



Formando líderes para la construcción
de un nuevo país en paz

EL JUEGO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS

Caso: ESTUDIANTES DE 7° GRADO DEL INSTITUTO EDUCATIVO INEM.

JESSICA ANDREA MONTES GÓMEZ

TRABAJO DE GRADO.

PRÁCTICA PEDAGÓGICA II

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

2022



EL JUEGO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
ESCRITOS

Caso: ESTUDIANTES DE 7º GRADO DEL INSTITUTO EDUCATIVO INEM.

JESSICA ANDREA MONTES GÓMEZ

COD.1090495069

SUPERVISOR

Mg. IVÁN FELIPE RUBIO CASADIEGO

TRABAJO DE GRADO.

PRÁCTICA PEDAGÓGICA II

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y Comunicación

2022



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



Dedicatoria

A mi familia, mis padres y mi hermano. Quienes con el amor, paciencia, dedicación y esmero me han ayudado a formarme en valores y competencias, las cuales caracterizan a una persona que busca alcanzar la calidad de ser humano.

A mi mamá principalmente la cual siempre me han apoyado en los momentos más duros de mi vida para salir adelante con esfuerzo, haciendo que pueda alcanzar mis metas.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



Agradecimientos

Agradezco también a mis profesores de carrera universitaria por formarme en conocimiento a lo largo de los años en los que hemos compartido.

A Dios por darme la fuerza de seguir adelante en mis estudios, la salud, la sabiduría y competencias necesarias, que con ellas he podido superar cada obstáculo que se me ha presentado a lo largo de los años.

A la universidad de Pamplona con la cual me ha brindado un espacio que considero mi segundo hogar, donde adquirí conocimientos, cualidades, aprendizajes y competencias que me ayudara para toda mi vida en especial en esta nueva etapa.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



Resumen

El presente trabajo titulado como: EL JUEGO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS. Caso: ESTUDIANTES DE 7° GRADO DEL INSTITUTO EDUCATIVO INEM. Explica cómo ha sido el proceso de creación de una estrategia para el aprendizaje de los estudiantes en el área de lengua castellana. Su principal objetivo es el de fomentar la producción de textos escritos en los estudiantes de 7° de Bachillerato a través del juego con una herramienta didáctica en el instituto educativo INEM. Para realizar el diseño de esta estrategia se tomó varias fuentes teóricas de información, los documentos del MEN como lo son los DBA, Estándares De Competencia y Lineamientos curriculares. Además de llevarse su desarrollo bajo un tipo de investigación cualitativo.

Al finalizar el proyecto se concluye que manejar estrategias utilizando el juego en el aula de clase es favorecedor para los estudiantes, puesto que lleva a fomentar la producción de textos escritos, construyendo un conocimiento por medio de su pre saber y de las experiencias con otros individuos.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



TABLA DE CONTENIDO

1.	PROBLEMA	8
1.1	EL JUEGO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS	9
1.2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.3	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
1.4	OBJETIVOS	11
1.4.1	OBJETIVO GENERAL	11
1.4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
1.5	JUSTIFICACIÓN	12
1.6	LIMITACIONES	14
2.	MARCO DE REFERENCIA	15
2.1	ANTECEDENTES.....	15
2.1.1	INTERNACIONALES.....	15
2.1.2	NACIONALES	17
2.1.3	REGIONALES	19
2.2	MARCO CONCEPTUAL	21
2.2.1	BASES TEÓRICAS.....	27



2.3 MARCO CONTEXTUAL	29
2.4.2 RESOLUCIONES	32
3. DISEÑO METODOLÓGICO	33
3.1 MÉTODO Y METODOLOGÍA	33
3.2.1 POBLACIÓN.....	38
3.2.2 MUESTRA	38
3.3 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	39
3.4.1 DIAGNÓSTICO.....	41
3.4.2 PROCESO DE CONSTRUCCIÓN	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
Anexos.....	59



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



1. PROBLEMA

Para describir el problema se toma desde lo general hasta llegar a lo particular, comenzando por el desempeño de Colombia que varía de bajo a mediano para la mayoría de las instituciones educativas en algunas Áreas del saber, entre esas áreas se encuentra el área de lengua castellana.

Es como respuesta del ministerio de educación nacional que decide la creación e implementación de documentos en todos los colegios públicos y privados, la idea de establecer unos instructivos de guía para las instituciones, donde se aborda de diferentes modos como implementar la educación para todos los grados. Desde los lineamientos a seguir por los docentes dándoles las pautas de cómo crear el currículo en la institución, llamando así el documento como los Lineamientos Curriculares en Lenguaje. Además de darles otros dos documentos que le ayudan a conocer que debe saber el estudiante en cada grado por medio de los Derechos Básicos de Aprendizaje conocido como los DBA. También por medio de los Estándares de Competencias de Humanidades y Lengua Castellana, muestra a los docentes y administrativos que nivel de competencia debe saber hacer los estudiantes, para considerarlos competentes en el área de lengua castellana. Con los anteriores documentos se fundamenta el MEN o Ministerio de Educación Nacional para hacer un seguimiento en el desempeño de los estudiantes en las instituciones. Siguiendo estos documentos, se da un manejo en el INEM, una prueba basada en los estándares para el Grado 7° de secundaria, donde de acuerdo a los resultados de los diagnósticos examinados, las falencias más profundas son las relacionadas a los ejes de



producción textual y a la literatura. Por lo que el propósito general de la propuesta pedagógica girará en torno a fomentar la producción de textos escritos a través del juego por medio de una herramienta didáctica, la cual llevará a los estudiantes a poner en práctica la escritura coherente y con intención comunicativa acorde al contexto de la institución educativa INEM.

1.1 EL JUEGO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Cuando se trata de la producción de texto se entiende que es la redacción escrita de un tipo de texto, para algún objetivo u ámbito de necesidad del individuo en su vida académica o social.

Por consecuencia la importancia de la comunicación escrita es tan considerable como la comunicación oral, debido a que constantemente se requiere de ella a través de exámenes, talleres, trabajos, mensajes, redes sociales, indicativos, señales, cartas formales e informales, webs y diferentes medios sociales que el estudiante maneja diariamente y en la que ejercer la escritura, organizando sus ideas para dárselas a entender a otros individuos. Poniendo en uso su competencia productora de textos.

Dicha competencia se ha ido perdiendo u desmejorando en las últimas décadas debido al desconocimiento general de sus reglas ortográficas, a la normalización de acortar o escribir diferente las palabras en las redes sociales, a cambiar los hábitos lectores de libros por chats o publicaciones en el internet que no representa de la mejor forma un escrito educativo.

De lo anterior se debe saber que para escribir se necesita aprender a hacer por medio de la



práctica constante, cometiendo errores que lo lleve a perfeccionar o mejorar su producción textual. Pero si su práctica no es dirigida, corregida y concientizada, dicha práctica solo ayudará a reforzar su deterioro en la competencia de producción textual.

Los estudiantes de 7° (2) de secundaria en la institución educativa INEM sede principal. No saben producir textos coherentes, con ortografía, continuos o largos que expresen la idea o intención comunicativa que desean, de acuerdo a la exigencia de su entorno educativo.

El problema fue detectado gracias a un diagnóstico previo que se realizó con los estudiantes de 7° (2) de secundaria. En un trabajo investigativo para la materia de práctica pedagógica II de la Universidad de Pamplona, que ofrece a sus estudiantes de licenciatura de lengua castellana y comunicación.

Durante la práctica pedagógica II se realizó la observación directa de los escritos, realizados por los estudiantes, en los que permitió reconocer la dificultad de mantener la secuencia de los textos careciendo de coherencia y ortografía debido al escaso dominio de la producción textual que manejan. Generando una gran desventaja a estos estudiantes.



1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo aplicar la herramienta didáctica para el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes de 7° (2) de secundaria en la institución educativa INEM?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Fomentar la producción de textos escritos en los estudiantes de 7° de Secundaria a través del juego con una herramienta didáctica en el instituto educativo INEM.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar la situación de producción textual a través de la implementación de una prueba diagnóstica en los estudiantes de 7° (2) de Secundaria.

Crear una herramienta didáctica para fomentar la producción textual para los estudiantes de 7° (2) de Secundaria.

Evaluar la eficacia de la herramienta didáctica para fomentar la producción textual de los estudiantes de 7° (2) de Secundaria.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



1.5 JUSTIFICACIÓN

Para la mayoría de los colegios el problema más común es a la hora de exigir la producción de textos escritos, en la que presente una buena coherencia, caligrafía y ortografía. En especial después de la época de pandemia, donde se tuvo un aislamiento obligatorio que llevó a la virtualidad la vida académica y otros ámbitos de la sociedad. Dejando un vacío en las aulas de clases y en conocimientos básicos del lenguaje dando a la falta de interacción con sus compañeros y profesores, por lo que provocó que una de las bases más importantes del ser humano, la comunicación se viera afectada en estos aproximados dos años de virtualidad. Haciendo que los estudiantes tenga como dificultad la expresión coherente en los textos escritos para expresar conocimientos, ideas, sentimientos o cualquier otra información en los diferentes tipos de textos.

Por lo anterior mencionado se ve la necesidad de mejorar las prácticas académicas para la enseñanza de lengua castellana en los estudiantes, con el fin de obtener una educación de alta calidad en producción textual, de los niños y adolescentes basados en los lineamientos curriculares, estándares de competencia y los Derechos Básicos de Aprendizaje.

Para lograr en los estudiantes habilidades de aprendizaje, que los lleve a ser productores de textos escritos competentes, satisfaciendo la necesidad propia de comunicarse correctamente centrados en expresar ideas y sentimientos en los diferentes tipos de textos escritos de forma narrativa, que los lleven a ser un adulto capaz de realizar tareas de la vida en el ámbito laboral y cotidiano.

Para esto se debe abordar la lengua castellana desde la enseñanza de una forma



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



didáctica, es decir establecer un proceso de enseñanza-aprendizaje divertido en ambientes agradables por medio de juegos, materiales o herramientas que le genere una adquisición de conocimientos grata a los educandos. Así como lo menciona Grisolle Álvarez M. & Rivera Vanegas R. Menciona al definir la didáctica: «Estrategias que aplican los docentes, para que los estudiantes construyan un aprendizaje significativo en ambientes innovadores y divertidos, haciendo uso de los recursos humanos y materiales que se disponen en el contexto.» (2018, P.35). De acuerdo a lo anterior para un aprendizaje se puede llevar acabo por medio de una herramienta didáctica, que le facilite la construcción de un aprendizaje por competencias que los encamine a ser productores de textos escritos de tipo narrativos encaminados a ser coherentes y expresar claramente su intención comunicativa.

Es por eso que se da la iniciativa de comenzar este proyecto, para crear y aplicar una herramienta didáctica en propósito de fomentar la producción de textos escritos, específicamente para los estudiantes en 7 ° de Secundaria del Instituto Educativo INEM. Donde las falencias encontradas en el aula giran alrededor de su competencia escritora, específicamente en su coherencia, ortografía y caligrafía. Dicha problemática fue descubierta en una prueba diagnóstica, como ya se había mencionado, donde tras el análisis de los resultados se determina que los estudiantes no producen textos coherentes y con intención comunicativa clara, por diversas razones, no comprende la temática que quieren expresar, no manejan reglas ortográficas, dando textos que puede confundir al lector y la poca practica de expresar sus conocimiento de forma seria y en un contexto educativo.



La intención de la herramienta didáctica el camino de las palabras es dar un método, que se pueda aplicar en las aulas con la finalidad de desarrollar y mejorar los procesos de producción textual en lo escrito de los estudiantes y así forme saberes. Por medio de lúdicas o juegos donde la gamificación es el proceso de aprendizaje de esos conocimientos teóricos, haciendo que se motiven a ser aprendidos.

Dando como resultado esperado que los estudiantes mejoren su producción de textos, con un producto de escritos que sean claros en la intención comunicativa, expresen todos sus conocimientos, saberes y competencias desarrollados en las sesiones de aprendizaje de este presente proyecto. Favoreciendo a los estudiantes para toda su vida.

1.6 LIMITACIONES

El presente trabajo tiene como limitaciones primero la falta de conexión a internet en la institución educativa para todos los estudiantes, en segundo el nivel de población tan grande a manejar que se tendrá que delimitar a muestras de la población y tercero la escasa cantidad de tiempo con la que se estuvo en la institución para profundizar los ejes.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



2. MARCO DE REFERENCIA

2.1 ANTECEDENTES

Ahora se podrá encontrar en el siguiente capítulo los antecedentes, son los precedentes en investigaciones o proyectos que aportan una relación con el objeto de estudio seleccionado a ser útil en el proyecto a realizar. En los que se han evidenciado escenarios parecidos a la problemática y han mejorado a través del uso del juego como estrategia de transformación de los escenarios de aprendizaje para mejorar o fomentar la competencia de producción textual, en los procesos a desarrollar los educandos en sus escritos. Por lo cual se da a averiguar los proyectos llevados a entornos educativos y formativos de los niños, niñas o adolescentes. Que reconozcan al juego como una buena estrategia didáctica para los procesos de aprendizaje de la competencia de producción textual, la cual lleve a fomentar escritos en los estudiantes. En los proyectos o investigaciones encontrados son tres Internacionales para ver una vista global del tema, tres Nacionales para comprender como es tratado el tema en el país y regional para entender como ese tema se puede aplicar acorde al contexto de la región del Santander y Norte de Santander.

2.1.1 INTERNACIONALES

Podemos encontrar la **ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA EN LA ESCUELA: QUÉ, CÓMO Y POR QUÉ ENSEÑAN ASÍ LOS DOCENTES**. Por MARÍA JESÚS ESPINOSA AGUIRRE. Con el cual obtuvo el título de Doctor en Educación en la UNIVERSIDAD DIEGO PORTALES - UNIVERSIDAD ALBERTO HURTADO de la ciudad de Santiago, Chile. En el año del 2018. En él su objetivo principal fue «Caracterizar y



comprender las prácticas de enseñanza de la escritura de docentes de 6° básico de escuelas públicas y subvencionadas de Santiago» (M, Espinosa. 2018, P.5). Con la finalidad de conocer el efecto, que causa la práctica de enseñanza de escritura de los docentes a los estudiantes de 6° grado de escuelas públicas y cuáles son sus estrategias didácticas en los procesos de escritura. Que puedo inspirarme para presentar una práctica de enseñanza adecuada para el presente trabajo.

En segundo está el proyecto que usa EL **JUEGO CON EL NOMBRE DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA: UNA PROPUESTA PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**. Por los autores Natalia Del Carmen Bañados Arévalo, Nicol Constanza Del Valle Bravo, Yenniffer Alejandra Rebolledo Torres, y Javiera Constanza Torres Rivera. Con el cual obtienen el título de Licenciada en Educación y Profesora de Educación Diferencial mención Discapacidad Intelectual En la Universidad de Concepción de la ciudad de Los Ángeles, Chile. En el año 2020. El cual su objetivo es «diseñar didáctica curricular vinculando la gamificación en la evaluación formativa para estudiantes de 4° año básico que pertenecen a escuelas con PIE.» (N. Bañados, N. Valle, Y. Rebolledo & J. Torres. 2020, P. 11). En él puede obtener una didáctica por medio del juego que se puede aplicar tanto en niños con habilidades especiales o normativamente sanos cognitivamente/ físicamente.

En el tercer antecedente se encuentra **EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**. Por LINA HIGUERAS RODRÍGUEZ, con el que obtiene el título de doctorado en educación por la universidad de



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



UNIVERSIDAD DE GRANADA, en Granada – España. En el año 2019. En él tiene como objetivo« Averiguar la situación vivida por los profesores respecto al uso del juego como recurso didáctico en su práctica de aula, derivando aspectos influyentes en su aplicación y desarrollo.» (L. Higuera, 2019, P. 31). Con él se infiere información de cómo se puede llevar el juego de modo didáctico al aula de clase.

2.1.2 NACIONALES

En los nacionales está en primer lugar el proyecto ***Diseño de una Estrategia Didáctica para incentivar la Producción Textual a partir del desarrollo de la poesía en estudiantes del Grado 9º de La I.E.*** por Johnnys José Pastrana Pastrana con el que obtuvieron el título de Magister en Educación en la Universidad Santo Tomas en la facultad de la Vicerrectoría de Educación Abierta y a Distancia, de la ciudad de Antonio Nariño de Montería – Córdoba, Colombia. En el año de 2018. En él su objetivo es «Diseñar una estrategia didáctica que incentive la producción textual a partir del desarrollo de la poesía en estudiantes del Grado 9º de la I.E. Antonio Nariño de Morindó, Santana – Los Córdoba.» (J. Pastrana, 2018, P.18). Su aporte es demostrar que sin importar el grado de escolaridad los estudiantes trabajan en diferentes tipos de textos siempre que se aplique una estrategia que sea didáctica, la cual motive a ambientes de aprendizajes.

En segundo lugar está el proyecto de ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO.*** Por los autores ARMERO GÓMEZ LEIDY ROCÍO y NASNER



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



ORTEGA WILLIAM VICENTE. Para obtener el título de Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación. Por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES, CAMPUS VIRTUAL CV-ODES. En la ciudad de SAMANIEGO – NARIÑO, Colombia. En el año 2021. El cual su objetivo es «Fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Técnico Agroecológico “El Motilón” mediante una estrategia didáctica basada en el juego.» (L, Armero & W, Nasner. 2021, P. 30). El cual dio una idea general de que la estrategia más óptima podría ser a base del juego sea por plataformas digitales o por otras herramientas que se puede llevar al aula de los estudiantes de Bachillerato.

En el tercer antecedente relevante a nivel internacional está ***EL JUEGO COMO MEDIACIÓN EN LOS PROCESOS INICIALES DE LECTURA Y ESCRITURA DEL GRADO TRANSICIÓN***. Por MARTHA ADRIANA TOVAR TORRES, trabajo grado que obtiene el título de MAGISTER EN EDUCACIÓN. En la UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS, FACULTAD DE EDUCACIÓN. En la ciudad BOGOTÁ, Colombia. En el año de 2018. Con el objetivo de «categorizar experiencias y resaltar los elementos objeto de la investigación, que contribuya como base de consulta teórica sobre estudios y estrategias aplicadas acerca de la enseñanza de la lectura y escritura en el nivel de transición.» (M, Tovar. 2018, P. 5). En el que se toma referencia que el juego se maneja de mejor forma con una herramienta didáctica que lleve a los niños a un proceso de aprendizaje grato, natural y automático.



2.1.3 REGIONALES

A nivel local o regional encontramos en primer lugar ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE LECTURA Y ESCRITURA EN EL GRADO PRIMERO***. Por TULIA INÉS ZAPATA VÁSQUEZ con el que le otorgaron el título de Magíster en Educación. En la UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES HUMANIDADES Y ARTES. En la ciudad de Bucaramanga – Santander, Colombia. En el año del 2020. En el que busca como objetivo el «Fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica.» (T. Zapata, 2020, P. 11). Con el que aporta al presente proyecto iniciativas de juegos favorecedores en los procesos cognitivos de los estudiantes a la hora de producir texto, los que se tuvieron en cuenta en la construcción de motivar a los niños en el juego didáctico.

En segundo lugar está el antecedente local ***TEXTOS NARRATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR LA ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DEL COLEGIO ANDALUCÍA DEL MUNICIPIO DE FLORIDABLANCA-SANTANDER***. Por Mayra Alejandra Sierra López con el que busca el título Magíster en Educación. En la universidad de Autónoma de Bucaramanga. En Bucaramanga – Colombia. En el año 2020. Con el objetivo de «Diseñar una estrategia por medio de secuencias didácticas de índole lúdica que permitan captar la atención del estudiante y favorezca el desarrollo de la competencia escritora de textos narrativos tipo relato y micro relato.» (M. Sierra, 2020, P. 16).



Con el que aporta una idea de cómo aplicar este tipo de estrategia en el grado de 7 Bachillerato para la producción de textos narrativos los cuales son la tipología textual buscada para este proyecto.

Y por último el proyecto ***PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA PROMOCIÓN DEL COMPONENTE SEMÁNTICO EN LA COMPETENCIA LECTORA Y ESCRITORA DE LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DEL COLEGIO LLANO DE PALMAS DEL MUNICIPIO DE RIO NEGRO – SANTANDER***. Por Cristian Javier Aguilar Jerez. Con el que obtiene el título de Magister en gestión de la educación en la universidad Pontificia Bolivariana – Seccional Bucaramanga. En Bucaramanga – Colombia. En el año del 2021. Donde el objetivo fue «Diseñar una propuesta de estrategia didáctica que permita promover el mejoramiento de los resultados del componente semántico de la competencia lectora y escritora de lenguaje en los estudiantes de primaria del colegio Llano de Palmas del municipio de Rionegro - Santander.» (C. Aguilar, 2021, P. 30).



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



2.2 MARCO CONCEPTUAL

A continuación, se dará algunas conceptualizaciones y términos relevantes para el proyecto, el cual hace necesario aclarar su significado y la importancia que tiene estos a la educación en Colombia con respecto a la producción textual de los estudiantes.

La escritura

Anteriormente se creía que saber escribir era manejar el alfabeto, para redactar oraciones sueltas y la producción de textos que ya existían para ser copiados. Sin embargo a medida que fue avanzando las investigaciones se reveló la complejidad que hay detrás de un escrito, para redactar un buen texto escrito se necesita en lo básico tener conocimiento de ortografía, para utilizar las palabras adecuadamente y no causar confusión, tener coherencia y cohesión que se logra con la planificación del escrito, la que permite así lograr un orden acertado de las ideas con el objetivo de dar a entender la intención comunicativa del texto.

Como lo menciona Daniel Cassany en su libro el Describir el escribir, hay tres deficiencias que son primero la gramatical o léxica “afectan algún punto de la gramática (ortografía, morfología y sintaxis) o del léxico de la lengua.” (Cassany, 1987, p.88). Se puede escribir un texto con mala ortografía que seguirá siendo entendible su intención comunicativa, pero puede llegar a causar confusión y malestar al lector de estar constantemente descifrando cual es el sentido de las palabras que utiliza. Por lo que el que escribe debe consultar fuentes externas, para estar seguro de cumplir con las reglas.

La segunda deficiencia es la deficiencias textuales “Se trata de las características textuales de la coherencia, cohesión, adecuación y disposición en el espacio.” (Cassany, 1987,



p.89). Cuando las estructuras textuales no están claras y desconoce la silueta del tipo de texto que se escribe. Pueden causar una confusión de la intención comunicativa, debido a no presentar un orden adecuado para la expresión de la idea.

Por último la tercera deficiencia de contenido “el escritor utiliza todos los conocimientos que tiene del tema y del mundo en general para elaborar el significado del texto. Pero es muy fácil que no recuerde un dato [...] tenga pocas ideas sobre un tema determinado”. (Cassany, 1987, p.90). Al momento de escribir es necesario indagar sobre el tema para reforzar los pres saberes, que tenga sobre ese conocimiento teniendo certeza que lo redactado en el escrito sea verídico u no se salga del tema de las divagaciones.

La Gamificación

El segundo concepto por aclarar es la Gamificación es una estrategia de aprendizaje en la que usa elemento característicos de los juegos es decir elementos tales como los desafíos, las recompensas, solución de problemas, estrategias de juegos, puntos y entre otros. Para desenvolverse en un ambiente de aprendizaje creado alrededor de un juego, con contexto propio, que lleva a los estudiantes a emocionarse por ser partícipes de él, a esforzarse para llegar hasta el final y ganarles a sus contrincantes o compañeros, despertando un espíritu de competencia, favorecedor al aprendizaje de competencias básicas como la de producción textual. «La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejorar los resultados: Sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad.» (P. Palacio, 2019, P. 4)



Además de las características del juego debe tener unos elementos como autonomía, la competencia y el significado. Autonomía de ellos para motivarse a participar, competencia para darle un poco de emoción y diversión a la estrategia de Gamificación y el significado que le da al estudiante una idea clara de saber para que estoy haciendo esto, para que me esfuerce, para que quiero lograr superarme.

Producción textual

El tercer concepto es el de producción textual en el que los estudiantes pueden entender en que se basa su competencia productora de textos en especial el texto escrito, para ser competentes deben cumplir con ciertas categorías que se analizan en sus habilidades, cada que escribe un texto de cualquier género o tipo. Estas categorías son primero la microestructura estas dicen que las oraciones tienen coherencia interna entre sujeto, verbo, número y deben estar unidas por recursos lingüísticos como preposiciones o conectores. En segundo es la macro estructura «se encarga de darle un significado global al texto mediante el seguimiento de un eje temático.» (MEN, 1998, pág. 40). En tercero la superestructura que da lógica al texto al ordenar la estructura. Y por última la pragmática donde para la producción textual se ve primero el contexto y la situación comunicativa para seleccionar adecuadamente las palabras en su intención comunicativa.

El juego como estrategia de aprendizaje

El cuarto concepto es el juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes que da una ventaja al ayudar a despertar el interés mediante la alegría o diversión, la cual facilita el



aprendizaje de conocimientos, habilidades y competencias. Necesarias para desenvolverse en sus entornos académicos y cotidianos. «El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares.» (P. Chacón, 2008, P. 1). Para utilizar una estrategia como lo es el juego se debe implicar un conjunto de condiciones o reglas conocidas por todos los implicados en la actividad, Así tener claridad de cómo se debe hacer los desafíos de un modo correcto para desarrollar su aprendizaje mediante la acción de su imaginación y reflexionando sobre su conocimiento u competencia mediante la vivencia activa junto a la diversión. « La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje.» (P. Chacón, 2008, P. 2). Mecanismos que como docente debemos de activar en los estudiantes si queremos avanzar en el desempeño académico, en las competencias como la competencia productora de textos y en sus habilidades comunicativas de leer, escribir, hablar y escuchar. «Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje.» (P. Chacón, 2008, P. 2). Dejando de desempeñar el papel del único conocedor y aproximándose a los estudiantes jugando con ellos sin importa su edad, el año escolar o la materia que se trabaje, es una manejar adecuada a los entornos difícil de aprendizaje que hoy en día se da en los colegios.



La didáctica

El sexto concepto es la didáctica, para la enseñanza de la lengua debe comprenderse la relación entre enseñanza-aprendizaje y profesor-estudiante, que concuerda en un objetivo en común el aprender, sea que se busque aprender a conducir, a manejar emergencias, a las matemáticas o en este caso a producir texto. Pero este objetivo solo se puede cumplir si ambos actores en el aula están de acuerdo en esta intención. Muchas veces uno de los actores en particular los estudiantes no están motivados para seguir con el proceso de enseñanza-aprendizaje causando que flaquee este objetivo. Es ahí donde la didáctica debe actuar con recursividad para generar el interés necesario para que el estudiante este motivado, para lograr esta motivación, el profesor debe despertar el interés dando algo novedoso, anima al grupo a interactuar. Con esta novedad que puede ser una herramienta didáctica, una vez motivado debe generar el proceso enseñanza-aprendizaje. « La didáctica pedagógica busca el modo más efectivo de presentar conocimientos sólidos a las estructuras cognitivas ya presentes en el alumno, de manera que estos nuevos conocimientos sean comprendidos claramente para ser aplicados posteriormente por el individuo en el medio en el cual se desenvuelve.» (A. Estrada, H. Ochoa & C. Jarpa, 2005, P. 13).

La herramienta didáctica

El último concepto es la herramienta didáctica como un recurso para el aprendizaje donde se emplea dinámicas en fin de un objetivo de enseñar. Es una manera de emplear algún recurso, material, juego, instrumento, elemento, objeto. Como las cartas, cámaras, dados, juegos



de mesa, entre otros. De modo práctico que active al estudiante un aprendizaje dinámico y nos enseñe a los docentes a enseñar con energía positiva las áreas, competencias y habilidades en entornos o ambientes de aprendizaje, siempre bajo una planeación pedagógica clara para el empleo de la herramienta a utilizar en el aula. Así mismo se lo menciona G. Zambrano, M. Moreira, F. Morales & D. Amaya. «Son todo tipo de material de los que hace uso el docente, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico. También denominadas recursos didácticos y puede ser de tipo.» (2021. P. 79). Por lo que el uso de herramientas didácticas en el aula de clase puede favorecer el aprendizaje de los estudiantes, siempre que manejen una estrategia didáctica bien planeada para ejecutar.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



2.2.1 BASES TEÓRICAS

Para fines de consolidación de la propuesta se presenta un conjunto de bases teóricas las cuales permite dar validez a la acción del proceso que se lleva a cabo. En primera parte se formula el componente de la estrategia didáctica para los niños a basa del juego y el ultimo es el de como tal la enseñanza de la producción textual.

El componente es la estrategia didáctica del juego para los niños donde se establece según Paula Chacón que el profesor debe ser poseedor de «conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica». (Chacón. P, 2008, P.6). es decir que los juegos deben ser dirigidos como estrategias didácticas en el aula para reforzar o dar el progreso de áreas de desarrollo y dimensión académica, mediante una característica como una intención, un objetivo, una acción lúdica y las reglas que define la edad, el número de jugadores y su competición.

El último es el componente de la enseñanza de la producción textual. Basada por los autores Jossette Jolibert y Daniel Cassany.

Jossette Jolibert explica una nueva estrategia didáctica a través de su idea para Formar niños productores de texto, por medio de exponer a los estudiantes a la superestructura completa de cualquier tipo de textos o género, teniendo en cuenta de no separar ese texto de su contexto. Y que la edad de los niños no es impedimento para comenzar a leer y producir textos, nuestra autora entiende que los textos no son solo escritos con grafías que forman silabas para crear palabras y si



juntas esas palabras puede crear oraciones o párrafos completos. Jossette Jolibert citado por Camacho, S. En el 2013 menciona que: «Aprender a leer es aprender a interrogar textos completos desde el inicio». (P. 34). Es decir que aprender a leer no es solo reproducir las palabras escritas en voz alta o mental. Es decodificar ese texto mediante interrogantes que nos arrojen un significado real para apropiarlo y aplicarlo en el contexto de la vida real del niño. Por lo mismo cuando aprenden a leer textos aprenden a producir textos como lo dice la misma Jolibert citado por Camacho, S. En el 2013 «no se puede separar el aprender a leer del aprender a producir. Se aprende a leer produciendo texto y se aprende a producir textos leyendo» (P. 37). Por lo que si queremos enseñar a un niño a producir textos hay que enseñarlos a leer textos contextualizados en su realidad social y educativa para que no sean mera repetición sin significado.

En la Producción de texto Daniel Cassany menciona al momento en que «hablamos o escribimos (y también cuando escuchamos o leemos) construimos textos y, para hacerlo, tenemos que dominar muchas más habilidades: discriminar las informaciones relevantes de las irrelevantes, estructurarlas en un orden cronológico y comprensible, escoger las palabras adecuadas» (1987, P. 18). Para Cassany nos habla que cuando hablamos y escribimos estamos produciendo textos Así mismo como refiere Jolibert.



2.3 MARCO CONTEXTUAL

En la institución educativa INEM "JOSÉ EUSEBIO CARO" – CÚCUTA, está ubicado en la SEDE CENTRAL Calle 4N 11E-121 Guaimaral. En la SEDE CIUDAD JARDÍN Calle 8AN 14E-06 Ciudad Jardín. Y en SEDE MIGUEL MÜLLER Calle 14N 12E-35 Urbanización Zulima.

En la sede central INEM "JOSÉ EUSEBIO CARO" Cúcuta, norte de Santander Colombia. cuenta con tres bloques de dos pisos para aulas de 6° Grado a 9° Grado de bachillerato. Y un gran bloque con segundo piso para aula de 10° Grado a 11° Grado de bachillerato técnico. Cuenta con sala de profesores, dos coordinaciones, tres patios para la hora de descanso, una piscina, una cancha de basquetbol, una cancha de futbol, un salón cerrado para danzas y otros fines, tres cafeterías de las cuales dos son para los estudiantes y una para el cuerpo docente, una oficina para la directora de la institución educativa, una sala de computación con (Tables, Computadores e internet), parqueadero, jardín y dos portones grandes de entrada y salida.

El Instituto nacional de enseñanza media diversificada José Eusebio caro (Inem) en NORTE DE SANTANDER, CÚCUTA. Fue creado en el gobierno de Carlos Lleras Restrepo. Por el decreto #1962 de noviembre de 1960, siendo su rector el señor Jorge Arias Rico. Más adelante surgiría el decreto 0896 del 30 de septiembre del 2002 donde fusionaría los centros docentes de ciudad Jardín y Miguel Muller. Durante los años siguientes, para ser específicos en el 2008 se daría acuerdos con la Universidad de Francisco de Paula Santander con el programa Técnico Profesional en Producción industrial. Mientras que con la Universidad de Pamplona con el Programa de Instrumentación y Control de Procesos Industriales. Para el



2012 y 2013 logro hacer acuerdo con el SENA y con AGUAS KPITAL Cúcuta S.A. E.S.P. Gracias al rector de esa época Alberto Rosas Contreras. Ya para el 2014 se da un convenio con la Alcandía de Cúcuta para la UNIDADES TECNOLÓGICAS DE SANTANDER UTS. Y en el 2015 se forma la Básica primaria en las sedes de Ciudad Jardín y Miguel Müller.

Desde la institución educativa se desarrolla la misión de ofrecer educación de calidad en los niveles de pre-escolar, básica, media académica y media técnica según la vocación productiva que la región, el país y el mundo global requieran para formar al estudiante inemita como un ser integral respondiendo a los fines, la política y objetivos de la educación colombiana que fundamenta su accionar según las orientaciones de la UNESCO en cuatro saberes y competencias fundamentales: aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir para propiciar calidad de vida individual, institucional familiar y comunitaria.

Por otro lado, se hace necesario mencionar la visión que consiste en garantizar el compromiso de la calidad total en su quehacer educativo, propendiendo por la formación integral del estudiante inemita, actuando en la formación cristiana, humanista, científica, técnica, artística y deportiva de tal manera que le permita posicionarse siempre como una institución que trascienda su labor como la mejor en su devenir histórico en el oriente colombiano y en la nación.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



2.4 MARCO LEGAL

En este apartado se plasma o encuentra mandatos jurídicos que de una u otra manera reglamentan la educación en Colombia. Como leyes, decretos y códigos

2.4.1 LEYES

Ley general de educación 115 del 8 de febrero de 1994

Esta ley reglamenta y contempla la educación nacional como el proceso formativo individual y sociocultural permanente. Donde por derecho propio el individuo puede satisfacer sus necesidades de aprender, enseñar, investigar y formarse. En entidades que por deber el gobierno debe otorgar como un servicio público garantizado a toda su población. Según el Artículo 5: Donde expone los fines de la educación Correspondiente a los fines de la Educación. De conformidad con el artículo 67. La educación debe respetar la vida y los derechos humanos, en una convivencia en Paz. También debe proporcionar al educando conocimiento en cuanto a la ciencia, la técnica, los valores, la cultura y la creación artística.

En el artículo 10. Menciona que la educación colombiana es un proceso permanente en personalidad, cultura, social. Para generar una persona integral, digna y conocedora de sus derechos y deberes en la sociedad.

Ya en su artículo 21. Menciona que para la educación de un ciudadano integral debe desarrollar las habilidades comunicativas que recordemos son las de saber escribir, leer, escuchar y hablar. En función de la lengua castellana con el fin de ser empleada en un medio social.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



Mientras que el Artículo 91. El estudiante de cualquier edad o nivel debe ser centro total de los procesos educativos y por ende debe ser participe activo de su formación, garantizando así una educación integral.

2.4.2 RESOLUCIONES

Resolución al artículo 6 del Decreto 1168 del 25 del 2020.

En Su Resolución No. 1721 de 24 del 2020. Exige a las entidades educativas adoptar medidas de bioseguridad y protocolos para el manejo y control de la presente pandemia para la vuelta a clases en modo presencialidad.

Todas estas leyes, artículo y resoluciones colombianas. Pretender garantizar el derecho de todo ser humano a ser educado en un entorno seguro, que le facilite el aprendizaje de su cultura, personalidad, lengua, creativa, habilidades y competencias. Que pueda utilizar para el desarrollo profesional y ciudadano.



SC



*"Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz"*

Universidad de Pamplona



3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 MÉTODO Y METODOLOGÍA

En la metodología podremos encontrar el enfoque y modelo pedagógico a manejar en este proyecto, el diseño de la investigación, los informantes claves, las fases de investigación.

Enfoque teórico.

El enfoque comunicativo es diseñado para la planificación de la enseñanza, reestructurando el currículo en la lengua castellana. Abordándolo desde todos los niveles de la educación básica, enseñando desde lo macro de la lengua a través de la adquisición de sentidos haciendo que el objeto de estudio sea más factible de aprender. Pues la naturaleza de la comunicación es por medio de la actividad de hablar. Empleando las formas orales o escritas, adquiriendo sentido de lo aprendido en su contexto, para este caso en el aula. Dejando de sancionar al estudiante el “mal” uso de la lengua, por el empleo de acentos o jergas en vez de utilizar el lenguaje estructurado y preestablecido como normativo que se supone que está “bien”. Así lo menciona Carlos Loma « en la escuela a los fenómenos del lenguaje y de la significación. Supone atender a la diversidad de usos verbales y no verbales a la comunicación humana y a las determinaciones socioculturales que rigen ese uso.» (1993, P. 13). En la enseñanza – aprendizaje no se puede suponer un solo uso adecuado de la lengua pues es ignorar que en los contextos educativos no hay un solo entorno sociocultural, sino es una combinación de culturas, que ya vienen con su propia significación adquirida y que hoy en día se mezcla más debido a la interconexión mundial por los medios tecnológicos. En el colegio los «sistemas de significación



en los que la construcción del sentido se realiza mediante la conjunción de usos iconográficos y verbales de comunicación. En unas aulas habitadas por tele niños y depredadores audiovisuales.» (C. Loma, 1993, P. 13). En las aulas se debe manejar la competencia comunicativa desde lo verbal sabiendo que los estudiantes de hoy en día son internautas y su atención está dispuesta en fracciones de segundos, si queremos enseñar debemos hacerlo adaptados a su cognición. Enseñar conciso y preciso lo que se quiere dar a aprender para pasar a que el niño sea activo, en otras palabras no llenar al estudiante de teorías o conocimientos, sino dejar al niño la información más necesaria y comenzar a que el estudiante sea partícipe en actividades donde por medio de estas el descifre que conocimiento le falta y se interese en buscar una forma de adquirirlo de su entorno.

Modelo pedagógico constructivista

El modelo pedagógico constructivista consiste en un paradigma. El cual desde su teoría nos habla de los procesos llevados a cabo para el desarrollo cognoscitivo. Para Jean Piaget en el desarrollo cognoscitivo es el « proceso de reestructuración del conocimiento, que inicia con un cambio externo, creando un conflicto o desequilibrio en la persona, el cual modifica la estructura que existe, elaborando nuevas ideas o esquemas, a medida que el humano se desarrolla». (Saldarriaga, P, Bravo. G. & Loo. M, 2016, P. 130). En otras palabras se considera que el proceso se da por construcciones del aprendizaje relacionados a estadios o etapas del desarrollo intelectual como el Sensorio-Motriz, Operaciones concretas, Operaciones formales. Que junto al contexto social, la experiencia y el factor de maduración del niño. Logra alcanzar una forma de organizar la información nueva con su pre saber para llegar a un nivel de competencia deseado en



su conocimiento.

Por lo que el constructivismo cognitivo se da en un proceso de construcción individual en lo instrumental, pero aun así para ese proceso se debe llevar acabo con la interacción con otras personas de su contexto como los profesores y compañeros de clase. Para organizar la información en la mente del estudiante debe atribuirse una significación, por medio de una construcción con pre saberes para formar un esquema de conocimientos que atribuya sentido para ser aplicado en su vida.

En la propuesta se maneja el paradigma del constructivismo cognitivo para generar una construcción de los conocimientos necesarios para la producción de textos coherente de los estudiantes, mediante pre saberes adquiridos durante su escolaridad con el fin de formar los esquemas de conocimientos que le ayudara a los procesos de significación de la información que será aplicada en la práctica de la producción textual.

Tipo de investigación.

El tipo de investigación es cualitativa la cual parte de la experiencia directa en la observación del aula, donde los hechos son analizados en un proceso inductivo, por lo que se explora, experimenta y describe los resultados obtenidos, dando una conclusión inducida en base a los hecho. Para dar esta conclusión se debe dar una variedad de perspectivas. «El enfoque se basa en métodos de [...] recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos)». (R. H. Sampieri, C. Fernández, M. Baptista, 2014.P. 8). Por lo que en el proyecto



comienza en la observación directa del aula de clases de 7° Bachillerato en el colegio INEM. Donde con instrumento de observación como pruebas diagnósticas y diarios de campos. Se puede recolectar experiencia de los textos creados por los estudiantes y las formas sociales de comportarse en su ambiente de aprendizaje. Para describir que cualidades se han de observar desde lo individual, para llegar a inducir varias perspectivas que dan una conclusión del grupo en general.

FASES DE INVESTIGACIÓN

Las fases a llevar en este proyecto son la fase descriptiva, la fase estructural y la de resultados. Para todas estas fases se guía en el libro de Metodología de la investigación. Donde nos habla de cómo hacer una investigación cualitativa.

Para la primera fase la de descripción es la observación institucional y delimitación de la población a un grado de escolaridad secundaria, esto se sigue con base en la siguiente información: Las «fases a llevar acabo en la investigación. La inmersión inicial en el campo significa sensibilizarse con el ambiente o entorno en el cual se llevará a cabo el estudio, identificar informantes que aporten datos y guíen al investigador por el lugar». (R. H. Sampieri, C. Fernández, M. Baptista, 2014.P. 8). Por eso se da a lo largo del proyecto una observación institucional y una investigación directa a los estudiantes. Con la cual los datos recolectados se pueden utilizar para la fase de resultados.

La segunda fase es la estructural donde se selecciona la población y una muestra, donde se analiza, crea talleres, estrategias y una herramienta de aplicación didáctica con los estudiantes.



«En el caso del proceso cualitativo, la muestra, la recolección y el análisis son fases que se realizan prácticamente de manera simultánea.». (R. H. Sampieri, C. Fernández, M. Baptista, 2014.P. 8). Por lo que mientras se toma las muestras también se va ir analizando la eficacia de la herramienta, estrategias, talleres, creados específicamente para la fomentación de la producción textual.

Así llegar a la última fase que es la de resultados de los análisis de la prueba diagnóstica, los textos creados con los estudiantes en el ambiente educativo con las estrategias mediante el juego y aplicación de la herramienta didáctica.

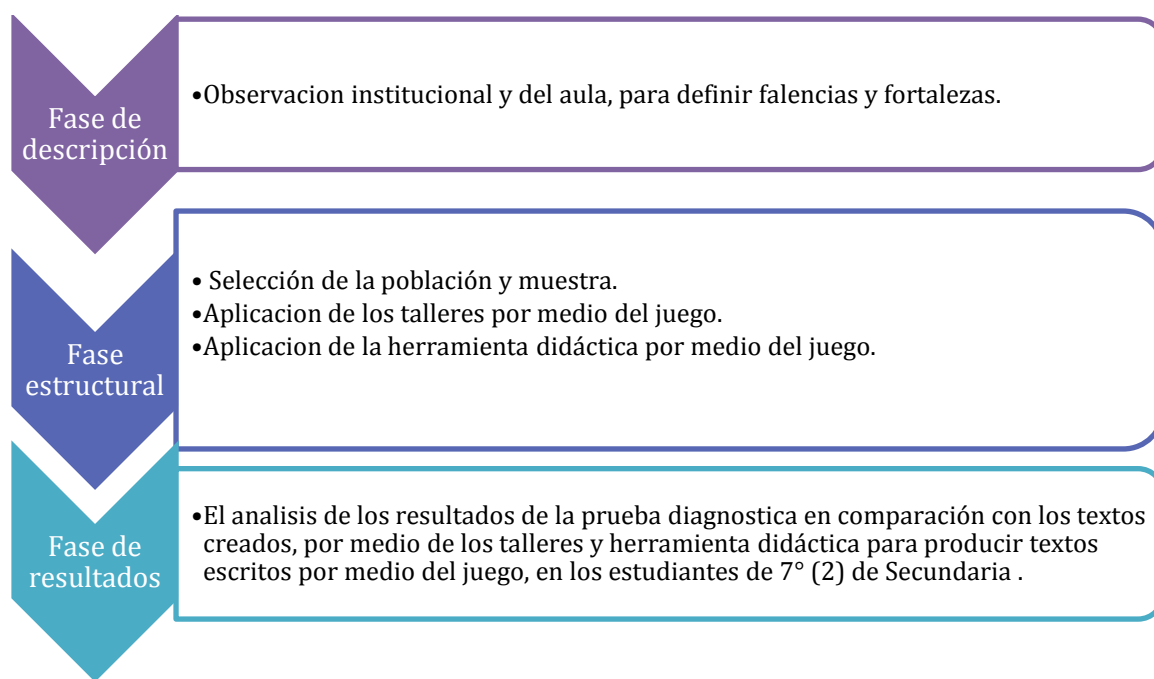


Figura 1. Fases de la investigación cualitativa del proyecto

Fuente: Figura diseñada Propia



3.2 UNIVERSO Y MUESTRA

La población del proyecto *EL JUEGO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS*. Son los estudiantes de 7° de Secundaria de la institución educativa INEM. Ubicado en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander. Colombia. En la cual están entre las edades de 12 a 16 años. De diferentes sectores de Cúcuta y de la frontera del vecino País. Venezuela.

3.2.1 POBLACIÓN

Son la población de 7 ° Secundaria de la institución INEM. Con un aproximado de 160 estudiantes, divididos en varios séptimos. Como lo son 7° 1, 7° 2, 7°3 y 7°4. Donde se puede detectar falencias en su producción de textos, en la coherencia, ortografía y organización de la idea a expresar dando una intención comunicativa mala.

3.2.2 MUESTRA

En la institución educativa hay una cantidad de estudiantes de 7° Secundaria hay alrededor de 160 estudiantes. En donde para la selección de la muestra se hará en el grado 7 (2) De Secundaria con una cantidad de 38 estudiantes. De los cuales para la muestra de la prueba diagnóstica se tomó aleatoriamente 6 para ser analizadas y hacer un sondeo de las falencias presentes en este grupo. Mientras que en la aplicación de la herramienta se tomó como muestra alrededor de 24 estudiantes para evidenciar los productos creados con la herramienta didáctica, los cuales son el producto final del proyecto, donde se alojará en una plataforma virtual, específicamente en un blog .



3.3 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Los instrumentos de aplicar en el proyecto son por medio de la observación, la prueba diagnóstica, recolección de textos creados y el diario de campo. A continuación, veremos una definición y como son de relevación en el proyecto.

Observación

La observación se da en la institución educativa INEM, donde se puede evidenciar las formas sociales que interactúan los estudiantes, profesores y demás entes en su labor. La manera de realizar registro esta observación en este caso es por medio de diarios de campo y evidencias fotografías. Así siguiendo los instructivo de cómo se puede dar la observa en el libro de *la Metodología de la investigación*. «Tomar notas y empezar a generar datos en forma de apuntes, mapas, esquemas, cuadros, diagramas y fotografías, así como recabar objetos y artefactos. Elaborar las primeras descripciones del ambiente (poco más adelante se retomará este punto)». (R. H. Sampieri, C. Fernández, M. Baptista, 2014.P. 368). Por medio de esto se puede recordar experiencia con las cuales poder dar una descripción del grupo, del ambiente y su orden.

Diarios de campo

Con el diario de campo se puede tomar nota de lo sucesos del ambiente, que cantidad de clases tienen, su interrupción, el comportamiento de los estudiantes, del profesor, de los administrativos y demás interacciones sociales que sucedan. «Recaba datos expresados a



través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe, analiza y convierte en temas que vincula, y reconoce sus tendencias personales». (R. H. Sampieri, C. Fernández, M. Baptista, 2014.P. 368). Con estos datos se puede dar una generalidad del ambiente del grupo en un aula de clase y analizar sus falencias y ventajas.

Prueba diagnostica

La prueba está diseñada para que los estudiantes expresen sus ideas con respeto al tema acorde a su edad y nivel educativo. Con ella se puede recaudar datos desde lo verbal en un lenguaje escrito. Para analizarlos cualitativamente y sacar una interpretación deductiva de dicha información.



3.4.1 DIAGNÓSTICO

El diagnóstico es desarrollado de forma presencial e individual por los estudiantes por medio de una hoja que tiene una serie de preguntas a ser resueltas para reconocer los procesos de enseñanza y su situación actual en el Área de lengua castellana. La población a evaluar es de alrededor de 160 estudiantes de los 4 grados de 7° Secundaria donde se delimita la población a un solo Grado de séptimo. El grado seleccionado en el análisis fue el de 7° (2) Secundaria donde se toma la muestra con cantidad de informantes claves para el beneficio de simplificar su análisis y de detectar minuciosamente la problemática de este ambiente educativo en sus procesos de Enseñanza-Aprendizaje.

DISEÑO DE PRUEBA DIAGNÓSTICA Y APLICACIÓN

Para el diseño de la prueba diagnóstica se tuvo en cuenta toda la normativa explicada por el MEN, para los procesos educativos. En esta normativa se encuentra los lineamientos curriculares, los estándares básicos de competencia y los derechos básicos de aprendizaje correspondientes del Área de lengua castellana.

La prueba está delimitada para comprender el nivel en los procesos de aprendizajes según los estándares de competencias y lo derechos básicos de aprendizaje de un estudiante ubicado en 7° de Secundaria. Cada competencia esta evaluada en división de los ejes de competencias donde se encuentra una serie de preguntas a resolver.

Ver anexo 16.



3.4.2 PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

Para el proceso de construcción del proyecto se da en medio de una población objeto de 7° de Secundaria en la cual se aplica primero una prueba diagnóstica dividida por los ejes de los estándares de competencia de lengua castellana. Cabe mencionar que los resultados obtenidos son de interpretar puramente de forma cualitativa así como lo menciona el tipo de investigación expuesto.

Los resultados del primer eje evaluado es el de la producción textual, en este eje lo representa un solo ítem, donde menciona lo siguiente; Observa la imagen y realiza un cuento.

En el eje se planea observar el siguiente sub proceso. El de Produce textos verbales y no verbales conforme a las características de una tipología seleccionada, a partir de un proceso de planificación textual.

Encontrando en el análisis la debilidad de los estudiantes no sigue las indicaciones correctamente de redactar un cuento, en su producción textual tuvieron varias incoherencias, errores ortográficos y no fue clara la intención comunicativa de los escritos.

Por lo que se puede suponer que los estudiantes en 7° 2 de Secundaria no producen textos en la tipología seleccionada y no planifican sus textos. Por lo que se puede decir que no son competentes en la producción textual

En el eje de Comprensión e Interpretación de textual representado por los ítems del 2 al 8. Donde tenían que responder una serie de preguntas con respeto a la lectura “El dragón”. En el que se observa el siguiente sub proceso; Propongo hipótesis de interpretación para cada uno de



los tipos de texto que he leído. Mediante el análisis se pudo observar en algunos estudiantes falencias en relación con el nivel literal, inferencial o crítico, a la hora de analizar textos. Sin embargo la mayoría en general del grupo sí pudieron realizar hipótesis coherentes y acordes con el texto leído. Por lo que se puede decir que el grupo en general son competentes a la hora de leer y por medio de esa lectura comprender e interpretar los textos. En base de esto se puede decir que los estudiantes en 7° de Secundaria son competentes en la Comprensión e Interpretación textual.

En el eje de literatura es representado por un solo ítem en el que se lee un fragmento de “El amor en los tiempos del cólera” de Gabriel García Márquez. Para responder en un párrafo una pregunta. En el eje se observa el siguiente sub proceso. Comprendo elementos constitutivos de obras literarias, tales como tiempo, espacio, función de los personajes, lenguaje, atmósferas, diálogos, escenas, entre otros.

Por lo que se puede decir debido a que en general el grupo no lee literatura y no comprende los elementos en las obras literarias, entre esos elementos el lenguaje y atmosfera expresado en los sentimientos de los personajes.

Por lo que se puede suponer que los estudiantes en 7° 2 de Secundaria no son competentes en el Área de literatura.

En el eje de Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos representados en los ítems del 10 al 16. Donde se observa los sub procesos de Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva y el sub proceso de Recopilo en fichas, mapas, gráficos y cuadros la información que he obtenido de los medios de comunicación masiva.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



En la cual respondieron correctamente en general las preguntas, por lo que se puede decir que si son capaces de seleccionar, clasificar la información y recopilarla en algún gráfico.

Por lo que se puede suponer en hipótesis que los estudiantes en 7° de Secundaria son competentes en eje de Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos

En el eje de ética de la comunicación representada en la prueba diagnóstica en los ítems 17 al 20. Donde deben responder en un cuadro algunas características positivas / negativas de un tema e interpretar y dar argumenta sobre el tema. Donde el sub proceso a observar es Caracterizo el contexto cultural del otro y lo comparo con el mío. En consecuencia con lo evaluado se puede decir que son capaces de caracterizar los contextos de los textos o de otros para ser comparados con el propio. Por lo se puede hipnotizar que los estudiantes en 7° de Secundaria son competentes en su ética de la comunicación.

Con la información recogida y evaluada, se puede determinar que las falencias en 7° (2) de Secundaria son en la producción textual y la literatura. Por qué se da una solución o mejor una estrategia para trabajar estos ejes de competencia, pero enfocados principalmente en el eje de competencia de producción textual. En esta estrategia se fomentara la producción de los textos escritos, por medio de unos talleres que se realizan con juegos como el stop, competencias y la aplicación de una herramienta didáctica de un tablero de juegos con 30 casillas, donde cada casilla se oculta un reto al estudiante que lo lleva a la escritura de textos.

A continuación se detalla cuáles son los talleres y herramienta didáctica aplicados en las sesiones de aprendizaje para formar la estrategia que utiliza el juego para la producción de textos.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



SESIONES DE APRENDIZAJE CON LA ESTRATEGIA EL JUEGO CAMINO A LAS PALABRAS.

REGLAS ORTOGRÁFICAS (Escritura).

El objetivo de esta sesión es el aprendizaje de algunas reglas ortográficas para ser aplicadas en textos coherentes.

Descripción de la actividad.

Se da la teoría oralmente por medio de explicaciones que ellos toman apuntes libre mente, Para pasar a responder las preguntas. Luego se deja la actividad de forma dinámica. Por el juego stop adaptado al momento educativo. Los estudiantes deben hacer oraciones con el uso de signos de interrogación y exclamación. Con ciertas palabras.

La docente da las palabras, donde los estudiantes comienzan a escribir oraciones y el primero que termine debe de decir stop. Para ser proclamado el ganador. Todos los estudiantes deben leer las oraciones realizadas. Así sucesivamente con los siguientes puntos: Pasar a plural las palabras, escribir palabras con los fonemas V, B, M, Y, N y X. Escribe un texto de 10 renglones con coma, punto y paréntesis. Todos los puntos se mantuvieron con el juego stop y terminados se debería leer lo escrito.

De evaluación se dejó crear un cuento de forma libre.

Ver anexo 11.

Produzco mi propio texto por medio de la Lectura del caballero

El objetivo de esta sesión de aprendizaje es dar pautas de crear cuentos de forma



coherente.

Descripción de la actividad

Se da una lectura del libro del *CABALLERO DE LA ARMADURA OXIDADA*. Donde se va rotando el libro a sus compañeros para que también participen y digan quien ha leído mejor.

Luego se explica cómo son las partes del cuento y que elementos tiene. Para dejarlos crear sus propios cuentos alternativos del caballero.

Ver anexo 17.

Comprensión de la lectura.

El Objetivo es Clasificar la información implícita del texto por medio de la lectura compartida.

Descripción de la actividad

Se da el segundo capítulo de la lectura *EL CABALLERO DE LA ARMADURA OXIDADA*. Donde jugamos a la papa caliente adaptada al contexto de aprendizaje, para hacer lecturas compartidas. Con el libro se va pasando de mano en mano mientras se canta el libro está caliente y cuando llegue en se “quemo” que fue remplaza por él “leyó”. El estudiante con que se quedó con el libro debe leer una página del segundo capítulo. Donde la docente cuando termine de leer deja unas preguntas para que las resuelvan de forma escrita y otras de forma oral.

Con las preguntas escritas se puede evaluar el progreso de sus escritos y si el juego sirve para fomentar textos.

Ver anexo 18.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



Resalto la frase relevante.

El objetivo es emitir juicios reflexivos de los textos creados.

Descripción de la actividad

Por medio de la lectura del tercer capítulo se pasa a ser una competencia de quien identifica frases que pueden dar un mensaje reflexivo, bonitos o de inspiración que pueden ser usados en los contextos cotidianos.

Para esto se da la lectura del tercer capítulo de forma grupal con el mismo juego del libro está caliente y se leyó. Para pasar a ser una competencia.

La docente les da una hoja donde escriben posibles frases que sirve para dar una reflexión, estas frases son sacadas del libro del caballero.

Ver anexo 19.

La herramienta didáctica *Camino a las palabras*

El objetivo es fomentar la producción de textos escritos en los estudiantes de 7° (2) grado a través del juego con una herramienta didáctica en el instituto educativo INEM.

Descripción de la actividad.

Se maneja una herramienta didáctica creada desde cero, donde por fichas y dados los estudiantes pasan a tirar los dados en orden para avanzar en el tablero del juego. En cada casilla del juego se presenta un reto al estudiante donde lo va resolviendo en hojas de blog para avanzar. Así logra que los estudiantes por medio del juego puedan utilizar su conocimiento para producir textos.



Ver anexos 20.

El producto final son los textos fomentados a partir de la aplicación de toda la estrategia didáctica basada en el juego, en el cual fueron textos de tipo narrativo en especial el cuento, el cual tuvieron la inspiración en su temática del libro “El caballero de la armadura oxidada”.

Estos textos son recopilados en una plataforma digital, en específico un blog, donde se copila los textos o cuentos creados para formar un libro colectivo. El libro digital lo diseñaron y crearon ellos mismo, mientras que el proceso de subirlo y publicarlo se realizó por la docente en formación.

Ver anexo 21.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



3.4.3 RECURSOS NECESARIOS

Para el desarrollo del proyecto se necesita los recursos en cuanto a los talleres y evaluaciones diagnosticas para el desarrollo de la construcción y valoración de los conocimientos que le favorezcan a los estudiantes en la producción textual, también se necesitaron recursos humanos que para este caso son los estudiantes de 7° Secundaria de la institución INEM, junto con docente en lengua castellana a cargo del grupo y docente en formación aplicador del proyecto en el aula.

Además, para el proceso de aplicación del proyecto se necesitaron; libros del caballero de la armadura oxidada para la lectura de ellos en modo se estrategias didácticas, para la misma producción de textos acordes a la lecturas de la novela, por lo mismo también se necesitó de un tablero de juegos completamente diseñado desde cero por la docente en formación, fichas y datos cotidianos con la finalidad de poder jugar didácticamente para fomentar a los estudiantes esa producción de textos escritos.



HALLAZGOS Y RESULTADOS

Para los hallazgos se encontraron primero en la fase de descripción donde se observó la institución, el aula y los conocimientos, competencias y saberes de los estudiantes por medio de una prueba diagnóstica, mostrando falencias en la producción textual en su escritura principalmente, para la coherencia de los textos a la hora de expresar su intención comunicativa.

En la segunda fase estructural es la que se pone en marcha todo lo planeado y se da la aplicación de los talleres con una estrategia didáctica por medio del juegos, en la cual nos dio un hallazgo de que los estudiantes se motiva más cuando se sienten retados en una competencia con sus compañeros, por otra parte en la producción de texto, para los estudiantes se le debe dar una clara instrucción de la temática, de ese modo lograr que no divaguen o sientan inseguridad en cómo expresar la idea en los escritos.

Ya en la última fase de resultados se halló en el producto final de los estudiantes, en sus textos producidos a través de estrategias de juegos por medio de la herramienta didáctica “Camino de las palabras”, que los textos reflejan mayor coherencia a la hora de su redacción, una clara intención comunicativa y un poco de mejoría en la ortografía de los mismos. Por lo que se puede suponer que en la población de los estudiantes del INEM Sede principal José Eusebio Caro el juego es una estrategia excelente para motivar a los estudiantes en los procesos de aprendizaje de la producción textual.



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona



3.4.4 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

A continuación se encuentra una ficha tipo cuadro donde se llevaron las fechas del proyecto en el institución educativa.

SEMANA →		1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	16
MES	F	F	F	M	M	M	A	A	A	A	M	M	M	M	M	J
DÍA	1 4/ 2 0	2 1/ 2 7	2 8/ 1 3	1 4/ 2 0	2 1/ 2 7	2 8 /	4 / 10	11 / 17	18 / 24	25 / 1	2 / 8	9 / 15	16 / 22	23 / 29	30 / 5	6 / 12
ACTIVIDAD																
1. Inducción	X															
2. Trámites de presentación de practicantes			X													
3. Inicio de Práctica docente- Observación Institucional			X													
Intervención 1 en el grado asignado Taller: Tipología textual. El cuento				X												
Intervención 2 en el grado asignado Aplicación de la prueba diagnóstica.					X	X										



Intervención 3 en el grado asignado Taller: El acento fonético y la tilde.							X										
Intervención 4 en el grado asignado Taller: Reglas ortográficas							X										
Semana santa.								X									
Intervención 5 en el grado asignado Taller: La historieta.									X	X							
Día del idioma.									X								
Intervención 6 en el grado asignado Taller: Cuento del caballero. Lectura el caballero de la armadura oxidada.									X								
Trimestrales											X						
Trimestrales												X					
Intervención 7 en el grado asignado Taller: Comprensión lectora del											X						



SC



*"Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz"*

Universidad de Pamplona



Caballero de la armadura oxidada.																
Día del maestro													X			
Semana de cierre de notas – Reunión padres y maestros.													X			
Intervención 8 en el grado asignado Taller: Construcción de frases narrativas.													X			
Intervención 9 en el grado asignado Taller: Lenguaje, lengua y habla. La novela y los relatos de viajes / aventuras.														X		
Aplicación de la herramienta didáctica: Camino de las palabras.														X	X	
Producto final.																



CONCLUSIONES

Para concluir primero los estudiantes de 7° Secundaria mejoraron su competencia de producción textual, gracias a ambientes de aprendizaje gratos, a través de estrategias que utilicen el juego o herramientas didácticas que fomente el interés de los niños a la hora de escribir alguna clase de textos.

Segundo las teorías de Jossette Jolibert y Daniel Cassany son de gran utilidad en los procesos de construir saberes, teniendo en cuenta que para producir textos primero se debe leer sobre lo que se quiere escribir. Segundo que la práctica de escribir, elaborando borradores y hacer relecturas mejora la redacción de los escritos. Por lo que exponiendo a los estudiantes a leer y escribir hacen que esas experiencias generen una construcción cognitiva de conocimientos que los vuelve competentes en la producción textual.

Y por último que los estudiantes se han visto mejor a la hora de escribir coherentemente y con intención comunicativa clara, la cual era las falencias más grandes que presentaban, también los estudiantes son motivados por estrategias donde se use el juego para generar un proceso de aprendizaje, tanto así que han generado un producto final de un libro digital alojado en un blog.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A. Estrada, H. Ochoa & C. Jarpa. (2005). *Herramienta didáctico pedagógica enfocada a la enseñanza del diseño editorial de revistas en Chile*. Chile. Universidad de Chile.

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas, sobre la lectura contemporánea*. Ed. Anagrama.

CRISTIAN AGUILAR. (2021). propuesta didáctica para la promoción del componente semántico en la competencia lectora y escritora de lenguaje en los estudiantes de primaria del colegio llano de palmas del municipio de rio negro – Santander. Bucaramanga – Colombia.

Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado de:

https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9181/311_1%20%281%29.pdf?sequence=1

Daniel Cassany. (1987). *Describir el escribir*. Ed: Lectulandia.

G. Zambrano, M. Moreira, F. Morales & D. Amaya. (2021). *Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia*. Ecuador. Ed. Polo del conocimiento.

Grisolle Álvarez M. & Rivera Vanegas R. (2018). *MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD EDUCATIVA*. San Andrés – Colombia. UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC.

JOHNYS PASTRANA. (2018). *Diseño de una Estrategia Didáctica para incentivar la Producción Textual a partir del desarrollo de la poesía en estudiantes del Grado 9º de La I.E.*



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



Montería – Córdoba, Colombia. Universidad Santo Tomas. Recuperado de:

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16085/2019JohnysPastrana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

LEIDY ARMERO. (2021). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO*. De SAMANIEGO – NARIÑO, Colombia. UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES. Recuperado de:

https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6248/1/El_Juego_Como_Estrategia_Did%C3%A1ctica_para_Fortalecer_la_Comprensi%C3%B3n_Lectora_en_Estudiantes_%20de_Grado_Quinto.pdf

LINA HIGUERAS. (2019). *EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE*. Granada- España. UNIVERSIDAD DE GRANADA. Recuperado de:

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Lineamientos curriculares de lengua castellana. Santa Fé de Bogotá D.C. Julio de 1998. MEN

MARÍA ESPINOSA. (2018). *ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA EN LA ESCUELA: QUÉ, CÓMO Y POR QUÉ ENSEÑAN ASÍ LOS DOCENTES*. Santiago, Chile. UNIVERSIDAD DIEGO PORTALES - UNIVERSIDAD ALBERTO HURTADO. Recuperado de:



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



[http://repositorio.conicyt.cl/bitstream/handle/10533/219533/TESIS%20FINAL%20Maria%20Jes
us%20Espinosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.conicyt.cl/bitstream/handle/10533/219533/TESIS%20FINAL%20Maria%20Jesus%20Espinosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

MARTHA A TOVAR. (2018). *EL JUEGO COMO MEDIACIÓN EN LOS PROCESOS INICIALES DE LECTURA Y ESCRITURA DEL GRADO TRANSICIÓN*. BOGOTÁ, Colombia.

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS. Recuperado de:

[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorresmartha2018.pdf?sequenc
e=1&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorresmartha2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

MAYRA SIERRA. (2020). *TEXTOS NARRATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR LA ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DEL COLEGIO ANDALUCÍA DEL MUNICIPIO DE FLORIDABLANCA-SANTANDER*. Bucaramanga –

Colombia. Universidad de Autónoma de Bucaramanga. Recuperado de:

<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/11453?show=full>

Natalia Bañados, Nicol Del Valle, Yenniffer Rebolledo & Javiera Torres. 2020.

GAMIFICACIÓN EN EL AULA: UNA PROPUESTA PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Ángeles – Chile. Universidad de Concepción de la ciudad de Los Ángeles. Recuperado de:

[http://repositorio.udec.cl/xmlui/bitstream/handle/11594/4494/Gamificaci%3fb3n%20en%20el
%20aula%20una%20propuesta%20para%20la%20atenci%3fb3n%20a%20la%20diversidad.pd
f?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.udec.cl/xmlui/bitstream/handle/11594/4494/Gamificaci%3fb3n%20en%20el%20aula%20una%20propuesta%20para%20la%20atenci%3fb3n%20a%20la%20diversidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Paola Palacios. (2019). *Gamificación Herramientas electrónicas Aprende jugando*.

Estados Unidos. EDITOR-IN-CHIEF.



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



Paula Chacón, (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Caracas. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado & María del Pilar Baptista Lucio. (2014). *Metodología de la investigación*. México. Ed. El oso pando.

Saldarriaga. P, Bravo. G. & Loo. M, (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. Ecuador. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

TULIA ZAPATA. (2020). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE LECTURA Y ESCRITURA EN EL GRADO PRIMERO*.

Bucaramanga – Santander, Colombia. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA.

Recuperado de:

[file:///C:/Users/Propietario/Downloads/2020_Tesis_Tulia_Ines_Zapata_Vasquez%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Propietario/Downloads/2020_Tesis_Tulia_Ines_Zapata_Vasquez%20(4).pdf)



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



Anexos.

Anexo 1al 10. Diarios de campo.

Anexo 1 Diario de campo 7° 2 de Bachillerato. Prueba diagnóstica

DIARIO DE CAMPO PRACTICA			
Esp. ALBA ROCÍO BECERRA R.			
PEDAGÓGICA II			
NOMBRE DEL PRACTICANTE: Jessica Andrea Montes Gómez			
FECHA: 24/03/22			
LUGAR: IMEN		HORA DE INICIO: 9:00 A.M HORA DE CIERRE: 11:00 A.M	
GRADO: 7° (2)			
TEMA: Prueba diagnóstica			
	EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXION
1	Características del grupo	Un grupo amplio de aproximadamente 37 estudiantes, con problemas de conducta por convivencia entre los mismo y falta de respeto con los docente. En este grupo aún siguen recibiendo estudiantes. Es un grupo participativo que busca aprender.	
2	Estrategias de trabajo	Explicación de la prueba diagnostica y aplicación de la misma	
3	Desarrollo de la clase	Inicio: Saluda a los estudiantes, organiza el aula en filas, hacen aseo y se da gracia a Dios por parte de la docente en formación ya que no hubo estudiante voluntario. Luego se rezan el avemaria – padre nuestro. Se pasa asistencia de los estudiantes. Desarrollo: Se da la información de los puntos de la prueba diagnóstica y se entrega para ser realizada. Final: Recoger la prueba para su posterior revisión de trabajo en clase.	
4	Comunicación con los alumnos	Es regular, acertada y directa, con un ambiente desafiante.	



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona

5	Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	No hubo	
6	Planeación didáctica	Mantiene una didáctica de un modelo conductista.	
7	Trabajo con el grupo, relación docente/estudiantes.	Se trabajó individual. La docente junto con la docente en formación los dirigió para darles indicaciones claras y atendió a las preguntas.	
8	Desarrollo de actividades	1. Observa la siguiente imagen y realiza un cuento.  2. Lee el siguiente fragmento. EL DRAGÓN El dragón es la mayor de todas las serpientes, y de todos los seres vivos que hay en la Tierra. Cuando el dragón sale de la cueva, a menudo se eleva hasta los cielos y el aire a su alrededor se vuelve ardiente. Tiene cornos, boca pequeña y un estrecho gazarote a través del cual toma aliento o saca la lengua. Por otra parte, su fuerza no está en los dientes sino en la cola y hace daño con sus golpes más que con sus mordeduras. Así, es inofensivo en lo que atañe al veneno. Pero dicen que no necesita veneno para atacar ya que, si se enroscó en torno a alguien, suele ser un abrazo mortal. En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes, animales pesados que se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa y las otras muy delgadas, tanto por el lado de la cola como por el de la cabeza.	
		cabeza. 3. Según el texto, ¿Qué hace el dragón al salir de su refugio? 4. El dragón, ¿Para qué emplea la cola? 5. ¿Qué otro título le pondrías al texto? 6. ¿Qué crees sobre el dragón? 7. ¿Qué te parece la forma en que describen al dragón? 8. ¿Qué hubieras hecho, si vivieras en el país donde se encuentran estos dragones? 9. Lee el siguiente fragmento "El amor en los tiempos del cólera" de Gabriel García Márquez. Fernina Daza había asumido de nuevo el mando de la casa, que estaba barrida y en estado de recibir, y había puesto en el altar de la biblioteca un retrato del esposo muerto pintado al pastel, con una banda de luto en el marco. A las ocho había tanta gente y el calor era tan intenso como la noche anterior, pero después del rosario alguien hizo circular la súplica de retirarse temprano para que la viuda descansara por primera vez desde la tarde del domingo. (1985) * Redacta un párrafo, donde exprese los sentimientos de luto de la viuda. 10. Identifique los elementos del cuento en el anterior	



9	Evaluación	2. Leer en voz alta a la docente en formación los fragmentos de: El amor en los tiempos del cólera.	
10	retroalimentación	Por medio de preguntas frecuente de los estudiantes a la profesora.	

(Ecritura).



DIARIO DE CAMPO PRACTICA Esp. ALBA ROCÍO BECERRA R. PEDAGÓGICA II			
NOMBRE DEL PRACTICANTE: Jessica Andrea Montes Gómez			
FECHA: 08/ 04/ 22			
LUGAR: <u>IMEN</u>		HORA DE INICIO: 10:00 <u>A.M</u> HORA DE CIERRE: 11:00 <u>A.M</u>	
GRADO: 7° (2)			
TEMA: Reglas ortográficas E-L			
	EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXION
1	Características del grupo	Es un grupo de estudiantes que tiene problemas de lectura y escritura.	
2	Estrategias de trabajo	Explicación de lo que se trata el proyecto, como se manejará y se dictará de la información necesaria de la temática, ejemplo del tema y realizar la actividad.	
3	Desarrollo de la clase	Inicio: Se saluda al grupo y se procede a explicar cómo se realizará el proyecto, una parte teórica-práctica, seguida por una práctica-didáctica y la despedida. Desarrollo: Se procede a explicar la información necesaria y un par de ejemplo junto su respectiva sesión de preguntas de los estudiante. Por medio del juego stop se va realizando los puntos del 1 al 4. Los primeros en termina dicen stop y todos leen sus textos. Final: Se revisa el trabajo en el cuaderno y se atiende todas las preguntas	
4	Comunicación con los alumnos	Es buena, bástate acertad y tranquila. Un habiente casi grato para el aprendizaje. Se interrumpe bastante por las problemáticas de un estudiante en particular, (Meléndez Oropeza Rodolfo Andrés).	



SC



*"Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz"*

Universidad de Pamplona



5	Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	No hubo	
6	Planeación didáctica	Mantiene una didáctica de un modelo conductista.	
7	Trabajo con el grupo, relación docente/estudiantes.	Se trabaja individual con atención personalizada.	
8	Desarrollo de actividades	Actividad Reglas ortográficas 1. Con las siguientes palabras redacta oraciones que tenga signos de exclamación, signo de interrogación. París, Papá, Canción, Televisión, Limón, Según, Campeón, Fácil, Café, Carácter, Débil, Atrápalame, Abremelo, Apréndetelo, Análogicamente, Acuática, Algebra, América, Oxígeno, Película. 2. Pasa las siguientes palabras en plural. eficaz, ineficaz, suspicaz, faz, audaz, antifaz, sagaz, tenaz, paz, capaz, disfraz, capataz, locuaz, juez, arroz, nuez, diez. 3. Escribe palabras que apliquen la regla de los fonemas: V y B – M y N, X, Y. Mínimo 5 por cada una. 4. Escribe un texto de 10 renglones que aplique el USO de coma, punto y coma, paréntesis.	

9	Evaluación	5. Escribe un cuento breve con la siguientes palabras: Construye, compasión, ex marido, extra, invitación, invitación, envidia, excluye, disfraz, paz, ambición, maíz	
10	retroalimentación	Por medio de preguntas directas a la docente en formación	

Observación:

Anexo 3 Diario de campo 7° 2 de Bachillerato. Produzco mi propio texto por medio



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



de la Lectura del caballero.

DIARIO DE CAMPO PRACTICA Esp. ALBA ROCÍO BECERRA R. PEDAGÓGICA II			
NOMBRE DEL PRACTICANTE: Jessica Andrea Montes Gómez			
FECHA: 22/ 04/ 22			
LUGAR: IMEN		HORA DE INICIO: 10:00 A. M HORA DE CIERRE: 11:00 A. M	
GRADO: 7° (2)			
TEMA: Reglas ortográficas E-L			
	EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXION
1	Características del grupo	Es un grupo de estudiantes que tiene problemas de lectura y escritura.	
2	Estrategias de trabajo	Explicación de lo que se trata el proyecto, como se maneja y se dictado de la información necesaria de la temática, ejemplo del tema y realizar la actividad.	
3	Desarrollo de la clase	Inicio: Se saluda al grupo y se para a explicar la dinámica de la clase el día de hoy. Se da una lectura del libro del CABALLERO DE LA ARMADURA OXIDADA. Donde se va rotando el libro a sus compañeros para que también participen y digan quien ha leído mejor. Desarrollo: Luego se explica cómo son las partes del cuento y que elementos tiene. Final: Para dejarlos crear sus propios cuentos alternativos del caballero.	
4	Comunicación con los alumnos	Es buena, bástate acertad y tranquila. Un habiente casi grato para el aprendizaje. Se interrumpe bastante por las problemáticas de un estudiante en particular, (Meléndez Oropeza Rodolfo Andrés).	
5	Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	No hubo	
6	Planeación didáctica	Mantiene una didáctica de un modelo conductista.	
7	Trabajo con el grupo, relación docente/estudiantes.	Se trabaja individual con atención personalizada.	
8	Desarrollo de actividades	1. Escribe un cuento alternativo del caballero de la armadura oxidada. 2. Dibuja al caballero de la armadura oxidada. 3. Leer el primer capítulo del caballero de la armadura oxidada: El dilema del caballero.	



9	Evaluación	Se evalúa continuamente por medio de la lectura del caballero y de los textos del cuanto alternativo del caballero.	
10	retroalimentación	Por medio de preguntas directas a la docente en formación	

Observación:

Anexo 4 Diario de campo 7° 2 de Bachillerato. Comprensión de la lectura.

DIARIO DE CAMPO PRACTICA Esp. ALBA ROCÍO BECERRA R. PEDAGÓGICA II			
NOMBRE DEL PRACTICANTE: Jessica Andrea Montes Gómez			
FECHA: 29/ 04/ 22			
LUGAR: <u>IMEN</u>		HORA DE INICIO: 10:00 A. M HORA DE CIERRE: 11:00 A. M	
GRADO: 7° (2)			
TEMA: Reglas ortográficas E-L			
	EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXION
1	Características del grupo	Es un grupo de estudiantes que tiene problemas de lectura y escritura.	
2	Estrategias de trabajo	Explicación de lo que se trata el proyecto, como se maneja y se dictado de la información necesaria de la temática, ejemplo del tema y realizar la actividad.	
3	Desarrollo de la clase	Inicio: Se saluda al grupo y se para a explicar la dinámica de la clase el día de hoy. Se da el segundo capítulo de la lectura EL CABALLERO DE LA ARMADURA OXIDADA. Donde jugamos a la papa caliente adaptada al contexto de aprendizaje, para hacer lecturas compartidas. Con el libro se va pasando de mano en mano mientras se canta el libro está caliente y cuando llegue en se "quemó" que fue remplaza por él "leyó". Desarrollo: El estudiante con que se quedó con el libro debe leer una página del segundo capítulo. Final: Donde la docente cuando termine de leer deja unas preguntas para que las resuelvan de forma escrita y otras de forma oral.	
4	Comunicación con los alumnos	Es buena, bástate acertad y tranquila. Un habiente casi grato para el aprendizaje. Se interrumpe bastante por las problemáticas de un estudiante en particular, (Meléndez Oropeza Rodolfo Andrés).	



5	Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	No hubo	
6	Planeación didáctica	Mantiene una didáctica de un modelo conductista.	
7	Trabajo con el grupo, relación docente/estudiantes.	Se trabaja individual con atención personalizada.	
8	Desarrollo de actividades	1. ¿Qué cualidades pensaba que tenía el caballero? 2. ¿Qué le pasó a la armadura del caballero? 3. ¿Cuál era el verdadero amor del caballero? 4. ¿Por qué algunas damiselas lo odiaban? 5. ¿Si el caballero era bueno y amoroso por qué tenía que demostrarlo? 6. ¿Cómo debería ser el caballero con Julieta? 7. ¿Cómo podrías calificar la lectura del dilema del caballero? 8. ¿Qué opinas del amor del caballero hacía Julieta? 9. Leer el segundo capítulo del caballero de la armadura oxidada: En los bosques de Merlín.	
9	Evaluación	Con las preguntas escritas se puede evaluar el progreso de sus escritos y si el juego sirve para fomentar textos.	
10	retroalimentación	Por medio de preguntas directas a la docente en formación	

Observación:

Anexo 5 Diario de campo 7° 2 de Bachillerato. Resalto la frase relevante.



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona



DIARIO DE CAMPO PRACTICA Esp. ALBA ROCÍO BECERRA R. PEDAGÓGICA II			
NOMBRE DEL PRACTICANTE: Jessica Andrea Montes Gómez			
FECHA: 06/ 04/ 22			
LUGAR: <u>IMEN</u>		HORA DE INICIO: 10:00 A. M HORA DE CIERRE: 11:00 A. M	
GRADO: 7° (2)			
TEMA: Reglas ortográficas E-L			
	EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXION
1	Características del grupo	Es un grupo de estudiantes que tiene problemas de lectura y escritura.	
2	Estrategias de trabajo	Explicación de lo que se trata el proyecto, como se manejara y se dictado de la información necesaria de la temática, ejemplo del tema y realizar la actividad.	
3	Desarrollo de la clase	Inicio: Se saluda al grupo y se para a explicar la dinámica de la clase el día de hoy. Por medio de la lectura del tercer capítulo se pasa a ser una competencia de quien identifica frases que pueden dar un mensaje reflexivos, bonitos o de inspiración que pueden ser usados en los contextos cotidianos. Para esto se da la lectura del tercer capítulo de forma grupal con el mismo juego del libro está caliente y se leyó. Para pasara ser una competencia. La docente les da una hoja de Blog donde escriben posibles frases que sirve para dar una reflexión, estas frases son sacadas del libro del caballero. Final: una vez seleccionada la frase la escribe y dibujan algo al caballero y Julieta.	
4	Comunicación con los alumnos	Es buena, bástate acertad y tranquila. Un habiente casi grato para el aprendizaje. Se interrumpe bastante por las problemáticas de un estudiante en particular, (Meléndez Oropeza Rodolfo Andrés).	
5	Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	No hubo	
6	Planeación didáctica	Mantiene una didáctica de un modelo conductista.	
7	Trabajo con el grupo, relación docente/estudiantes.	Se trabaja individual con atención personalizada.	
8	Desarrollo de actividades	1. Dibuja al caballero de la armadura oxidada y a Julieta. 2. Escribe una frase de la lectura del caballero de la armadura oxidada.	
9	Evaluación	Con las frases escritas se puede evaluar el progreso de sus escritos y si el juego sirve para fomentar textos.	
10	retroalimentación	Por medio de preguntas directas a la docente en formación	

Observación:

Anexo 6 Diario de campo 7° 2 de Bachillerato. Herramienta didáctica Camino a las palabras



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



DIARIO DE CAMPO PRACTICA Esp. ALBA ROCÍO BECERRA R. PEDAGÓGICA II			
NOMBRE DEL PRACTICANTE: Jessica Andrea Montes Gómez			
FECHA: 06/ 04/ 22			
LUGAR: IMEN		HORA DE INICIO: 10:00 A. M HORA DE CIERRE: 11:00 A. M	
GRADO: 7° (2)			
TEMA: Reglas ortográficas E-L			
	EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXION
1	Características del grupo	Es un grupo de estudiantes que tiene problemas de lectura y escritura.	
2	Estrategias de trabajo	Explicación de lo que se trata el proyecto, como se maneja y se dictado de la información necesaria de la temática, ejemplo del tema y realizar la actividad.	
3	Desarrollo de la clase	Inicio se saluda al grupo para posteriormente pasar a explicar las reglas del juego con el tablero de juego. Se emplea la herramienta didáctica creada desde cero, donde por fichas y dados los estudiantes pasan a tirar los dados en orden para avanzar en el tablero del juego. Desarrollo: En cada casilla del juego se presenta un reto al estudiante donde lo va resolviendo en hojas de blog para avanzar. Final: Así logra que los estudiantes por medio del juego puedan utilizar su conocimiento para producir textos. El ganador son los primeros que pasen la meta situada en la casilla 30.	
4	Comunicación con los alumnos	Es buena, bástate acertad y tranquila. Un habiente casi grato para el aprendizaje. Se interrumpe bastante por las problemáticas de un estudiante en particular, (Meléndez Oropeza Rodolfo Andrés).	
5	Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	No hubo	
6	Planeación didáctica	Mantiene una didáctica de un modelo conductista.	
7	Trabajo con el grupo, relación docente/estudiantes.	Se trabaja individual con atención personalizada.	
8	Desarrollo de actividades	Empleo de la herramienta didáctica Camino de las palabras. 	
9	Evaluación	Con los retos de escribir y leer se puede evaluar el progreso de sus escritos y si el juego sirve para fomentar textos.	
10	retroalimentación	Por medio de preguntas directas a la docente en formación	

Observación:

Anexos del 6 al 10. Evidencia del trabajo en los estudiantes.



SC



“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”

Universidad de Pamplona



Taller 1

Actividad Reglas ortográficas

1. Con las siguientes palabras redacta oraciones que tenga signos de exclamación, signo de interrogación.

Paris	Papa	Canción	Televisión	Limón	Según	Campeón	Fácil	Café	Carácter
Débil	Atrápame lo	Abre me lo	Aprende me lo	Análogicamente	Acústica	Algebra	América	Oxígeno	Película

2. Pasa las siguientes palabras en **plural**. eficaz, ineficaz, suspicaz, faz, audaz, antifaz, sagaz, tenaz, paz, capaz, disfraz, capataz, locuaz, juez, arroz, nuez, diez.
3. Escribe palabras que apliquen la regla de los fonemas: **V y B – M y N, X, Y**. Mínimo 5 por cada una.
4. Escribe un texto de 10 renglones que aplique el **USO de coma, punto y coma, paréntesis**.
5. Escribe **un cuento** breve con **la siguientes palabras**: Construye, compasión, ex marido, extra, invitación, envidia, excluye, disfraz, paz, ambición, maíz.

Anexo 12. Taller 2.

2 Semana

1. Escribe un cuento alternativo del caballero de la armadura oxidada.
2. Dibuja al caballero de la armadura oxidada.
3. Leer el primer capítulo del caballero de la armadura oxidada: El dilema del caballero.

Anexo 13. Taller 3.

3 Semana

1. ¿Qué cualidades pensaba que tenía el caballero?
2. ¿Qué le pasó a la armadura del caballero?
3. ¿Cuál era el verdadero amor del caballero?
4. ¿Por qué algunas damiselas lo odiaban?
5. ¿si el caballero era bueno y amoroso porqué tenía que demostrarlo?
6. ¿Cómo debería ser el caballero con Julieta?



7. ¿Cómo podrías calificar la lectura del dilema del caballero?
8. ¿Qué opinas del amor del caballero hacía Julieta?
9. Leer el segundo capítulo del caballero de la armadura oxidada: En los bosques de Merlín.

Anexo 14. Taller 4.

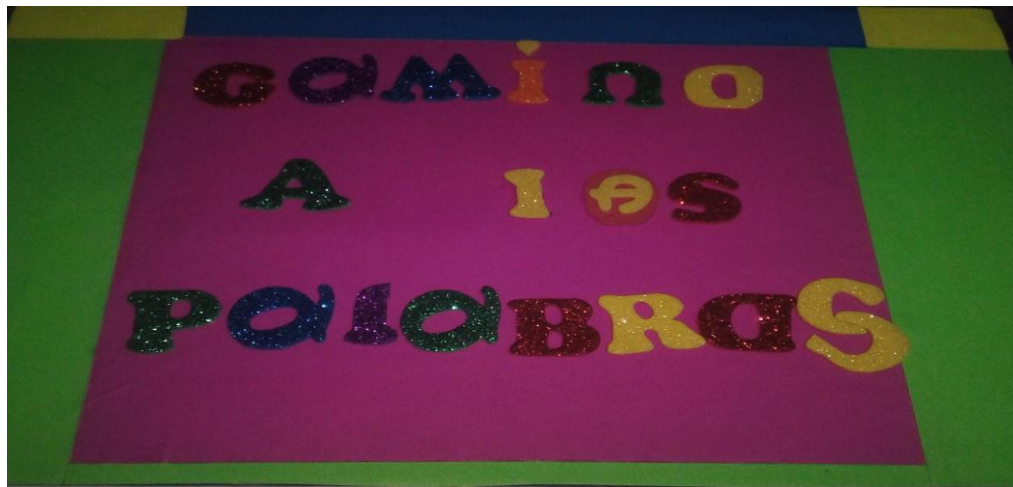
4 Semana

1. Dibuja al caballero de la armadura oxidada y a Julieta.
2. Escribe una frase de la lectura del caballero de la armadura oxidada.

Anexo 15. Herramienta didáctica

5 Semana

Aplicación de la herramienta didáctica: Mi camino a las palabras.





Anexo 16. Prueba diagnostica

Grado 7°



1. Observa la siguiente imagen y realiza un cuento.



2. Lee el siguiente fragmento.

EL DRAGÓN

El dragón es la mayor de todas las serpientes, y de todos los seres vivos que hay en la Tierra. Cuando el dragón sale de la cueva, a menudo se eleva hasta los cielos y el aire a su alrededor se vuelve ardiente. Tiene cresta, boca pequeña y un estrecho gazarle a través del cual toma aliento o saca la lengua. Por otra parte, su fuerza no está en los dientes sino en la cola y hace daño con sus golpes más que con sus mordeduras. Así, es inofensivo en lo que atañe al veneno. Pero dicen que no necesita veneno para atacar ya que, si se enrosca en torno a alguien, suele ser un abrazo mortal.

En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes, animales pesados que se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa y las otras muy delgadas, tanto por el lado de la cola como por el de la cabeza.

3. Según el texto, ¿Qué hace el dragón al salir de su refugio?
4. El dragón, ¿Para qué emplea la cola?
5. ¿Qué otro título le pondrías al texto?
6. ¿Qué crees tú sobre el dragón?
7. Describe al dragón con tus propias palabras.
8. ¿Qué hubieras hecho, si vivieras en el país donde encuentran estos dragones?

9. Lee el siguiente fragmento "El amor en los tiempos del cólera" de Gabriel García Márquez.

Fernanda Daza había asumido de nuevo el mando de la casa, que estaba barrida y en estado de recibir, y había puesto el altar de la biblioteca un retrato del esposo muerto pintado al pastel, con una banda de luto en el marco. A las ocho había tanta gente y el calor era tan intenso como la noche anterior, pero después del rosario alguien hizo circular la súplica de retirarse temprano para que la viuda descansara por primera vez desde la tarde del domingo. (1985)

- * Redacta un párrafo, donde exprese los sentimientos de luto de la viuda.

10. Toma una posición a Favor o en contra del siguiente tema: La vacunación del Covid. Usa argumentos para defender la posición tomada.

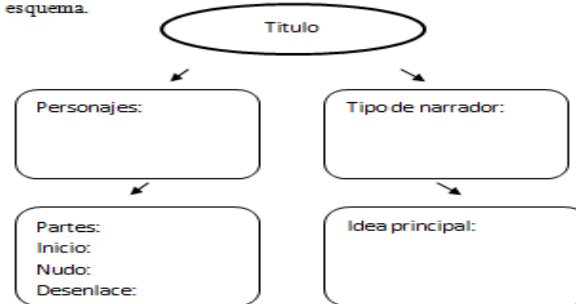
11. Lee el siguiente cuento.

LA RANA QUE QUERÍA SER UNA RANA AUTÉNTICA (fragmento)

"Había una vez una rana que quería ser auténtica y todos los días se esforzaba en ello. Un día, se compró un espejo en el que se miraba largamente buscando su ansiada autenticidad. Pensaba que la única forma de obtener su propio valor estaba en la opinión de la gente, y comenzó a peinarse y a vestirse para saber si los demás la aprobaban y reconocían que era una rana auténtica. Un día observó que lo que más admiraban de ella eran sus piernas, de manera que se dedicó a hacer sentadillas para tenerlas cada vez mejores. Dispuesta a todo para lograr que la consideraran una rana auténtica, se dejó arrancar sus ancas para ser comidas, y ella aún alcanzaba a oír cuando decían: qué buena rana, sabe a pollo".

Augusto Monterroso, guatemalteco.
(1921-2003)

12. Cambia el personaje y final, del cuento.
13. Dibuje el personaje principal de su cuento.
14. Escribe un texto reflexivo del cuento: La rana que quería ser una rana auténtica
15. Describa los elementos narrativos que están presentes en el fragmento de Augusto Monterroso. Complete el esquema.



16. Escribe las características del anterior cuento:

Positivas	Negativa

17. Según el texto, ¿Cómo es la Rana?

- a. Baja. b. Auténtica. c. Grande. d. Común.

18. ¿Qué era lo que le admiraban más a la rana?

- a. Sus ojos. b. Su boca. c. Sus piernas. d. Sus manos.

19. Escriba en un párrafo de 4 renglones ¿cuál es su sueño?

Observa la imagen.



20. Según la expresión corporal, ¿Qué tipo de relación comunicativa se manifiesta entre los niños de la imagen?

- a. Amistosa. b. Discriminación. c. Educativo. D. Formar.

Anexo 17. Actividad del caballero

--



INSTITUCION EDUCATIVA INEM JOSE EUSEBIO CARO, CUCUTA. "NUESTRO INEM, UN COMPROMISO DE TODOS"

El cuento

DOCENTE : Olga Mora

ASIGNATURA: Lengua Castellana

GRADO: 7º

Nombre:

FECHA:

EL CUENTO

El cuento pertenece al género narrativo donde relata historias, situaciones o acontecimientos. Las obras narrativas pueden ser reales o imaginarias.

Narración realista: Aparecen personajes y espacios que existen o que han existido, y acciones que ocurren o han ocurrido en la realidad.

Narración fantástica: Aparecen seres extraordinarios (hadas, duendes, seres extraordinarios o inmortales y personajes que viajan en el tiempo y en el espacio).

El cuento: Es una narración breve que consta de un solo tema central, en ella intervienen pocos personajes.

LAS CARACTERISTICAS DEL CUENTO:



El narrador: Es un elemento más, como lo son la historia o los personajes. Ha sido creado por el autor para que lleve a cabo la misión de contar la historia. Puede contar la historia desde:

La A 1ª PERSONA: Se encuentra el **Narrador protagonista**; Es uno de los personajes principales de la historia. Puede narrar su forma de pensar, sentir y actuar.

LA 3ª PERSONA: Se encuentra el **Narrador omnisciente**; Aquel cuyo conocimiento de los hechos es total. Sabe lo que piensan y sienten los personajes. Sus sentimientos, intenciones y planes.

.Actividad

1. Escribe un cuento alternativo del caballero de la armadura oxidada.
2. Dibuja al caballero de la armadura oxidada.
3. Leer el primer capítulo del caballero de la armadura oxidada: El dilema del caballero.



Anexo 18. Comprensión

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INEM JOSE EUSEBIO CARO, CUCUTA. "NUESTRO INEM, UN COMPROMISO DE TODOS"		
	Comprensión		
	DOCENTE : Olga Mora	ASIGNATURA: Lengua Castellana	GRADO: 7°
	Nombre:	FECHA:	

COMPRENSIÓN

Actividad

1. ¿Qué cualidades pensaba que tenía el caballero?
2. ¿Qué le pasó a la armadura del caballero?
3. ¿Cuál era el verdadero amor del caballero?
4. ¿Por qué algunas damiselas lo odiaban?
5. ¿si el caballero era bueno y amoroso porqué tenía que demostrarlo?
6. ¿Cómo debería ser el caballero con Julieta?
7. ¿Cómo podrías calificar la lectura del dilema del caballero?
8. ¿Qué opinas del amor del caballero hacía Julieta?
9. Leer el segundo capítulo del caballero de la armadura oxidada: En los bosques de Merlín.

Anexo 19. Frase reflexiva



SC



*"Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz"*

Universidad de Pamplona



	INSTITUCION EDUCATIVA INEM JOSE EUSEBIO CARO, CUCUTA. "NUESTRO INEM, UN COMPROMISO DE TODOS"		
	La frase		
	DOCENTE : Olga Mora	ASIGNATURA: Lengua Castellana	GRADO: 7º
	Nombre:	FECHA:	

LA FRASE

La palabra frase viene del latín *phrasis* que significa «el uso de una lengua que hace un orador o escritor».

Se puede definir como una unidad lingüística formada por una o más palabras que poseen sentido y tienen significado, pero debe estar adaptada al contexto en que se utiliza. Cambien se conoce a la frase como la oración sin verbo, por ejemplo: ¡vaya perla!

Como las frases son unidades léxicas, no existe un elemento común entre ellas porque cada una tiene diferentes estructuras funcionales.

Socialmente las frases cumplen un papel generalizador, ya que, como no ahondan en ningún tema en específico la mayoría de personas pueden sentirse identificadas con ellas

SUS PARTES

- **SUJETO**
- **PREDICADO**
- **REFLEXIÓN O ENSEÑANZA**

Actividad

1. Dibuja al caballero de la armadura oxidada y a Julieta.
2. Escribe una frase de la lectura del caballero de la armadura oxidada.

Anexo 20 Retos para la herramienta didáctica.



SC



"Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz"

Universidad de Pamplona



RETOS DE LA HERRAMIENTA

#1

- Leer un fragmento del Caballero de la armadura oxidada del capítulo 3: El sendero de la verdad.

#2

- Pierde los dos siguientes turnos

#3

- Escribe un resume del primero capítulo: El dilema del caballero. Del caballero de la armadura oxidada.

#4

- Ponle un recto a tu oponente.

#5

- Devuélvete a la casilla 3.

#6

- Elige a un oponente para que regrese a la casilla 2.

#7

- Redacta un mini cuento del caballero de la armadura oxidada.

#8

- Escribe una frase célebre del caballero de la armadura oxidada.



#9

- Escribe correctamente en su ortografía las siguientes palabras.
 1. Primer intento: Abatir, adoptivo, invierno, maíz, árbol, abrupto, antipático, ascenso, construir, lápiz.
 2. Segundo intento: Influir, Corazón, día, había, mármol, arcilla, alejado, parís, limón, canción.

#10

- Lee los siguientes trabalenguas sin equivocarte.

un traba lingüista
muy destraba lenguado
lee un trabalenguas
si el lingüista
que lee este trabalenguas
lo lee sin trabalengüear con este trabalenguas
un buen traba lenguador será.

(Montes, J. 2022.)

#11

- Lee un fragmento del Caballero de la armadura oxidada del capítulo 3: El sendero de la verdad.

#12

- Crea una historieta de 6 viñetas del caballero de la armadura oxidada.

#13

- Escribe correctamente en su ortografía las siguientes oraciones.
 1. María juega en parís.
 2. Juan construye un edificio.
 3. Mi ex marido invitó a mi amiga de fiesta.
 4. La nuez que compre esta hueca
 5. ¿Vas a ir a la fiesta de Pedro?
 6. ¡Esta es una gran idea!



#14

- Escribe una carta para Julieta.

fecha:

Quien se dirige: _____

saludo: _____

Despedida: _____

Firma: _____

#15

- Crea oraciones en pasado presente y futuro del verbo Ir, con los pronombres El, Ella, Nosotros y Ustedes.

#16

- Crea oraciones en pasado presente y futuro del verbo Construir, con los pronombres El, Ella, Nosotros y Ustedes.

#17

- Escribe un resume del segundo capítulo: En los bosques de Merlín. Del caballero de la armadura oxidada.

#18

- Pasa las siguientes palabras a plural: Lápiz, nuez, capaz, disfraz, capataz, locuaz, juez, arroz, audaz, antifaz, sagaz y eficaz.

#19

- Escribe palabras que apliquen la regla de los fonemas: B-P y V.

#20

- redacta oraciones que tenga signos de exclamación y signo de interrogación, con las siguientes palabras: Había, según, café, feliz, débil, oxígeno, Carácter, película, fácil.



#21

- Dibuja al caballero de la armadura oxidada y a Julieta.

#22

- Responde las siguientes preguntas:
 1. ¿Qué cualidades pensaba que tenía el caballero?
 2. ¿Qué le pasó a la armadura del caballero?
 3. ¿Cuál era el verdadero amor del caballero?
 4. ¿Por qué algunas damiselas lo odiaban?

#23

- Tienes turno doble.

#24

- Responde las siguientes preguntas:
 1. ¿si el caballero era bueno y amoroso porqué tenía que demostrarlo?
 2. ¿Cómo debería ser el caballero con Julieta?
 3. ¿Cómo podrías calificar la lectura del dilema del caballero?
 4. ¿Qué opinas del amor del caballero hacia Julieta?

#25

- Crea un cuento con el personaje de Cristóbal de la historia del Caballero de la armadura oxidada.

#26

- Ponle un castigo a tu oponente.

#27

- redacta oraciones que tenga signo de interrogación, con las siguientes palabras: historia, limón, débil, oxígeno, Carácter, campeón, América.

#28

- Devuélvete a la casilla 15.

#29

Lee los siguientes trabalenguas sin equivocarte.

un traba lingüista
muy destraba lenguado
lee un trabalenguas
si el lingüista
que lee este trabalenguas
lo lee sin trabalengüear con este trabalenguas
un buen traba lenguador será.

(Montes, J. 2022.)

#30

- Eres el ganador del juego.



Anexo 21. Producto final.



<https://juegocaminoalaspalabras.blogspot.com/>



SC



*“Formando líderes para la construcción de un nuevo
país en paz”*

Universidad de Pamplona