrategia de aprendizaje motivan la producción de textos en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín de la ciudad de Popayán?

1.4 OBJETIVOS.

1.4.1 OBJETIVO GENERAL.

Motivar la producción de textos escritos a través de juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín del municipio de Popayán.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Generar espacios lúdicos teatrales que permitan desarrollar habilidades del pensamiento, para la producción de textos en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín.
- Articular la estrategia de aprendizaje planteada por Monereo en los juegos dramáticos para la producción textual.
- Favorecer el desarrollo de habilidades básicas del pensamiento mediante las estrategias de aprendizajes diseñadas como juegos dramáticos, para la generación de textos escritos en los niños y niñas del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín.

1.5. JUSTIFICACIÓN.

En la escuela, uno de los procesos de mayor complejidad tanto para los maestros, como para estudiantes y padres de familia, es la enseñanza de la escritura; y más aún, durante toda la vida escolar en los diferentes niveles, el reto consiste en lograr la motivación para que los estudiantes sigan escribiendo, puesto que la escritura se perfecciona y alcanza sus mejores niveles mediante el ejercicio constante. La lectura, no solo supone el aprendizaje del código escrito, sino que ofrece un mejoramiento gradual del desarrollo afectivo e intelectual del estudiante. Pero escribir, también estructura el razonamiento y da permanencia a los contenidos mentales. De ahí la importancia de fortalecer dentro y fuera del aula, los procesos que motivan la escritura de textos en los estudiantes.

Por esta razón, la escuela ha visto la necesidad de buscar y aplicar estrategias de aprendizaje para promover y motivar, en la comunidad educativa, no solo el gusto por la lectura, sino también por la creación de textos escritos de diferente índole y función.

El proyecto de investigación *entre juego y juego creo un mundo fantástico* pretende motivar el proceso de producción textual, partiendo de los lenguajes artísticos, especialmente del lenguaje del teatro y a través de juegos dramáticos, una herramienta lúdico pedagógica que favorece lo que plantean tanto los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana como los estándares básicos de competencia en lenguaje. De esta manera propiciar aprendizajes significativos e influir en los proyectos de vida de los estudiantes de la Fundación Gersaín Marín.

La importancia de la producción textual.

A través de la historia, la producción textual se ha convertido en una de las herramientas necesarias para el ser humano, porque a través del código escrito, éste, puede transmitir sus pensamientos, emociones e intereses haciendo interacción con la creatividad y la inteligencia a la hora de escribir o comunicarse

con los demás, es así como la producción textual se convierte en un vínculo social e integral de vital importancia.

La producción textual como código escrito, involucra convenciones y reglas ortográficas y gramaticales de gran complejidad las cuales deben ser aplicadas adecuadamente para que el texto que se vaya a producir tenga una información clara con cohesión y coherencia. Para Jolibert³, propone tres etapas: la planificación, la redacción y revisión del escrito. Ante esto, es importante determinar estrategias lúdicas que permitan a los estudiantes relacionar estas etapas para la construcción de textos escritos transversalizándolos con todas las áreas del aprendizaje en el aula.

Por otra parte, es importante destacar que la escuela tiene una serie de funciones, entre ellas la de desarrollar la escritura, una herramienta comunicativa, dependiendo de la edad o grado de escolaridad del educando para producir un texto desde el más sencillo, hasta el más complejo. Así mismo el estudiante desarrollará habilidades de escritura fundamentada en una práctica habitual. De acuerdo a los lineamientos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional perteneciente al área de la lengua castellana, plantea la importancia de motivar a los estudiantes en las habilidades comunicativas fundamentales no solo en la parte escolar sino también a nivel social. De esta manera, plantea un eje temático en la producción textual:

Que menciona que es necesario ganar claridad sobre los diferentes elementos que conforman un texto, lo mismo que sobre los procesos de comprender, interpretar y producir textos y las competencias asociadas a los mismos. En este sentido, estamos entendiendo el texto como un tejido de significados que obedece a reglas estructurales semánticas, sintácticas y

³ DOMÍNGUEZ, Mariluz. Enseñanza de la redacción: modelo lingüístico y estrategias creativas. *Educere*, 4(11), (2000) [fecha de Consulta 11 de septiembre de 2019]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601107>

pragmáticas. Para la comprensión, el análisis y la producción de diversos tipos de textos consideramos que se pueden pensar tres tipos de procesos:

- Procesos referidos al nivel intratextual: estructuras semánticas.
- Procesos referidos al nivel intertextual reconoce relaciones entre el texto y otros textos.
- Procesos referidos al nivel extratextual: reconstrucción del contexto o situación de comunicación en que se producen o aparecen los textos.⁴

Por esta razón, el proyecto de investigación tiene como propósito ceñirse al juego en marcado en el lenguaje artístico del teatro, para favorecer la producción textual que permita al educando desarrollar competencias necesarias para su formación personal e intelectual especialmente en la producción de textos escritos. Por ende el juego teatral se convierte en una herramienta importante en el aula ya que permite el desarrollo del lenguaje, la percepción, sensibilidad, corporalidad, la escritura, trabajo en equipo, diálogo, participación y motivación, de igual manera permitió desarrollar aspectos positivos donde el estudiante puede aprender a expresar sentimientos y emociones formándose en una persona íntegra con capacidad de relacionarse unos con otros, también permitió fortalecer la comunicación verbal o escrita y la aceptación de las decisiones tomadas razonablemente por la mayoría.

Es importante establecer este tipo de estrategias de aprendizaje en la escuela, ya que permiten que los aprendizajes sean más eficientes y significativos, al motivar a los estudiantes a realizar actividades planteadas según sus fortalezas y necesidades, Monereo concibe que: “las estrategias de aprendizaje como la toma de decisiones, que el estudiante conscientemente realiza con la intención de seleccionar, filtrar y escoger el conocimiento que necesita para la consecución de una tarea, acorde a la asignatura o situación problema que lo requiera y

⁴ MEN. Serie de lineamientos curriculares. Disponible en URL https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf citado 22/05/2019.

necesariamente deben ser acciones que parten de la iniciativa del alumno.”⁵ Es así como los estudiantes de la Fundación Gersáin Marín lograron la capacidad de inferir e interpretar la información para adquirir un nuevo conocimiento que ayudo en su proceso de aprendizaje, lograron desarrollar habilidades del pensamiento competitivas que facilitó adquirir, interpretar y discernir la información para llegar a la obtención de un aprendizaje basado en la metacognición.

⁵ MONEREO, Pérez, Palma, Muntada y Castelló. Relación entre las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica primaria, Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe. 2007. Disponible en URL: <http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v14n1/v14n1a06.pdf> pág. 3.

CAPITULO II. MARCO DE REFERENCIAL.

El presente capitulo presenta el contexto en el cual se desarrolla el proyecto de investigación, permite evidenciar las características de la población para visualizar diferentes teorías que aportan a la posible solución de la problemática que concierne directamente con temáticas investigativas relacionadas con estrategias de aprendizaje a la producción textual, donde se ha aplicado los juegos dramáticos para aprender de manera más divertida

2.1. MARCO CONTEXTUAL.

2.1.1. COLOMBIA.



Imagen .1 República de Colombia;

Fuente: <https://iepbachillerato.wordpress.com/ubicacion-geografica-de-colombia/>

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE COLOMBIA.

El territorio continental de la República de Colombia se encuentra ubicado en la esquina noroccidente de América del Sur, sobre la línea ecuatorial, en plena zona tórrida. A pesar que la mayor parte de su extensión, se encuentren en el hemisferio norte, Colombia es equidistante con los dos extremos del continente Americano.

Por el Norte, Colombia llega hasta los **12°26'46"** de latitud norte en el sitio denominado Punta Gallinas en la península de la Guajira, que a su vez, constituye el extremo septentrional del continente suramericano.

Por el sur, el territorio llega hasta los **4°12'30"** de latitud sur, en el sitio donde la quebrada San Antonio vierte sus aguas al caudaloso río Amazonas.

El extremo Oriental se localiza a los **60°50'54"** de longitud oeste de Greenwich, sobre la isla de San José en el río Negro (En Colombia denominado río Guainía), frente a la Piedra del Cocuy, límite común entre las repúblicas de Colombia, Brasil y Venezuela.

Por el Occidente llega hasta los **79°02'33"** de longitud oeste de Greenwich, que corresponden al Cabo Manglares en la desembocadura del río Mira en el Océano Pacífico.

Colombia es un país de superficie territorial media, debido a que no está entre los más extensos ni entre los más pequeños. Tiene una extensión terrestre de **1'141.748 Km²** ocupando el cuarto lugar entre los países de Suramérica, el séptimo en América y el número 25 del mundo.

De acuerdo a su extensión, de cada **100 km** de suelo americano, sólo **6 km** corresponden a nuestro país. Sin embargo, Colombia es más vasta que cualquier estado europeo, con excepción de la Unión Soviética. Las superficies de Francia, España y Portugal juntas caben en el territorio colombiano. Igualmente, Colombia cuenta con **2900 km** de costas, de las cuales **1600 km** se encuentran en el mar caribe y los **1300 km** restantes en el Océano Pacífico.⁶

⁶ Tomado de: Ubicación geográfica de Colombia. Disponible en URL: <https://iepbachillerato.wordpress.com/ubicacion-geografica-de-colombia/> recuperado:19/08/2019.

Colombia es un país organizado políticamente en 32 departamentos. Está constituido como un estado social de derecho con una forma de gobierno democrática. Su capital es Santafé de Bogotá.

Colombia cuenta con seis regiones naturales, con características heterogéneas por su variedad de climas y de suelos. Lo anterior permite generar una diversidad cultural.

Colombia ha sido un país que ha sido afectado por los grupos armados al margen de la ley y el narcotráfico, situaciones que han acentuado la pobreza el desplazamiento forzado del campo a la ciudad creándose nuevas condiciones problemáticas de tipo social, cultural, económico y educativo.

2.1.2. DEPARTAMENTO DEL CAUCA



Imagen 2: Mapa del Departamento del Cauca
Fuente: <https://colombia-sa.com/departamentos/cauca/cauca.html>

El departamento del Cauca, creado en 1886, tiene una superficie de 29.308 km² y sus suelos son montañosos en un 80%. Allí se encuentra parte del macizo colombiano, nudo en que se bifurcan las cordilleras central y occidental y de donde nacen los ríos Magdalena, Cauca, Caquetá y Patía.

Este importante territorio limita con Tolima, Huila, Caquetá, Putumayo, Nariño, Valle del Cauca y el Océano Pacífico.

Es una tierra de paisajes espectaculares como los que se pueden observar en el Parque nacional natural del Puracé, colmado de lagunas, fuentes termales y cascadas.

En la época prehispánica, la región estaba poblada por diferentes tribus indígenas como las de los guámbianos, los paeces y los Pijaos.

Algunas de ellas han sobrevivido y actualmente habitan en resguardos indígenas. Sebastián de Belalcázar fue el primer español que llegó al territorio y dio nacimiento a la capital del departamento.

Actualmente Cauca tiene cerca de 1'345.000 habitantes de gran diversidad étnica. El 56% de su población es blanca y mestiza que habita en el centro del departamento. En la zona de Tierradentro hacia el oriente, están las comunidades indígenas que constituyen el 21%, y en la costa del Pacífico viven los descendientes de africanos que conforman el 23% de la población.

En el aspecto económico, sus ingresos provienen principalmente de la actividad agrícola con la caña de azúcar, siendo el segundo productor nacional. También se cultiva maíz, yuca, plátano, café, trigo, arroz, fríjol, tabaco, papa y cacao. Otras fuentes de riqueza son la minería con yacimientos de oro, plata platino y carbón, la ganadería y la industria en la que sobresale la producción del papel.⁷

⁷ Cauca, Colombia- América del sur disponible en URL:<https://colombia-sa.com/departamentos/cauca/cauca.html> . recuperado 25/08/ 2019

2.1.4. RESEÑA HISTÓRICA DE LA INSTITUCIÓN.

La fundación de la casa fue creada por iniciativa de Monseñor Gersaín Marín Molano, sacerdote católico de la Arquidiócesis de Popayán, quien dentro de su sensibilidad como sacerdote y sobre todo como ser humano podía observar las diversas problemáticas que se evidenciaban en el sector.

Entre estas situaciones encontramos el bajo nivel educativo, la carencia de fuente de empleo, las políticas excluyentes del sector económico, la presencia del maltrato familiar, problemas de drogadicción y violencia en general, entre otros factores que permitan en los sujetos que habitan en estos predios muchas carencias y diversas consecuencias a las generaciones que crecían.

A partir de esta problemática Monseñor Marín comienza un recorrido por articular sectores de la sociedad tanto civil como religiosa para empezar la obra, es así como logra a través del ingeniero Llano Caicedo la donación del lote para lo que hoy es la casa de la fundación. De la misma manera es de exaltar que el mismo ingeniero dé apertura a su construcción. Otro factor importante fue entregarla a la Compañía del niño Dios, quienes como congregación de religiosas le apuestan a la educación como fue el deseo e interés de Monseñor Marín.

Otro acto importante dentro de la construcción, seguimiento y permanencia de la fundación ha sido la comunidad residente en el barrio lomas de granada y en sectores vecinos, quienes se benefician de la obra.

A partir de estos procesos articulados y de actores fundamentales y comprometidos se crea la Fundación Gersaín Marín, tomando el nombre de Monseñor como icono e impulsor de esta magnífica obra, donde su propósito se ve enfocado en la educación como alternativa del cambio del pensamiento de muchas generaciones en el sector.

La fundación da comienzo a sus labores el día 3 de diciembre de 1996 con 16 niños pobres, dentro de los testigos encontramos a Monseñor Marín Molano,

padre Joel Antonio Ortiz párroco de esta comunidad, padre Jairo Joaquí de la parroquia el sagrado corazón de Julumito, Hna. Laura María Velásquez, Hna. Guissely García, Hna. Mercedes delgado, Hna. Aura Farfán, Hna. Luz Amanda Escobar, la docente Socorro Ruiz Trujillo.

Se inició como guardería y se realizaron diferentes gestiones para recoger ayudas y dotar la casa de lo necesario, entre estas gestiones se pudo articular entidades tanto del sector público como privado entre ellas la Alcaldía de Popayán, Bienestar Familiar, Restaurante Escolar, Banco de alimentos, Comfacauca, la Arquidiócesis, Familias reconocidas de la ciudad de Popayán, padres de familia, Gobernación del Cauca, Indeportes Cauca, Deposito Fuentes, Supermercado los Paisas, Deposito Nabor Rengifo y otros.

Posteriormente pasa a ser preescolar no oficial el 8 de septiembre de 1997 con los grados despertar, pre-kinder y con personería jurídica No 064 de 13 de mayo de 1998.

Durante este tiempo se ha evangelizado, educado y preservado a los niños del sector, donde se fundamentó el interés de seguirlo haciendo más allá de la primera infancia, logrando que la Fundación Gersaín Marín haya comenzado la construcción de la básica primaria como un pilar de continuidad en la formación desde la pedagogía del amor como elemento primordial, el cual se convierte en legado de las hermanas como una apuesta formativa con la sociedad actual donde los niños de todos los sectores y condiciones, llegan a personificar al señor Jesucristo, quien amó a los niños con singular predilección poniéndolos como ejemplo y motivación para recuperar la sencillez y la pureza del corazón.

Por lo anterior la Fundación trabaja en el desarrollo de la básica primaria incluyendo aspectos relacionados con la educación integral, valores, desarrollo humano, desarrollo de saberes en poblaciones infantiles vulnerables, brindando recreación, cultura, deporte e impulsando sentido de pertenencia e identidad,

reconociendo en ellos procesos y concepciones amplias de la vida y el entorno, los cuales permitirán reconocer y ser reconocidos por una sociedad que está sujeta cada vez a nuevas culturas en la ciudad de Popayán.⁹

2.1.5. MISIÓN.

Fundación Gersaín Marín es una institución educativa de carácter privado dirigida por la comunidad religiosa compañía del niño Dios. Su compromiso está basado en el saber desde el amor propio, a los demás y a la naturaleza. Formando valores humanos y cristianos de esta manera propiciando espacios donde la sabiduría y la espiritualidad se reconoce como nuevos aprendizajes que pueden ser brindados como elementos para la vida permitiendo un futuro mejor para la sociedad y la familia.¹⁰

2.1.6. VISIÓN.

La Fundación Gersaín Marín se proyecta con un lugar reconocido y apropiado por la comunidad donde la buena formación se basa en la sabiduría, conocimiento, emprendimiento y espiritualidad de la comunidad educativa como aporte a la sociedad asumiendo a la responsabilidad de mantener la calidad a nivel social y educativo.¹¹

⁹ Fundación Gersaín Marín de Popayán. Proyecto Educativo Institucional. PEI Popayán. Pag 15

¹⁰ Ibíd. p.9

¹¹ Ibíd. P.9

2.1.7. MARCO LEGAL.

2.1.7.1. Constitución política de Colombia

Artículo 7°. El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana.

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

La educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.¹²

2.1.7.2. Ley general de la educación.

ARTICULO 5o. Fines de la educación.

- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
- La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
- La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre,

¹²Constitución Política de Colombia Disponible en URL <http://extwprlegs1.fao.org/docs/pdf/col127440.pdf> recuperado 27/08/2019

ARTICULO 14. Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

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

ARTICULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria.

- desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.
- El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.
- La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.¹³

2.1.7.3. *Lineamientos curriculares área de lengua castellana y literatura*

Los lineamientos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional que pertenece al área de lengua castellana y literatura, plantea la importancia de promover en el estudiante las habilidades comunicativas no solo en la parte social sino interpersonal y cultural, empleando los procesos de leer, escribir, hablar y escuchar.

¹³ Ley 115 de Febrero 8 de 1994-Ministerio de Educación Nacional Disponible en URL: https://www.mineduacion.gov.co › 1621 › articles-85906_archivo_pdf

- **Leer** se entenderá como un proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado, complejo, que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector.
- **Escribir:** Se trata de un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático que determina el acto de escribir.
- **Escuchar:** tiene que ver con elementos pragmáticos como el reconocimiento de la intención del hablante, el reconocimiento del contexto social, cultural, ideológico desde el cual se habla.
- **Hablar:** resulta ser un proceso igualmente complejo, es necesario elegir una posición de enunciación pertinente a la intención que se persigue, es necesario reconocer quién es el interlocutor para seleccionar un registro de lenguaje y un léxico determinado.

En este orden de ideas veamos ahora algunas competencias asociadas con las cuatro habilidades y, en general, con los procesos de significación y comunicación.

- **Procesos referidos al nivel intratextual:** que tienen que ver con estructuras semánticas y sintácticas.
- **Procesos referidos al nivel intertextual** que tienen que ver con la posibilidad de reconocer las relaciones existentes entre el texto y otros textos.
- **Procesos referidos al nivel extratextual**, en el orden de lo pragmático, que tienen que ver con la reconstrucción del contexto o situación de comunicación en que se producen o aparecen los textos.¹⁴

¹⁴ Lineamientos Curriculares-Ministerio de Educación Nacional Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

2.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.

A continuación, se presenta la descripción de tres antecedentes de investigación relacionados con la producción textual en niños y niñas, articulando los juegos dramáticos a manera de estrategias pedagógicas, que facilitó en los educandos a aprender significativamente, dando así respuestas a las categorías: los juegos dramáticos como estrategias de aprendizaje y producción textual, que se emplearon dando soporte al proyecto de investigación **“Entre juego y juego creo un mundo fantástico.”**

2.2.1.1. Antecedente internacional.

En el ámbito internacional se estableció como referente la investigación denominada *Comunicación y teatro. El juego teatral como herramienta para el tratamiento de dificultades lingüísticas en alumnos de primaria. Realizado por la Doctora Purificación Cruz de la Universidad de Castilla La Mancha. España.* Cuyo objetivo principal fue Crear y aplicar un método de trabajo lúdico, atractivo y eficaz para el niño con necesidades educativas lingüísticas, que desarrolle su potencial comunicativo verbal y no verbal. Así mismo los objetivos específicos planteados fueron:

- Descubrir en el juego teatral un recurso metodológico para trabajar con algunas necesidades educativas en los niños.
- Indagar sobre la repercusión del programa en niños con dificultades lingüísticas.
- Analizar la expresión y la comunicación de los niños en situaciones de representación teatral que impliquen un guion o historia previa.
- Crear un método de trabajo, fácil de aplicar y generalizar en las aulas.

- Exposición de conclusiones de los logros conseguidos, las dificultades encontradas, y las propuestas de trabajo en un futuro”.¹⁵

Este proyecto de investigación se realiza desde el enfoque cualitativo y con el tipo investigación acción colaborativa con el propósito de establecer la investigación como un instrumento para resolver problemas al mismo tiempo que promueve un cambio social positivo.

La investigación se llevó a cabo en un colegio de la ciudad de Toledo, con estudiantes entre los 3 y los 18 años de edad. En este centro la investigadora desempeña la labor docente como maestra tutora, coordinadora de la formación del profesorado y responsable de la actividad extraescolar de teatro. Esta circunstancia hizo fácil el acceso al campo para poder realizar la observación de una manera ecológica, siguiendo día a día la evolución y los progresos de estos alumnos, convirtiendo el propio trabajo en una actividad de investigación en el aula y taller, y contando con la colaboración de los profesores tutores de Primaria, los profesores especialistas y varios monitores teatrales.

El antecedente investigativo desarrollado por la Doctora Purificación Cruz realiza aportes significativos al proyecto de investigación *entre juego y juego creo un mundo fantástico.*, porque presenta similitudes en el propósito de contribuir a solucionar dificultades en el ámbito escolar. Utilizando los juegos dramáticos como herramienta que ofrece al niño a aprender de manera divertida, a su vez le permite experimentar sentimientos y emociones que le genere confianza de sí mismo, desarrollando habilidades del pensamiento que le permita adquirir un aprendizaje significativo. Así mismo ofrece aportes en cuanto a actividades mediadas por la educación artística y en especial por los juegos dramáticos.

¹⁵ CRUZ, Purificación. Comunicación y teatro. El juego teatral como herramienta para el tratamiento de dificultades lingüísticas en alumnos de primaria. Revista de Comunicación de la SEECI [en línea] 2014, [Fecha de consulta: 23 de mayo de 2019] Disponible en: <http://www.seeci.net/revista/index.php/seeci/article/view/41>.

2.2.1.2. Antecedente Nacional.

Como antecedente nacional se toma como referencia el proyecto de investigación, Juego dramático como estrategia didáctica que facilita el proceso de producción de textos en los estudiantes del grado quinto de la Fundación Nueva Granada.

Esta investigación fue realizada por las Licenciadas Mary Nelcy Castro Contreras, Janneth Cortés Romero y Pilar Angélica Hernández Cantor de la Universidad San Buenaventura Facultad de Educación, Especialización en Didácticas para Lecturas y Escrituras con Énfasis en Literatura. Bogotá, d. c. 2008.

En esta investigación se estableció como objetivo general diseñar una estrategia didáctica que motive al estudiante a producir textos. A la vez establecieron como objetivos específicos: Establecer cuales son algunos de los aspectos motivantes para el estudiante al momento de acercarse a la producción de textos. -Crear una estrategia didáctica que involucre los intereses de los estudiantes y permita así, el acercamiento al proceso de producción de textos. -Agrupar elementos lúdicos y artísticos en el diseño de una estrategia que acerque al estudiante a la producción de textos.

El proyecto se realizó bajo el enfoque cualitativo etnográfico, entendiendo la etnografía “como la descripción de un estilo de vida de un grupo de personas habitadas a vivir juntas” en el desarrollo de la propuesta realizaron diferentes actividades que incluyeron estrategias para motivar a la producción de textos a partir de los juegos teatrales¹⁶.

¹⁶CASTRO, Mary. CORTÉS, Janneth. HERNÁNDEZ, Pilar. Juego dramático como estrategia didáctica que facilita el proceso de producción de textos en los estudiantes del grado quinto de la Fundación Nueva Granada. Universidad San Buenaventura. Facultad de Educación. Especialización en Didácticas para Lecturas y Escrituras con Énfasis en Literatura. Bogotá, D. C. 2008. Disponible en URL. <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/42872.pdf> recuperado 24/03/2019

Este proceso de investigación aporta al proyecto investigativo *entre juego y juego creo un mundo fantástico.*, las estrategias aplicadas en cuanto a los juegos dramáticos como estrategia para el fortalecimiento de la producción textual, al coincidir ambos proyectos de investigación al proponer el juego dramático como una herramienta lúdica pedagógica que ayuda al estudiante a aprender de manera más fácil y divertida generando así aprendizajes significativos. Las estrategias de aprendizaje que se plantearon en el desarrollo de la investigación alcanzaron a motivar a los niños y niñas aprender y desaprender un conocimiento.

Considerando que la producción de textos es un instrumento de aprendizaje que ayudará a los niños adquirir códigos escritos que implique el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales para el desarrollo integral, es así que en el proyecto se implementó el juego como principal instrumento de enseñanza y aprendizaje que favoreció el desarrollo de habilidades básicas del pensamiento mediante las estrategias de aprendizajes diseñadas como juegos dramáticos. De esta manera se desarrollaron cuatro talleres fundamentales donde se propuso a los educandos alcanzar aprendizajes significativos mediante los juegos dramáticos. Además, el juego dramático es un instrumento que permite incentivar la creación de historias, desarrollando la imaginación y creatividad de los niños y niñas del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín.

2.2.1.3. Antecedente local.

Como antecedente local se toma de referencia el proyecto de investigación, los juegos teatrales feliz me siento y mi escritura voy fortaleciendo. Estrategia lúdico pedagógico para fortalecer la producción textual a través del juego teatral en los niños y niñas del grado sexto de la Institución Educativa Politécnico Francisco de Paula Santander proveniente de la zona rural del Tambo Cauca en el primer semestre del año 2018 elaborado por la hoy licenciada en Educación Básica con

Énfasis en Educación artística Briyit Vanesa Orozco Gallardo de la Fundación Universitaria de Popayán. Como objetivo general del proyecto se propuso fortalecer la producción textual a través del juego teatral en los niños y niñas del grado sexto de la Institución Educativa Politécnico Francisco de Paula Santander proveniente de la zona rural del Tambo Cauca durante el primer semestre del año 2018.

A la vez los objetivos específicos a cumplir fueron: -Generar estrategias pedagógicas a partir de los juegos teatrales que le permita favorecer la producción textual de niñas y niños. -Implementar recursos lúdicos que le permita mejorar la expresión oral y textual de los niños y niñas del grado sexto – fortalecer el auto estima y auto confianza en los niños y niñas por medio de los juegos teatrales. El proyecto se llevó a cabo bajo el enfoque cualitativo, con el tipo de investigación: Investigación Acción Pedagógica, en el desarrollo de la propuesta se realizaron diferentes actividades que incluyeron estrategias para motivar la producción textual por medio del juego teatral.¹⁷

Esta investigación apporto al **proyecto entre juego y juego creo un mundo fantástico.**, el análisis en la producción de textos escritos mediante la aplicación de los juegos dramáticos una herramienta lúdico pedagógica que favoreció a los estudiantes adquirir información de manera fácil y divertida, permitiendo reconocer la importancia de dirigir estrategias de aprendizaje, para el fortalecimiento hacia la producción textual articulando planteamientos teóricos de Monereo, Jolibert y Tejerina, que se ajustan al propósito de la investigación. Uno de los componentes más importantes en las practicas transcurrió en el desarrollo de las estrategias de aprendizaje para la motivación en la producción textual en la Fundación Gersaín Marín fue la aplicación de los juegos dramáticos, porque

¹⁷ OROZCO, Briyit. los juegos teatrales feliz me siento y mi escritura voy fortaleciendo estrategia lúdico pedagógico para fortalecer la producción textual a través del juego teatral en los niños y niñas del grado sexto de la Institución Educativa Politécnico Francisco de Paula Santander proveniente de la zona rural del Tambo Cauca en el primer semestre del año 2018. Informe final de monografía. Fundación Universitaria de Popayan.2018.

brindó a esta investigación una perspectiva más amplia del uso de los juegos dramáticos en el ámbito educativo ya que posibilitó transversalizar diferentes asignaturas en este caso el área de lengua castellana con la asignatura de educación artística, es así como los estudiantes de la Fundación Gersáin Marín mediante estrategias de aprendizaje lograron habilidades del pensamiento que facilitó la producción de textos con más fluidez y precisión; asimismo permitió interpretar y comprender críticamente todo tipo de textos. Consiguiendo así una mejora en la competencia comunicativa de los mismos.

2.2.2. COMPONENTE PEDAGÓGICO.

2.2.2.1. Estrategias de aprendizaje y Habilidades del pensamiento.

Para poder establecer la relación que se propone entre las estrategias de aprendizaje y las habilidades del pensamiento, se debe plantear, como primera medida algunas consideraciones a tener en cuenta. La primera tiene que ver el aprendizaje. Se debe tener claro que el estudiante, cualquiera que sea su edad, su contexto y nivel académico, va a la escuela a aprender, es su principal actividad dentro del aula. Ahora bien Castañeda y Ortega, citados por Meza afirman: “El aprendizaje académico debe definirse como una actividad cognitiva constructiva (pues supone: a) el establecimiento de un propósito: aprender; y b) una secuencia de acciones orientadas a alcanzar o satisfacer este propósito”¹⁸. Así pues, el aprendizaje tiene en común, con otras actividades de cognición, que debe plantearse o planearse un antes, un durante y un después de la actividad.

¹⁸ MEZA, Anibal. Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 193-213. Recuperado: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>

Como todo proceso, el aprendizaje requiere unos tiempos y unas actividades que conlleven a un fin, en este caso, el aprender. Con respecto este proceso, Beltrán¹⁹ propone una serie de actividades o sucesos que están involucrados directamente con el proceso del aprendizaje:

- La sensibilización, que en el caso de los niños y niñas de la Fundación Gersaín Marín, se evidencia en su constante curiosidad y en su constante participación en las actividades que se proponen en el aula.
- La atención, durante el desarrollo de las actividades propuestas por el proyecto de investigación, se establecen estrategias, que buscan mantener la atención de los estudiantes en las actividades del aula, aunque se ha de aclarar que en especial los estudiantes, sujetos de investigación, mantienen su atención, principalmente, en lo que les gusta, por ejemplo en las actividades que tenga que ver con lenguajes artísticos.
- La adquisición. La capacidad que tienen los estudiantes de analizar, de elaborar, repetir y sintetizar.
- Personalización y control. Eje principal del proyecto de investigación, durante éste, se propone que los niños realicen juegos dramáticos donde ellos mismos propongan las actividades y que al final, produzcan igualmente un texto escrito propio.
- La recuperación, sugiere un trabajo individual y/o colectivo, que redunde en la búsqueda en la memoria de los elementos relevantes necesarios para planear o realizar una actividad.
- La transferencia, en ella los estudiantes tienen la capacidad de expresar, (para el objetivo del proyecto, de forma escrita), lo que piensan, siente o lo que necesitan, ya sea a su maestro o a sus compañeros.
- En la evaluación, el estudiante comprende sus progresos y los cambios que el proceso infiere en él.

¹⁹ MEZA, Anibal. Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 193-213. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>

- La metacognición, “Entendida como conocimiento acerca de los conocimientos y conocimiento acerca del funcionamiento de los procesos del aprendizaje”²⁰
- Por último el resultado de aprendizaje, donde se evidencia la función de la memoria a largo plazo.

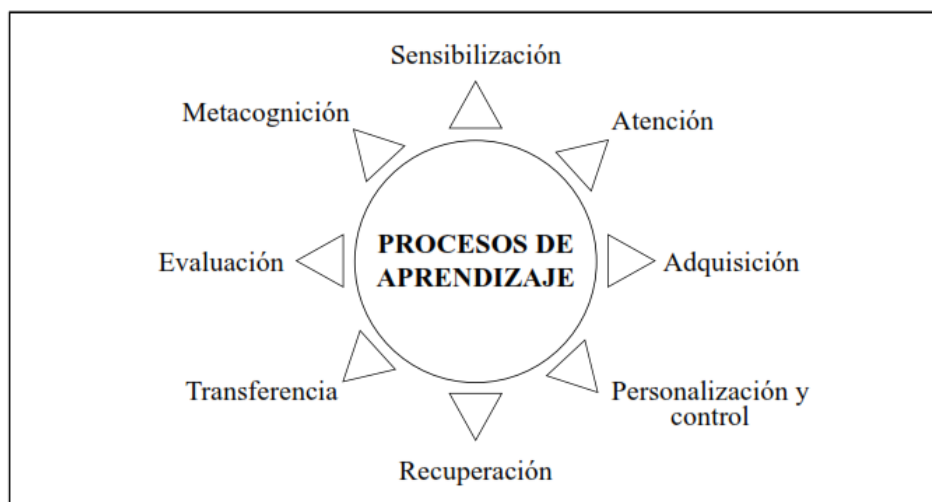


Figura 1. Procesos del aprendizaje. (Beltrán 1998)

Fuente: MEZA, Aníbal. Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*

Las estrategias de aprendizaje en el aula son aquellos procedimientos, técnicas o métodos que el estudiante aplica en un determinado momento para la realización de una tarea, Para Álvarez, González-Pienda, González-Castro y Núñez referenciado por Meza, “son guías intencionales de acción con las que se trata de poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje”²¹, infiere entonces que principalmente el estudiante debe ser consciente del proceso y de las estrategias de aprendizaje que pueda o no aplicar para éste; pero de

²⁰ MEZA, Aníbal. Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), p.198 Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>

²¹ *Ibíd.* p.199

ninguna manera, se debe desligar al maestro en la ecuación, ya que su papel principal es el de proponer diferentes estrategias de aprendizaje de acuerdo al contexto, al objetivo del aprendizaje y a las características y necesidades de los estudiantes.

Además de utilizar estas estrategias de aprendizaje, el estudiante debe estar en la capacidad de interpretar, analizar y planificar bien las ideas para que el cumplimiento de la tarea sea eficaz. En este orden de ideas las estrategias de aprendizaje son los procesos de adquirir un conocimiento o información de manera flexible, dinámico y que a su vez puede ser sometido a una revisión y valoración de resultados alcanzado el objetivo previsto.

Es así como los estudiantes de la Fundación Gersaín Marín alcanzaron competencias metacognitivas que permitieron en ellos una evaluación autocrítica de los procesos desarrollados. Cabe considerar, que las estrategias de aprendizaje se convierten en acciones de cada individuo para adquirir e interpretar la información de manera significativa. Así como lo menciona Monereo citado por Valle “las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.”²² Ante ello las estrategias de aprendizaje planteadas en el aula escolar con los estudiantes del grado cuarto de la **FUNDACION GERSAIN MARIN** surgen a partir de la necesidad que cuyo objetivo es la motivación a producir textos articulando juegos que permitan en los estudiantes mejorar su aprendizaje de forma autónoma y eficaz logrando destrezas y desarrollando habilidades del pensamiento en la adquisición de

²² VALLE, Antonio, González, Ramón, Cuevas, Lino, Fernández, Ana Patricia, Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Revista de Psicodidáctica [en línea] 1998, (Sin mes) : [Fecha de consulta: 23 de mayo de 2019] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17514484006>>

información de manera más fácil, permitiendo a los alumnos ser autónomos, críticos y reflexivos de su propio aprendizaje.

Cabe destacar que las estrategias de aprendizaje es la vinculación de diferentes habilidades cognitivas para que el estudiante pueda llegar a *aprender a aprender*, referido a que el estudiante una vez adquieran habilidades de aprendizaje abran logrado entonces aprender un contenido, siguiendo cada proceso para llegar al verdadero conocimiento y adquisición de la información es decir que el niño adquirió una verdadera estrategia de aprendizaje que le facilitó entender y comprender mejor la información. De esta manera Monereo y otros coinciden en afirmar que:

“las estrategias de aprendizaje como la toma de decisiones, que el estudiante conscientemente realiza con la intención de seleccionar, filtrar y escoger el conocimiento que necesita para la consecución de una tarea, acorde a la asignatura o situación problema que lo requiera y necesariamente deben ser acciones que parten de la iniciativa del alumno.”²³

Siendo entonces que las estrategias de aprendizaje son las acciones que cada estudiante realiza para aprender de manera significativa ante esta situación los estudiantes de la Fundación Gersaín Marín aplicaron o concibieron nuevos métodos de aprendizaje a partir de sus vivencias dentro y fuera del aula donde se logró evidenciar la articulación de una habilidad para llegar a un procedimiento mediante un juego que facilite al educando desarrollar habilidades del pensamiento y destrezas al momento de producir un texto escrito.

²³ MONEREO, Pérez, PALMA, Muntada y Castelló (2007). Relación entre las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica primaria, Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe. Disponible en URL:http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-58582016000100006

2.2.2.2. LA METACOGNICIÓN.

El proyecto de investigación *Entre Juego y Juego Creo Un Mundo Fantástico* plantea estrategias y acciones en pro de que el estudiante reflexione sobre su propio proceso de aprendizaje y manera de escribir un texto; donde el método cognitivo sea evidente, de tal manera que éste no se enfoque en los contenidos curriculares, es decir que el estudiante aprenda habilidades del pensamiento para que las emplee en el desarrollo de los contenidos.

Lo anterior se propone en el desarrollo de la investigación, como una necesidad, que con lleva a establecer una estrategia, que evidencie la adquisición de las habilidades para la generación de textos escritos, en los niños y niñas del grado cuarto de la Fundación. Es así como se considera usar las 10 habilidades que propone Monereo²⁴, vinculándolas en esta ocasión en la producción de textos escritos.

- 1) La observación de fenómenos, con procedimientos como los registros de datos, los auto-informes, las entrevistas o los cuestionarios.
- 2) La comparación y análisis de datos, con procedimientos como el emparejamiento, las tablas comparativas, la toma de apuntes, el subrayado, la pre-lectura, o la consulta de documentación.
- 3) La ordenación de hechos, con procedimientos como la elaboración de índices alfabéticos o numéricos, inventarios, colecciones y catálogos, la distribución de horarios o la ordenación topográfica.
- 4) La clasificación y síntesis de datos, con procedimientos como los glosarios, los resúmenes, los esquemas o los cuadros sin ópticos.
- 5) La representación de fenómenos, con procedimientos como los diagramas, los mapas de conceptos, los planos y maquetas, los dibujos, las historietas, los periódicos murales o el uso del gesto y la mímica.

²⁴ MONEREO, Carles, CASTELLÓ M., CLARIANA M., PALMA M., LLUISA, M. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación de la escuela. Editorial Graó. Sexta Edición. 1999.

- 6) La retención de datos, con procedimientos como la repetición, la asociación de palabras o de palabras e imágenes (mnemotécnicas).
- 7) La recuperación de datos, con procedimientos como las referencias cruzadas, el uso de categorías o las técnicas de repaso y actualización.
- 8) La interpretación e inferencia de fenómenos, con procedimientos como el parafraseado; la argumentación; la explicación mediante metáforas o analogías; la planificación y anticipación de consecuencias; la formulación de hipótesis; la utilización de inferencias deductivas e inductivas.
- 9) La transferencia de habilidades, con procedimientos como la auto-interrogación o la generalización.
- 10) La demostración y valoración de los aprendizajes, con procedimientos como la presentación de trabajos e informes; la elaboración de juicios y dictámenes o la confección de pruebas y exámenes²⁵.

El propósito fundamental para la exploración de estas 10 habilidades inherentes en los estudiantes sujetos de investigación, es recíproco, puesto que lo que se propone es que los mismos estudiantes sean conscientes de la existencia de ellas en sus procesos y que sean consideradas estrategias de aprendizaje, por lo tanto, usadas frecuentemente por ellos en las diferentes actividades dentro y fuera del aula.

Estas habilidades del pensamiento se tendrán en cuenta en la elaboración y ejecución de los talleres fundamentales, su presencia y cumplimiento por parte de los estudiantes, será visualizada y verificada en una rejilla de observación, incluida en los diarios pedagógicos de la investigación.

²⁵ MONEREO, Carles, CASTELLÓ M., CLARIANA M., PALMA M., LLUISA, M. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación de la escuela. Editorial Graó. Sexta Edición. 1999.

2.2.2.3. Textos escritos.

Los textos escritos son la manera explícita de cómo el hombre ha codificado la información a través de representaciones gráficas, es decir que el hombre se ha visto en la necesidad de crear códigos que faciliten comunicar o dar a entender una información. Cabe destacar entonces que la escritura o la producción textual es la manera como dejar un legado a las nuevas generaciones ya sea en letras, jeroglíficos, imágenes o símbolos, que se trasciende en el futuro.

La producción textual es el recurso explícito en el que se puede plasmar pensamientos que lleve al análisis e interpretación de la información de manera formal en el texto escrito. Permitiendo ceñirse a las reglas lingüísticas, ortográficas y gramaticales para que el texto se convierta en el medio ideal de expresar emociones, sentimientos e ideas de valor que ayude a nivel social, y crear seres con capacidad de dialogo para que haya una buena convivencia.

En este orden de ideas se puede decir que los textos escritos son la manera de dar una información formal debido a que se emplea un orden cronológico de las ideas de manera gramatical y semántica de la lingüística, Es así como:

“El texto escrito es aquel que se produce con letras, es decir con representaciones gráficas que han de conocer el receptor y el emisor. Tiene un carácter sustitutivo del texto oral en su origen, pero ha evolucionado hacia sus propias características y finalidades, algunos rasgos más importantes en el texto escrito son:

- El emisor y receptor no interaccionan.
- Los mensajes perduran en el tiempo.
- El texto se rige por la escritura que tiene carácter normativo.
- Tiene función socializadora.

- Tiene una estructura cerrada y emplea sintaxis compleja”.²⁶

Cabe destacar que la producción textual permite planificar ideas en las que pueden vincular emociones, sentimientos a través de realización de poemas, poesías, canciones, acrósticos, entre otras escritas en versos y prosas desde un género literario lírico. Empleando el proceso de la sintaxis. En este orden de ideas los niños y niñas del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín lograron plasmar, pensamientos y acciones. Que les permitieron realizar una planificación (orden de ideas) vinculando emociones, sentimientos que facilito la realización de un guion, alcanzando procesos meta cognitivos.

2.2.2.4. Formación de niños productores de textos.

En primer lugar formar niños productores de textos es un proceso que requiere de tiempo, paciencia, dedicación y especialmente motivación, haciendo énfasis en considerar que la escritura es un medio valioso para comunicar las ideas y expresarse eficazmente. Es importante decir que aprender a escribir de manera correcta no solo permite al estudiante la apropiación del conocimiento y toma de la palabra, sino que está expuesto a una lectura crítica en la sociedad por el hecho de que no es la importancia de lo que escribe sino la forma de como el estudiante puede lograr producir un texto a partir de su propio contexto, siendo esta la fuente donde puede encontrar herramientas que lo motiven a escribir. En este orden de ideas los estudiantes de la Fundación Gersaín Marín encontraron en los juegos una forma de como plasmar sus ideas, emociones y pensamientos a partir de la experiencia. Jolibert, al respecto, afirma que:

²⁶ GOBIERNO de Aragón. 2º - Lengua Castellana y Literatura, El texto escrito. disponible en URL http://e-educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/500/580/html/Unidad01/pagina_12.html citado 23/05/2019

“la tarea de redactar un texto coherente y adecuado a sus fines no se realiza directamente sino en varias y recurrentes etapas en las que el que escribe debe coordinar un conjunto de procedimientos específicos como:

- 1) Planificación (propósito del escrito, previsible lector, contenido)
- 2) Redacción o teatralización (características del tipo de texto, léxico adecuado, morfosintaxis normativa, cohesión, ortografía, signos de puntuación)
- 3) Revisión (el volver sobre lo ya escrito, relejendo y evaluándolo). Por ello, la escritura como mediadora en los procesos psicológicos, activa y posibilita el desarrollo de otras funciones como percepción, atención, memoria y pensamiento.²⁷

Lo anterior mencionado muestra que la producción de textos debe ser una interacción entre el texto, el estudiante y su entorno, para permitir explorar diferentes posibilidades, puesto que la producción de textos va más allá de decodificar símbolos, se debe comprender como un proceso cognitivo que activa diferentes procesos y tiene como propósito acercar al lector a un dialogo con el texto y su realidad.

Finalmente se puede concluir que todo tipo de aprendizaje requiere de tiempo y procesos que ayuden al estudiante a realizar una construcción de manera secuencial y ordenada para llegar a la construcción de textos con sentido lógico. Empleando de manera correcta la forma gramatical y semántica desde la lingüística

²⁷ JOLIBERT, Josette. El enfoque cognitivo de la escritura y sus consecuencias metodológicas en la escuela, revista educere UNIVERSIDAD DE LOS ANDES Venezuela 1997 Disponible en URL: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/19731/articulo1.pdf;jsessionid=8DF16EC2047587B8B9B0AB8635BC4ECB?sequence=>, p. 365.

2.2.3. COMPONENTE DISCIPLINAR.

2.2.3.1. Importancia del Juego Dramático en los procesos Pedagógicos.

El juego en el desarrollo del niño.

Muchos autores desde diferentes ciencias han concluido la importancia del juego en el desarrollo del ser humano, además de ser divertido, éste ha demostrado ser eficaz para el crecimiento y el desarrollo de diferentes habilidades físicas y mentales. Tejerina afirma: “En los seres humanos, el juego constituye igualmente una necesidad biológica y un mecanismo de adaptación y aprendizaje”²⁸ de ahí la importancia de incluir los juegos en todos los procesos en que se ven involucrados los niños. En este caso en particular, los niños y niñas de la fundación Gersaín Marín, presentan una gran afinidad de los juegos que representen movimientos continuos, así como los juegos que ejecuten imitaciones de animales, personas y situaciones cotidianas, como las laborales.

Dentro de las capacidades y habilidades que el juego puede generar en el desarrollo de los niños, se pueden mencionar las físicas, sensomotoras, mentales, afectivas, de creatividad e imaginación, de socialización y cooperación. Al respecto de este último, Minerva comenta:

“El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro

²⁸ TEJERINA, Isabel. Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas. Siglo XXI editores. Madrid. 2004. p. 29

material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de fieltro”²⁹.

Demostrando esto, que el juego no tienen limitaciones frente al tema, frente a las características del contexto y frente a las necesidades por el cual se aborda, siendo este caso en la parte de las estrategias de aprendizaje.

El juego y el teatro. Juego dramático.

El teatro como lenguaje artístico permite al actor y al espectador una recreación de la vida real, asimismo ratifica incluso identificarse con las situaciones representadas. Los niños en particular disfrutan de este tipo de actividades, representando personas, animales, objetos y situaciones reales o imaginarias, para ellos y para muchos adultos, más que una actividad escénica o de arte, se convierte en un juego. Tejerina dice: “La raíz del teatro está en el juego. El teatro en su esencia, despojado de formalizaciones históricas y significados parciales, es siempre una clase de juego.”³⁰ El juego dramático, establece una relación directa entre el juego, la lúdica y el lenguaje artístico del teatro.

El juego dramático es la actividad que permite una transversalización entre el juego, la comunicación lingüística y la expresión corporal, Román citado por Kiessling “define el juego dramático como un ejercicio que une la espontaneidad del juego con la voluntad de imitar”³¹. Del mismo modo Kiessling³² define y

²⁹ MINERVA, Carmen. El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

³⁰ TEJERINA, Isabel. *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Siglo XXI editores. Madrid. 2004. p. 29

³¹ KIESSLING, Claudia. *EL juego dramático en educación infantil*. Universidad Internacional de la Rioja. 2015. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIBEIRO%2C%20CLAUDI%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

³² *Ibíd.* p.17

caracteriza las diferentes habilidades que los niños pueden adquirir a partir de los juegos dramáticos:

- Asumir un papel por ejemplo fingir ser un bombero japonés.
- Imaginar un escenario, un lugar imaginario.
- Asumir situaciones imaginarias o situaciones que alternan la realidad con imaginación.
- Interactuar física y verbalmente con sus compañeros desde un personaje.
- Dar a los objetos otros significados.
- Imaginar que ven objetos que no existen.
- Imaginar criaturas o personas que no existen, entre otras.

El juego dramático permite al niño una interacción total con su entorno, partiendo de su contexto y realidad, dicha interacción se ve beneficiada por la cooperación entre pares, cada cual poniendo desde su propia experiencia y contexto imaginarios y actividades y frente a la actividad propuesta. Tejerina alude a este proceso diciendo: “El niño interpreta papeles y elabora planes de juego con materiales tomados de su experiencia y en su representación refleja la comprensión que tienen de su entorno”³³

Aludiendo a lo anterior, El proyecto de investigación *entre juego y juego creo un mundo fantástico.*, aborda el juego dramático como estrategia de aprendizaje para motivar hacia la producción textual en los niños y niñas del grado cuarto de la fundación Gersaín Marín.

³³ TEJERINA, Isabel. Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas. Siglo XXI editores. Madrid. 2004. p. 59

2.2.3.2. Los Juegos teatrales una estrategia para producir textos escritos.

Los juegos teatrales o juego dramático como estrategia de aprendizaje en el aula permiten a los estudiantes adquirir y asimilar más fácil la información para luego producir un nuevo conocimiento. A su vez el juego teatral favorece el autoconocimiento de creación de textos escritos o realización de un guion teatral. Asimismo permite desarrollar habilidades expresivas que ayuden a enfrentar los miedos y temores frente a un público.

Según Isabel Tejerina

“el juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática. Su finalidad es lograr una experiencia educativa que reúna un lenguaje expresivo, está basado en el juego y el protagonismo de los niños. Debe posibilitar la expresión personal, el impulso de la capacidad y actitudes creativas, así como mejorar sus relaciones personales .La expresión dramática infantil funda sus raíces en el juego y sus presupuestos ineludibles: el placer, la libertad, el ritmo personal... y que en su práctica pedagógica se prescinda del juicio, la exhibición, los modelos estéticos y la rigidez programáticas.”³⁴

Con respecto a lo anterior el juego dramático es una posibilidad para que los niños expresen emociones sentimientos , pensamientos y habilidades que posibiliten una libre expresión dejando de lado la timidez y reforzando la autoconfianza. Así mismo el juego dramático en la educación hace que el aprendizaje sea más duradero y significativo. Al mismo tiempo le permite al niño explorar nuevas herramientas de aprendizaje de manera espontánea e

³⁴ TEJERINA, Lobo, Isabel. El juego dramático en la educación primaria. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2005.p.3 disponible en URL http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html recuperado 9/04 /2019.

impulsando a la creatividad, que todo niño puede desarrollar al igual que sus habilidades y destrezas.

Dentro del proceso de investigación, el juego teatral permite motivar al estudiante a realizar sus propias creaciones a partir de sus experiencias tanto como espectadores como autores, además los niños y niñas tendrán la capacidad de interpretar, analizar e inferir unas nuevas emociones que motiven a escribir a partir de su historia de vida.

2.2.4. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.

EL proyecto de investigación *Entre juego y juego creo un mundo fantástico. Los juegos teatrales como estrategia de aprendizaje para motivar la producción de textos en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín en el municipio de Popayán durante el año 2019.* Establece una serie de acciones y procesos los cuales se enfocan en el cumplimiento de los objetivos propuestos, tales acciones se asocian a diversas estrategias de aprendizaje, a la luz de teorías pedagógicas actuales, tales como:

- Saberes previos.

Es de suma importancia que el proceso de investigación tenga en cuenta los conocimientos de base que posee los estudiantes, haciendo énfasis en los postulados tanto del enfoque cualitativo de la investigación como en los postulados del socio constructivismo. Es así como se motiva constantemente la participación de los niños y niñas, en las actividades propuestas, ya sea realizado aportes propios desde su experiencia en contexto, como valorando y respetando el aporte y experiencia de sus compañeros.

- *Trabajo colaborativo.*
Siguiendo la misma línea de los postulados del socio constructivismo, el proyecto de investigación propende por el trabajo colaborativo, por situaciones y acciones donde los niños en equipo, identifiquen necesidades y propongan, como equipo una solución.
- *Los lenguajes artísticos.*
Como ya se ha mencionado anteriormente, la investigación no se basa exclusivamente en el teatro como estrategia, además de éste, se establecen actividades con otros lenguajes, tales como la pintura, la danza, la música y la plástica.
- *Presencia y acompañamiento.*
Los maestros en formación, son considerados como acompañantes y guías en el proceso propuesto, los estudiantes estarán constantemente acompañados, guiados y motivados en las actividades propuestas, obviamente, sin dar lugar a interferencias o a limitaciones.
- *Juego y lúdica.*
Uno de los objetivos de la investigación, se enfoca en la generación de espacios lúdico, de creación y creatividad, por consiguiente, los talleres fundamentales, tienen como eje la lúdica, el jugar aprendiendo y el aprender jugando.
- *Educación para la paz.*
Siguiendo el horizonte institucional de la Fundación Gersaín Marín y teniendo en cuenta el contexto y las necesidades de los estudiantes y de la comunidad educativa en general, todas las actividades propuestas se enmarcan en valores propios de la sana convivencia escolar, tales como el respeto, la tolerancia, la responsabilidad y la honestidad entre otros.

CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO.

3.1. CARACTERIZACIÓN DEL ENFOQUE CUALITATIVO.

La investigación de tipo cualitativo tiene como fundamento principal el estudio del o de los sujetos en su propio ambiente, identificando, relacionando, clasificando y caracterizando las cualidades de un fenómeno en un contexto determinado. Ante esto, Ruiz afirma “al referirse a la investigación cualitativa como un estudio de lo real en un contexto natural y como suceden las cosas, donde se interpretan los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas”³⁵. El investigador de lo cualitativo, accede al contexto natural del fenómeno a investigar e incluso participa en las actividades cotidianas de los sujetos de investigación, en búsqueda de las actitudes, cualidades, destrezas, necesidades y otras características propias y contextualizadas.

El proyecto de investigación *Entre juego y juego creo un mundo fantástico*, se fundamenta en el enfoque cualitativo de la investigación, que pretende reflexionar e interpretar los fenómenos que se presentan en el aula del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín de la ciudad de Popayán, y en este caso en especial en lo relacionado a la producción textual. Salgado menciona: “La investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas”³⁶. Es por eso, que mediante diferentes herramientas propias de éste tipo de investigación, tales como la observación no estructurada, el diario de campo, en este caso, el diario pedagógico, entre otros, que serán descritos más adelante, se busca la interpretación de los fenómenos dados en el aula frente al

³⁵ RUIZ, Manuel, Enfoque Cualitativo, enciclopedia virtual eumed.net, 1997. Recuperado de de: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html.

³⁶ SALGADO, A. C. Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*. 2007 13(13), 71-78.

tema al igual que las definiciones propias de los sujetos, y se construye el conocimiento teniendo como fin dichos sujetos.

Éste proceso mantiene su atención en las características y actitudes presentes en los niños y niñas de la Fundación Gersaín Marín, frente a las actividades propuestas en el marco del contexto propio de los sujetos. Los resultados del proceso de investigación propuesto, se obtienen de los datos recolectados en el aula.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN: INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGÓGICA.

El proyecto *Entre juego y juego creo un mundo fantástico* pretende plantear nuevas estrategia de aprendizaje para el fomento y la motivación frente a la producción textual de los estudiantes del grado cuarto de la Fundación, ante esto, tiene como fundamento los aportes de Bernardo Restrepo³⁷, al pretender transformar la práctica pedagógica y mejorarla permanentemente, a través de tres fases: la reflexión, la planeación – ejecución y la evaluación; que permiten evidenciar la problemática frente a la producción de textos escritos, así como planear y ejecutar actividades con los estudiantes y docente de aula para realizar posteriormente evaluaciones continuas del proceso.

De igual manera, dentro de la investigación acción pedagógica, se destaca la crítica como parte fundamental de la generación de nuevas estrategias de aprendizaje para la transformación de la práctica pedagógica. Para esto, durante la investigación se plantean las tres etapas de la Investigación Acción Pedagógica: Deconstrucción, Reconstrucción y Validación.

³⁷ RESTREPO Gómez, Bernardo: Una variante pedagógica de la investigación – acción educativa. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/370Restrepo.PDF>

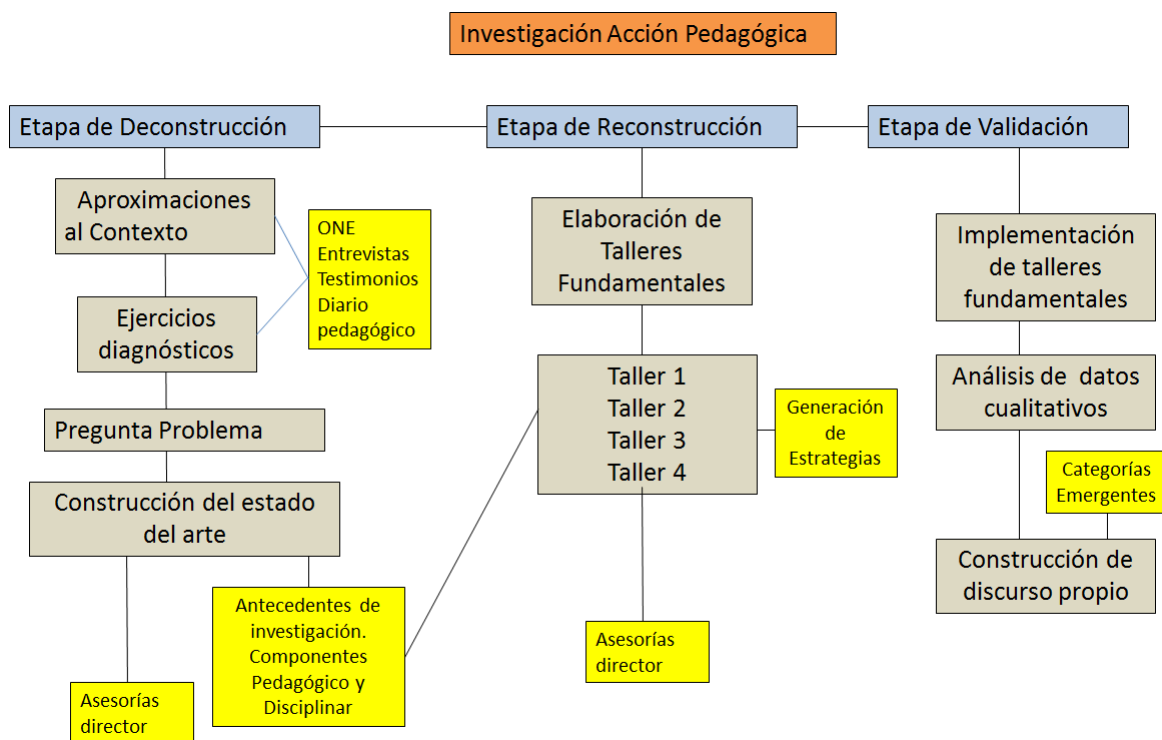


Diagrama 1. Investigación Acción Pedagógica
Fuente: Muñoz, Diana (2013). Fundación Universitaria de Popayán.

3.2.1. ETAPA DE DECONSTRUCCIÓN.

Esta etapa permitió, a través de diferentes instrumentos y actividades, la reflexión y la crítica a la práctica pedagógica que se desarrolla actualmente en la fundación Gersaín Marín. Para Restrepo “es un proceso de deconstrucción de la práctica, no solo de reflexión sobre ella. Para llevar a cabo este primer paso metodológico, la deconstrucción a partir de los datos del diario pedagógico, con miras a delinear la estructura de la práctica, sus vacíos y elementos de ineffectividad, así como las teorías implícitas que la informan”³⁸ Dentro de las actividades planeadas y ejecutadas, se encuentran las observaciones no estructuradas, las entrevistas

³⁸ RESTREPO, Bernardo. Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador: evidencias y obstáculos. *Educación y Educadores*, 2003 (6).

semiestructuradas, los acercamientos a los estudiantes, y el contacto permanente con el docente director de grupo, así como con las directivas de la Fundación

Teniendo como base, dichos instrumentos, se realizaron ejercicios diagnósticos, que evidenciaron los aciertos y falencias dentro del aula frente a la creación de textos escritos como ejercicios y estrategias de aprendizaje, descubrir debilidades pedagógicas y de convivencia, tales como la falta de motivación y el incumplimiento de las actividades propuestas por el docente dentro y fuera del aula, según Durán “uno de los más grandes inconvenientes que presenta la educación en casi todos los países del mundo, sin hacer distinción en que sea pública o privada, son los continuos trastornos que podemos observar dentro y fuera del aula”³⁹, y la Fundación Gersaín Marín, no es la excepción, es así que el proyecto intervino en los procesos pedagógicos brindando la posibilidad de nuevas ideas y herramientas para la corrección de las dificultades evidenciadas y lograr mejores prácticas pedagógicas

Una vez identificadas las dificultades, a través de las diversas herramientas de recolección de datos y propuesta la pregunta problema, se inició el proceso de construcción del estado del arte. Partiendo de un ejercicio constante de exploración y revisión bibliográfica se establecen tres antecedentes de investigación, planeados desde el enfoque cualitativo y teniendo en cuenta el contexto en que se producen dichos antecedentes, la población, los lenguajes artísticos y el problema de investigación.

Del mismo modo, se establecen los referentes teóricos conceptuales distribuidos en dos componentes, componente disciplinar, en el marco de la teoría de la profesora e investigadora Jossete Jolibert, del psicólogo Carles Monereo Font y de y la doctora en Educación Isabel Tejerina Lobo, quienes aportan conceptos, teorías y bases para la formulación de las estrategias que permitan la transformación de la práctica pedagógica en la Fundación Gersaín Marín, en pro

³⁹ DURÁN Ramírez, Felipe. Manual de conflictos en el aula. Grupo Latino Editores. P.23

de fortalecer los procesos de producción textual a través de la implementación de la educación artística como medio, específicamente, mediante los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje.

3.2.2. ETAPA DE RECONSTRUCCIÓN.

Durante esta etapa, se pretende llegar a la generación de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de las debilidades y/o la solución a las problemáticas encontradas en la etapa de deconstrucción, ya que según Restrepo, “Toda investigación tiene como meta la búsqueda y creación de conocimiento”.⁴⁰ De ahí que durante la ejecución del proyecto de investigación, se propongan actividades desde el marco de los lenguajes artísticos y a luz de las teorías de los componentes pedagógico y disciplinar, para dar respuesta a la pregunta de investigación y por supuesto, al alcance de los objetivos propuestos.

A través de los juegos dramáticos, el proyecto de investigación, generó actividades pedagógicas y lúdicas en pro de la motivación hacia los procesos de producción textual en los niños y niñas del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín, generando a su vez nuevos saberes pedagógicos para que puedan ser adoptados y aprovechados por los docentes y comunidad educativa de la misma en su quehacer diario, dentro de la fundación.

Las estrategias de aprendizajes propuestas desde los juegos dramáticos y basados en los autores del marco teórico conceptual, se plantean en forma de taller fundamental, dichos talleres, cuatro en total, componen una serie de actividades secuenciales enfocadas y planteadas desde los objetivos específicos, a fin del objetivo general. Es de aclarar que los talleres, aunque se planean desde

⁴⁰ RESTREPO Gómez, Bernardo. Una variante pedagógica de la investigación – acción educativa. recuperado de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2898>

:

el lenguaje artístico del teatro, no desconocen ni son ajenos a actividades de otros lenguajes, tales como la música, el dibujo, la plástica, y sobretodo hacen énfasis especial en el juego y la lúdica, para mantener la atención en los niños y niñas, haciendo caso a sus cualidades, destrezas y necesidades propias y del contexto.

A continuación se plantean las características básicas de los cuatro talleres fundamentales del proyecto de investigación **Entre juego y juego creo un mundo fantástico**. Los juegos dramáticos, como estrategia de aprendizaje para motivar a la producción de textos escritos en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín de la ciudad de Popayán.

Tabla. 01. Relación talleres fundamentales.

ENTRE JUEGO Y JUEGO CREO UN MUNDO FANTÁSTICO.		
Taller	Objetivos	Estrategias
Mi historia un mundo de fantasía	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar talleres didácticos que motiven a los estudiantes a producir un texto escrito. • Generar estrategias de aprendizaje que motive al estudiante a escribir desde su experiencia. 	Salir del aula de clase para experimentar otro tipo de experiencias a través de los juegos dramáticos, generalización de espacios lúdicos a través de diferentes talleres de aplicación fuera y dentro del aula escolar, permitiendo desarrollar habilidades de conocimiento de tipo meta cognitivos
Mi cuerpo comunica “el robot un instrumento para expresar emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar a los estudiantes por medio de los juegos teatrales a producir sus propias historias. • Desarrollar juegos teatrales 	El juego para aprender de manera divertida, y que este sea placentera , gratificante y libre

	<p>como estrategia pedagógica para que los niños y niñas puedan producir un texto.</p>	
<p>El estatismo juego dramático para encontrar el tesoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar a niños y niñas a través de los juegos dramáticos para la producción textual. • Fortalecer la expresión teatral utilizando los planos altos medios, bajos. 	<p>Se busca que el juego dramático tenga un equilibrio para que los jugadores se sientan libres, y se puedan expresar de manera espontánea, respetando los espacios y comportamientos tanto actitudinales como aptitudinales, que los lleve a realizar un análisis narrativo y descriptivo del proceso.</p>
<p>Escribo lo que pienso, creo y recreo mi personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar a los estudiantes a adquirir aprendizajes significativos a partir de los juegos teatrales como estrategia de aprendizaje. • Identificar emociones y sentimientos que ayude al estudiante a elaborar su producción textual. • Desarrollar el potencial perceptivo, imaginativo y expresivo en el proceso de creación. • Favorecer el desarrollo de habilidades del pensamiento para la producción textual a partir de los juegos dramáticos. 	<p>Impulsando la innovación de manera libre y placentera al momento de narrar y describir el proceso a partir de la experiencia e imaginación de manera flexible y con fluidez</p>

3.2.3. ETAPA DE VALIDACIÓN.

La etapa de validación dentro de la investigación acción pedagógica, se caracteriza principalmente por la ejecución de las estrategias de aprendizaje propuestas en los talleres fundamentales, a medida que se realizan las actividades, los maestros en formación hacen uso de herramientas tales como el diario pedagógico y otras, que permitan una evaluación e identificar fortalezas y necesidades que ayuden al cambio o replanteamiento de los siguientes talleres de intervención.

Durante esta etapa de la investigación, se realizó una reflexión de cada uno de los instrumentos de recolección de datos y de las herramientas pedagógicas, que se utilizaron para la recolección de la información, y su efectividad en la investigación, en aras de aportar a una construcción del saber pedagógico y un posible cambio del objeto de estudio o de las estrategias planteadas para el alcance de los objetivos propuestos.

La validación es un proceso sistemático y cíclico donde se verificarán los resultados de las intervenciones del proyecto, y se miden de forma cualitativa las reacciones, actitudes, intervenciones, y todas las situaciones que se puedan dar dentro y fuera del aula, antes, durante y después de las actividades propuestas y ejecutadas en los talleres fundamentales.

Ahora bien, el maestro del aula y los maestros en formación, durante este proyecto y en sí en su quehacer en el aula, están llamados a la autoevaluación, Restrepo afirma: “En suma, la investigación acción educativa es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y

sistemáticamente su práctica pedagógica”⁴¹, y es por eso que durante la aplicación de los talleres, todos los actores del proceso se ven beneficiados en sus proceso de formación, ya sea como estudiantes o como docentes.

3.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Los instrumentos de recolección de datos son herramientas pedagógicas y didácticas que se utilizan para poder recoger, analizar, categorizar y utilizar la información de las diversas etapas de la investigación, para así tener una claridad frente a las necesidades o la problemática a investigar. Estos instrumentos facilitaron la organización de datos y la clasificación de los mismos, para poder hallar información concreta y real del contexto en el que se llevó a cabo la investigación.

A partir de los primeros acercamientos al contexto de la Fundación Gersáin Marín, se inicia el uso exhaustivo de los instrumentos de recolección de datos, dicho proceso fue vital para la identificación de las problemáticas del aula y el posterior planteamiento de la pregunta de investigación. De igual manera a medida que se hicieron los acercamientos y posterior intervención por medio de los talleres fundamentales, los instrumentos de recolección de datos fueron pertinentes para recolectar y ofrecer los datos que permitieron, después de su organización, clasificación y caracterización, la identificación de las categorías emergentes, que permiten a su vez la presentación de los resultados, conclusiones y recomendaciones al finalizar el proceso de investigación.

⁴¹ RESTREPO, Bernardo. Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. *Revista Iberoamericana de educación*, 2002. 29(1), 1-10.

3.3.1. OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA.

Mediante la observación no estructurada, se recolectaron datos básicos e importantes desde los primeros acercamientos con la Fundación Gersaín Marín, para la reflexión del proceso pedagógico llevado a cabo. A través de anotaciones directas en el diario pedagógico o en el registro de observación no estructurada se logran evidenciar diversas situaciones y fenómenos dentro y fuera del aula que iban permitiendo el establecer aciertos y necesidades en la fundación, Restrepo aclara: “El registro de lo que ocurre en la práctica tiene que ser muy completo, observado, comentado, criticado, interpretado, y con sugerencias sobre posibles intervenciones, para modificar los componentes débiles o inefectivos”⁴² .

Se realizaron varias sesiones de observación, cambiando pertinentemente de horarios, lugares y momentos académicos en el proceso. Según Briones “... aquí no se utilizan categorías preestablecidas para el registro de sucesos que se observan...”⁴³, lo que ofreció la posibilidad de detallar con más precisión lo que sucedía en todo el contexto de la fundación

3.3.2. DIARIO PEDAGÓGICO.

La investigación acción pedagógica emplea el diario pedagógico, que dista un poco del tradicional diario de campo, ya que el pedagógico, no sólo se limita a la recolección de datos, sino que permite la sistematización, la argumentación, la caracterización e incluso la proposición dentro de los procesos que se llevan en el aula de forma inmediata, para Fernández es una “herramienta de gran utilidad

⁴² RESTREPO, Bernardo. Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador: evidencias y obstáculos. *Educación y Educadores*, 2003. 6, 91-104.

⁴³ BRIONES, Guillermo. Formación de docentes en investigación educativa. Secretaría ejecutiva del convenio Andrés Bello. Bogotá 1990.

para el docente, como espacio de construcción y reconocimiento de saberes.”⁴⁴, es así como éste, permitió a los maestros en formación la evaluación constante de los procesos e intervenciones planteadas en el desarrollo del proyecto.

Se utiliza el diario pedagógico como herramienta para el registro diario de las actividades realizadas, así como las observaciones, las anécdotas y registros propios de cada una de las etapas del proyecto.

3.3.3. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA.

La entrevista semiestructurada permite un acercamiento real a los sujetos de investigación, a través del despliegue de preguntas que pueden ser estructuradas y planeadas con enfoque a los objetivos del proceso de investigación, pero que permiten respuestas espontáneas y abiertas por parte del entrevistado.

En el caso del proyecto de investigación *Entre juego y juego creo un mundo fantástico*, éste tipo de entrevista no sólo permite un acercamiento a los docentes, directivos y demás miembros de la comunidad educativa de la Fundación Gersaín Marín, sino que permite conocer sus apreciaciones y expectativas frente al tema de investigación, la producción textual de los niños y niñas del grado cuarto.

3.4. POBLACIÓN MUESTRA.

Un elemento indispensable del proceso de investigación cualitativa, consiste en establecer y delimitar la población y la muestra de los sujetos de investigación. En este caso la población se establece como todos los estudiantes matriculados en el grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín, de los cuales asisten frecuentemente

⁴⁴ FERNÁNDEZ, A. Y. M., & ROLDÁN, E. M. P.. El diario pedagógico como herramienta para la investigación. *Itinerario educativo*, 26(60), (2012) 117-128.

un total de 21 estudiantes, 11 niños y 10 niñas con edades entre los 8 y los 11 años de edad, todos con habitación en cercanías a la institución, todos pertenecientes a estratos 0, 1 o 2, y que refieren algunas problemáticas sociales actuales como el desplazamiento forzado, el trabajo informal y caracterizaciones familiares como la uniparentalidad.

Como muestra se toman 11 niños y niñas del grado cuarto, escogidos al azar, y con las mismas características de contexto anteriormente mencionadas.

3.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

Consisten en organizar, analizar y caracterizar sistemáticamente todos los datos colectados, las transcripciones realizadas en el diario pedagógico, mediante el proceso de observación, con el propósito de que el investigador permita dar respuesta a la pregunta de investigación, también hace evidentes hallazgos nuevos y diferentes, donde los pueda corroborar con autores o investigaciones que tengan de una u otra forma que ver con la pregunta problema según Valenzuela y Flores:

“la interpretación de los datos se refiere al desarrollo de las ideas de acuerdo con los hallazgos y su relación con la literatura y con conceptos amplios. El análisis involucra trabajar con los datos, organizarlos, y fragmentarlos en unidades manejables, así como codificarlos, sintetizarlos y buscar temas o categorías. La interpretación involucra, explicar y enmarcar los resultados de la investigación, en relación con la teoría”⁴⁵

Las teorías de los autores permiten la confirmación que los aciertos descubiertos son de gran importancia para poder lograr los objetivos propuestos y sean implementados en la Fundación, en búsqueda de la implementación de nuevas y

⁴⁵ VALENZUELA, J., & FLORES, M. Fundamentos de investigación educativa (volumen 2). Monterrey, Nuevo León, México: ITESM. 2012.

eficaces estrategias metodológicas y de aprendizaje que permitan entre otras cosas, una mejor motivación para que los niños produzcan textos escritos.

La actividad de análisis de datos comprende varios momentos, tales como: la recolección de datos, reflexiones, y organización previa, preparación de los datos para los análisis, revisión de los datos la lectura de la observación, organización de la información, descubrir unidades de los análisis, codificación de las unidades asignar categorías y códigos, generar hipótesis, teorías, y explicaciones.


3.5.1. CONVENCIONES.

Con el objetivo de hacer más eficaz el proceso de recolección y análisis de los datos, se dispone de las siguientes convenciones.

ONE	Observación No Estructurada
PD	Diario pedagógico
E1	Estudiante No 1
E2	Estudiante No 2
E3	Estudiante No 3
E4	Estudiante No 4
E5	Estudiante No 5
E6	Estudiante No 6
E7	Estudiante No 7
E8	Estudiante No 8
E9	Estudiante No 9
E10	Estudiante No 10
E11	Estudiante No 11
RO	Rejilla de Observación

CAPÍTULO IV. ACTIVIDADES Y RESULTADOS.

4.1. OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA.

	FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA	Código: D-FO- 082
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha de Observación: 18/ 02 / 2019

Hora de inicio: 08:00 AM **Hora de Finalización:** 12:00 PM

Observador (es): ADRIANA MECEDES BUITRON
ELIZABETH CHAGUENDO MOMPO
OVIDIO VILLAMIL MANCERA

Lugar de Observación: INSTITUCION EDUCATIVA FUNDACION GERSAIN MARIN

REGISTRÓ DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA:

La observación no estructurada nos permitió percatarnos sobre las axiologías y los demás valores fueron tomados en cuenta para el desarrollo de la investigación, así como las características del estudiante, a través de la investigación se descubrieron elementos notables de las habilidades, destrezas una descripción destallada dentro de su entorno escolar cotidiano.

La Institución Educativa Fundación Gersaín Marín se encuentra ubicada en la calle 2C 53-03 Barrio Lomas de Granada, en la comuna nueve al occidente de la ciudad de Popayán. Los niños y niñas que ingresan a la Fundación pertenecen a familias de estratos socio económicos 0,1 y2 y algunas familias son desplazadas. Así mismo se encuentran hogares uniparentales que en muchas ocasiones deben dejar a sus niños en sitios alternos con posibilidad de riesgo físico y emocional, para salir a buscar su sustento. (Tomado del PEI de la Institución Educativa Fundación Gersaín Marín)

Dentro de las problemáticas de esta comunidad se encuentra bajo nivel educativo, la carencia de fuente de empleo, las políticas excluyentes del sector económico, la presencia de maltrato familiar, problemas de drogadicción y violencia en general, entre otros factores que permite a los sujetos que habitan en estos predios muchas carencias y diversas consecuencias a las generaciones.

Alrededor del colegio se encuentran 14 barrios entre ellos están los Naranjos, María Occidente, Cinco de Abril, Nuevo Hogar, Carlos Primero, la Sombrilla, San José, Kennedy, San Antonio de Padua, la Capitana, Mis Ranchitos, Lomas de Granada, Arrendatarios y Nuevo San José, del extremo occidental de Popayán, 225 manzanas, 3356 viviendas y la habitan 16923 personas, ésta es la comuna con el menor número de barrios pero de numerosa población.

La Fundación ofrece la modalidad pre-escolar y básica primaria con jornada única albergando 120 estudiantes.

La fundación se encuentra ubicada en una zona donde no hay mucho flujo vehicular caracterizándose por un lugar tranquilo donde los estudiantes pueden adquirir mayor concentración, los vecinos aledaños a la fundación son casas de habitación y un polideportivo que es utilizado para dar la clase de educación física y en las tardes es utilizado por los jóvenes para realizar deporte.

Su infraestructura consta de seis salones para cada grado, oficina de rectoría y secretaria, una cafetería para profesores, además tiene seis baños para niñas y niños y adultos, sala de sistemas también cuenta con tres patios dos pequeños y el principal que tiene zona verde además cuenta con una capilla pequeña donde llevan a los niños a realizar la oración.

El salón de 4º está ubicado en el patio principal entrando a lado derecho junto al salón de pre-escolar y la capilla tiene un área de 10 metros cuadrados, una puerta y cuatro ventanas que ofrece una buena claridad al lugar. El salón está dotado por 30 pupitre de los cuales son utilizados 21, así mismo hay un escritorio de madera y silla metálica para el docente titular junto a el escritorio se encuentra ubicado un estante metálico en el que guarda materiales de los niños y un archivador metálico que guarda algunos implementos deportivos. en la parte de atrás se encuentra un armario metálico que es utilizado para guardar material de uso pedagógico, en el muro de atrás están pegados doce globos de foamy con la fecha de cada niño para su cumpleaños y una silueta de un payaso, cuenta con un recolector de basura e implementos de aseo como recogedor escoba y traperero, en la parte de adelante está ubicado el tablero de acrílico y a lado un horario de clase, el techo que cubre el aula escolar es de eternit sostenida por perniles de madera.

Siendo las 8:00 am las docentes en formación llegan al aula de clase para hablar con el

docente titular quien da un saludo de bienvenida seguidamente informa a los estudiantes que deben prestar atención a las docentes en formación quienes los estarán acompañando los días lunes y miércoles con la materia de español. Luego el docente titular pide a las docentes en formación que realice una actividad con ellos.

De esta manera las docentes en formación realizan una actividad exploratoria para identificar los gustos de los niños. Respectivamente hacen su presentación pidiendo a los estudiantes total colaboración para realizar cada una de las actividades en las que se empleara el juego teatral como estrategia de aprendizaje. Una vez terminada la presentación se continua con una actividad llamada el espejo donde se les explica el paso a paso como realizarla esta actividad que fue llevada dentro del aula de clase. Dirigida por la docente en formación

Para ello se debe tener en cuenta las instrucciones :

1. Se les informa a los estudiantes que deben ponerse de pie para formar dos filas; la fila A será de niñas y la fila B de niños en el que deben quedar uno frente al otro para poder mirarse.
2. Luego de haberse organizado se informa que la fila A quien será el espejo de la fila B debe seguir todos los movimientos que realiza la fila B, empleando muecas, bailes ,canto, palabras o frases durante un minuto.
3. Una vez terminado el tiempo establecido se intercambiaran los papeles.

Al finalizar la actividad se realizaron unas preguntas en las que debía contestar por escrito

¿Cómo se sintieron con la actividad?

¿Qué les pareció la actividad?

¿Qué aprendieron de esa actividad?

¿Si habían realizado una actividad igual o similar a la anterior?

Realizar una breve reflexión.

Se observó que los estudiantes se divirtieron porque la actividad fue gratificante y placentera, así mismo se logró observar que hay dos estudiantes que tienden a negarse a realizar la actividad , por lo tanto un de las docentes en formación entabla un dialogo con ellos para averiguar qué está pasando y el porqué de la no participación manifestando que ellos les da miedo participar con los compañeros porque siempre se burlan esto motivo a que la docente les informara que todos podemos jugar , interactuar con el otro sin ser rechazados o excluidos y que somos seres únicos e importantes.

Una vez terminada la intervención ellos participaron activamente y mostro gran disfrute de la actividad.

Después de haber jugado un rato, entra el docente titular a continuar con las clases pidiéndole que saquen el cuaderno de español para continuar con la temática haciendo una breve retroalimentación de la clase anterior preguntado que son los medios de comunicación para que sirven y de qué manera han sido utilizados un estudiante levanta la mano y dice que son aquellos que sirve para comunicarnos como el celular, otro dice el periódico puede ser medio de comunicación, hay otro niño que dice la televisión y radio pueden ser medio de comunicación, el docente dice que sí, hay dos niños que no prestan atención a lo que el docente está informando y menos a lo que sus compañeros han mencionado ya que están entretenidos con realizar dibujos hay un estudiante que está conversando mucho y el docente le llama la atención pero hace caso omiso así que el docente decide anotarlo en el tablero. Seguidamente el docente les explica que son realmente los medios de comunicación y como estos han ido evolucionando. Los estudiantes toman nota del concepto, hay dos niños que se sientan aparte del resto del grupo y una nena escribe en su cuaderno y el de su compañero tratado de que el niño no se atrase, frente a esta inquietud hablamos con el docente quien menciona que el niño tiene dificultad para escribir y está en terapia con el psicólogo, también se le pregunta como hace para evaluarlo el menciona que lo realiza de forma verbal e igual con otra nena ya que se les facilita de esa manera y en el caso de los cuaderno la amiguita le colabora en lo que más pueda y el resto lo realiza la mamá en casa. También menciona que esta situación se ha venido presentando desde años anteriores.

Finalmente el docente les deja un taller con 20 preguntas que deben responder y otros puntos que deben investigar. De esta manera da por terminada la clase a las 12:00 pm que ya organizan su maleta para regresar a casa se despiden y salen en desorden.

4.2. TALLERES FUNDAMENTALES.

4.2.1. TALLER No 1. MI HISTORIA UN MUNDO DE FANTASÍA.

Población: niños y niñas del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín

Lugar patio y salón de clase

Tiempo: primera sesión, dos horas

Segunda sesión una hora

Tercera sesión una hora

Justificación.

El propósito fundamental del taller es motivar a los niños y niñas a explorar emociones y sentimientos que permitan el autoconocimiento de sí mismo para que puedan expresar lo que sienten a través de un escrito que será la manera de comunicar lo que quieren informar, es así como el estudiante aprenderá a emplear el código escrito como herramienta necesaria de todo ser humano para comunicar e informar. Asimismo Frida & Mezquita Citados por Rosas, consideran que “la distinción fundamental entre emociones y sentimientos procede de la fijación de las creencias generadas por las emociones. En efecto, los autores argumentan que estas creencias pueden, o bien “convertirse” en creencias duraderas, o bien “generar” creencias generalizadas y duraderas.”⁴⁶

Por lo anterior expuesto por el autor se plantea el taller de sentimientos y emociones con el fin de que los estudiantes transmitan esos sentimientos y emociones con una intencionalidad y que puedan plasmarlo a través del proceso

⁴⁶ ROSAS, Omar. La estructura disposicional de los sentimientos. Universiteit Twente - Países Bajos. p.16. Disponible en URL: <http://www.scielo.org.co/pdf/idval/v60n145/v60n145a01.pdf>

escritor. Así como también deben tener en cuenta los procedimientos, análisis y argumentación de cada idea planificada para que haya una buena redacción y a la vez una buena producción textual.

Objetivos.

- Implementar talleres didácticos que motiven a los estudiantes a producir un texto escrito.
- Generar espacios y situaciones en el aula que motiven al estudiante a escribir desde su experiencia.

DESCRIPCION DE PROCESOS DE APRENDIZAJES.

Se inicia el día con el saludo y oración de gratitud a Dios, seguidamente se les pide a los estudiantes que caminen por todo el lugar para realizar un breve calentamiento corporal con duración de diez minutos. Una vez terminado el calentamiento se pasa a realizar la primera actividad con una duración de dos horas.

ACTIVIDAD 1.

SESION DOS HORAS.

PENSAMIENTOS, (positivos, negativos) **EMOCIONES Y SENTIMIENTOS** (de tristeza y alegría).

Para esta primera sesión se divide el tablero en dos columnas, en la primera columna escribirán pensamientos positivos y en la segunda negativos. Para ello se debe tener en cuenta las siguientes instrucciones:

Se les pide caminar por todo el lugar realizando movimientos corporales. Además se les informa que deben empezar a generar pensamientos negativos

sin ofender a los compañeros y luego escribirlos en el tablero esta se realizara por un tiempo de un minuto.

1. Se continua caminando pero esta vez, empezaran a generar pensamientos positivos para luego escribirlos en el tablero, primeramente lo realizaran muy lento.
2. El docente aumenta un grado de dificultad, esta vez será que cada vez que escuche un palmada escribirán pensamientos negativo dos palmadas pensamientos positivos y cada vez será más rápido así hasta que todos hayan pasado.
3. Los estudiantes deberán despertar emociones y sentimientos a partir del sonido del pie en el piso uno significa sentimientos dos significa emociones. Además se integraran los ejercicios anteriores, palmada y pie.

Se finaliza la actividad con un breve conversatorio.

- Que les pareció la actividad
- Qué pasa con las palabras escritas
- Se sintieron bien escribiendo pensamientos negativos
- Cuál de las actividades te pareció mejor y porque.
- Realiza una narración y descripción del proceso desde el inicio hasta el final.

Actividad # 2.

JUEGO DEL SÍ, y NO

Para esta actividad se tendrá en cuenta cada una de las palabras escritas en el tablero por los estudiantes en la sesión anterior para ello se utilizará una

pirinola que contiene palabras como: pensamientos positivo, pensamientos negativos, sentimientos, emociones, todos escriben o paso.

- 1) El grupo se sentará haciendo un círculo donde van a estar las palabras escritas en cartulina al frente de cada estudiante y la pirinola en el centro para que el docente empiece el juego y así irán pasando cada uno hasta terminar. Ejemplo si en la pirinola sale la palabra sentimiento y señala la palabra feo el estudiante tendrá que realizar la acción con sentimientos ya sea de alegría o tristeza. Sin utilizar la palabra sí o no. Esta actividad se plantea a partir de las características de expresión del juego dramático
- 2) Una vez terminado el juego los estudiantes deberán realizar un escrito que contenga todas las palabras

Actividad-# 3

JUEGO MOJA O NO MOJA

Para esta actividad se reúne a los estudiantes en círculo, haciendo el respectivo calentamiento durante cinco minutos

Seguidamente se les hace una serie de interrogaciones

- Como las siguientes:

-Que se imaginan con la palabra burbuja

-Han jugado a la burbuja alguna vez

-Como es.

Luego de este breve interrogante se les explica que la burbuja que van a manipular es muy resistente y se adhiere fácilmente a otras. Dicho esto la docente en formación realiza la demostración imaginando una burbuja

pequeña que es transportada por un soplo para entregarla otra persona. Así hasta que todos pasen.

Luego se cambia la actividad.

Deberán hacer grupos de tres para adherir la burbuja esta se convertirá en más grande ellos tendrán que seguir jugando lanzándola de un lado a otro entre sus compañeros. Al escuchar el aplauso añadirán cuatro estudiantes más así hasta que quede una burbuja gigantesca que deberán manipular entre todos sin dejarla caer, de esta manera tendrán que lanzarla hacia el techo y estar muy dispuestos a recibirla lo harán tres veces, donde la tercera vez los estudiantes serán absorbido por ella y los docentes en formación tendrán que moverla de un lugar a otro. Además los estudiantes tendrán que organizarse muy bien para no ser pisados por los demás asimismo deberán estar dispuestos a caminar hacia el frente, hacia atrás, hacia los lados, así hasta que la burbuja se rompa.

Finalmente se reúne al grupo en un círculo para elegir cinco estudiantes donde deberán vender la burbuja de la siguiente manera:

1. Te vendo esta burbuja
2. Responde: moja o no moja.
 1. No moja.
 2. Te la compro.
1. Te la vendo

Así hasta que los cinco pasen

Luego estos deberán decirlo riendo, llorando, enojados, entre otras

Finalizando la actividad con un breve conversatorio y una narración descriptiva de cada una de las actividades y cuál fue la que más les gusto.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

- Trabajo en grupo: trabajar en grupo las cosas pueden ser más fácil porque permite interactuar más con cada compañero, asimismo se generan muchas ideas buenas en las que se puede aplicar en el momento de realizar un texto.
- El juego teatral; en los estudiantes en forma educativa adquiere mejor el conocimiento además de que se divertirán mucho, también permite romper todo tipo de estereotipos y el aprendizaje será mucho más fácil y divertido.

RECURSOS.

- Humanos.
- Marcadores.
- Tablero.
- Salón.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.


- Planificación de las ideas.
- Cohesión.
- Coherencia redacción.
- Revisión.

COMENTARIO CRÍTICO.

El taller No. 1 “Mi historia un mundo de fantasía” favoreció en los estudiantes que tomaran conciencia de su propio cuerpo para que desarrollen sus expresiones de sentimientos y sensaciones, teniendo en cuenta que los juegos dramáticos permiten una evolución en el aprendizaje del ser humano alcanzando aprendizajes significativos; ayudándolos a sentirse más seguros, a que ganen confianza en sí mismo y a perder la timidez, por lo que favorece la comunicación, de esta forma los niños pueden comprender la vida de diferentes maneras. Así la población muestra expresó interés por las actividades que se desarrollaron siendo que el teatro como lenguaje artístico que posibilitó una sensibilización frente al desarrollo

de sus expresiones y emociones de tal forma que pudieron plasmar en el proceso de la escritura siendo esto la intención del taller.

4.2.1.1. *Diario pedagógico.*

	FORMATO DE DIARIO PEDAGÓGICO	Código: D-FO-081
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha: 04 de Septiembre de 2019

Hora de inicio: 8:00 a.m.

Hora de Finalización: 10: 30 p.m.

Docente(s) en formación: Adriana Mercedes Buitrón, Elizabeth Chagüendo, Ovidio Villamil

Taller: “**PENSAMIENTOS**, (positivos, negativos) **EMOCIONES Y SENTIMIENTOS** (de tristeza y alegría)

Objetivos: Implementar talleres lúdicos que favorezcan en los estudiantes el desarrollo de habilidades del pensamiento básico y a la vez motivarlos a producir un texto escrito.

COMPONENTE DESCRIPTIVO	COMPONENTE INTERPRETATIVO	COMPONENTE PROPOSITIVO
Para iniciar con el primer taller se realizó la presentación de los maestros en formación, haciendo una breve explicación del trabajo que se orientara durante los meses de agosto y septiembre. De igual manera los estudiantes recibieron a los MF	El objetivo del primer taller fue motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades que más adelante les facilite producir o describir de	El observar y escuchar los comentarios que hicieron los estudiantes acerca del taller se evidencia que hay resentimiento en

<p>con una calurosa bienvenida puesto que el semestre anterior se realizaron las observaciones. Sin embargo el MT se dirigió a los estudiantes mencionando los horarios, los días en que se trabajara.</p> <p>Para iniciar la primera actividad del taller se llevó a los estudiantes al patio principal donde la MF1 realiza el calentamiento corporal en compañía de los MF2 Y MF3, una vez terminado el calentamiento se dirigen nuevamente al salón para continuar con la actividad; explicándoles las reglas del juego para ello se divide el tablero en donde deberán escribir los pensamientos y emociones que genere el juego. Teniendo en cuenta el color del marcador y la columna que pertenece a cada situación.</p> <p>El E1 menciona que porque hay marcadores repetidos la MF1 le explica que no importa el color simplemente que si lo que va a escribir pertenece a una emoción simplemente deberá cambiarlo con el compañero.</p> <p>Una vez realizada la explicación y teniendo en cuenta las instrucciones se empiezan a desplazarse por todo el lugar estando atentos al cambio de la situación.</p> <p>Al escuchar el primer aplauso se dirigieron tres estudiantes a escribir pensamientos negativos el E2 escribo la palabra feo el E3 escribió la palabra pelones, E4 escribió la palabra molestones. Se continúa con el juego, pero esta vez los estudiantes generaron</p>	<p>manera escrita una acción. Emoción o pensamientos que ayude al estudiante a generar nuevas ideas de como aprender, a partir de estrategias significadas en su desarrollo inter-intra-personal así como lo menciona Según Maslow “la motivación es constante, inacabable, fluctuante y compleja, y casi es una característica universal de prácticamente cualquier situación del organismo”</p> <p>Es así que el proyecto investigativo busca motivar en los EGC para el desarrollo de cada uno de las actividades planteadas, logrando en ellos el objetivo previsto así el camino de la producción textual</p> <p>Desde la concepción de Lynch y Mendelsohn (citados en Schmitt, 2002), quienes afirman lo siguiente: “Escuchar implica tener sentido del lenguaje hablado,</p>	<p>algunos de los estudiantes hacia su maestro, pero al igual se despertaron sentimientos, emociones y pensamientos que permitió trabajar e indagar para que los talleres sigan causando motivación, interés, curiosidad entre otros.</p> <p>Del mismo sentido los MF reconocen diferentes falencias que existen en el aula. De la misma manera se buscaron estrategias con la ayuda de los lenguajes artístico a través del juego dramático se pueden mejorar generando ambientes propicios y agradables para el desarrollo de las diferentes actividades planteadas.</p>
--	---	--

<p>pensamientos positivos que al escuchar dos aplausos se dirigieron al tablero cinco estudiantes que escribieron las siguientes palabras. E5 escribió bonito. E6 amoroso E7 lindo y E8 bello. Se continúa una vez más con la actividad. Pero esta vez se observa que los estudiantes se encuentran activos y muy atentos al cambio que la docente en formación realice.</p> <p>Se muestran manifestaciones de alegrías, enojos, y entusiasmos que hizo de la actividad más emotivas y participativa.</p> <p>Una vez terminada la actividad se realiza el conversatorio donde el estudiante E2 menciona que el salón es feo porque no hay una decoración bonita además hace mucho calor en verano, también generalizo que todos los compañeros son feos porque no les gusta compartir las cosas y son egoístas, asimismo se refirió del profesor que él se cree más que los demás. En este orden de ideas las niñas se defendieron que ellas no son feas que los feos eran ellos.</p> <p>La MF1 dio una reflexión de que no se debe tratar a las personas por su apariencia sin antes darse a la tarea de conocerla realmente. Luego de esta pequeña intervención se continua con el conversatorio de la palabra bonito donde el E7 realiza una breve descripción de la EJ refiriéndose que es muy bonita por sus crespos, personalidad, sus ojos y sonrisa y que también es amable.</p> <p>La E6 se refiere que amoroso es dar</p>	<p>normalmente acompañado de otros sonidos y estímulos visuales, con la ayuda de nuestro conocimiento previo pertinente y el contexto en el que estamos escuchando.” Sin embargo, en lugar de pensar en la escucha como un solo proceso, es más preciso concebirlo como un conjunto de procesos Es decir, antes de saber escuchar, es primordial que los sujetos hayan habitado previamente la estancia de una educación para la escucha activa. Sin esta, sociedad no podrá contar con “escuchadores competentes”. Y la institución educativa es un escenario para el desarrollo de la pedagogía de la escucha!, y para el distanciamiento de la vida ordinaria.</p> <p>Es decir, escuchar es un proceso interpretativo que el investigador, requiere por parte del escuchante o escuchador En el</p>	
---	--	--

<p>afecto, también ser cariñoso y también amable. De esta manera la E4 menciona que todos los estudiantes son “molestones”, además manifiesta que no le gusta participar debido a que tiene muchos problemas en casa.</p> <p>En la actividad del sí y no los MF se personificaron de payaso y mimos, en el momento que entra el payasita los niños gritaron mucho y sintieron miedo viéndose en el rostro debido a que no les gusta los payasos porque lo relacionaron con el payaso IT él come niños, la E6 manifiesta que no le gusta los payasos porque en su fiesta de cumpleaños la asusto mucho debido a esta situación emprendió en llanto, La MF2 se acerca a la E6 para motivarla y dejar a un lado sus temores. Seguidamente entran en escena los mimos personificación de los MF1 y MF3 realizando una pequeña actuación llamando la atención tanto de los EGC como EGT y generando confianza para la realización de la actividad. Seguidamente se organiza a los estudiantes en círculo la payasita explica la actividad a desarrollar, de igual manera los MF1-2 ponen una ficha de las palabras generadas en la actividad anterior: horrible, feo, gordo, molestos, cochinos, peleones, bonito, lindo, bello, amoroso, nervioso, feliz, miedo y tristeza; Seguidamente la payasita empieza a girar la pirinola en la que está escrita: pensamientos positivos- negativos, emociones, sedo el turno y todos escriben.</p>	<p>contexto de aula, escuchar hace referencia a una disposición de los sujetos de la conversación pedagógica (maestro-estudiante y estudiante-estudiante) para poner en circulación su sentir, su pensar y su actuar, en beneficio de su propio desarrollo humano. Por consiguiente, antes de saber escuchar, es primordial que los sujetos hayan habitado previamente la estancia de una educación para la escucha. Sin esta, una sociedad) no podrá contar con “escuchadores competentes”. Y la institución educativa es el escenario para el desarrollo de la pedagogía de la escucha.</p>	
--	---	--

<p>Al momento de girar la pirinola al caer en algunas de estas situaciones el estudiante deberá representar la acción con la palabra que se encuentra al frente de cada uno.</p> <p>Al momento que la payasita giro la pirinola salió la palabra cochino con una emoción positiva poniendo al estudiante a pensar cómo puede transformar esa palabra con una buena acción para que los demás estudiantes se sienta bien; y así hasta terminar la actividad, finalizando un escrito con las palabras mencionadas anteriormente.</p> <p>En la siguiente actividad Los MF reúnen a los EGC en forma de círculo para hacer la actividad de la Burbuja, esto creó un poco de curiosidad por conocer en qué consistía esta dinámica, cuando se les explicó la forma en que se debía de desarrollar los EGC quedaron atentos y sorprendidos ya que un E debía de enviarla mediante un soplo a otro compañero y así hasta que todos pasaran. De esta manera deberían estar muy concentrados para ver quien tenía la burbuja y a quien se la iba a pasar.</p> <p>La actividad fue de mucho agrado por los estudiantes porque se sintieron entusiasmados, despertaron risas, algunos nerviosos y otros con el mismo miedo de que le correspondiera recibir la burbuja sin embargo despertó curiosidad y comparaciones como:</p> <p>El E11 dijo “¿profesor y esto con qué fin se</p>		
---	--	--

<p>hace?” el MF3 le respondió: “esta actividad de la burbuja sirve para que usted pierda la pena, para que pueda moverse con tranquilidad y para que mire a la persona que le está hablando, para que usted tenga más expresión al hablar”.</p> <p>E4 “profesor esto es muy fácil y chévere porque parece que uno está mandando besos”. Luego la MF1 les pide que se organicen de tres y unan la burbuja y empiecen a jugar. El E3 dice “ la burbuja ahora es más grande ya no la podemos enviar con la boca porque pesa más”</p> <p>La E10 “ las burbujas no se unen ellas se juntan y están separadas” E3 “la de nosotros si se unió cierto profe”</p> <p>MF3 si las burbujas hay unas que se unen y otras sé que solo se atraen y están separadas. La MF1 les informa que deben unir cuatro burbujas más formando grupos de siete estudiantes y continúen jugando la E6 dice “ esta burbuja pesa mucho ya no la podemos mover” los E2, E5, E8, E1,E9, E3, E4 dicen nosotros si la podemos mover. De esta manera la MF1 les pide que beben lanzar la burbuja hacia el techo sin dejarla caer, pero esta vez los niños fueron absorbidos por la burbuja y tuvieron que organizarse muy bien para poder moverse de un lugar a otro el E11 menciona “ nos falta aire ya no podemos respirar y tampoco nos podemos mover bien me siento mareado” al escuchar este tipo de comentarios la MF1 decide romper la burbuja E3 da un suspiro “ por fin</p>		
--	--	--

<p>estamos libres” finalmente la MF1 cambia la actividad en que consiste vender la burbuja y ellos deben comprarla, antes de empezar el juego ella les explica con un ejemplo te vendo esta burbuja el compañero le responde moja o no moja ella dice no moja el otro, te la compro el otro, te la vendo pero deben hacerlo con algunas variedades de expresión, como serios , enojados, risas, llantos, entre otras, una vez hecho el ejemplo empezó el juego, esta actividad fue muy divertida porque todos se reían unos se les fue las lágrimas otros como la E5 se tenía el estómago, de tanto reírse “ ya no más” fue una actividad muy placentera y gratificante porque cada estudiante tenía la forma de cómo interpretar la acción que correspondía haciendo reír al resto del grupo. Los niños muy felices aplaudían e incluso hasta el MT se divirtió viendo a los estudiantes participar activamente.</p> <p>De acuerdo a esto la E1 que se encontraba triste, manifestó a los MF “que es una dinámica muy buena me hizo olvidar de los problemas y es un juego que me ayuda a expresarme y decir mis sentimientos”.</p> <p>El E11, “hay profesor, si y nosotros podemos utilizar nuestro cuerpo y rostro para expresar lo que sentimos”.</p> <p>La E2 “es muy bueno lo que ustedes hacen, profes.”</p> <p>Finalizando la actividad con un breve conversatorio.</p>		
---	--	--

4.2.1.2. *Rejilla de Observación No 1*

ESTRATEGIA DE LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	JUEGO DRAMÁTICO	PRODUCCIÓN DE TEXTO	RESULTADO
<p>Observación directa: Maestros en formación</p> <p>Observación indirecta: Estudiante- Maestro en formación</p> <p>Búsqueda de la información:</p> <p>Selección de repaso</p> <p>Interpretación:</p> <p>Comparación y análisis</p>	<p>Actitudes- valores y normas a seguir.</p> <p>-Percepción: a través desplazamiento en el aula.</p> <p>Cuando escribieron las ideas. Cuestionamiento ¿Por qué?</p> <p>Análisis oral</p> <p>Análisis textual</p> <p>Análisis visual</p> <p>Análisis corporal</p>	<p>Planificación:</p> <p>Generación de ideas</p> <p>Cuando una acción se une con una emoción genera un pensamiento Ya sea de tipo positivo o negativo</p> <p>En este caso loes estudiantes generaron pensamientos negativos como feo, gordo ,horrible, peleones, entre otras</p> <p>Y positivas como bonito, lindo, amable, cariñoso.</p>	<p>A través del taller No 1 los estudiantes alcanzaron procesos meta cognitivos porque son los mismos estudiantes quienes identifican habilidades de aprendizaje en conocimientos mentales.</p> <p>Esta actividad se plantea dentro del proceso de construcción de una estrategia final, debido a esto se contrastan los tres ejes o categorías.</p> <p>Las estrategias metacognitivas equivalen a lo que Weinstein y Mayer (1986) denominan como estrategias de control de la</p>
<p>Representación de datos:</p> <p>Interpretación Inductiva</p>	<p>Verbal</p> <p>Oral</p>	<p>Redacción: Crear historias a través de las ideas de planificación</p> <p>Descripción del sujeto a objeto.</p>	
<p>Transferir</p> <p>Evaluación y autoevaluación</p>	<p>Gestual: Corporal</p> <p>Comentario Critico</p>	<p>Revisión: Demostración de los procesos, logrando en los estudiantes la identificación de falencias para retroalimentar la información</p>	

			<p>comprensión. Según Monereo y Clariana (1993), estas estrategias están formadas por procedimientos de autorregulación que hacen posible el acceso consciente a las habilidades cognitivas empleadas para procesar la información. Para estos autores, un estudiante que emplea estrategias de control es también un estudiante metacognitivo, ya que es capaz de regular el propio pensamiento en el proceso de aprendizaje.</p>
--	--	--	--

4.2.2. TALLER No. 2. MI CUERPO COMUNICA “EL ROBOT UN INSTRUMENTO PARA EXPRESAR EMOCIONES”

Población: 21 estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersáin Marín

Lugar patio y salón de clase

Tiempo: 4 sesiones

- primera sesión, dos horas.
- segunda sesión, dos horas.
- tercera sesión, dos horas.
- cuarta sesión, tres horas.

Justificación.

Esta propuesta pedagógica se realiza con el fin de incluir en el aula de clase una estrategia de aprendizaje desde los juegos dramáticos para ayudar al estudiante a despertar la curiosidad el interés por producir un texto escrito. Asimismo el sujeto debe tener claro cuál es la intención comunicativa que quiere expresar, además de elegir una temática, debe determinar cuáles son las partes del texto escrito para que haya cohesión y coherencia de lo que escribe, con el fin de identificar la estructura para tener un primer bosquejo,(lluvia de ideas). A la luz de (Jolibert, 1997) señala que: “la tarea de redactar un texto coherente y adecuado a sus fines no se realiza directamente sino en varias y recurrentes etapas en las que el que escribe debe coordinar un conjunto de procedimientos específicos: 1) Planificación (propósito del escrito, previsible lector, contenido); 2) Redacción o textualización (características del tipo de texto, léxico adecuado, morfosintaxis normativa, cohesión, ortografía, signos de puntuación); y 3) Revisión (el volver sobre lo ya escrito, releendo y evaluándolo)”⁴⁷ Ante esto, es importante que el

⁴⁷JOLIBERT, Josette 1997, EL ENFOQUE COGNITIVO DE LA ESCRITURA Y SUS CONSECUENCIAS METODOLÓGICAS EN LA ESCUELA, revista disponible en URL <http://www.redalyc.org/pdf/356/35662002.pdf>. p. 365

estudiante comprenda cada una de las etapas y la estructura de cómo está conformado un texto escrito.

Objetivos del taller

- Motivar a los estudiantes por medio de los juegos teatrales a producir sus propias historias.
- Desarrollar juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para que los niños y niñas puedan producir un texto.

DESCRIPCION DE PROCESOS DE APRENDIZAJES.

Actividad 1 SOMOS ROBOT.

En la primera sesión se realizará un calentamiento de 10 minutos en el patio principal. Seguidamente se organizarán en una fila para realizar la dinámica el teléfono roto con las siguientes instrucciones:

1. Los docentes en formación realizarán movimientos robóticos para que los niños y niñas observen antes de.
2. El último de la fila deberá pasar la información al compañero de adelante, este realizara algunos movimientos robóticos, para luego pasarlo al otro compañero así hasta que llegué al primero.
3. Una vez terminada la ronda pasará el primero con el último para ver qué información llevo.

Al finalizar esta actividad se realizará un conversatorio y algunas preguntas como:

¿Ustedes conocen o han visto un robot?

¿Dónde lo has visto?

¿Con que finalidad cree usted que fue programado ese robot?

¿Qué pasaría si el mundo estuviera invadido de robot?

SEGUNDA SESIÓN. Dos horas.

Actividad 2. LOS OBJETOS TIENEN VIDA.

Para esta sesión se realiza ejercicios de calentamiento corporal por diez minutos desplazándose por todo el lugar, en forma robótica primero lo realizarán lento, luego medio y por último rápido, caminando en las puntas de los pies, con los lados, talones, movimiento de brazos, realizando zancadas, etc. Una vez entre en confianza se continua con el segundo ejercicio del calentamiento de la voz pronunciando las vocales en tonos graves y agudos explicando la importancia que estos ejercicios requieren antes de entablar un diálogo, una exposición, una canción. Entre otras.

Seguidamente se les entregará a los estudiantes unos objetos como:

Globos, para que lo observen detenidamente y lo detallen, una vez hecho este ejercicio los chicos, deberán crear un personaje al objeto entregado. Es decir darle vida para que el niño narre una historia ya sea de tipo real o imaginaria. Además debe tener en cuenta los movimientos dramáticos expresivos del robot. De la anterior sesión. Seguidamente los niños tendrán que construir su propio guion teatral, teniendo en cuenta los dos cuentos seleccionados por los mismos estudiantes creados en el primer taller, luego se les entregará una hoja de block para que transformen la historia expuesta en el taller uno. Y que tengan un orden cronológico de ideas.

Al finalizar se recibirá cada uno de los trabajos para ver como los niños y niñas están escribiendo. Y que errores pueden mejorar.

TERCERA SESIÓN dos horas

Actividad 3 ¡CUIDADO QUE TE CHOCAS! (amoblemos un lugar)

Para esta sesión se le pide a los estudiantes caminar por todo el lugar observando a su alrededor haciendo sonidos y movimientos expresivos. Luego se explicará que en el teatro pueden existir objetos reales o imaginarios en un espacio.

Una vez hecha la explicación pedimos a los estudiantes que se organicen en dos grupos. Para empezar a amoblar el lugar.

Cada grupo deberá llevar un objeto invisible para amoblar el lugar y colocarlo en el sitio donde mejor quede, empleando siempre los movimientos robóticos teniendo cuidado al no chocarse con los otros objetos que allí se encuentren. El grupo que está observando deberá estar muy pendiente en qué lugar pone cada cosa para luego desocupar el sitio. Antes de realizar la actividad ellos deben planificar una escena en donde el grupo contrario tienen que escribir cada suceso de la historia. Igualmente el grupo anterior tienen que escribir la historia que pasa en el escenario una vez esta quede desocupada.

Por último se finalizará leyendo que historia realizó cada grupo.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

- Trabajo en grupo
- Juegos teatrales
- Conversatorio
- Producción de un texto literario

RECURSOS

- ✓ Humanos.
- ✓ hoja de block.

- ✓ foamy.
- ✓ silicona líquida.
- ✓ media o calcetines.
- ✓ 25 bombas.
- ✓ Lana.


CRITERIOS DE EVALUACION

- La planificación del texto
- Redacción y cohesión del texto
- Revisión del texto
- Anexo de la actividad

COMENTARIO CRÍTICO.

Las actividades desarrolladas en el taller No. 2 “mi cuerpo comunica, el robot un instrumento para expresar emociones” ayudaron al estudiante a despertar la curiosidad y el interés por producir un texto escrito, estimulando de esta forma la capacidad creadora comprendiendo cada una de las etapas y determinando las partes del texto escrito para una cohesión y coherencia de lo que se escribió.

4.2.2.1. Diario Pedagógico.

	FORMATO DE DIARIO PEDAGÓGICO	Código: D-FO-081
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha: 04 de Septiembre de 2019

Hora de inicio: 8:00 a.m.

Hora de Finalización: 10: 30 p.m.

Docente(s) en formación: Adriana Mercedes Buitrón, Elizabeth Chagüendo, Ovidio Villamil

Taller: Mi cuerpo comunica “el robot un instrumento para expresar emociones”

Objetivos: Motivar a los estudiantes por medio de los juegos teatrales a producir sus propias historias.

Desarrollar juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para que los niños y niñas puedan producir un texto

Descriptivo	Argumentativo	Propositivo
En este segundo taller los MF, llegaron al salón, saludaron a los EGC quienes se alegraron de verlos nuevamente y preguntando por la actividad que se va a desarrollar el día de hoy. Los MF sacaron a los EGC al patio allí la MF2 y MF3 realizaron la oración de iniciación del día, se les dijo a los estudiantes que hicieran un círculo pero quedando intercalados, hombre, mujer, hombre, mujer y así hasta acabar con el último estudiante. El E1 dice que no le gusta estar al lado de las niñas. El MF3 les indica a los EGC como hacer y ellos se van ubicaron en el sitio ordenado. Luego la MF1	El segundo taller tenía como objetivo, motivar a los estudiantes por medio de los juegos teatrales a producir sus propias historias. Por lo que ayuda al estudiante a despertar la curiosidad y el interés por producir un texto escrito además los juegos teatrales ayudan al desarrollo de la comunicación y la expresión verbal Para Dewey, “dentro de cada individuo hay ciertas tendencias que actúan como fuerzas, susceptibles de ser utilizadas para mejorar sus hábitos de pensamiento. Así, destaca como fuerzas la curiosidad, la sugerencia y el orden”. Según este autor, la	El taller mostro cómo el teatro favoreció el crecimiento de los niños mediante la expresión creadora, ya que por medio de esta disciplina el niño estimulo sus sentidos y se convirtió en un sujeto mucho más perceptivo frente a las situaciones que tienen lugar en su entorno. Este desarrollo se puede potenciar con la ayuda de los padres y los maestros, creando y permitiendo que el

<p>explico la primera actividad de este taller, la estudiante E2 participó pero la timidez no le permitió actuar, siempre mantenía alejada del grupo. La MF2 la trajo y la integró al grupo y puso atención a la explicación de la MF1, quien hizo las siguientes preguntas al grupo: -</p> <p>¿Qué es un robot?, El estudiante E4 dice que “un robot es algo mecánico”</p> <p>¿Cómo se mueve? E5 dice “son los que hablan así hoo la”</p> <p>¿Ustedes conocen o han visto un robot? E7 dice “los he visto en la Televisión”</p> <p>¿Dónde lo has visto? E10 dice “en películas)</p> <p>Todos los EGC dijeron que el movimiento de los robots es muy despacio y lento.</p> <p>MF1 hace la demostración en forma robótica del movimiento de una serpiente,</p> <p>MF3 hace la demostración en forma robótica de un policía. Los estudiantes le pidieron a la MF2 que hiciera el movimiento robótico de un dinosaurio.</p> <p>MF2 hizo el movimiento robótico de una persona robot de servicios domésticos.</p> <p>Luego de haber visto la demostración por parte de los MF el E9 hizo la demostración caminando como un robot, le siguió la E6, luego E5.</p> <p>Los EGC hicieron una fila donde están intercalados (H, M, H, M) y hacen la actividad donde el último niño de la fila deberá pasar la información al compañero de adelante, éste realizó algunos movimientos robóticos, para luego pasarlo al otro compañero así hasta que llegué al primero. El primer niño fue hasta donde el último hizo la demostración de la información que le llegó.</p> <p>Seguidamente pasamos al salón se hizo una retroalimentación y algunas preguntas de la actividad</p>	<p>curiosidad actúa como fuerza para el desarrollo del pensamiento, porque es el factor básico en la ampliación de la experiencia, un componente que sirve de base y que al desarrollarse se convierte en pensamiento reflexivo En la actividad se evidencio que a los estudiantes no les gusta relacionarse el uno con el otro. Según Bisquerra una relación interpersonal “es una interacción recíproca entre dos o más personas.”</p> <p>Los educandos, tienen la necesidad de sentirse integrados tanto personal como socialmente; su bienestar depende de la aceptación que tengan en los diferentes grupos a los que pueda pertenecer, las interacciones por pequeñas que sean, forman parte de lo social y emocional. Así mismo, se requiere de una buena comunicación en la que se conforman los lazos entre las personas.</p> <p>También se evidencio la expresividad que tienen los niños y niñas del grado cuarto, mostrando sus habilidades básicas, teniendo como herramienta fundamental en juego dramático como exploración a la hora de crear una producción textual. Dicho de otra manera, gracias a la apropiación consideramos que el educando puede convertirse simultánea y paradójicamente en creador e intérprete de su propia historia. Sin lugar a dudas, la voz desencadena poco a poco gestos que conducen al estudiante a un mundo imaginario en el que las asociaciones, las transformaciones y las relaciones terminan por proponer una nueva estructura con respecto a la percepción inicial de la realidad.</p>	<p>niño se exprese de la manera que se acomode a su personalidad y a sus necesidades</p> <p>El juego teatral posibilito la expresión mediante diferentes formas que se constituyen en lenguajes visuales, corporales y lingüísticos. Dicha expresión puede reflejar y comunicar una visión particular del mundo, lo cual permite evidenciar las acciones creativas de los sujetos.</p> <p>Por lo tanto, es importante recordar que el juego en el niño facilita las formas de expresión; es la manera como manifiesta las emociones que surgen de su interacción con el mundo, facilitando condiciones para el desarrollo de sus habilidades que en el futuro serán capaces de hacer visible, de manera corporal, visual, o plástica, para la producción de textos</p>
---	---	--

<p>anterior. Los EGC contestaron que muy bueno y es muy agradable. Después de esto los MF leyeron los cuentos que ellos habían escrito y el título se anota en el tablero para luego hacer una votación y así poder sacar los dos cuentos que se van a utilizar en la siguiente actividad. Los títulos de los cuentos fueron los siguientes: El niño y sus emociones El cuento de las 10 emociones negativas El niño que tenía emociones 10 emociones El niño feliz, gordo, nervioso, horrible, molestón, Pelión y miedoso. El colegio El burro más gordo y feo del mundo El hombre que tenía todos los defectos El niño de las emociones malas y buenas El niño positivo y negativo Todos los EGC votaron y eligieron a “El burro más gordo y feo del mundo y El niño de las emociones malas y buenas. En esta actividad La MF2 explicó a los EGC como caminar de forma rebotica por todo el salón, primero lo harán de forma lenta, luego medio y por ultimo rápido, y también explica los planos alto, medio y bajo. Los EGC hacen el ejercicio, luego lo hacen caminando en las puntas de los pies y en los talones. La MF1 sienta a los EGC en el suelo en forma de círculo, explica la importancia del calentamiento de la voz pronunciando las vocales en tonos graves y agudos. El E9 se muestra apático a la actividad y se pone a conversar con el E11 dice que no le gusta esta actividad. E8 dice que se la va la respiración cuando inhala. Los EGC continuaron sentados en el piso, se les pidió que sacaran la media o calcetín. El MF3 explica que se va</p>		
--	--	--

<p>a hacer un títere y ya tuvieron que haber buscado el nombre para el personaje para que le den vida a ese personaje a través de una historia ya sea de tipo real o imaginaria. Se les entregó los ojos, la boca, la lengua y colmillos (todo en papel), y lana para que le pusieran el pelo; cada uno lo personificaran a su gusto. El grupo trabajo muy activo finalizando con algunas bromas entre ellos. Al E11 se le dañó el trabajo que había hecho y se sentó triste en la silla. El MF3 habló con él y le dio nuevamente todo el material para que empezara a trabajar y se alegró porque dijo que si le gustaba mucho esta actividad.</p> <p>En la siguiente actividad la MF1 reunió a los EGC y les hizo ejercicios de respiración (inhalar - exhalar), para entrar en confianza y la MF2 hace la oración del día. Y les hace un recordatorio de la clase anterior. El MF3 escribe en el tablero las siguientes preguntas que se van a utilizar para la creación del personaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se llama su personaje? ¿Qué actividad hace? ¿En qué lugar hace esa actividad? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Cómo describes ese personaje? ¿Qué emociones expresa ese personaje? ¿Qué sentimientos expresa ese personaje? ¿Cuáles son sus movimientos? <p>Los EGC empiezan a crear el personaje a partir de las preguntas. La Estudiante E1 se encuentra aburrida y dice que el personaje de ella se encuentra igual que ella "perezosa", mas sin embargo el MF3 habla con ella, la hace reír y hace que participe de la actividad. El E9 hace la sugerencia de traer un escenario para hacer presentaciones. La E5 sale del salón con el profesor Ernesto diciendo que le duele el estómago.</p>		
--	--	--

<p>El E4 se muestra un poco apático de la actividad y la MF1 le explica cómo hacer un personaje</p> <p>La MF2 lee los nombres de los estudiantes para conformar los dos grupos. E1 dice que al lado del E3 no se quiere hacer, se hace el cambio de puesto y se recuesta en el pupitre y se niega a participar. La MF2 habla con ella y después de un rato vuelve al grupo pero no modula palabras. El E3 hace de líder del grupo 2 y con ayuda del MF3 hacen una lista de los personajes para la participación de la obra de títeres, incluyendo al MF3. El E11 es el líder del grupo 1. Los líderes de los grupos son los encargados de crear la historia a partir de los nombres de los personajes.</p> <p>Una vez terminada la creación del guion los participantes empezaron a repasar lo que van a decir en público. De esta manera estando listos cada personaje los MF organizan un lugar del salón para que cada grupo haga su respectiva presentación</p> <p>El grupo número uno se le envolato la hoja donde estaba el orden de cómo salir los personajes así que la MF2 los anima que se organicen en un momento como van a salir mientras se prepara el grupo dos, muy animados lo realizaron en un momento y prestaron mucha atención al grupo dos de esta manera los niños de pre-escolar ingresaron al salón a ser partícipes de la presentación que estos estudiantes estaban haciendo, una vez terminada la función del grupo dos pasas el grupo número uno tratando de no cometer errores del grupo anterior la E2 hace muy bien el personaje y es la pionera en la historia. Los estudiantes del grupo dos se divirtieron mucho pero reflexionaron y solicitaron hacer</p>		
--	--	--

<p>nuevamente la puesta en escena para mejorar ya que habían cometido algunas fallas.</p> <p>Lo MF los felicita a todos y les sugiere algunas recomendaciones para la próxima puesta en escena tener en cuenta el orden de cada personaje y no reírse detrás del tea trino porque tienden a confundirse y dar mal la información de la historia.</p> <p>Finalmente los estudiantes hacen una breve narración descriptiva del proceso que tuvieron para llegar a construir su personaje tanto en el espacio como tiempo.</p>		
---	--	--

4.2.2.2. *Rejilla de Observación No 2.*

ESTRATEGIA HABILIDADES	JUEGO DRAMÁTICO	PRODUCCIÓN DE TEXTO	RESULTADO
OBSERVACION DIRECTA- INDIRECTA COMPARACION Y ANALISIS ORDENACION CLASIFICACION	Actitudinal Percepción Oral Visual Textual Orden temporal Mapa Mental	Planificación: mapa menta Conversatorio Demostración maestros en formación	En la realización de la actividad se logran identificar 8 habilidades de aprendizaje que permiten un avance significativo en el desarrollo de la estrategia de aprendizaje ya que a medida que se van aplicando los talleres las habilidades van avanzando gradualmente es así que mediante el desarrollo del taller No
REPRESENTACION DE DATOS RETENCION RECUPERACION	Cinético gestual: Representación mímica Banco de información Banco de	Redacción: Describe los procesos en cada una de las actividades producción de un guion teatral.	

	información		2 los estudiantes que estaban conformados por dos grupos. Donde el segundo grupo se evidencio más organización y trabajo en equipo. El grupo No 1 manifiesta que si se puede volver a repetir la actividad para ellos mejorar la puesta en escena. Así como lo menciona el autor Symons y otros citado por valle "Un pensador comprende, analiza la situación de la tarea para determinar las estrategias que serían apropiadas. A continuación, se va formando un plan para ejecutar las estrategias y para controlar el progreso durante la ejecución. En el caso de dificultades, las estrategias ineficaces son abandonadas en otras más adecuadas. Estos procesos son apoyados por creencias motivacionales apoyadas, y por una tendencia general a
INTERPRETACION DEDUCTIVA INDUCTIVA	Puesta en escena	Revisión: Interpretación y revisión de la información de manera autocrítica	

			<p>pensar estratégicamente”⁴⁸ Symons y otros</p>
--	--	--	---

4.2.3. TALLER No. 3. EL ESTATISMO JUEGO DRAMÁTICO PARA ENCONTRAR EL TESORO.

Población: 21 estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín

Lugar: Patio principal y salón de clase

Tiempo: tres sesiones de dos horas cada sesión

Justificación

El propósito fundamental del taller es motivar a los niños y niñas para que escriban a partir de su propia experiencia. Ante ello es necesario crear estrategias lúdicas que favorezcan la motivación hacia las actividades propuestas en el aula. Permitiendo que haya una mejor disponibilidad para nuevos aprendizajes. A la luz de Maslow citado por Salvador: “La motivación es el lazo que lleva esa acción a satisfacer la necesidad. En este sentido, la motivación se convierte en un activador de la conducta humana. Los estados motivacionales, lo mismo que los actitudinales, se generan por efecto de un conjunto de factores o variables que se interaccionan”⁴⁹.

⁴⁸ VALLE, Antonio; González Cabanach, Ramón; Cuevas González, Lino Manuel; Fernández Suárez, Ana Patricia .Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar Revista de Psicodidáctica, núm. 6, 1998, pp. 53-68 Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea Vitoria-Gasteis, España disponible en URL <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17514484006> RECUPERADO 8/10/2019 Pag: 59- 60

⁴⁹ VERGARA. María, VERGARA. Leidy La Lúdica, una estrategia Pedagógica para fortalecer la Motivación en los Estudiantes adultos de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño de Villavicencio. disponible en URL: https://repository.libertadores.edu.co/handle/VergaraRiveraMaríaInés_pag_17

Por lo anterior se pretende que los estudiantes antes de realizar actividades en el aula de clase deben generar en ellos una motivación que ayude a su aprendizaje. Asimismo se pretende ceñir cada una de las habilidades del pensamiento para favorecer el aprendizaje del niño de forma divertida y con un conocimiento más duradero.

OBJETIVOS DEL TALLER

- Motivar a niños y niñas a través de los juegos dramáticos para la producción textual.
- Fortalecer la expresión teatral utilizando los planos altos medios, bajos.
- Fortalecer el desarrollo de habilidades del pensamiento para la producción textual a partir de los juegos teatrales

DESCRIPCION DE PROCESOS DE APRENDIZAJES:

Actividad 1

Saludo de bienvenida,

DINÁMICA DESCUBRE QUIEN TIENE LA PISTA

La actividad consiste en que uno de los estudiantes deberá descubrir quién tiene la información, asimismo se les entrega unos papeles que contiene palabras escritas del taller anterior. Teniendo en cuenta las siguientes instrucciones:

1. Debe salir uno de los estudiantes al patio
2. El resto deben seleccionar quién va a llevar la información. Esta pista lo hace de manera corporal desplazándose por todo el lugar.
3. Una vez sea descubierta, el estudiante cambiará de papeles.

4. Además, el estudiante tiene que escribir la palabra que le correspondió de acuerdo a los papeles entregados así hasta que descubran todas las palabras, que luego deberán utilizar en un escrito.

Actividad # 2 pistas para encontrar el tesoro

- saludo
- recordatorio de la actividad anterior
- teniendo en cuenta la actividad anterior se ejecutará cada uno de los niveles alto, medio y bajo buscando pistas para encontrar el tesoro.
- Se organizarán siete grupos de tres estudiantes para que cada grupo realice un nivel ya sea alto medio o bajo dependiendo de la pista.
- El grupo número uno caracterizará un objeto para que los demás niños descifren el lugar en donde está la pista. Ejemplo el florero: dos niños sentados agarrados de la mano harán de maceta y el tercer integrante hará de la mata y así sucesivamente hasta terminar de encontrar las pistas que contendrán unas imágenes.
- Los maestros en formación esconderán imágenes que los estudiantes deberán buscar. Una vez terminada la búsqueda de estas imágenes, se pegaran en el tablero para que los niños construyan un poema.

Actividad # 3 CON MI CUERPO ME EXPRESO

Para el desarrollo de la actividad los estudiantes pondrán en escena el poema creado en la actividad anterior. Poniendo en práctica lo explicado al inicio de la actividad.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

- Trabajo en grupo
- Juegos estáticos
- Conversatorio
- Producción textual.

RECURSOS

- ✓ Recursos humanos
- ✓ imágenes
- ✓ cancha
- ✓ pito
- ✓ Aula de clase


CRITERIOS DE EVALUACION

- ✓ Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.
- ✓ Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.
- ✓ Mejorar las habilidades corporales expresivas, comunicativas y estéticas a través de los distintos recursos corporales propuestos.
- ✓ Identificar las distintas modalidades y características que nos ofrecen los juegos.
- ✓ Idear, organizar, gestionar y aplicar actividades expresivas a través del cuerpo y el movimiento de forma coherente según diferentes fines, y saber utilizar los recursos necesarios para adaptarlas a cada contexto personal y profesional.

COMENTARIO CRÍTICO.

En el Taller No. 3 “el estatismo juego dramático para encontrar el tesoro” permitió al estudiante despertar habilidades básicas del pensamiento para mejorar su conocimiento y tener una mejor disponibilidad para la adquisición de nuevos aprendizajes, las actividades ofrecieron a los estudiantes oportunidades para escribir en diferentes situaciones comprendiendo la importancia del acercamiento de lo que los maestros en formación pretendieron llevar a cabo, a través de la expresión dramática donde se planteó la practica con la reflexión y análisis. De esta forma se vio el alcance de las artes escénicas con una visión integral.

4.2.3.1. Diario Pedagógico.

	FORMATO DE DIARIO PEDAGÓGICO	Código: D-FO-081
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha: 18 de septiembre de 2019

Hora de inicio: 8:00 a.m.

Hora de Finalización: 25-12:00-SEP-19.

Docente(s) en formación: Adriana Mercedes Buitrón, Elizabeth Chagüendo, Ovidio Villamil

Taller: Al ritmo de las estatuas encuentro el tesoro

Objetivos: Motivar a niños y niñas a través de los juegos dramáticos para la producción textual.

Fortalecer el desarrollo de habilidades del pensamiento para la producción textual a partir de los juegos dramáticos.

Descriptivo	Argumentativo	Propositivo
<p>En este tercer taller los MF, llegan al salón, saludan a los EGC. La MF2 y MF3 realizan la oración de iniciación del día, se les hace un breve calentamiento corporal con algunos ejercicios del movimiento de las articulaciones aproximadamente 10 minutos.</p> <p>Luego se hace un breve recordatorio de la clase anterior, realizando preguntas quien se acuerda de la actividad del día de ayer la E5 menciona que hemos visto los juego de la pirinola, la E10 menciona la de la burbuja, E9 el robot, E2 menciona pensamientos positivos y negativos E5 creamos una obra teatral de títeres, entre otras.</p> <p>Después de este breve recordatorio se continuo con la actividad prevista para esta jornada donde se les explica a los estudiantes que la actividad es descubrir quién tiene la pista y para ello deben prestar mucha atención es decir que un estudiante saldrá del salón y en el resto del grupo se elige a un estudiante quien deberá dirigir a los demás compañeros sin ser descubiertos por el niño que está afuera además ellos tienen en sus manos unas palabras que será escrita en el tablero por el estudiante que lo descubrió y así hasta que termine de descubrir la totalidad de esas palabras dicho esto empieza el juego.</p>	<p>La estrategia de la burbuja permitió que los estudiantes se relacionaran entre ellos mismos, motivándolos a trabajar en equipo.</p> <p>Para el autor Alonso Tapia “La motivación depende de conocer formas eficaces de pensar y de afrontar el trabajo” Sin duda la palabra mencionada por el autor nos lleva a reflexionar que como futuros maestros debemos motivar a los estudiantes mediante estrategias innovadoras que le permitan al niño desarrollarse como un ser integro.</p> <p>En esta actividad también se evidencio la curiosidad del niño que le permitió ser autónomo de sus emociones y sentimientos. No obstante, el psicólogo George Loewenstein afirma que:” <i>La curiosidad surge cuando</i></p>	<p>Al permitir la Institución Educativa Fundación Gersaín Marín el ingreso de los MF a realizar su proyecto de grado el cual estaba enfocado a fortalecer la producción de textos, implementando estrategias innovadoras en la elaboración de talleres los cuales fueron implementados a la necesidad e interés de los educandos, dado que cada actividades plasmada fortaleció la producción de textos y creación de estos mismos. Por otro lado se fortaleció las habilidades y destrezas, llevando a los educandos a mejorar en diferentes ámbitos social y académico.</p> <p>El taller motivo a los MF a buscar metodologías lúdicas y que a través del juego dramático se les permitió a los niños y a las niñas expresarse de forma espontánea ingresando a un mundo fantástico como lo es la</p>

<p>El E11 informa al E10 que el E2 tiene la información, la MF2 hace una pausa e informa que no deben avisar quien lleva la información sino que deben descubrir por sus medios quien la lleva. Continúa el juego, el E9 es uno de los niños que mejor hizo el ejercicio porque fue muy difícil para el E11 descubrirlo.</p> <p>De esta manera la E1 no quiso participar al inicio de la actividad manifestando "estoy muy triste porque mi hermana se va con mi papá a vivir a Bogotá".</p> <p>La MF1 la hace a un lado del salón y habla con ella. Luego ingresa activamente a participar de la actividad.</p> <p>En este orden de ideas se cambia de actividad donde los chicos deben descubrir una pista para encontrar el tesoro estas esta formadas por unas frases que están ocultas en el patio principal</p> <p>Pero para llegar hasta el lugar los chicos deben formar grupos de tres para que cada uno realice una figura de forma estática en la que debe representar la imagen exacta del lugar en donde se encuentre</p> <p>El grupo número uno realizo con su cuerpo la forma del árbol y sus</p>	<p><i>la atención se enfoca a un vacío de información en el propio conocimiento. Estos vacíos producen la sensación de privación, que llamamos curiosidad. El individuo curioso está motivado para obtener la información que le falta, o para reducir o eliminar la sensación de privación.</i>⁵⁰</p> <p>Es importante inculcar a los pequeños esta curiosidad tanto desde casa como desde la escuela, pero ambas partes deberán estar unidas en el proceso de aprendizaje de los niños y por tanto, deberán potenciar en ambos ámbitos la motivación hacia los aprendizajes a través de la curiosidad. Dejarles que puedan utilizar sus sentidos y ser unos auténticos exploradores , Por lo</p>	<p>creatividad, imaginación en el teatro, permitiendo en el niño observar, reflexionar, analizar, criticar y realizar una producción de texto a partir de los conocimientos previos.</p>
--	---	--

⁵⁰ LA CURIOSIDAD - Magazine INED21 disponible en URL: <https://ined21.com/p7438/>
Recuperado 8/10/2019

<p>compañeros fueron sus raíces y piedras que lo rodean la visualización de los demás compañeros fue exacta porque todos corrieron hasta ese lugar.</p> <p>De esta manera comprendieron de qué se trataba la actividad y estuvieron muy atentos a cada figura que realizaba los compañeros.</p> <p>La primera frase encontrada por la E1 decía</p> <p>Rodeada de grandes y frondosos amigos....arboles</p> <p>La segunda pista las realizo E1, E5, E8 fue la pista que más dificultad tuvo porque sus compañeros no lograron entender exactamente que figura era y en qué lugar está la frase</p> <p>De esta manera el juego tomo desorden porque corrieron a buscar las frases y todos buscaron y encontraron frases diferentes a la que el grupo estaba dando la pista. Entre ellas encontraron las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sí me subo en ella y emprendo mi camino. -Y más hermosa eres si las amigas te acompañan -Porque bellas aves me acompañan 	<p>tanto, se debe despertar su pensamiento crítico haciéndoles pensar la respuesta a sus propias preguntas; y finalmente</p> <p>Trabajar los contenidos educativos en los que los niños sean los protagonistas, de esta manera las clases serán espacios de aprendizajes reales porque los niños podrán despertar su curiosidad dormida.</p>	
--	---	--

<p>-Siento miedo cuando te escucho</p> <p>-Eres mi fortaleza en mis noches oscuras</p> <p>-Ellos nos dan la riqueza más grande para vivir.</p> <p>-Acompañado de mis hermosas amigas que bailan alrededor mío.</p> <p>-Soy feliz sentada en mi roca.</p> <p>Luego de esta breve confusión se les pide a los educandos que realicen de manera descriptiva y secuencial cada actividad</p>		
--	--	--

4.2.3.2. *Rejilla de Observación No. 3*

ESTRATEGIAS - HABILIDADES	JUEGO DRAMATICO	PRODUCCION TEXTUAL	RESULTADOS
<p>1.Observación: directa e indirecta</p> <p>2.Comparacion y análisis</p>	<p>Aptitud: del estudiante al encontrar la pista</p> <p>Textual: Producción de un escrito</p> <p>Oral: Información global</p> <p>Visual: Representación corporal para descubrir el lugar</p>	<p>Planificación: lluvia de ideas</p>	<p>En la aplicación del tercer taller se alcanzó a identificar el desarrollo de ocho habilidades del pensamiento planteadas en las estrategias de Monereo de manera no secuencial. En este caso se puede evidenciar que las</p>

<p>5. Representación de datos:</p> <p>3. Ordenación</p>	<p>Cinético gestual: Búsqueda de pistas por el entorno</p> <p>Verbal: Representación</p> <p>Temporal</p>		<p>estrategias de aprendizaje se cumplen de manera cíclica.</p> <p>Es decir que en la aplicación de cada actividad ellos aplican unas habilidades que les facilite escribir de manera divertida y secuencial llevando un orden de cada una de las ideas construyendo al final una producción significativa desde su ser y contexto.</p>
<p>6. Retención</p> <p>7. Recuperación</p> <p>8. Interpretación deductiva e inductiva</p>	<p>Expresión corporal: Mímica</p> <p>Lectura previa Y construcción del poema -clasificación.</p> <p>Análisis de la información recibida.</p>	<p>Redacción: Organización de ideas secuenciales.</p> <p>Construcción de párrafos.</p> <p>Lectura previa de cada escrito.</p>	
<p>10. Evaluación del proceso</p>	<p>Puesta en escena-actitud conversatorio</p>	<p>Revisión: Secuencia cronológica de cada uno de los personajes</p>	

4.2.4. TALLER No. 4. ESCRIBO LO QUE PIENSO, CREO Y RECREO MI PERSONAJE.

- 1. POBLACION:** 21 estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersáin Marín con edades entre 9 a 10 años.
- 2. LUGAR:** salón de clase
- 3. TIEMPO:** Tres sesiones de dos horas

4. JUSTIFICACION.

El taller se realiza con el fin de buscar estrategias que faciliten al estudiante a reflexionar sobre sus propios pensamientos y a su vez le permitirá escribir lo que piensa; mediante el teatro como estrategia de aprendizaje para crear textos escritos y a la vez fortalecer el desarrollo de la expresión y la autoestima. De esta manera. Según De la Torre y otros: “mediante el teatro nos acercamos a un aprendizaje integrado, entendiendo este como un proceso mediante el cual vamos construyendo nuevos significados, al mismo tiempo mejorar estructuras y habilidades cognitivas. Y, en la didáctica de las lenguas, se nos ofrece como recurso, como estrategia y como escenario formativo para experimentar un aprendizaje lingüístico integrado”⁵¹. Ante lo anterior se puede ceñir cada habilidad del pensamiento y estrategia que el niño pueda elaborar para lograr su propio aprendizaje, es decir, que cada estudiante puede construir su conocimiento a partir de las experiencias.

5. OBJETIVOS DEL TALLER

- Motivar a los estudiantes a adquirir aprendizajes significativos a partir de los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje.
- Identificar emociones y sentimientos que ayuden al estudiante a elaborar su producción textual.
- Desarrollar el potencial de las habilidades del pensamiento con lo relación del perceptivo, imaginativo y expresivo en el proceso de creación.

⁵¹ GONZÁLEZ. Montserrat. teatro como estrategia didáctica, disponible en URI: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/argel_2012/04_gonzalez.pdf, pag. 51. Recuperado 22/05/2019

6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Actividad 1

Saludo de bienvenida,

DINÁMICA IMAGINO MI PERSONAJE. SESIÓN UNA HORA

Para iniciar la jornada se reúnen a los niños en el aula de clase, dando gracias a Dios por otro día más de vida, pidiendo de igual manera les conceda sabiduría, y salud para alcanzar las metas propuestas. Seguidamente se procede a la explicación de la actividad a desarrollar con la siguiente información:

- Escucharan una melodía acostados en el piso que los transportaran hacia un mundo desconocido.
- Seguidamente deberán realizar un dibujo de acuerdo a las imágenes que hayan interiorizado con la música.
-

Actividad 2

DESCUBRO LA FICHA

Las imágenes o fichas anteriores serán expuestas en el tablero para observar y comparar lo que cada uno realizó.

- Seguidamente se dividirá el tablero para ordenar y clasificar las imágenes de acuerdo la categorización.

Terminando con un breve conversatorio

¿Qué les pareció la actividad?

¿Porque los llevo a construir una imagen desde lo que escucharon?

¿Cómo se sintieron?

¿A qué lugar se trasladaron?

¿Cómo era ese lugar?

Realiza un escrito descriptivo y narrativo a partir del proceso y experiencias vivenciadas.

Tercera sesión tres horas

Actividad 2 creo mi personaje

En esta actividad se les pone nuevamente la música para que interioricen el lugar y espacio en donde se va desarrollar el personaje. Asimismo se les pide estar muy concentrados para que luego puedan realizar una descripción narrativa de cada suceso. Posteriormente los educandos realizarán un breve recordatorio de cada situación que deberán ser plasmadas a través de un escrito.

Cuarta sesión dos horas

Actividad 4 LA MUSICA UN MUNDO DE FANTASIAS

Saludo.

Calentamiento.

Música de fondo.

Cada v grupo realiza una lectura de lo que escribieron.

Para ello se utilizó la música épica que les permitió transportarse hacia mundos desconocidos, así mismo les permite hacer una breve reflexión de su producción.

Una vez terminado el proceso se les pide leer nuevamente en voz alta para identificar errores de cohesión y coherencia en cada uno de sus párrafos. Para la puesta en escena

Sesión quinta dos horas

Actividad 5 represento mi personaje.

Saludo.

Calentamiento.

Adecuación del espacio y puesta en escena de cada grupo.

Finalizando con un breve conversatorio y agradecimiento por su acogida en su aula escolar.

7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

- Trabajo en grupo
- La música como herramienta terapeuta motivacional
- Conversatorio
- Producción textual.

9. RECURSOS

- ✓ Recursos humanos
- ✓ Música
- ✓ Capas
- ✓ Hojas de block
- ✓ Lápiz
- ✓ Adecuación de escenografía
- ✓ Personificación de los personajes.


10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.
- ✓ Desarrollar habilidades del pensamiento para la producción textual.
- ✓ Mejorar las habilidades corporales expresivas, comunicativas y estéticas a través de los distintos recursos corporales propuestos.
- ✓ Identificar las distintas modalidades y características que nos ofrecen los juegos dramáticos.
- ✓ Idear, organizar, gestionar y aplicar actividades expresivas a través del cuerpo y el movimiento de forma coherente según diferentes fines, y saber utilizar los recursos necesarios para adaptarlas a cada contexto personal y profesional.

COMENTARIO CRÍTICO.

En el Taller No. 4 “escribo lo que pienso, creo y recreo mi personaje” nos permitió resaltar la importancia de conocer las habilidades del pensamiento para fortalecer mediante los juegos dramáticos el desarrollo de textos escritos, demostrando con esto que los estudiantes piensan escribir, hablar, opinar y sugerir creativamente y así eliminar esas normas que limitan la iniciativa propia de cada individuo las cuales hacen parte de su desarrollo.

4.2.4.1. *Diario pedagógico.*

	FORMATO DE DIARIO PEDAGÓGICO	Código: D-FO- 081
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha: 15- 18 de octubre 2019

Hora de inicio: 8:00 a.m.

Hora de Finalización: 12:00 pm

Docente(s) en formación: Adriana Mercedes Buitrón, Elizabeth Chagüendo, Ovidio Villamil

Taller: Escribo lo que pienso, creo y recreo mi personaje.

- **Objetivos:** Motivar a los estudiantes a adquirir aprendizajes significativos a partir de los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje.
- Identificar emociones y sentimientos que ayude al estudiante a elaborar su producción textual.
- Desarrollar el potencial perceptivo, imaginativo y expresivo en el proceso de creación.
- Fortalecer el desarrollo de habilidades del pensamiento para la producción textual a partir de los juegos dramáticos.

Descriptivo	Argumentativo	Propositivo
<p>Se inicia el desarrollo del último taller con mucha disponibilidad por parte de los estudiantes. Se da el saludo de bienvenida y se agradece por la asistencia de cada uno de los participantes. Seguidamente se les explica sobre la actividad a desarrollar.</p> <p>En esta actividad se pone una capa en el piso para que cada estudiante se acueste y cierre los ojos mientras escuchan una canción.</p> <p>Se observa que al E4 se muestra muy inquieto y empieza a moverse de forma involuntaria realizando movimientos de defensa. Mientras que el E8, E9 y E10 están conversando que la música se refiere a la película del rey león y que cuando suena duro es porque van a matar a simba.</p> <p>La E5 dice “a mi esa música me transporto con los indígenas en una gran montaña bailando alrededor de una piedra para alistarse a una gran batalla”</p> <p>Luego la MF1 les pide que realicen un dibujo de lo que alcanzaron a imaginar con la música, se observa que en la mayoría de estudiantes dibujaron la jungla, la guerra de Troya, y la película del rey león un flautista y video juegos batalla entre los españoles y los indígenas por la libertad.</p>	<p>La aplicación del</p> <p>Último taller, se logra debelar las diez habilidades del pensamiento planteadas en una verdadera estrategia de aprendizaje porque el estudiante alcanzo la articulación de una habilidad junto con un procedimiento para que la información adquirida sea significativa. De esta manera permitió que el estudiante lograra razonar y argumentar los contenidos siendo competente en la toma de decisiones para aprender de manera divertida y significativa.</p> <p>“las estrategias de aprendizaje como la toma de decisiones, que el estudiante conscientemente realiza con la intención</p>	<p>Es así como los MF logran comprender la importancia de abordar la investigación desde el enfoque cualitativo a partir desde la investigación acción pedagógica como la herramienta que posibilita la transformación de las practicas pedagógicas del docente brindando la posibilidad de nuevas alternativas de innovación en el aula escolar para que el aprendizaje adquirido por los estudiantes sea de manera significativa</p> <p>En esta última actividad favoreció el trabajo en equipo y aceptación de cada uno de sus compañeros para realizar la puesta en escena. Que es la última de las habilidades del pensamiento donde el estudiante logra</p>

<p>De esta manera se logra la identificación de la primera habilidad del pensamiento básica alcanzada en la estrategia de aprendizaje junto a una RO.</p> <p>En este orden de ideas se pone cada dibujo en el piso donde los estudiantes observan, agrupan y seleccionan los dibujos dando un orden secuencial.</p> <p>El E10 organiza los dibujos narrando que el rey león se prepara para la gran batalla en una jungla donde luego aparece un flautista que lo controla con su canción y esta historia termina en un videojuego.</p> <p>El E4 y E8 y E5 organiza los dibujos de otra manera y cada uno narra una historia diferente “mencionando que esto de los dibujos se presta para realizar muchas historias interesantes”</p> <p>De esta manera se les pide a los estudiantes que escriban una historia a partir de las imágenes realizadas por ellos mismos.</p> <p>Donde la música les facilito transportarse a un mundo de fantasías creando historias fantásticas de ficción.</p> <p>De esta manera al finalizar la producción se les pidió leer en voz alta lo que</p>	<p>de seleccionar, filtrar y escoger el conocimiento que necesita para la consecución de una tarea, acorde a la asignatura o situación problema que lo requiera y necesariamente deben ser acciones que parten de la iniciativa del alumno”⁵²</p>	<p>contextualizar su conocimiento. Y razona de manera congruente de lo que aprendió y fallas que pueden ser mejoradas.</p> <p>El objetivo principal del proyecto fue motivar la producción textual mediante los juegos teatrales como la estrategia de aprendizaje en los estudiantes del grado cuarto</p>
--	--	--

⁵² MONEREO, Pérez, PALMA, Muntada y Castelló (2007). Relación entre las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica primaria, Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe. Disponible en URL: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-58582016000100006

<p>escribieron para identificar qué tipo de errores cometieron y que palabras estaban repetidas con frecuencia para que poder mejorar el texto.</p> <p>Hecha esta recomendación los estudiantes identificaron errores que luego la mejoraron transcribiéndola nuevamente en una hoja en limpio. Asimismo cada participante se apropió de su personaje viéndose evidenciado en la puesta en escena realizando así una improvisación de la historia creada en trabajo grupal.</p>		
---	--	--

4.2.4.2. *Rejilla de Observación No. 4*

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y HABILIDADES	JUEGO DRAMATICO	PRODUCCION DE TEXTO	RESULTADO
<p>AUTO-OBSERVACION: Interiorización de ellos mismo</p> <p>OBSERVACION DIRECTA: Maestros en formación</p> <p>OBSERVACION INDIRECTA:</p> <p>COMPARACION Y ANALISIS</p> <p>ORDENACION</p> <p>CLASIFICACION</p> <p>REPRESENTACION DE</p>	<p>Actitud y normas a seguir- motivacional</p> <p>-Percepción auditiva: Mediante la música épica</p> <p>Análisis oral Análisis textual Análisis visual Análisis corporal</p>	<p>Planificación: Generación de ideas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación de imágenes - Organización por secuencias - Ordenación por 	<p>Mediante el desarrollo del taller No 4 los estudiantes estuvieron atentos a las sugerencias de los maestros en formación, permitiendo así la realización de la actividad. Considerando que el grupo tenía que estar acostados en el</p>

<p>DATOS</p>	<p>Orden temporal: Relación con hechos históricos</p> <p>Selección de las historias Icónica Verbal Gestual</p>	<p>secuencia - Clasificación de imágenes de acuerdo a los hechos narrados.</p>	<p>piso con los ojos cerrados, permitiéndoles transportarse a un mundo de fantasías donde su imaginación lo permitiera. La imaginación es un</p>
<p>RETENCION</p> <p>RECUPERACION</p> <p>INTERPRETACION DEDUCTIVA E INDUCTIVA</p>	<p>Orden de la secuencia Cuando empezaron a construir la historia en grupo Retención de datos según la secuencia, los estudiantes recordaron como era la organización de las imágenes.</p>	<p>REDACCION: Se crea una historia a partir de los dibujos realizados por los mismos estudiantes, mediante la meditación de la música de relajación épica; describiendo el lugar a donde su imaginación les permitió llegar.</p> <p>Razonamiento de los hechos narrados a partir de las imágenes su estado físico y emocional.</p>	<p>proceso que nos ayuda a poder representar en diferentes líneas del tiempo y en distintas posibilidades narrativas, en esta perspectiva, la imaginación nos posibilita a los individuos y a las sociedades recrear el sentido del</p>
<p>TRANSFERENCIA</p> <p>EVALUACION Y</p>	<p>Gestual y corporal: Los estudiantes realizaron un pequeño repaso de su obra.</p>	<p>REVISION: los estudiantes identificaron las fallas que presentaban para ir mejorando la puesta en escena.</p>	<p>hecho real, para poder asegurar el desarrollo. De esta manera en este último taller se alcanzó una verdadera estrategia de aprendizaje porque los estudiantes</p>

AUTOEVALUACION			lograron desarrollar las diez habilidades del pensamiento planteadas por el autor Monereo articuladas en las tres etapas de la producción textual establecidas por Jolibert de esta manera el juego dramático como herramienta principal de motivación abarco los dos autores mencionados anterior mente para que los estudiantes logran establecer herramientas hacia una producción textual con cohesión y coherencia de lo que escriben y piensen.
-----------------------	--	--	---

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES.

5.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS CATEGORÍAS EMERGENTES.

A partir del análisis realizado a partir de los instrumentos de recolección de datos, especialmente del registro de observación no estructurada, de los diarios pedagógicos y de las rejillas de observación, emergen las categorías que a continuación se argumentan, que constituyen el eje central para la construcción del discurso propio y para la generación de las conclusiones y recomendaciones del presente proceso de investigación, todo al evidenciar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

5.1.1. Habilidades del pensamiento implícitas en actividades pedagógicas pero desarticuladas de los procesos metodológicos educativos.

Si bien es cierto que, como se explicó en el componente pedagógico del presente informe de monografía, las actividades del aula que proponen la redacción de textos escritos por parte de los estudiantes, infieren cierta apatía o rechazo por parte de los mismos, cualquiera que sea su procedencia, contexto o nivel educativo; dicha situación se hace significativamente evidente en los estudiantes del grado cuarto de la Función Gersaín Marín de la ciudad de Popayán. Y aunque en gran parte se podría definir como causante de esta apatía, características de índole familiar y de contexto sociocultural, también es importante reconocer la falta de implementación de estrategias metodológicas y de enseñanza por parte de la escuela, para lograr la motivación necesaria para iniciar o fortalecer los procesos escriturales en los estudiantes.

Durante el proceso de observación no estructurada, al inicio de la investigación, se pudieron evidenciar diversas situaciones que llevan a la conclusión de que faltan en la Fundación, estrategias que favorezcan los procesos lecto–escritores en los estudiantes, en especial los de grado cuarto, sujetos de esta investigación. Como primera de estas situaciones, se presenta en la ONE, actitudes de temor al rechazo o la burla de los estudiantes, que redundan en la falta de participación de muchos de los niños y niñas; es claro que dicho temor se basa fundamentalmente en la posibilidad de equivocarse frente a sus pares.

De igual manera, dentro de las actividades propuestas por el docente, generalmente se solicita a los estudiantes una participación a través de la oralidad, opiniones y preguntas cerradas (si o no), que propician poca participación y mucho menos creatividad en las posibles respuestas de los niños. Es conveniente aclarar que, estas actividades de expresión oral son propuestas por los maestros de la fundación, ante esta situación los estudiantes generan rechazo en las actividades que impliquen la escritura de textos, puesto que muchos de ellos, infieren que la escritura es un castigo escolar, haciendo referencias explícitamente a las llamadas “planas”, siendo esto, una de las principales causas por la cual, los niños y niñas del grado cuarto, no tengan idea de la importancia de los textos escritos; y a estas situaciones se les puede sumar el temor y el rechazo de los mismos, a las normas básicas de ortografía, gramática, coherencia y cohesión que implica el escribir textos, al considerarlos de un alto nivel de complejidad.

Por otro lado, se debe decir que, aunque sí se proponen estrategias que intentan de una u otra forma motivar hacia los procesos de escritura de textos, éstas no han sido muy eficaces y se podría deducir que es debido a que se tiene en cuenta para su planeación el fin o propósito, que sería “poner al niño a escribir”, más no se tiene en cuenta lo más importante: el niño como tal, sus cualidades, destrezas y sus necesidades. Como ejemplo, se puede exponer el papel que desempeña hasta el momento en la Fundación la educación artística, vista como una “clase más” donde se elaboran, por ejemplo, manualidades para eventos especiales o

danzas para festividades; desconociendo su papel fundamental para la exploración de capacidades y destrezas y para el desarrollo de la creatividad, entre otras características.

A manera de conclusión de esta primera categoría emergente, se puede decir que dentro de las actividades escolares de la Fundación Gersaín Marín, la creación de textos escritos es la que menos motivación por parte de los niños genera. Ya que muchos de ellos demuestran rechazo y apatía, ya sea porque la consideran de alta complejidad, o porque simplemente la consideran tediosa e incluso un método de castigo. Así mismo, aunque la escuela, tienen conciencia de la importancia de la producción textual en los procesos de enseñanza – aprendizaje. No propone estrategias eficaces para compartir e incentivar esa conciencia en los estudiantes y mucho menos, estrategias para motivarlos a escribir y compartir sus escritos.

5.1.2. Potencializar la lúdica dentro de las estrategias de aprendizaje para dinamizar los procesos metacognitivos en los estudiantes.

El proyecto de investigación entre *juego y juego creo un mundo fantástico*, presenta una estrategia para el fomento del proceso escritor, basándose en diversos lenguajes artísticos como el dibujo, la pintura, la música y en especial las artes escénicas, en conjunción permanente con la lúdica y el juego: el juego dramático; brindando primero que todo, a los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersaín Marín, la posibilidad de cambiar significativamente de actividades, proponiendo la lúdica como eje principal de la estrategia propuesta, y en segundo lugar, brindándoles la posibilidad de ser creadores y partícipes de sus propias estrategias de aprendizaje, no solo para motivarlos en la creación de textos escritos, sino también en referencia a todas las actividades propuestas en el aula en cuanto a su formación.

Atendiendo a las características propias del contexto de la Fundación Gersaín Marín y en especial atendiendo a las características, destrezas, cualidades y necesidades de los estudiantes de grado cuarto, la investigación propone como estrategia de motivación hacia la producción de textos escritos, los juegos dramáticos, los cuales generaron espacios de lúdica, aprendizaje y superación de dificultades. Al respecto, Tejerina dice: “su finalidad es lograr una experiencia educativa integradora de lenguajes expresivos que, basada en el juego y el protagonismo de los niños, posibilite su expresión personal, el impulso de su capacidad y actitud creativas y la mejora de sus relaciones personales”⁵³. Esta estrategia logró desde sus primeras etapas una motivación casi inmediata, por parte de los estudiantes, a la participación de todas las actividades propuestas.

En esa misma línea, se hace referencia al DP1 donde se destaca que durante la ejecución del primer taller, en los estudiantes “Se muestran manifestaciones de alegrías, enojos, y entusiasmos que hizo de la actividad más emotiva y participativa”. Evidenciando así, el interés de los estudiantes por la lúdica. A medida que los talleres fundamentales fueron ejecutándose, se realizaron actividades que implicaban escribir, ya sea en un cartel, en una hoja de papel o en el cuaderno, empezando por textos cortos e individuales y terminando en textos extensos y haciendo uso de la técnica colectiva de escritura.

A partir del taller No 3, se implementan actividades que el estudiante reconoce como estrategias, para la motivación y fortalecimiento de los procesos de escritura de textos, en ellas, los estudiantes eran conscientes de que uno de los propósitos fundamentales era producir un texto escrito y que deberían aprovechar las

⁵³ TEJERINA, Isabel. El juego dramático en la educación primaria. Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria. [En línea]. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramatico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html#l_4_

habilidades que ellos poseían, donde los maestros en formación registraban en la rejillas de observación, anexas a cada diario pedagógico.

Gracias a dicho proceso de observación y verificación, se pudo evidenciar cambios significativos en los procesos de motivación de los estudiantes, tanto frente a las diversas situaciones que se plantean en el aula, como frente a la producción de textos escritos. Favoreciendo sustancialmente los procesos cognitivos y metacognitivos de los niños y niñas; puesto que, no solamente se mejoraron las actividades y reacción en aula frente a lo académico, lo formativo y lo convivencial, sino que tanto el estudiante como el maestro se hacen conscientes de la necesidad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

5.2. CONCLUSIONES.

El proyecto de investigación cumple con el objetivo general de Motivar la producción de textos escritos a través de juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje en los estudiantes del grado cuarto de la Fundación Gersáin Marín del municipio de Popayán, puesto que al finalizar las etapas planteadas, se evidencia un cambio de actitud significativo frente a la producción de textos escritos por parte de los estudiantes, docentes y comunidad educativa de la Fundación, dicho cambio se hace explícito en los textos individuales y colectivos que se escribieron durante la ejecución de los talleres fundamentales, textos donde se manifiestan claramente la creatividad, las alegrías y las habilidades del pensamiento de los estudiantes del grado cuarto de la Fundación.

La educación artística, desarrollada en el aula de clase, no como fin, sino como medio, proporciona a maestros, estudiantes, padres de familia y comunidad educativa en general, las herramientas necesarias para desarrollar, fomentar y

acrecentar diversas actitudes, habilidades, fortalezas y capacidades de todos: la creatividad, los valores inherentes a la convivencia pacífica, la resolución de conflictos, la motivación frente a las actividades propias del aula, entre otros. De igual manera, los lenguajes artísticos ofrecen innumerables estrategias y procesos que redundan en la solución de las dificultades que se presentan en el aula, frente a procesos académicos, formativos o de convivencia.

Es así como, en la aplicación del proyecto de investigación, fue de vital importancia la implementación de la estrategia de aprendizaje basada en los lenguajes artísticos y específicamente en los juegos dramáticos, como parte de las artes escénicas. Dicho lenguaje permitió a los estudiantes, primero que todo, un cambio significativo del ambiente del aula; Les brindó también el espacio y los momentos para desarrollar, fomentar y demostrar su creatividad, su compañerismo, respeto y habilidades frente a sí mismos y a sus pares; e incluso permitió la superación de algunas dificultades en cuanto a expresión y comunicación de ideas y sentimientos, permitiendo el desarrollo de habilidades del pensamiento tanto individuales como colectivas que permiten un mejor desempeño dentro y fuera del aula de clase.

Por último y no menos importante, tanto los maestros de la Fundación, como los estudiantes del grado cuarto se hacen conscientes de la importancia de establecer, con el contexto en el que se encuentran, las habilidades del pensamiento existentes, destrezas en la escritura de textos y necesidades de los estudiantes; las cuales les permitan llegar a objetivos claros dentro del aula y superar dificultades en ella, logrando así aprendizajes significativos e influencia positiva en el proyecto de vida de los estudiantes.

5.3. RECOMENDACIONES.

- Se sugiere a la comunidad educativa de la Fundación Gersaín Marín de la ciudad de Popayán plantear, variar y ejecutar frecuentemente diversas estrategias de aprendizaje, de acuerdo a las habilidades, destrezas y necesidades de los estudiantes, en pro de un mejoramiento continuo de los procesos formativos y académicos dentro y fuera de la institución.
- De igual manera se invita a la Fundación a continuar con la exploración de los diversos lenguajes artísticos, que permitan de igual forma la exploración de diversas estrategias y modelos pedagógicos, que influyan positivamente no solo en la parte formativa y académica de los estudiantes, sino también en su proyecto de vida, a través del fomento de la creatividad y los valores inherentes a la educación artística.
- Al programa de Licenciatura de la Fundación universitaria, se le invita a continuar fomentando, a través de sus estudiantes y docentes, en Popayán y el Cauca una educación artística nueva y diferente, llena de creatividad y propuestas pedagógicas basadas en múltiples lenguajes artísticos y en las características del contexto caucano. Así mismo, a fortalecer los procesos de investigación tanto formativo como en las aulas de clase, motivando a un cambio significativo en la educación regional y nacional.

ANEXOS.



Fotografía 1. Presentación y calentamiento corporal
Fuente propia de la investigación.



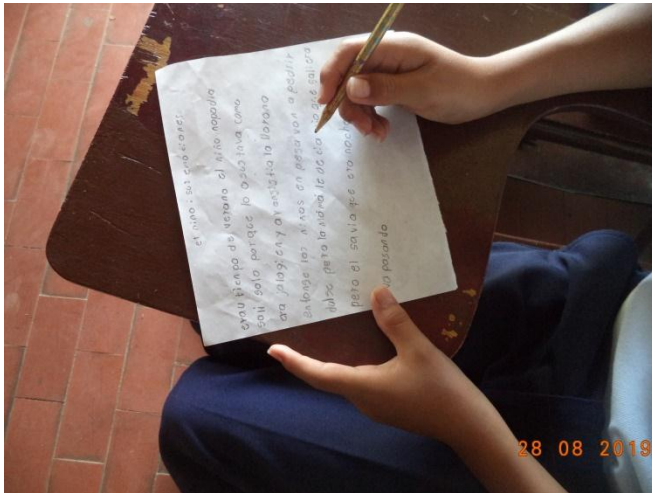
Fotografía 2. Juego de la pirinola de sentimientos y emociones para generar un pensamiento.
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 3. Ordenación y secuencia para redacción de un texto.
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 4. Lectura del escrito primer taller.
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 5. Construcción de un texto
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 6. Movimientos robóticos
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 7. Pasa la información teléfono roto t
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 8. Descubre la pista taller tres
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 9. Cuidado que te chocas.
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 10. Elaboración del personaje segundo taller
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 11. Trabajo terminado
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 12. Elaboración de una historia segundo taller.
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 13. Puesta en escena.
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 14. Descubre quien tiene la pista tercer taller
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 15. Los objetos tienen vida tercer taller
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 16. Escuchando una canción épica
Fuente propia de la investigación.



Fotografía 17. Redacción de cada personaje guion teatral para puesta en escena cuarto taller
Fuente propia de la investigación.

Fecha: 16 de octubre 2011

Jhaan

Julisa

Ana lucia

Escuela

El Rey león y el flautista

Una vez el Rey león escucho la voz de un flautista luego pasaron por un pequeño bosque luego llovió y el flautista dijo hay peligro y tomaron un atajo y pasaron por dos pequeños arboles de manzana descansaron un rato y hicieron pascas a 5 abes luego encontraron a dos indigenas y simon Bolivar que iria enpesar una Batalla y enpeso una Batalla contra los indigenas y el Rey león entró en el león se volvió el jinete de Bolivar pasaron por una casa y vieron cosas que nunca habían visto en su vida.

Fin

Producto Final. Texto escrito

Sara Lucia Lopez roche

Miguel

angel

Juan G. O. M.

Ana maria

Emmanuel Cardona dorado

Juan Esteban rodriguez Lopez

los animales del rey leon

una vez el rey leon despues de coronar a su hijo.
el fue a una mision y se encontro a un par de
sebras guardianas y antilopez despues se enco-
ntraron con un par de avez con ~~adicion~~ rapidez
y despues se fueron por un bosque y encontraron
la isla de africa y cuando encontraron a dos
inca cuando plarta y la nota musical reviva las
olas y controlaba las cabras despues se fueron
a los incas despues se encontraron con cristobal
colon y los incas iban a pelear con cristobal
colon pero los animales lo ayudaron y los
animales les ayudaron a que cristobal colan
no se adelantara de africa y feto los
animales y vencieron a cristobal colan despues portan
a la ciudad la nina y le dijo a su
familia que fueran a vivir con los
animales los pulseras digoras que si
desalan a africa y construyeron una mansion

Producto Final. Texto escrito

Fecha: 16 de octubre 2019

Nombre: Alejandro, Jhonathan, Daniela,

el Rey León

Vicario una vez en la vida que fue a visitar por una semana y se involucra con
Elvira se fue de escapando una mañana y cuando se acabo la película
emprende su camino por el desierto y cuando llega al desierto mira unos
gatos almorza a un banco y una a montar en el desierto y se a una
hora se encuentra un hombre indio y crece por las montañas y se por la
montañas y poco por la noche y él se por un camino y se encuentra un
Elvira en una granja mira una linda casaca y se por la ciudad
de los indígenas se la de la ciudad y se por la noche y se
por la batalla de Simón Bolívar y se una vez cuando de indios Ayza
por donde abia una peñita pero se en el agua y vio que se
en la cañal y vivió feliz por siempre

fin.

Producto Final. Texto escrito

BIBLIOGRAFIA.

- CASTRO, C, Mary, Nelcy. Cortés Romero Janneth. Hernández, Cantor, Pilar Angélica. Juego dramático como estrategia didáctica que facilita el proceso de producción de textos en los estudiantes del grado quinto de la Fundación Nueva Granada. Universidad san Buenaventura Facultad de Educación Especialización en Didácticas para Lecturas y Escrituras con Énfasis en Literatura. Bogotá, D. C. 2008. Disponible en URL. <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/42872.pdf> recuperado 24/03/2019.
- CRUZ Cruz, Purificación. Comunicación y teatro. el juego teatral como herramienta para el tratamiento de dificultades lingüísticas en alumnos de primaria. Revista de Comunicación de la SEECI [en línea] 2014, (Marzo-Sin mes) : [Fecha de consulta: 23 de mayo de 2019] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=523552851007>> ISSN
- DOMÍNGUEZ, Mariluz. Enseñanza de la redacción: modelo lingüístico y estrategias creativas. Educere, 4(11), (2000) [fecha de Consulta 11 de septiembre de 2019]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601107>
- EL ENFOQUE COGNITIVO DE LA ESCRITURA Y SUS CONSECUENCIAS METODOLÓGICAS EN LA ESCUELA Educere ISSN: 1316-4910 educere@ula.ve Universidad de los Andes Venezuela.
- GOBIERNO de Aragón. 2º - Lengua Castellana y Literatura, El texto escrito. disponible en URL http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/500/580/html/Unidad_01/pagina_12.html citado 23/05/2019
- JOLIBERT, El enfoque cognitivo de la escritura y sus consecuencias metodológicas en la escuela, artículo Universidad de los Andes.1997 Disponible en URL:

<http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/19731/articulo1.pdf;jsessionid=8DF16EC2047587B8B9B0AB8635BC4ECB?sequence=>

- Lineamientos de educación artística, MEN.
- MASLOW, Abraham. TESIS COMPLETA DE MOTIVACION. pdf disponible en URL <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf>
- MEN. Serie de lineamientos curriculares. Disponible en URL https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf citado 22/05/2019.
- MEN. Serie de lineamientos curriculares. Disponible en URL https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf citado
- Ministerio de Educación Nacional. Revisión de políticas nacionales de educación La educación en Colombia recuperado 27 de junio 2019 disponible en URL: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf
- MONEREO, Pérez, Palma, Muntada y Castelló. Relación entre las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica primaria, Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe. 2007. Disponible en URL: <http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v14n1/v14n1a06.pdf> pág. 3, citado el: 16/11/2018.
- MONEREO. Castellano. Las habilidades de aprendizaje y estudio en la educación secundaria: estrategias orientadoras de mejora, Revista Universidad de Santiago de Compostela 1997. Disponible en URL: <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/1822/1930> pág. 757, Citado 18/03/2019
- MONEREO. Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Valle, Antonio, González Cabanach,

Ramón, Cuevas González, Lino Manuel, Fernández Suárez, Ana Patricia, Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Revista de Psicodidáctica [en línea] 1998, (Sin mes) : [Fecha de consulta: 23 de mayo de 2019] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17514484006>> ISSN 1136-1034

- OROZCO, Briyit. “los juegos teatrales feliz me siento y mi escritura voy fortaleciendo” estrategia lúdico pedagógico para fortalecer la producción textual a través del juego teatral en los niños y niñas del grado sexto de la Institución Educativa Politécnico Francisco de Paula Santander proveniente de la zona rural del Tambo Cauca en el primer semestre del año 2018. Informe final de monografía. Fundación Universitaria de Popayan.2018.
- RESTREPO, Bernardo, La investigación-acción pedagógica y la construcción de saber pedagógico. Educación y educadores (en línea) 2004 fecha de consulta disponible en URL <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706> ISSN 0123-1294
- TEJERINA, Lobo, Isabel. El juego dramático en la educación primaria. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2005.p.3 disponible en URL http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html recuperado 9/04 /2019.
- TEJERINA, Isabel. Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas. Siglo XXI editores. Madrid. 2004
- Ubicación geográfica de Colombia. Disponible en URL: <https://iepbachillerato.wordpress.com/ubicacion-geografica-de-colombia/> recuperado: 19/08/2019. Hora de consulta 4:00 pm