Ambientes lúdicos para el aprendizaje en la escritura creativa de los estudiantes de grado tercero

Carmen Elena Fernández Ramírez

Cristina Inés Díaz González

Nidian Bedoya Madera

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Jhonn Edgar Castro Montaña, Ph. D

Bogotá, D.C.

2021

Ambientes lúdicos para el aprendizaje en la escritura creativa de los estudiantes de grado tercero

Carmen Elena Fernández Ramírez

Cristina Inés Díaz González

Nidian Bedoya Madera

Trabajo de grado presentado para optar al Título de Magister en Educación

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Jhonn Edgar Castro Montaña, Ph. D

Bogotá, D.C.

2021

Nota de Aceptación

_____

NOMBRES Y APELLIDOS

JURADO PRINCIPAL

_____

NOMBRES Y APELLIDOS

COMITÉ DE INVESTIGACIONES

Bogotá, agosto de 2021

Dedicatoria

Se lo dedico a Dios el creador de los cielos y la Tierra; por bendecirme en la vida, guiarme a lo largo de mi existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad, debilidad y alegría.

Carmen Fernández

Se la dedico al forjador de mi camino, a mi padre celestial el que me acompaña y siempre me levanta de mis continuos tropiezos, al creador de mis padres, hijos y nietos, con mi más sincero amor.

Nidian Bedoya de Urzola

Primeramente, le doy gracias a Dios, el forjador de mi vida; por ser mi guía en cada uno de los pasos, y de igual forma a toda mi familia que han apoyado cada día para alcanzar mis metas.

Cristina Inés Días González

Agradecimiento

Gracias a mis hermanas Emelina, Rosa, a mi hija Sara y a mi esposo Donis por el apoyo incondicional para cumplir mi objetivo.

A la universidad Los libertadores y sus docentes por haber compartido los conocimientos a lo largo de la preparación en esta Maestría en Educación, a mis compañeras de estudio y asesores del proyecto de grado.

Carmen Fernández

Este es un momento muy especial que espero perdure en el tiempo, no solo en las personas a quienes agradecí, sino, también a quienes invirtieron su tiempo para echarle una mirada a mi proyecto de tesis; asimismo agradezco con todo mi corazón.

Nidian Bedoya de Urzola

Gracias de corazón a mis tutores, por su paciencia y dedicación, motivación, criterio y aliento que han hecho fácil lo difícil, ha sido un privilegio poder contar con su guía y su ayuda en este proceso.

A mis compañeras de maestría por su acompañamiento; ya que sin su colaboración este proceso hubiera sido mucho más largo, complicado, menos rico y entretenido. Gracias por sus mentes prodigiosas, su buen criterio, su capacidad de esfuerzo y empatía.

A Dios por ser el pilar, principal apoyo y luz en este proceso, y demás personas que me brindaron toda su colaboración en este objetivo.

Cristina Inés Días González

Contenido

Pág.

Dedicatoria..... 4
Agradecimiento..... 5
Índice de Tablas 9
Índice de Figuras 10
Lista de apéndices 11
Resumen 12
Abstract 14
Introducción..... 15
Capítulo 1. Problemática..... 17
1.1 Planteamiento del problema..... 17
1.2 Pregunta Problema 21
1.3 Línea de Investigación..... 21
Capítulo 2. Objetivos..... 24
2.1. Objetivo general..... 24
2.2. Objetivos específicos..... 24
Capítulo 3. Marco Referencial..... 25
3.1. Antecedentes Investigativos 25
3.1.1 Antecedentes Internacionales 25
3.1.2 Antecedentes Nacionales..... 27
3.1.3 Antecedentes Locales..... 29
3.2 Marco teórico conceptual 32
3.2.1 Aprendizaje Significativo de Ausubel y su relación con la habilidad escritora 33
3.2.2 La lúdica como parte fundamental de los procesos educativos 34
3.2.3 Teoría de la escritura creativa en la producción textual..... 35
3.2.4 Habilidades de escritura creativa y la producción textual 37
3.2.5 Estrategias para favorecer la escritura creativa en el aula de clases..... 38
3.3 Marco conceptual..... 39
3.3.1 Ambientes de aprendizajes..... 40
3.3.2 Importancia de los ambientes de aprendizaje en la escritura creativa..... 41
3.3.3 La escritura..... 42
3.3.4 Producción textual 42
3.3.5 La creatividad..... 43
3.3.6 La escritura creativa..... 44
3.3.7 Habilidad cognitiva..... 44
3.3.7.1 Memoria..... 46
3.3.7.2 Atención..... 46
3.3.7.3 Pensamiento abstracto..... 47
3.3.7.4 Creatividad..... 48
3.3.7.5 Inventar 49
3.4 Diseño de la Propuesta Pedagógica 49

3.4.1 Título 49
3.4.2 Descripción 49
3.4.3 Ambiente lúdico de aprendizaje..... 51
3.4.4 Justificación 51
3.4.5 Objetivos (intenciones formativas) 52
Objetivo General..... 52

Específicos 52

3.4.6 Referente pedagógico de la propuesta 53
3.4.7 Tiempo de Duración 55
General..... 55

Por actividad..... 55
3.4.8 Estrategias y actividades 55
3.4.9 Contenidos 56
3.4.10 Protagonistas 71
3.4.11 Recursos..... 73
3.4.11 Evaluación y seguimiento..... 73
3.4.12 Implementación 75
Capítulo 4. Diseño Metodológico..... 86
4.1. Enfoque de investigación (Enfoque)..... 86
4.1.1. Tipo de investigación 87
4.2 Fases de la Investigación. 88
4.3. Línea y Grupo de investigación..... 90
4.4 Población y muestra 90
4.4.1 Muestra..... 90
4.5 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos 91
4.5.1 Instrumentos de caracterización – observar 92
4.5.2 Instrumentos de desarrollo 92
4.5.3 Instrumentos de evaluación 92
4.6. Técnicas de procesamiento de datos y análisis previstos 93
Capítulo V. Resultados y discusión 94
5.1 Estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, con el fin de fortalecer las que tengan un estado inicial débil..... 94
5.1.1 Nivel de habilidad de memoria..... 94
5.1.2 Nivel de Habilidad de atención..... 96
5.1.3 Nivel de Habilidad del pensamiento abstracto 98
5.1.4 Nivel de Habilidad creativa 100
7.2 Diseño de ambientes de aprendizajes lúdicos para fortalecer las habilidades cognitivas que se identificaron como débiles en la escritura creativa en los niños de tercer grado..... 105
7.3 Incidencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos diseñados para fortalecer la habilidad cognitiva presente en la escritura creativa de los niños de tercer grado. . 107

7.3.1 Resultados individuales con relación a las habilidades cognitivas propuestas 107
7.4 Discusión final..... 111
8. Conclusiones 115
8.1 Recomendaciones..... 117
Referencias 119
Anexos..... 125

Índice de Tablas

Pág.

Tabla 1. Tiempo estimado para la implementación de cada taller..... 55

Tabla 2. Lineamientos curriculares del ambiente de aprendizaje para la escritura creativa 56

Tabla 3. Taller #1. Habilidad de memorización 57

Tabla 4. Taller #2-- Habilidad de atención..... 60

Tabla 5. Taller #3. Habilidad de Pensamiento Abstracto 64

Tabla 6. Taller # 4. Habilidad creativa..... 68

Tabla 7. Descripción de las docentes y sus roles. 72

Tabla 8. Instrumentos de recolección de la información 91

Tabla 9. Habilidad de memoria 95

Tabla 10. Habilidad de Atención..... 97

Tabla 11. Habilidad de pensamiento abstracto 99

Tabla 12. Habilidad creatividad 102

Tabla 13. Resultados de la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes del grado tercero 104

Tabla 14. Resultados individuales con relación a las habilidades propuestas..... 108

Tabla 15. Comparativo entre los resultados del diagnóstico inicial con los resultados finales..... 110

Tabla 16. Plan de estratégico para la escritura creativa..... 146

Tabla 17. Rúbrica de evaluación 149

Índice de Figuras

Pág.

Figura 1. Árbol del problema relacionada con la escritura creativa. 20

Figura 2. Principales habilidades cognitivas 45

Figuras 3. Realización del taller #1. Habilidad de memorización 76

Figura 4. Aplicación del taller #2. Habilidad de atención 79

Figuras 5. Actividad motivacional. Organizando un puzle..... 80

Figuras 6. Actividades motivacionales habilidad creativa..... 83

Figura 7. Escritura de historias..... 84

Figuras 8. Memorización 96

Figuras 9. Resultados prueba sobre atención..... 98

Figuras 10. Evidencia sobre pensamiento abstracto..... 100

Figuras 11. Resultados sobre la habilidad creativa 103

Lista de apéndices

Pág.

Anexos A. Taller diagnóstico..... 125

Anexos B. Ficha Técnica..... 130

Anexos C. Hoja de análisis de la prueba..... 131

Anexos D. Taller #1. Habilidad de memorización..... 132

Anexos E. Anexo 2 del taller habilidad de memorización..... 133

Anexos F.Taller #2-- Habilidad de atención 135

Anexos G. Taller #3. Habilidad de Pensamiento Abstracto..... 138

Anexos H. Taller # 4. Habilidad creativa..... 141

Anexos I. Plan de estratégico para la escritura creativa 146

Anexos J. Rúbrica de evaluación..... 149

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue desarrollar habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa a través de ambientes de aprendizajes lúdicos en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Municipio de Buenavista Córdoba. Fundamentado en planteamientos de Coll y Solé (2001), Viera (2003), Coello y Bayas (2011) sobre aprendizaje significativo y los de Alonso (2007), Lasso (2017) y Arroyo y Montiel (2017); sobre escritura creativa en el aula. Asimismo, se valoran los aportes de las diferentes investigaciones analizadas desde la revisión documental en revistas y repositorios a nivel internacional y nacional; en las que se abordan diferentes experiencias relacionadas con la escritura creativa y el uso de ambientes lúdicos de aprendizajes.

El estudio tiene un enfoque cualitativo y un tipo de Investigación acción pedagógica que incluyó la aplicación de talleres diagnósticos a 13 estudiantes de grado tercero participantes; evidenciando una problemática relacionada con la falta de competencias para la escritura creativa, lo que se evidenció en algunas limitaciones para imaginar ideas y situaciones a partir de una escena plasmada en una imagen. Del mismo modo, 9 de los participantes en su escritura presentan ideas en desorden e incoherencias, así como inconsistencias en el desarrollo de un conjunto de ideas, tanto a nivel micro como macro, también fue notoria la pobreza en el uso del vocabulario e incapacidad para memorizar y falta de ortografía.

Los resultados evidencian que los estudiantes se motivan a escribir cuando se les brindan las estrategias adecuadas y se les orientan en la consecución de ideas creativas. Lo que ante los autores citados permitió que los niños y niñas lograran desde su imaginación desarrollas cada una de las habilidades cognitivas. Concluyendo que el uso de ambientes lúdicos de aprendizajes y talleres permite desarrollar una escritura fluida y creativa en los participantes.

Palabras clave: escritura creativa, aprendizajes significativos, talleres situados,

Abstract

The objective of this presentation is to develop cognitive skills present in creative writing through playful learning environments in third grade students of the Nuestra Señora de Fátima Educational Institution, Municipality of Buenavista Córdoba. Based on approaches by Coll and Solé (2001), Viera (2003), Coello and Bayas (2011) about meaningful learning and those of Alonso (2007), Lasso (2017) and Arroyo and Montiel (2017); about creative writing in the classroom Likewise, the contributions of the different researchers analyzed from the documentary review in journals and repositories at international and national level are valued; in which different experiences related to creative writing and the use of playful learning environments are addressed.

The study has a qualitative approach and a type of pedagogical action research that included the application of diagnostic workshops to 13 participating third grade students; evidencing a problem related to the lack of skills for creative writing, which was evidenced in some limitations to imagine ideas and situations from a scene captured in an image. In the same way, 9 of the participants in their writing presented ideas in disorder and incoherencies, as well as inconsistencies in the development of a set of ideas, both at the micro and macro level, the poverty in the use of vocabulary and the inability to memorize and misspelling.

The results show that students are motivated to write when they are provided with the appropriate strategies and are guided in the achievement of creative ideas. What before the cited authors allowed children to achieve from their imagination develop each of the cognitive skills? Concluding that the use of playful learning environments and workshops allows the development of fluid and creative writing in the participants.

Keywords: creative writing, meaningful learning, situated workshops,

Introducción

Escribir implica expresar con diferentes simbologías lo que se piensa, imagina o comprende de la vida o la realidad personal o de terceros. Es un acto que irrumpe en la cotidianidad de las personas y las conduce a dejarse notar con cada letra que se utiliza para comunicar ideas. Ante ello, Stranges (2015) manifiesta que. "Leer y escribir son procesos de construcción de sentido que no se agotan en el texto. Leer y escribir van una de la mano de la otra y se aprenden constantemente" (p.34). Lo que generó la expectativa de poder pensar una idea surtida a raíz de la necesidad detectada en los estudiantes de grado tercero por las pocas habilidades y competencias cognitivas para la escritura creativa.

Por lo anterior, se plantea la urgencia de identificar el estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, con el fin de fortalecer las que tengan un estado inicial débil. Y cómo desde el uso ambientes lúdicos de aprendizajes se puede proporcionar a las mismas sesiones lúdicas que no solo generen motivación, sino que den lugar a que los educandos den sus primeros pasos para iniciar un proceso de escritura creativa dentro y fuera de la escuela.

En este orden de ideas se aborda un trabajo investigativo que se centra en ambientes lúdicos para el aprendizaje en la escritura creativa de los estudiantes de grado tercero. Lo anterior se ve reflejado en cada uno de los capítulos de la investigación que hasta el momento abarca en su primera fase el planteamiento del problema, formulación, antecedentes internacionales, nacionales y locales, su respectiva justificación y objetivos. En el tercer capítulo, se abordó todo lo relacionado con el marco referencial. Dentro del cuarto capítulo, se tiene en cuenta el tipo de metodología, método, población y muestra, técnicas e instrumentos y las fases del proceso investigativo. En el quinto capítulo, se desarrolló el análisis diagnóstico de cada una de las

habilidades cognitivas, en el 6° se diseñó y aplicó la propuesta de intervención pedagógica y en el séptimo la contrastación de resultados finales, discusión y conclusiones.

Capítulo 1. Problemática

1.1 Planteamiento del problema

La mejor manera de alcanzar una excelente escritura es a través de una estrategia que conduzca de manera secuencia y didáctica a los niños y niñas desde sus primeros años de escolaridad a escribir sin miedo y perjuicios. Dado que por naturaleza ello, suelen rayar, marcar, rasgar y pintar las paredes como una manifestación de su creatividad inicial. El problema está en que por lo general los adultos truncan esa expresión porque valoran más el color y la vistosidad de lo material antes que lo que los infantes quieren mostrar con sus graciosas rayas.

Lo anterior puede convertirse en un limitante para los pequeños que a lo largo de sus estudios se sienten cohibidos a expresarse creativamente por miedo a que los adultos (docentes) consideren que está mal porque de cierto modo desde el seno del hogar han aprendido esto. Es el temor de afirmar el lápiz, color o crayones lo que impide una correcta escritura o demostración de diferentes códigos verbales y no verbales en las aulas de clases. Por lo que la escritura siempre ha sido un proceso difícil en los comienzos de estudio de los educandos. Es decir, en la primaria, se afrontan dos grandes obstáculos; el primero como ha descrito en el apartado anterior y el segundo relacionado con las estrategias didácticas y pedagógicas que utilizan los docentes, que muy poco ayudan al estudiante a producir una escritura fluida, creativa y por iniciativa propia, más que por el deber de cumplir con las tareas asignadas por los docentes.

Según Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura UNESCO (2017) cerca de 16 millones de niños en América Latina no loogran competencias mínimas en sus aprendizajes en comparación con América del Norte que es la región con el índice más bajo con esa categoría. Ello se refleja en als diferentes áreas del curriculo educativo que son evaluadas y que impacta en la adquicisión de habilidades y competencias a nivel de

escritura desde los primeros años de escoalaridad. El mismo informe evidencia que a nivel todas las regiones del mundo existe un aproximado de 387 millones de niños y niñas que al culmirar la primaria no tendrán las competencias mínimas de apredizajes requeridos como parte de los alcances educativos de calidad.

A nivel nacional, no es muy diferente la realizadad y tal vez complementa desde un contexto más cercano la realidad de los miles de niños y niñas de todas las escuelas del terirtorio nacional que presentan dificultades en su escritura. Es una constante que va desde el grado primero hasta la universidad; es que llega a ese nivel, como un fastama perturbador de los escolares que muchas veces por pena o vergüenza de no saber escribir insta a la deserción escolar o en algunos casos particulares a crear un habito de copia que dificilmente es detectado por el docente. Por lo que, “algunas prácticas docentes restringen la escritura a una función de copia y le dan la denominación de consignar o dejar constancia, tal vez, con el fin de retener un contenido” (Bernal, 2017, p.256).

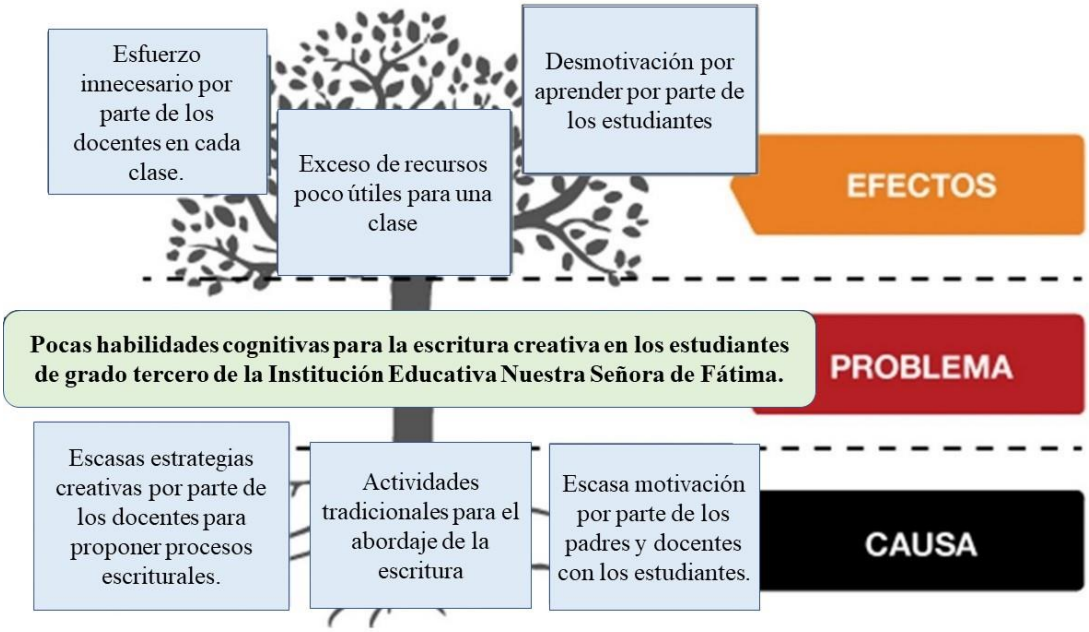
Las pocas competencias relacionadas con la escritura creativa en Colombia se mantienen a pesar que se han dado algunas políticas y programas liderados por el Ministerio de Educación Nacional MEN abordado desde el PETA 2.0 en la que se trabaja de la mano con los docentes y estudiantes en procesos comunicativos escritores. Por lo que, según Bernal et al. (2017) “la educación colombiana encara el desafío de desarrollar en los niños la capacidad de manejar el lenguaje escrito como una habilidad crucial, que les permita desenvolverse adecuadamente en una sociedad altamente alfabetizada” (p.257). Que pueda reflejarse a mediano o largo plazo en cada una de las actividades curriculares y pruebas a las que se enfrenten los educandos; como son las Saber 3°.

Ahora bien, La Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima se encuentra ubicada en el corregimiento de Villa Fátima Municipio de Buenavista Córdoba, a través de observaciones, se identifica que la problemática en relación con la escritura, está centrada en la falta de la capacidad de los estudiantes cuando pretenden realizar una representación de sus ideas por medio la composición escrita. También se evidencia pobreza en el uso del vocabulario e incapacidad para memorizar, falta de ortografía y un poco dominio en el manejo de modos de letras, mayúscula y minúsculas. Por tanto, la escritura que presentan está en desorden y refleja incoherencias e inconsistencias en el desarrollo de un conjunto de ideas hasta alcanzar concretar conceptuaciones ordinales que pongan en evidencia procesos sociolingüísticos bien construidos. La situación anterior, explica el bajo rendimiento académico en grado tercero. En este sentido, la comunicación como herramienta estructurante del lenguaje, dificulta las habilidades asociativas que desemboca en temas complejos que acota la creatividad y producción escrita. En consecuencia, los aprendizajes dejan de ser significativos.

Otro factor que afecta de manera negativa y que es de índole contextual está asociado a la falta de biblioteca, viviendas que no promueven la lecto – escritura, por razones que vinculan al analfabetismo, la falta de acompañamiento del padre para con el hijo por disponer de poco tiempo para ello, hecho que en última instancia se toma como un obstáculo o barrera que hace difícil que el estudiante continúe su aprendizaje en casa. Ahora bien, los esfuerzos del gobierno dirigidos a mejorar la calidad de la educación, tanto en la zona urbana como en la rural, a través del Programa Todos a Aprender PTA que están encaminadas al fortalecimiento de las prácticas de la escritura en el aula de clase, enmarcado en tendencia curriculares con objetivos de aprendizaje, que apuntalados en la crítica y la creatividad.

Sin embargo, el itinerario de trabajo que plantea el gobierno para superar las dificultades propias del lenguaje queda reducido cuando ala interior de la escuela no se aprecian algunos espacios lúdicos que contribuya con la estimulación de la escritura creativa, es un problema que requiere ser atendido de manera urgente, dado que, son en lo general un grueso de docente que no apropia o instrumentalizan la escritura para llevar a cabo procedimientos que favorezca la narrativa y otras formas de producción de textual que implica manejo de la gramática. Desde este punto de vista, es posible que la escuela cercene la capacidad creadora del estudiante, sus motivaciones y habilidades escriturales novedosa en torno al desarrollo de la imaginación.

Figura 1. Árbol del problema relacionada con la escritura creativa.



Nota. La figura presenta las causas y efectos con el problema abordado con relación a la escritura creativa. Fuente: elaboración propia.

1.2 Pregunta Problema

¿Cómo los ambientes de aprendizajes lúdicos desarrollan las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de tercer grado de la Institución educativa Nuestra Señora de Fátima de Buenavista Córdoba?

1.3 Línea de Investigación

Línea de investigación: Evaluación, aprendizaje y docencia.

Sub – línea de investigación: Proceso de enseñanzas y aprendizajes.

1.4 Justificación

Esta propuesta de investigación ante todo le va a permitir al niño tener la capacidad de comprender las cosas que lo rodea y de resolver los problemas que a él se le presenten, será un niño que comprende su futuro a partir de la reflexión, del goce y el placer por lo que hace, se prepara para escribir en un proceso de ejercitación y de experiencias escriturales que le permitan adentrase en este mundo maravilloso de la literatura, a través de ambientes lúdicos con una naturaleza en donde el elemento humano y sus interacciones son la parte principal y el eje articulador entre docentes y alumnos, es el juego en todas sus expresiones, actividad que por sus características integradoras está presente en diversos momentos del proceso enseñanza – aprendizaje con distintos propósitos.

Su importancia radica en la realización de actividades como viñetas, historietas, poesías, en función integrado en el trabajo en equipo de docentes – estudiantes, padres de familia, para alcanzar el propósito de posibilitar en la institución la formación de escritores, es por eso que debe de considerar un punto de partida en la investigación para el quehacer cotidiano de la Institución, no solo beneficiará a los 12 estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa

Nuestra Señora de Fátima Municipio Buenavista Córdoba, sino a todo el nivel de primaria, además los padres de familia podrán ver que sus hijos tengan un buen rendimiento académico.

Por lo tanto, es prioridad ejecutar esta propuesta de investigación, ya que favorecerá la inclusión social de la comunidad educativa, desde el derecho de la palabra oral y escrita y el acceso a la biblioteca, espacios que permitan la creación de textos escritos bajo estrategias encaminadas a la promoción y sensibilización de la importancia de la escritura para así brindar una educación con altos estándares de calidad, además los docentes les quedará la satisfacción del deber cumplido.

Todo esto se hará dentro de un marco creativo y lúdico que esté dirigido bajo estrategias encaminadas a la promoción y sensibilización de la importancia de la escritura creativa para mejorar las falencias en este grado, si no se atiende oportunamente esta situación problema el progreso será mínimo y los niños pueden reprobar el año y al verse relegado de sus compañeros se sentirán incapaces y sus ilusiones de acceder a la educación superior podrían derrumbarse. En efecto, esta propuesta tiene como línea de investigación los ambientes lúdicos y la escritura creativa, la cual se realizará en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima Municipio Buenavista Córdoba, en donde figuran indicadores referentes a los ambientes lúdicos como el juego, escenario lúdico, textos creativos y literatura infantil y en la escritura creativa comprende indicadores como las viñetas, historietas y la poesía.

Por todas las razones anteriormente expuestas se hace necesario desarrollar esta propuesta en la comunidad educativa del grado tercero, además se cuenta con el apoyo incondicional de las directivas del plantel, los docentes, padres de familia, porque existe un problema latente que perjudicaría enormemente tanto a los estudiantes como a la misma Institución en las pruebas

diagnósticas, es factible desarrollar este proyecto porque se cuenta con los espacios locativos necesarios para la realización de las actividades.

Capítulo 2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Desarrollar habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa a través de ambientes de aprendizajes lúdicos en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Municipio de Buenavista Córdoba.

2.2. Objetivos específicos.

Identificar el estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, con el fin de fortalecer las que tengan un estado inicial débil.

Diseñar ambientes de aprendizajes lúdicos para fortalecer las habilidades cognitivas que se identificaron como débiles en la escritura creativa en los niños de tercer grado.

Evaluar la incidencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos diseñados para fortalecer la habilidad cognitiva presente en la escritura creativa de los niños de tercer grado.

Capítulo 3. Marco Referencial

3.1. Antecedentes Investigativos

El presente apartado agrupa los antecedentes investigativos que corresponde a tres planos distintos: internacional, nacional y local.

3.1.1 Antecedentes Internacionales

En el plano internacional se encuentran propuestas que permiten fundamentar un antecedente serio y pertinente en relación con los aspectos que abarca esta investigación, desde esta óptica relacionamos los hallazgos siguientes.

En España, la investigadora López (2016) con el estudio titulado, "La escritura creativa en las aulas de secundaria: hacia un cambio metodológico en la enseñanza de la literatura" abordó como objetivo el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística en todas sus dimensiones: desde el punto de vista de la pragmática, de la lingüística, de la sociolingüística y de la literatura. Destaca el valor que le da a diferentes autores como Lomas (2009), quien considera que en cierto modo la literatura crea un consenso entre lo pedagógico y social. Cabe resaltar que se basó a nivel metodológico en el enfoque cualitativo y cuyos participantes son estudiantes de docencias en literatura del 4.º curso de ESO,

Finalmente, los resultados del trabajo del investigador, permitió a modo de conclusión determinar a groso modo que, una opción correcta en humanidades implica una postura del docente apartado de la repetición y la aceptación de las propuestas impuestas por el docente para pasar a generar aprendizaje significativo y constructivo a través de la interacción con el contexto y los compañeros, ha sido el objetivo general que he tratado de aplicar a la hora de desarrollar la programación. Por lo que, es importante que desde el aula de clase se lleven a cabo estrategias que propendan no solo a motivar a los estudiantes, sino que a su vez sean idóneas para que los

estudiantes puedan tener el interés de desarrollar mejores habilidades y competencias escriturales.

Por su parte en Ecuador, Abarca (2017) en su tesis denominada “Plan integral institucional de fomento a la lectura para la unidad educativa técnica mitad del mundo – San Antonio de Pichincha” el autor parte del diagnóstico de que la mayoría de los estudiantes de la unidad san Antonio de Pichincha educativa presentan un nivel bajo den la comprensión lectora que, no corresponde con las destrezas de lectura a su edad, lo cual dificulta el ejercicio cabal de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, la investigación planteó como objetivo general, proponer un plan integral institucional de fomento a la lectura en la Unidad Educativa Mitad del Mundo San Antonio de Pichincha, y por ello hizo uso de la metodológica de investigación interactiva lográndose resultados positivos, que quedaron demostrado por las evaluaciones internas y por el interés presentado por los estudiantes y la comunidad educativa. Gracias a esta primera experiencia, se replicará en los siguientes años el Plan Lector; sin embargo, el área revisará anualmente la posibilidad de optimizarlo con nuevos recursos o metodologías de talleres. Por lo cual lograron trabajar armónicamente con ejes teóricos educativos, literarios y curriculares que utilizan en la unidad educativa, lo que facilitó el trabajo docente y la participación activa de los estudiantes tanto en los talleres como en la elaboración de textos.

Asimismo, la investigación de Hijazo y Garrido (2020) con su investigación realizada en Zaragoza -España titulada “Escritura creativa y aprendizaje cooperativo: herramientas reconciliadoras con el aprendizaje de la expresión escrita” tuvo como objetivo mejorar la expresión escrita de los alumnos. Dentro de las aportaciones que son relevantes y que se relacionan con la investigación propuesta, se resaltan los de Galera Noguera (2002); quien se

enfoca en la actividad cognoscitiva, Campos y Palacios (2018); quienes valoran los procesos creativos y Ferreira y Neira (2011); abordando el tema de la escritura cooperativa.

Como el campo problemático corresponde al contexto educacional, esta investigación está encuadrada metodológicamente hablando en lo cualitativo con nivel descriptivo – analítico soportado en la escritura como medio para la promoción de la idea bajo el supuesto de la libre expresión y comunicación. Y una de las conclusiones es que "la escritura como un proceso en el que la planificación, revisión, creatividad y motivación, son esenciales". Por lo tanto, es importante para comprender que es vital que desde el quehacer pedagógico se aborden aquellas estrategias que propendan por trabajar de manera secuencia habilidades en la escritura del mismo modo como se hace con la lectura. Por esta razón, el empleo de dibujos, diagramas, mapas mentales, mapas cognitivos ayuda mucho a que los estudiantes desarrollen su escritura creativa.

3.1.2 Antecedentes Nacionales

A nivel nacional se encuentran las siguientes investigaciones.

En la cuidad Santiago de Cali la investigadora Lasso (2017) realiza para la Universidad ICESI, una investigación titulada "La escritura creativa como estrategia para el fortalecimiento de la escritura autónoma en el grado primero" el cual surge debido al escaso acompañamiento o apoyo de los padres para con sus hijos en relación con el cumplimiento de las actividades escolares, hecho que redunda en bajo desempeño académico y de aprendizaje. Por lo que buscó movilizar los niveles de escritura a partir de retos comunicativos que posibiliten una reflexión frente a la adquisición del código lingüístico en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo. Para ello, fue necesario apoyarse en una metodología con enfoque cualitativo- interpretativo.

Dentro de los referentes teóricos y conceptuales que se resaltan y que aportan a la presente investigación sobresalen Ferreiro y Teberosky (1997) y Ferreiro (1999) quienes hablan sobre lenguaje escrito y fases de la escritura y Labarthe y Herrera (2016) enfocados en la escritura creativa. Lo anterior permite concluir que "La implementación de estrategias de escritura creativa facilita a los estudiantes reflexionar sobre su manera de escribir para avanzar en el desarrollo de su proceso escritor" (p.95). Lo que es muy importante porque cuando se les permite a los estudiantes de los grados iniciales como en primer grao y tercero es posible que estos logren ver la producción textual muy diferente a como normalmente suelen verla; (algo monótono y aburrido) y por el contrario empiecen a disfrutar de todo lo que apuntan o expresan a nivel escritural.

Asimismo, la investigadora Buitrago (2017) en su trabajo realizado en la ciudad de Bogotá y titulando "Escritura creativa: estrategia para fortalecer la creatividad en la escritura" para la Universidad Pedagógica Nacional propuso, fortalecer la creatividad en la escritura a través de la escritura creativa en el grado 7- 5 del colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño. Lo cual implicó una ruta investigativa basada en el paradigma de la metodología cualitativa, específicamente, la investigación acción práctica. Y sustentada en varios teóricos Torrance (1970); considerando la creatividad como un proceso y Powell (1973) quien aduce que los niños son capaces de imaginar y plasmar escritura creativa.

Dentro de los resultados obtenidos se pudo constatar que "a partir de la propuesta de intervención, se hace evidente la creatividad como proceso en la escritura" y se concluye que dentro de la escritura creativa "la literatura, la imaginación y experiencia constituyen un repertorio invaluable para la creación de composiciones auténticas, originales y redefinidas" (p.819. Cuanto mejor cuando en grados como el tercer se desarrollar estrategias contextualizadas

que den libertad a la imaginación de los niños y niñas y posterior a ellos se les guíe para que plasmen utilizando diferentes códigos verbales y no verbales; lo que siente, piensan y quieren comunicar. Claro está, con la orientación pertinente del docente para que el avance sea secuencial y con ello se fortalezcan las competencias escritoras sin dejar de lado la cohesión y coherencia.

Castro y Peña (2017) realizan una investigación en la ciudad de Cartagena par la Universidad de San Buenaventura, titulada "la escritura creativa como estrategia para estimular la producción textual en ambientes pedagógicos lúdicos" en la cual se buscó diseñar e implementar una estrategia basada en la creatividad que condujera a los estudiantes a realizar producciones textuales. Para ello se sustentaron en dos enfoques: el socio-crítico y la socio-lingüístico y con 40 estudiantes del grado 2°, seleccionados de acuerdo a los criterios del tipo de muestreo no probabilístico. Sustentada por los aportes de autores como Dérrida, (1986), Rodari (1983) y Van Dijk (2000); quienes abordan todo lo relacionado con la escritura creativa y el logro de la coherencia y cohesión en un texto.

El resultado de la investigación concluyó que, "existe una conveniencia de las actividades de escritura creativa como estrategias de estimulación de la producción textual narrativa, a través de las cuales se construye autonomía para la expresión escrita" (p.112). Lo que resulta motivante para los estudiantes de grado tercero en pro de lograr mejores resultados a nivel de escritura y con el uso de la creatividad como elemento principal de la estrategia didáctica que se busca desarrollar con los mismos.

3.1.3 Antecedentes Locales

En el plano local las investigaciones con un marco teórico relativo y sustantivo en principio con la investigación que se relacionan a continuación.

En Montería – Córdoba, la investigadora, Hoyos (2019) en su trabajo de grado titulado Estrategias lúdicas y reflexivas de lectura literaria para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 8°2 de la Institución Educativa San José, Montería – Córdoba. La investigación fue motivada al identificar que, el docente cuando se apoya en enfoques didácticos estructuralistas suministra información a sus estudiantes que luego estos imitan y memorizan, otro aspecto es que el docente tiene el control total de la orientación y ritmo de la clase y el estudiante solo es un receptor pasivo, recibe la información y listo. Con ello propone como objetivo desarrollar estrategias didácticas de lectura literaria, lúdicas y reflexivas, que permitan el fortalecimiento de los procesos de lectura y pensamiento crítico en los estudiantes de 8°2.

A través de estrategias mediada por herramientas tecnológicas y encuentros de lecturas denominado club de la lectura y una metodología basada en la Investigación-acción participativa con enfoque cualitativo. Con la intervención de las estrategias aplicadas como el modelo constructivista, las TIC y los clubes de lectura, los estudiantes de 8°2 y los otros tres cursos, se logró despertar el interés por la lectura, así como el desarrollo de los niveles de comprensión lectora, incluso es importante comentar que muchos de los estudiantes lograron reforzar y recuperar la asignatura.

También en Montería Díaz y Zabala (2020) en su tesis “las fábulas de Talameque de Manuel zapata Olivella como estrategia didáctica para fomentar la escritura creativa y fortalecimiento de la identidad cultural”, ante la falta de actividades que motiven al estudiantado a utilizar la escritura de manera correcta, no realizando transcripción de textos o haciendo resúmenes de algunas lecturas, sino, observando los problemas y produciendo textos. Proponen a los docentes que laboran en las instituciones educativas oficiales de Montería, Córdoba y el Caribe colombiano, el diseño de secuencias didácticas en las que se utilizan las Fábulas de

Tamalameque para el desarrollo de las habilidades de escritura y el fortalecimiento de los procesos de identidad cultural en los estudiantes de grado 6°.

La investigación tiene como marco metodológico es de carácter descriptivo con un enfoque cualitativo que permitieron especificar y describir las estrategias que van a permitir el desarrollo y mejora de la competencia escrita, a partir de secuencias didáctica, esbozando la conclusión de que, a través de las secuencias didácticas ayudan a mejorar los procesos de escritura, pues llaman la atención de los estudiantes y además convierten dicho proceso en algo dinámico y participativo donde los alumnos pueden expresar sus pensamientos e ideas.

Por su parte Pastrana (2018) en su investigacipon titulada 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. Antonio Nariño de Morindó Santana, Los córdobas; la cual presentó para la Universidad Santo Tomás tuvo como propósito diseñar una estrategia didáctica que incentive la producción textual a partir del desarrollo de la poesía en estudiantes del Grado 9º. Mediante una metodología de tipo cualitativo y con intervención educativa.

Dentro de las aportaciones teóricas se resalta las hechas por Van Dijk sobre los niveles y esquemas de un texto. Los cuales deben ser tenidos en cuenta por el docente en cualquier estrategia en la que se busque desarrollar la producción textual. La investigadora pudo concluir que la estrategia desarrollada con los estudiantes de grado noveno fue crucial porque se les "pudo estimular y recibir de ellos interés por la manera como se llevaron a cabo todos los procesos utilizados en esta estrategia didáctica" (p.95). En suma, cada una de las investigaciones referenciadas son importantes porque aportan unos constructos a nivel didáctico, pedagógico, estratégico, teórico y conceptual que le dan un valor agregado a la investigación que se adelanta

con los estudiantes de grado tercero de básica primaria con la que se busca con los ambientes lúdicos aportar para el aprendizaje en la escritura creativa de los mismos.

3.2 Marco teórico conceptual

Los problemas con la expresión escrita a menudo son causados por deficiencias en las habilidades para planificar y organizar, es por eso que en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima se hace necesario concientizar a la comunidad educativa sobre el mejoramiento de la escritura creativa que es un aprendizaje básico e imprescindible que le abre puertas al ser humano para desarrollarse social y culturalmente, por lo tanto, la escritura creativa permite que los niños sean creativos a la hora de construir texto, utilizan la imaginación y toman modelo literario que los convierte en cómplices con el escritor y los lleva a observar con más detalle las peculiaridades estilísticas de la obra y a interiorizar la técnica de sus recursos.

Es por ello que el proyecto que se implementará en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima Municipio Buenavista Córdoba, ambientes lúdicos para el desarrollo de la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, busca fomentar la escritura creativa que es fundamental para cimentar las bases del desarrollo cognitivo en los niños y a su vez proyectar mejor su expresión, teniendo como objetivo fomentar en lo estudiantes el gesto por la creación de escritos, tratando de buscar un efecto adicional en la comunicación o buscando un punto de originalidad que distingan la creación de sus textos de otros discursos similares, una buena redacción y ortografía que es el conjunto de normas que regulan la escritura para que los niños aprendan a escribir y adquieran capacidades motrices, una buena capacidad auditiva para escuchar y discriminar sonidos y por ende una memoria visual para poder representar un modelo de letra a escribir que surge por asociación con ese sonido.

3.2.1 Aprendizaje Significativo de Ausubel y su relación con la habilidad escritora

Durante la historia se ha debatido sobre el papel del maestro y del alumno en la forma como dichos tienen que actuar para crear verdaderos aprendizajes y que den como consecuencia significabidad. Por lo que, Ausubel estima que los aprendizajes se expone una composición cognitiva previa, lo que se consigue una vez que previo a edificar un nuevo saber el educando es capaz de ofrecer a partir de su vivencia aportaciones, nociones e ideas que tienen la posibilidad de representarse en conjetura, expectativas o hipótesis. En este orden de ideas Coll y Solé (2001) citado por Rodríguez (2017) confirma que: el aprendizaje se da "desde la composición interna del aprendiz, siendo fundamental la coherencia, claridad y organización de este, no debería ser arbitrario ni confuso" (p.16).

De acuerdo a Viera (2003) el aprendizaje relevante se da una vez que ocurren dos hechos primordiales; el primero que parte de la coherente que se realice de los saberes a partir de la composición cognitiva del educando y en la forma como se relaciona con su propia vivencia y la segunda es dependiente de la "disposición subjetiva, experiencia anterior, disposición afectiva y motivacional, conceptos integradores y significados establecidos" (p. 26). Lo anterior da lugar a un nuevo entendimiento del saber. Es por esto que García (2001) con interacción a como se organizan las ideas, instituye dos tipos de organizadores: de tipo expositivo y comparativos.

Por lo cual, Ausubel citado por Coello y Bayas (2011) consideran que: "hay aprendizaje significativo, si la tarea de aprendizaje puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe y si éste adopta la actitud de aprendizaje correspondiente para hacerlo así" (p.27). Siendo un punto determinante poder partir de lo cual se tiene, de otra forma es tomar como positivo lo cual el alumno sabe y conoce. Un caso puntual se relaciona con la escritura creativas que puede desarrollar el estudiante a partir de estrategias lúdicas; es ver que los

educandos; de una u otra forma poseen capacidades lectoras, escritoras y son capaces de detectar símbolos y códigos escriturales dentro de un ejercicio de escritura. Lo anterior en la iniciativa de Ausubel representa un punto de desarrollo y que dentro del papel del maestro es darle continuidad a ello para poder hacer nuevos saberes y en la situación abordado conseguir que logren producciones textuales.

3.2.2 La lúdica como parte fundamental de los procesos educativos

Ciertamente, la lúdica nace del latín ludus, y se refiere o es relativo al juego, el campo en el cual se declara es el comportamiento, realizando alusión a una reacción abierta, positiva y antes analizada que está definida por el espacio del sujeto y las interacciones que crea. Una actividad si se puede llamar de esta forma que fue memorable a partir de los principios de la raza humana, puesto que el ser humano continuamente ha propendido por recrearse, divertirse y hacer ocupaciones de esparcimiento como algo de gran trascendencia para impactar social y culturalmente.

En ello, Posada (2014) afirma que: “Una actitud lúdica conlleva curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío” (p.27). En ello, el maestro debería ser competente para buscar a partir de la lúdica educativa esas ocupaciones y juegos que sean de entorno, ya que esto ayuda a que el infante aprenda como si estuviera en su cotidianidad. Teniendo presente que, la magnitud lúdica se realiza en todos los espacios de la actividad estudiantil y social; en la que el alumno puede llevar a cabo ser el mismo, de hacer lo cual le encanta, de divertirse en su mismo entorno. Puesto que es lo cual comúnmente hace una vez que comparte con sus amigos, hermanos y parientes una vez que no está en el colegio.

Por lo cual, en la educación y aprendizaje el profesor debería apreciar la cultura en la que está sumergido el educando y implantar una interrelación entre lo cual se desea enseñar, la cultura de la lúdica y el entorno del mismo. Ante esto, Nunes (2002) considera que "educar lúdicamente tienen un significado muy profundo y está presente en todos los segmentos de la vida. Por ejemplo, un niño que juega canicas o se entretiene con muñecas, con sus compañeros, no está simplemente desarrollando y poniendo múltiples funciones" (p.8). En suma, la lúdica impacta de tal manera que puede abordar desde lo cultural un tipo de aprendizaje y contribuye a satisfacer una o más necesidades educativas en los estudiantes. En tanto que Domínguez (2015) considera que:

> La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. (p.14).

En efecto, las necesidades educativas o de aprendizajes se satisfacen en tres contextos: en relación con el educando desde su formación integral, con el grupo social y con el contexto. Como se puede observar lúdica es importante porque es la llave para sumergirse en una nueva forma de aprendizaje. Lo cual va muy bien cuando se busca desarrollar en los estudiantes habilidades en la escritura creativa tal como se pretende con los estudiantes de grado tercero.

3.2.3 Teoría de la escritura creativa en la producción textual

Desde hace mucho tiempo se ha conocido la transcendencia que el intercambio de conocimiento ha tenido en la vida del ser humano, se han presentado cambios a nivel económicos, políticos y culturales, donde la socialización del saber, la información y el conocimiento, fueron adquiriendo mayor valor como factores estratégicos. Asimismo es claro que, todo ser humano es potencialmente creativo, no saben a veces si es algo que se pueda medir

o evaluar, o incluso la posibilidad de desarrollarla, peri sí se puede decir que es inherente a la condición humana, es decir, que nace y vive con ella; podemos definir la creatividad como la capacidad de optimizar las ideas novedosas y comunicarlas, aquí entra en juego, el hemisferio derecho del cerebro, el cual está encargado de producir nuevas ideas, orientaciones y planteamientos, su flexibilidad y dinamismo, nos permiten poner a disposición un numero de recursos para que el pensamiento lógico, escoja el más adecuado; esto solo es posible desde que se incorpore al proceso educativo por parte de los docentes al interior de las aulas de clase.

Escribir de manera creativa es una habilidad que se puede ir desarrollando desde los primeros años de escolaridad mediante la intervención con estrategias basadas en la lúdica, el juego, talleres, juegos de roles y actividades dinámicas que motiven a los estudiantes a escribir desde su imaginación y con ello a producir diferentes tipologías textuales. que, según Frugoni (2006, citado por Guzmán y Bermúdez, 2019), son frases que ayudan a excitar la imaginación en instantes exactos, capaces de evocar universos ficcionales en donde la travesía se convierte en el componente primordial, un trabajo parecido a un juego, sin embargo, capaz de incitar a la meditación sobre la recreación de la verdad (p.87). Por lo que, no necesariamente se debe exigir en los primeros años de escolaridad que los niños y niñas escriban extensos textos para determinar su competencia, sino que más bien se debe valorar la creatividad como base fundamental para que los mismos puedan avanzar secuencialmente hacia la producción textual.

Por su parte Alonso (2007) afirma que el crecimiento en los últimos tiempos de cursos de escritura innovadora parece contestar a una preocupación creciente respecto al elaborado de la escritura, y indica la pertinencia de pensar sobre el producido de la escritura en tanto que actividad intelectual, emocional y física. Álvarez (2009) por su parte destaca con relación a la creatividad con la escritura que: “la escritura es un aprendizaje vital y por tal motivo también

requiere la intervención de un mediador, de un acompañante, de un modelo que entable una relación de lector a lector con los aprendices" (p.85). Siendo el comino para que los estudiantes puedan expresar libertad, emociones, sentimientos y no tan solo ideas lineales como suele ocurrir dentro de la metodología tradicional. A continuación, se desglosan algunos aspectos que se asocian a lo que realmente es la creatividad; tales como: "originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, aventura, sentido de progreso, nuevos caminos, emocionantes y tal vez arriesgados, audacia, riqueza de alternativas, riqueza de soluciones para los problemas, talento para ver las cosas con ojos nuevos" (Rodríguez M. 2006, pp.21-22).

En efecto, "la creatividad misma es un camino, que como escribir, como leer, se va haciendo permanentemente. Como nada es absolutamente original, la creatividad busca producir algo conjugando acciones, formulando ideas, combinando campos diversos de saber" (p.85). Lo que conduce a ir trazando desde el marco de las ideas pequeños constructos que con el tiempo cobran valor en la experiencia que el estudiante va adquiriendo en materia de escritura.

3.2.4 Habilidades de escritura creativa y la producción textual

Al hablar de habilidades escriturales en la producción textual en primera instancia es necesario definir que es una habilidad escritural, en este orden, es relevante indicar que, las habilidades escriturales son propias de la lengua escrita y no de la lengua oral, desde esta perspectiva lo escritural se devela como un proceso que obliga al sujeto a conocer y elaborar correctamente un texto. Así las cosas, la construcción adecuada de un texto requiere en primera instancia planificar, una etapa que requiere que el escritor tenga una idea clara acerca de lo que va a escribir, porqué lo va escribir, qué tipo de texto va emplear y a qué tipo de lector prende llegar. En ello, Alonso (2007) afirma que "es evidente que el escritor no nace, porque el escritor

trabaja con una herramienta absolutamente artificial como es el lenguaje, y el lenguaje se aprende" (p.109).

En tal sentido, Lasso (2017) haciendo énfasis en la escritura creativa sostiene que es "una actividad lúdica porque permite que el sujeto al escribir, trascender el aprendizaje gramatical enfrentándole a la necesidad de reflexionar sobre su necesidad comunicativas en la que las respuestas están dentro de sí" (p.38). Mientras que Arroyo y Montiel (2017) sostiene que: "dentro de las habilidades de la escritura creativa está el conocimiento de la estructura textual, la cual guía al sujeto hacia la obtención y organización de la información" (p.39).

Por ello, una vez abordada la etapa de redacción, sigue la revisión que no es más que la visualización de todo el producto con el objetivo de depurar el documento de errores ortotipográficos, esta revisión no acaba con un acto superfluo, en algunos casos demanda de procesos de reescritura del texto, esto da pie para que la que en esta fase la evaluación de aprendizaje tenga un alto grado de dinamismo, sustentado en dos conceptos, la actividad y modificabilidad. Gracias a ello, el estudiante, "además de poner de manifiesto su competencia gramatical, debe tener en cuenta conceptos como la cohesión, la coherencia y adecuación; elementos fundamentales que forman parte de la competencia estratégica y discursiva del proceso de la composición creativa del escrito" (Castro y Peña, 2017, p.32).

3.2.5 Estrategias para favorecer la escritura creativa en el aula de clases

Para promover a interior del aula la escritura creativa, y generar con el particular, aprendizajes que perduren, es necesario que el docente en su función de enseñar, diseñe y ponga en práctica estrategias didácticas que permitan crear un clima de escritura, es decir, escribir motivados por un interés especial, es el caso de la técnica denominada Andrew Wright, una técnica que "humaniza la escritura tradicional" (Frank, 2012a, p.14), dado que mantiene la

atención del escritor el cual encuentra una razón para escribir, al saber que tiene un público que lo lee.

Lo bueno de plantear estrategias para que los estudiantes escriban, es porque de esta manera ellos pueden comunicar lo que piensan acerca de sí mismo, de los demás o acerca de un suceso que haya cautivado su interés. De esta manera el docente no solo creará la necesidad en el estudiante de afirmar la escritura como medio de expresión y promoción de ideas, sino que en torno a ello él será el facilitador para que de una manera amena ellos tomen la escritura como forma propia de expresión d**e** cara a la realidad que viven puedan desarrollar una postura crítica y reflexiva que les va a permitir entender el mundo que lo rodea.

La forma en que el estudiante pueda dar parte de su experiencia personal, guarda relación con la manera cómo este percibe su entorno, en prospectiva e introspectivamente, decir, a futuro o desde su interior, este último enmarcado en lo que es el pensamiento y los sentimientos conceptos de naturaleza abstracta que para ser comunicados necesita de un medio para presentarlos o representarnos, he aquí donde el lenguaje desempeña un capítulo especial, pues sirve de plataforma para dar a conocer estos estados de la persona. Al hablar de lenguaje el termino es inclusivo, ya que cobija las diversas formas de leguaje, verbal y no verbal, siendo este último el que permite retratar con imágenes, gestos e iconos un situación pensada o imaginada. Finalmente, la escritura juega un papel liberador, en la que los alumnos disfrutan representando un papel en las actividades orales, esta técnica es denominada “Role-Plays” que busca integrar mediante el trabajo cooperativo procesos de escritura en la que participan viarios miembros.

3.3 Marco conceptual

Los conceptos que se presentan con frecuencia en el texto y guardan relación con la temática de estudio, corresponden a citas de autores cuyas publicaciones son indexaciones de

revistas de divulgación científica como Redalyc y Scielo, así como de repositorios de tesis no mayor a cinco años. A continuación, se presentan los conceptos.

3.3.1 Ambientes de aprendizajes.

Hablar de ambientes es saber que este debe ser propicio para despertar el interés y la motivación en los estudiantes. Por lo cual, en la educación del siglo XXI tiene gran valor, así como las estrategias que se puedan desarrollar dentro o fuera del aula de clases. Por lo anterior, García (2014) "el ambiente es un sistema integrado por un conjunto de elementos que interactúan entre sí y provocan la sistematización de valores, fenómenos, procesos naturales y el desarrollo de los organismos vivos (p.65). Lo que deja claro que este debe ser acorde con la edad y el tema a trabajar en clase. Representan lo actualmente se llama aulas de aprendizajes en las que se integran diferentes elementos para que el estudiante aprenda aun sin la presencia del docente.

Asimismo, el aprendizaje es el proceso de compra de los conocimientos, competencias, capacidades, valores y reacciones del hombre. Es una actividad connatural a la naturaleza humana, sólo la gente lo hace de forma consciente, voluntaria e intencional, además el aprendizaje es el resultado de los procesos de análisis, vivencia y observación del hombre (Ceballos et al., 2018).

Se refiere al aprendizaje como proceso de cambio conductual, se asume el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes del ser humano esto se vincula con el desarrollo personal y se produce de la mejor manera cuando el sujeto se encuentra motivado, es decir, cuando tiene ganas de aprender y se esfuerza en hacerlo.

Piaget (1999, citado por Daza y Zanabría, 2015) señala que el aprendizaje es un concepto de construcción interna, que depende de una conducta que incide en el nivel de desarrollo del

sujeto (p.149). A su vez es “un proceso teórico cuya ocurrencia se infiere de los cambios en el comportamiento observable de un organismo (su ejecución) como consecuencia de ciertas experiencias medioambientales” (Domjan, 2002, p.150).

3.3.2 Importancia de los ambientes de aprendizaje en la escritura creativa.

Un ambiente de aprendizaje se puede definir desde tres aspectos: el primero de ellos es entendiendo como un lugar físico. El segundo aspecto se relaciona con un clima agradable para aprender. El tercer aspecto se refiere a comprenderlo como un sistema integrado.

Un ambiente de aprendizaje no se limita a las condiciones materiales o interacciones interpersonales primordiales entre los actores del proceso educativo. Este se instaura en las dinámicas que conforman comentado proceso (Daza y Zanabría , 2015, p.151). Una segunda forma de entender este concepto es un clima agradable para aprender. De acuerdo con Jiménez (2002) “se entiende como el clima propicio que se crea para atender a los sujetos que aprenden, en el que se consideran tanto los espacios físicos o virtuales” (Daza et al. 2015, p.151).

Pedreros et al. (2006) definen los ambientes de aprendizaje como un “escenario con un conjunto de condiciones que favorecen el diálogo y la reflexión, donde el docente asume el papel dinámico en una intensa interacción con los estudiantes” (p.22) y Guardia (s.f) “como espacios óptimos, demandan una estructura pedagógica y didáctica planeada de antemano, no pueden ocurrir de manera informal, sino que requiere que el docente genere las circunstancias óptimas y aproveche las condiciones ya existentes en la realidad externa” (Ávila y Tarsicio, 2017, p.33). Por ello, un ambiente de aprendizaje es y siempre debe ser parte de la estrategia que el docente desee desarrollar con los estudiantes, porque es el primer escenario al que el estudiante se ve expuesto y si estos son atractivos desde luego que va a querer explorar y descubrir todo lo que tenga a su alrededor y esto puede dar paso a la poducción creativa de textos.

3.3.3 La escritura

Al hacer referencia al término "escribir", es necesario observar las diferentes concepciones que existen de la definición, ya que puede hacer referencia al acto como tal, al producto del mismo o a la representación gráfica de la oralidad. Asladair citado por Swales, (1990) indica que, "aprender a escribir conlleva al aprendizaje del proceso y la composición; de la forma y organización del producto, y no solo eso, sino que apropia la escritura de una dimensión social, un propósito, público y género" (p.235).

Por otra parte, Cassany se aparta un poco de la concepción de qué es escribir y se centra en el qué es saber escribir declarando que: "saber escribir –y decimos, por lo tanto, que es un buen redactor o escritor quien es capaz de comunicarse coherentemente por escrito, produciendo textos de una extensión considerable sobre un tema de cultura general" (Cassany, 2002, p.265). Según lo cual sugiere Cassany que el acto de redactar va muchísimo más allá de solo plasmar sobre un papel unas grafías, más se concentra en el proceso y en ciertas micro capacidades concretas que se desarrollan para lograr hacer en efecto esta competencia.

3.3.4 Producción textual

La escritura es una de las más productivas habilidades que el ser humano ha desarrollado, y una de las más recientes, producto de su desarrollo. Esta va directamente ligada a la facultad estrella del hombre, la del lenguaje articulado, esto lo distingue ampliamente de los demás seres vivos. Es fundamental la escritura en la medida que es la prolongación misma de la cultura, y registro de todo lo que el hombre piensa y es, sus expresiones materiales y espirituales, intelectuales y afectivas; y en cierto grado se ha desarrollado al punto de ser necesaria, en nuestros días. Actividades como el acceso a internet, escribir cartas y hasta para actividades tan cotidianas como enviar un mensaje de texto o chatear.

Tanto la escritura como el habla son sistemas de comunicación, sin embargo, la escritura tiene ciertas características que sobrepasan las limitaciones que puede tener la producción oral, tal como señala Sánchez (2009) "la escritura permite transmitir información mediante mensajes que superan las barreras del tiempo, adquiriendo de este modo un reflejo permanente y espacial. Gracias a esta técnica es también posible acumular cantidades ingentes de información" (p.2). Es posible observar la importancia que tiene la escritura, pues esta trasciende el tiempo y el espacio, característica que al lenguaje oral limita, pues se rige por la inmediatez. Cassany citado por Sánchez, por su parte afirma que la escritura es un poderoso instrumento de reflexión.

3.3.5 La creatividad

"No hay duda de que la creatividad es el recurso humano más importante de todos. Sin creatividad no habría progreso y estaríamos constantemente repitiendo los mismos patrones" De Bono citado por Pinos (2019). Hay muchas formas de definir "creatividad", el diccionario Oxford la define como "uso de la imaginación o ideas originales para crear algo" (p.1). Este aspecto es importante en la escritura creativa, pues es elemento esencial del acto creador. Niño, en su libro "La aventura de escribir. Del pensamiento a la palabra", dedica un apartado especial a la creatividad y resalta su importancia en el momento de escribir, la denomina como el faro orientador de este acto. Indica que, si una persona se va a aventurar en la escritura, es la creatividad quien la mueve a buscar la novedad, a incursionar en mundos en los que nunca se ha atrevido a entrar y a crear personajes con toques de originalidad. (González, 2015).

La creatividad es muy importante en el docente, para que él pueda desarrollar sus clases, pues a través de ella ayuda a los niños y jóvenes, a ser personas criticas – creativas, capaces de resolver problemas que se le presenten. También es importante rescatar el uso correcto de la

creatividad en las prácticas cotidianas de os estudiantes, lo que les permite encontrar el camino del éxito con mucha esperanza.

3.3.6 La escritura creativa

De cierta forma una hoja en blanco es el punto de partida para que se plasmen grandes y maravillosas ideas, pero también en muchas ocasiones cuando se pide al estudiante que escriba acerca de un tema en específico, este se queda bloqueado al ver esa hoja que se muestra de forma retadora y aterradora. La escritura es un proceso y un ejercicio satisfactorio que debe ayudar y facilitar la comunicación a través de este canal. Esta es un proceso que requiere de ciertos elementos formales como cohesión y coherencia. Pero dejando a un lado estos elementos formales de la escritura, se tiene un aspecto que requiere tanta atención como ellos, el acto creativo.

Frente a la población con la que se desarrolló este proyecto, se encontró que la edad es propicia para el proyecto, pues se cuenta con estudiantes entre los 10 y 12 años a los que un proceso de aprendizaje de la lengua a partir de la escritura creativa ayuda al estudiante a ampliar el vocabulario, a conocer la estructura y la forma de la lengua que se está aprendiendo. Es por ello que la editorial como tal recomienda como estrategia de aprendizaje el taller de escritura creativa (González, 2015).

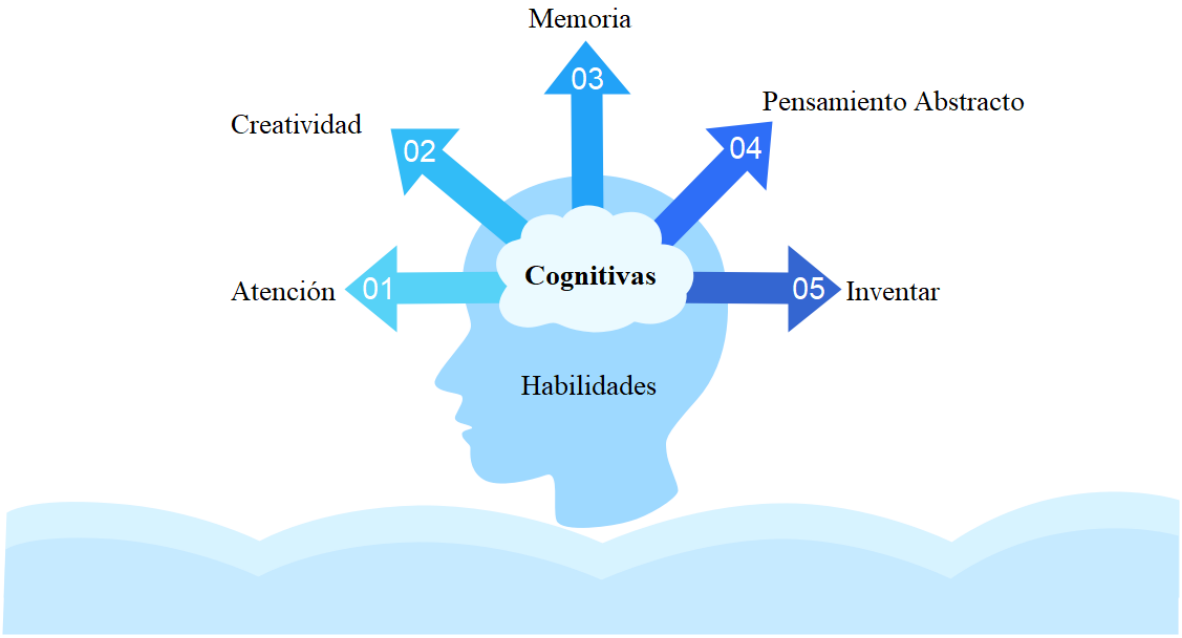
3.3.7 Habilidad cognitiva.

Las habilidades cognitivas son aquellas que permiten al individuo conocer, pensar, almacenar información, organizarla y transformarla hasta generar nuevos productos, realizar operaciones tales como establecer relaciones, formular generalizaciones, tomar determinaciones, resolver problemas y lograr aprendizajes perdurables y significativos (Schmid 2006). Por lo que un óptimo aprendizaje cognitivo pasa por la utilización del sentimiento, la sorpresa, el

desplazamiento y la utilización de herramientas de neuroeducación concretas que ayudan en el desarrollo de la destreza cognitiva de las personas.

Por otra parte, Capilla (2016) se expresa de la siguiente forma “Las habilidades cognitivas representan una de estas herramientas o medios y el sujeto recurre a las mismas para identificar y transformar la información en conocimiento” (p.50). En suma, las habilidades cognitivas son fundamentales para lograr los objetivos de aprendizajes en los estudiantes con relación a la escritura creativa, en la que el uso de estrategias lúdicas forma una base estructural a nivel pedagógico y didáctico para que el estudiante encuentre siempre un elemento motivador para lograrlo. A continuación, se presentan algunas de las habilidades cognitivas más importantes que deben evidenciarse en los educandos para poder desarrollar una escritura de calidad y creativa.

Figura 2. Principales habilidades cognitivas



Nota. La figura muestra las habilidades cognitivas que deben desarrollar los estudiantes para una escritura creativa. Fuente: elaboración propia

3.3.7.1 Memoria

La memoria es considerada una parte fundamental en la manera como las personas pueden recordar ideas y situaciones a futuro y garantiza que estos puedan de una manera u otra comuniquen sus apreciaciones. Por lo que, cuando se quiere "tener una idea, imaginar una meta o hallar una nueva forma de hacer las cosas, tenemos dos formas de actuar: o aprendemos o buscamos en nuestra memoria" (FundaciónUp, 2017, p.2). Por otro lado, Romero y Henández (2011) consideran que "la memoria genera una conexión entre lo que el sujeto ha aprendido en relación a sus experiencias, las cuales conjuga a través de redes diversas que ponen en funcionamiento los mecanismos de adquisición de la lectura" (p.25). Lo anterior es importante porque en el proceso escritor el estudiante debe saber leer para poder expresar en ideas, símbolos y códigos verbales lo que ha captado en una experiencia previa.

Por consiguiente, un proceso memorístico implica que los estudiantes puedan experimentas nuevas sensaciones por medio de experiencias que les insten a recordar momentos percibidos por medio de los sentidos. Lo que puede estimularse por medio de talleres que contengan actividades escuchar partes de una canción infantil, observar videos, recorrer lugares comunes o nuevos y escoger y sacar palabras al azar de un texto.

3.3.7.2 Atención

La atención se puede definir como la capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes. Es decir, la atención es el proceso cognitivo que nos permite orientarnos hacia los estímulos relevantes y procesarlos para responder en consecuencia (Cognifit, 2020, párr. 1). La cual puede evaluarse en los estudiantes por medio del uso de diferentes textos multimodales en la que él pueda identificar y diferenciar ideas y situaciones que pueden ir cambiando de manera secuencial.

En este orden de ideas, se debe propender por aprovechar las ventajas que ofrecen los talleres mediados por la lúdica en la que actividades como ubicar diferencias entre dos imágenes ayuda mucho en mejorar la capacidad de concentración y atención que deben mostrar los educandos para ello. Del mismo, modo actividades como el intruso que consiste en identificar cual elemento u objeto no encaja en una secuencia y con ello poder plasmar en una zona de escritura lo que se observa.

3.3.7.3 Pensamiento abstracto

Es una de las habildiades cognitivas que facilitan en las personas extraer y explorar un sinnúmero de posibilidades anten el planteamiento de una situacipon en la que se haga necesario poner a prueba la perspectiva pensante del individuo. En este sentido, Fonden (2019) lo define como aquel que "posibilita penetrar con profundidad en los pormenores de las cosas que se examinan y escudriñar más allá de lo que se puede advertir solamente con las informaciones adquiridas a través de los órganos sensoriales" (p.2). Lo que les permite a los educandos crear ideas y plantear situaciones que permitan anteponerse a situaciones a resolver. Por ello, al cuando se enfrentan a un tipo de decodificación fuera de lo tradicional, son capaces de descifrar mensajes ocultos, descubrir misterios y resolver acertijos.

Algunas de las ventajas que se tiene al desarrollar el pensamiento abstracto en los estudiantes son: se favorece la independencia personal; logrando mayor libertad y autonomía. Ante ello, Jaramillo y Puga (2016) considera que: "los seres humanos aplicamos el pensamiento frente a situaciones reales o imaginarias, es poner en juego nuestro pensamiento de varias formas con el fin de captar la idea literal y gráfica que se encuentra en nuestros alrededores" (p.35). Los estudiantes que desarrollan esta habilidad son capaces de ser autónomos en diferentes procesos cognitivos que se lleven a cabo bien sea en la escuela o en su contexto cotidiano.

Asimismo, permite que los educandos desarrollen nuevos aprendizajes y pueda expresarlos por medio de una escritura creativa. En segundo lugar; se logra un análisis de probabilidades y alternativas que en otras palabras eleva la imaginación para responder adecuadamente en lo que escribe. En tercer; se potencia la capacidad creativa para utilizar diferentes estrategias para producir oraciones y textos significativos.

3.3.7.4 Creatividad

Rebel (2000, citado por Chacon, 2005) considera que "la creatividad significa desarrollar la fantasía en todos los ámbitos posibles, independientemente de las consideraciones de valor y las normas, y se manifiesta por la tendencia a la experimentación, la inadaptación, la independencia, y por el frecuente cambio" (p.4). Una muestra de ello, es cuando el estudiante sin tener una regle impuesta o conductual desafía su intelecto y genera ideas novedosas sobre la manera como cree y considera que debe presentar sus aprendizajes. Puede que el ejemplo, más claro es cuando tiene la habilidad de re escribir un texto u oración, cambiar los personajes o partes de un cuento.

Es así como, el uso de múltiples estrategias basadas en talleres contribuye al desarrollo de habilidades creativas para la escritura; en la que los estudiantes sean participativos en diferentes escenarios. Es importante, resaltar que dentro de este proceso el estudiante puede elaborar historias, imaginar situaciones y resolver problemas planteados desde la cotidianidad. Por lo que, con actividades como cambiando el título de la historia, principio de la historia, final inesperado y tarjetas para mamá y papá son ideales para fomentar la creatividad en los infantes en los primeros años de escolaridad.

3.3.7.5 Creatividad

Es aquella que permite a los estudiantes crear cosas nuevas, en el plano de la escritura va muy ligada con la capacidad para escribir de manera creativa y novedosa cualquier tipología textual. Es importante en el proceso de aprendizaje del educando porque le facilita producir y comunicarse usando códigos verbales y no verbales. Por lo cual, "un inventor podría tener la firme convicción de que crear algo o inventar algo es como si alguien te entregara un fantástico regalo" (Gallardo, 2013, p.12). Lo mismo pasa cuando se pone a prueba la creatividad de los estudiantes para que inventen por medio de su imaginación oraciones, textos, cuentos y fábulas; el resultado puede ser tan sorprendente que cada producción textual puede atraer la atención de los que lean cada parte de la escritura.

Para ello, es vital que el niño o niña que inventa tenga la capacidad de imaginar cosas, en otras palabras, de idealizar o materializar lo que piensa y percibe; aunque muchas de ellas no sean reales. Tener una actitud para el cambio; que le permita renovarse en lo que cree y piensa. Una de las formas en las que él se pone a prueba es cuando se les pide a las aprendientes que cambien cierta parte de un texto y lo reconstruyan de acuerdo a su imaginación; lo cual provoca un cambio en todo el sentido del escrito. Mejorando con ello las ideas.

3.4 Diseño de la Propuesta Pedagógica

3.4.1 Título

"Pienso, escribo y expreso mi creatividad"

3.4.2 Descripción

La escritura es una de las competencias que los estudiantes deben desarrollar a lo largo de su vida y que se inicia en los primeros años de escolaridad. Por ello, la importancia de proponer experiencias desde las aulas de clase para que los educandos tengan la oportunidad de interactuar

con diferentes recursos ambientadores o lúdicos que les generen motivación e interés por crear escritos de manera creativa y congruente con lo que se busca en cada uno de los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional MEN.

Por lo que, a continuación, se pretende abordar una propuesta pedagógica contextualizada a la realidad y necesidades de los estudiantes del grado tercero de Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima mediante el uso de ambientes de aprendizajes lúdicos que permitirá desarrollar actividades de escritura creativa en la que los estudiantes desde un aprendizaje situado podrán realizar con el acompañamiento de los padres de familia; dada la situación de no presencialidad por causa del Covid 19. La estrategia consta de doce (12) actividades.

La población de esta comunidad educativa Nuestra Señora de Fátima, es netamente campesina y poco a poco sienten que se van quedando sin fuente de empleo estable y en respuesta a esta situación proliferan oficios informales como el mototaxismo, ventas de frutas, agricultura, ganadería y otras actividades como modistería, tiendas, vendedores ambulantes, rifas, minutos a telefonía celular. En promedio los ingresos de una familia no sobrepasan los $250.000 mensuales lo que influye directamente en la calidad de vida de todos los miembros de las familias fatimistas.

A nivel académico la IE Nuestra Señora de Fátima basa su pedagogía en los planteamientos del constructivismo y con el aprendizaje significativo como pedagogía estructural cognitiva. En cuanto a los estudiantes, estos se caracterizan por ser muy dedicados, colaboradores, honrados, respetuosos y cumplidos en cada una de las actividades que se les presenten durante su proceso formativo. A pesar de ello, no han logrado mejorar sus procesos escritores y más porque son estudiantes que tuvieron el acompañamiento directo de los docentes solo en los grados pre escolar y primero. Además, se le suma que en los grados segundo y tercero

solo han estado realizado sus procesos desde el aprendizaje situado dada la situación de pandemia por el Covid 19. Lo que ha incidido en gran manera para que los educandos alcances de manera significativa sus habilidades y competencias escritoras.

En cuanto a la falta de recursos para el saber; el trabajo con los estudiantes durante la pandemia se viene realizando por medio de guías de aprendizajes en las áreas fundamentales; las cuales se entregan cada mes y se recepcionan para hacer seguimiento durante todo el proceso.

3.4.3 Ambiente lúdico de aprendizaje

Un ambiente lúdico de aprendizaje está representado por una serie de elementos y recursos que permiten recrear y darles vida a unos saberes dentro del aula de clase. Es por ello, que es importante que dentro de la ambientación que se busca realizar para la implantación de la estrategia pedagógica se deben tener en cuenta que el tema principal es la escritura creativa. Lo cual, se ciñe a una secuencia pedagógica desde el primer momento de las sesiones de clases hasta que finalice y le da la posibilidad al educando de seguir aprendiendo aun sin que haya presencia de los docentes.

Es por esto que, Iglesias (2018, citado por Cabeza, 2018) declara que: “el ambiente educativo contiene dimensiones tales como la física, temporal, funcional y relacional que permiten su análisis de manera sistémica y detallada” (p.25). En este orden de ideas, cada una de las dimensiones deben complementarse en tiempo, recursos, propósitos y alcances de cada una de las actividades lúdicas que se proponen desarrollar con los estudiantes en un proceso de escritura creativa. Lo cual se ejemplifica en cada sesión didáctica y pedagógica.

3.4.4 Justificación

La propuesta pedagógica basada en ambientes lúdicos de aprendizajes para la escritura creativa es importante porque apunta a favorecer la producción de textos creativamente por parte

de los estudiantes de grado tercero de básica primaria. Además, porque se parte de un diagnóstico que dio cuenta que a pesar que los niños y niñas escriben aún tienen dificultades para demostrar en cada plumazo las cuatro habilidades cognitivas que deben evidenciarse tales como la memorización, atención, pensamiento abstracto y creatividad.

Es relevante porque las actividades que la integran se basan y fundamentan a nivel teórico y pedagógico desde la lúdica y la creatividad fundamentales desde la práctica de aula del docente y la manera como aprenden los estudiantes a escribir desde sus primeros años de escolaridad y en la que se hace necesario la puesta en marcha de estrategias mediadas por ambientes que recreen cada saber y le permitan a los educandos ser los protagonistas y autores de cada producción textual que plasmen a nivel de la competencia comunicativa escritora.

3.4.5 Objetivos (intenciones formativas)

Objetivo General

Favorecer la producción de escritura creativa en los estudiantes de grado tercero de básica primaria mediante la realización de actividades basadas en ambientes lúdicos de aprendizajes.

Específicos

a. Desarrollar la capacidad de memoria mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo, escucho y escribo creativamente”.

b. Mejorar la atención en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Comparando y escribiendo diferencias”.

c. Enriquecer el pensamiento abstracto en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia "Observo y escribo".

d. Potenciar la habilidad creativa en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia "Cambios creativos".

3.4.6 Referente pedagógico de la propuesta

Desde la perspectiva de la lúdica es importante destacar que el docente debe ser capaz de buscar desde la lúdica educativa aquellas actividades y juegos que sean de contexto, porque esto ayuda a que el niño aprenda como si estuviera en su cotidianidad. Por lo que Brougeres (2013) considera que: "En algunos grupos de jugadores se adoptan reglas específicas. La cultura lúdica no es un bloque monolítico sino un conjunto viviente, diversificado según los individuos y los grupos en función de sus hábitos de juego, de las condiciones climáticas" (p.3).

Por lo que, dentro de la enseñanza y aprendizaje el docente debe valorar la cultura en la que está sumergido el educando y establecer una interrelación entre lo que se quiere enseñar, la cultura de la lúdica y el contexto del mismo. Ante esto, Nunes (2002) considera de vital importancia que la lúdica sea parte esencial de los procesos educativos que se desarrollen en las aulas de clases con los estudiantes y más cuando estos se abordan con infantes que siempre estarán motivados mediante el juego, la recreación y la interacción constantes con sus pares.

En suma, la lúdica impacta de tal manera que puede abordar desde lo cultural un tipo de aprendizaje y contribuye a satisfacer una o más necesidades educativas en los estudiantes. En tanto que Domínguez (2015) considera que hablar de ambientes lúdicos de aprendizajes va más allá del simple hecho de jugar, pues debe darse una secuencia pedagógica y didáctica que integre

unos propósitos educativos y el logro de unas metas a nivel académico con los educandos. Lo que es valioso porque desde la ludificación como estrategia se contribuye de manera eficaz desde el uso de metodologías activas que pueden basarse en el trabajo autónomo y colaborativo.

Desde la creatividad es destacable que esta se contrasta como teórica o enfoque de aprendizaje se encuentra unida de manera profunda al acto de generar, aprender, enseñar, ingeniar, cambiar, desaprender, reaprender, viejos y nuevos conocimientos. Por ello, autores como Togno (1999, Esquivias, 2004) la creatividad "es la facultad humana de observar y conocer un sinfín de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo, pero de una mejor forma" (p. 6). Por tanto, esta deriva de las variadas competencias humanas, las cuales van relacionadas con interpretar, descubrir, inventar, manifestar, ideas novedosas; todo ello nos conduce a concebir la creatividad como raíz o motor del mundo imaginado.

A nivel pedagógico se consideran las aportaciones de autores como Yentzen (2003) destaca que "postulo como un aprendizaje de creatividad el que una persona cambie su adhesión desde un paradigma a otro superior, teniendo presente a su vez ampliar su comprensión del paradigma al que está adhiriendo" (p.12). Para el desarrollo de la creatividad corresponde a lo que en general se conoce como textos especializados en aprendizaje de creatividad; lo que implica construir fronteras de nuevos paradigmas de cómo aprenden los estudiantes. Guilford (1950, citado por Esquivias, 2004) la creatividad está integrada por ocho habilidades que comprenden: "sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición, análisis, síntesis y penetración" (p.9),

3.4.7 Tiempo de Duración

General

Se estima que el desarrollo de toda la estrategia basada en aprendizajes basado en ambientes lúdico para la escritura creativa tenga una duración de 2 semanas para su desarrollo con los estudiantes de grado tercero y en la aplicación de los cuatro talleres con cada una de las habilidades cognitivas.

Por actividad.

La implementación de los cuatro talleres con cada una de las estrategias y las tres actividades tienen un tiempo determinado para cada una; tal como se describen a continuación:

Tabla 1. Tiempo estimado para la implementación de cada taller.

Talleres	Estrategia	Tiempo
Taller #1. Habilidad de memorización	Observo, escucho y escribo creativamente	6 horas de trabajo lúdico en el aula
Taller # 2. Habilidad de atención	Comparando y escribiendo diferencias	6 horas de trabajo lúdico en el aula
Taller # 3. Habilidad de pensamiento abstracto	Observo y escribo	6 horas de trabajo lúdico en el aula
Taller 4. Habilidad creativa	Cambios creativos	6 horas de trabajo lúdico en el aula

Nota. Se detallan los tiempos para la realización de cada taller y grupo de actividades. Fuente: elaboración propia.

3.4.8 Estrategias y actividades

A continuación, se presenta la matriz de referencia relacionada con la competencia comunicativa en escritura para el grado tercero de básica primaria según los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional MEN. La finalidad de la tabla 7 es poder establecer un

contraste entre lo que se espera desde los componentes del plan de asignatura y lo que se busca en la intervención pedagógica con relación a la escritura creativa.

Tabla 2. Lineamientos curriculares del ambiente de aprendizaje para la escritura creativa

Estándar	Componente	Competencia	DBA	Evidencias
Produzco textos orales y escritos que respondan a diversos propósitos comunicativos.	Semántico Sintáctico Pragmático	Comunicativa - escritural	Comprende que algunos escritos y manifestaciones artísticas pueden estar compuestos por texto, sonido e imágenes. DBA. 2	Identifica diversas manifestaciones artísticas como la escultura, la pintura y la danza, y relaciona su contenido con el contexto en el que vive. Comprende que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.
			Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8	Escribe diversos tipos de texto (como cartas, afiches, pancartas, plegables, cuentos, entre otros) para expresar sus opiniones frente a una problemática de su entorno local. Selecciona las palabras o expresiones más indicadas para escribir sus textos, teniendo en cuenta a quién van dirigidos y el tema a desarrollar.

Nota. Se proyectan los lineamientos desde el MEN. Fuente: Plan de área de lengua castellana

3.4.9 Contenidos

A continuación, se describen cada una de las actividades propuestas en los cuatro talleres y que apuntan a las habilidades cognitivas para la escritura creativa.

Tabla 3. Taller #1. Habilidad de memorización

GUÍA DIDÁCTICA

Docentes:

Nombre de la estrategia: ***Pienso, escribo y expreso mi creatividad"***

Nivel: Básica primaria	**Modalidad:** Trabajo situado	**Grado:** 3°	**Asignatura:** Lenguaje	**Habilidad:** Memorización
FECHA:		**Estrategia:** Observo, escucho y escribo creativamente		

COMPETENCIAS: Comunicativa escritora

Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8

METODOLOGIA

Indicaciones generales: Queridos papitos a continuación podrás leer algunas instrucciones y recomendaciones para que en equipo con su hijo (a) puedan alcanzar la meta de aprendizaje propuesta. Lo primero que debes hacer es leer el material dispuesto por los docentes para que puedas entender cada paso. En caso que tengas dudas no olvides preguntar a su docente.

Algunas de las expresiones que puedes decirle a su hijo(a) son:

¡Hoy es el mejor día para hacer volar tu imaginación!

¡Puedes sentirlo, son los aplausos que se escuchar porque eres el mejor niño del mundo!

"Eres un niño(a) muy inteligente"

Algo más: en esta nueva experiencia que vivirán los estudiantes; su aporte será muy valioso para que ellos logren escribir mejor. No olvide que es importante el esfuerzo y dedicación que desde el hogar le puedan brindar a los niños. Por ello, usted será un copiloto muy importante para que su hijo(a) logre su meta de llegar a un mejor aprendizaje. Cada vez que inicien una actividad exprésale lo que él o ella es capaz de hacer.

Lo que el usted como docente puede hacer o decir al momento de realizar cada actividad.

1. ¡Hola! ¡Eres una persona maravillosa y sé que eres capaz y podrás hacerlo!
2. Toma tu tiempo, cierra los ojos, respira profundamente y luego expulsa todo tu aire. (haga esto con niña(o) unas tres veces)
3. Dígale a su hija(o) que van a iniciar un recorrido por un mundo donde el color, la creatividad y las expresiones son parte de la aventura.

Queridos papitos, en este momento inicie con las actividades.

Recursos: hoja de trabajo, colores, lápiz.

Objetivo: Desarrollar la capacidad de memoria mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia "Observo, escucho y escribo creativamente".

Actividad 1. Una canción infantil

Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** Auditivo y visual

Metodología.

Primero momento: Las docentes les colocan a los estudiantes una canción infantil titulada "Bambú se fue a la guerra" para que los niños y las niñas las escuchen. La idea principal es que los Educandos en la hoja de trabajo puedan escribir las palabras que logren memorizar. La secuencia de la canción se hace tres veces para darle la oportunidad de memorizar más palabras y plasmarlas. Ver anexo S

Segundo momento: se les entrega a los estudiantes una estrofa de la canción con algunas palabras incompletas, para que al escuchar la parte de la estrofa logren memorizar las faltantes y completar las líneas de oraciones.
Las noticias que _____,
¡del dolor, del dolor me caigo!
las _____ que traigo
son tristes de _____r,
Do-re-____,
do-re-fa,
son ____ de contar.
Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes y se cierra con una ronda en la que todos logren cantar la canción utilizando sus competencias comunicativas. Ver Anexo D

Actividad 2. Observando ando. Video infantil

Objetivo: Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa.
Comprender que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.
Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** Auditivo y visual

Metodología.
Primero momento: Los estudiantes deben observar con detención un video titilado: Desarrollo de la memoria alojado en https://www.youtube.com/watch?v=COqRcZEEnmo. Es importante que el video se pause en casa momento para darle tiempo a los educandos de responder a la primera pregunta que se realiza en el video.
Segundo momento: se les entrega a los estudiantes una hoja de trabajo en la que deben escribir las respuestas a las preguntas:

1. ¿Cuántas abejitas hay
   _____
2. ¿Qué figura hizo la abejita?
   _____
3. ¿Qué letra tenía agarrada la mariposa verde?
   _____
4. ¿Dónde estaba el escarabajo?
   _____

Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se proponen que los estudiantes digan una oración sobre la abejita y luego la escriban en su hoja de trabajo, es permitido que acompañen la oración con un dibujo.

Actividad 3. Sacando palabras de un cuento

Objetivo: Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa.

Comprender que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.
Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** Auditivo y visual

Metodología.
Primero momento: Los estudiantes deben escuchar atentamente la lectura del cuento "El patito feo" el cual debe ser leído en voz alta por la docente. Posterior a ello se hacen algunas preguntas como ¿Quiénes son los personajes?
Segundo momento: se les entrega a los estudiantes una hoja de trabajo en la que deben escribir las palabras que recuerden del cuento leído y posterior a ello organizarlas una por una con su respectiva oración de manera creativa. Pueden utilizar colores diferentes para cada escrito. Ver anexo.
Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada.

¡Lo has logrado! ¡Felicitaciones!

AUTOEVALUACIÓN

Señor padre de familia; diligencie este formato en compañía de su hija(o), de acuerdo a las respuestas que él o ella den.
Ahora pídale a la niña(o) que marque con una X en cada uno de los criterios solicitados. Recuerda que este instrumento le permite evaluar la actitud y valores que demuestren los estudiantes frente al desarrollo de las actividades propuestas para facilitar su aprendizaje autónomo, de acuerdo a la flexibilidad de la evaluación durante la implementación del aprendizaje en casa.

Nº	**CRITERIO**	**DESCRIPCION DE LOS CRITERIOS DE EVALUACION**	**AUTOEVALUACION**			
			Siempre	Casi Siempre	Nunca	Casi nunca
1	**Apropiación**	Comprendo los conceptos abordados				
2	**Responsabilidad**	Realicé las actividades de exploración y profundización. Entregué oportunamente y completas las evidencias de las actividades de aplicación, evaluación y autoevaluación.				
3	**Organización**	Establecí y cumplí un horario para la elaboración de las actividades propuestas en la guía.				
4	**Aplicación**	Apliqué los conceptos, teorías y modelos conceptuales necesarios para resolverlas				
5	**Comunicación**	Hice uso de los distintos medios de comunicación establecidos para solicitar orientaciones acerca de las actividades				
		Atendí oportunamente y respetuosamente las llamadas realizadas por el docente para orientarme y sugerirme algunas rutas para potencializar mi aprendizaje.				
6	**Retroalimentación**	Seguí y apliqué las recomendaciones realizadas por el docente en la retroalimentación de las actividades de la guía de aprendizaje.				

Identifico y anoto los aspectos de mejora y lo que debo realizar para alcanzar mis aprendizajes

Indicaciones finales: los estudiantes deben resolver todas las actividades con la orientación de sus papitos. Si no logras entender alguna actividad, pídeme la orientación u aclaración por teléfono o WhatsApp.

PLAN DE EVALUACIÓN

Aprendizaje esperado	Criterios de evaluación	Forma de evaluación	Retroalimentación
Producir textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8	Creatividad para realizar las actividades. Empatía para atender las explicaciones y realizar las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.	Descripción de aciertos y aspectos a reforzar	Vía telefónica.

Nota. La tabla 3 presenta la estrategia pedagógica del taller #1. Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Taller #2-- Habilidad de atención

<table>
<tr><td colspan="6">GUÍA DIDÁCTICA
Docentes:</td></tr>
<tr><td colspan="6">Nombre de la estrategia: Comparando y escribiendo diferencias</td></tr>
<tr><td></td><td>Nivel:
Básica primaria</td><td>Modalidad:
Trabajo situado</td><td>Grado:
3°</td><td>Asignatura:
Lenguaje</td><td>Habilidad: atención</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">FECHA:</td><td colspan="3">Estrategia: Comparando y escribiendo diferencias</td></tr>
<tr><td colspan="6">COMPETENCIAS: Comunicativa escritora
Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8</td></tr>
<tr><td colspan="6">METODOLOGIA
A continuación, podrás leer algunas instrucciones y recomendaciones para que en equipo con su hijo (a) puedan alcanzar la meta de aprendizaje propuesta. Lo primero que debes hacer es leer el material dispuesto por los docentes para que puedas entender cada paso. En caso que tengas dudas no olvides preguntar a su docente.
Algunas de las expresiones que puedes decirle estudiantes son:
¡Hoy es el mejor día para hacer volar tu imaginación!
¡Puedes sentirlo, son los aplausos que se escuchar porque eres el mejor niño del mundo!
“Eres un niño(a) muy inteligente”
Algo más: en esta nueva experiencia que vivirán los estudiantes; su aporte será muy valioso para que ellos logren escribir mejor. No olvide que es importante el esfuerzo y dedicación que desde el hogar le puedan brindar a los niños. Por ello, usted será un copiloto muy importante para que su hijo(a) logre su meta de llegar a un mejor aprendizaje. Cada vez que inicien una actividad exprésale lo que él o ella es capaz de hacer.
Lo que el usted como docente puede hacer o decir al momento de realizar cada actividad.
4. ¡Hola! ¡Eres una persona maravillosa y sé que eres capaz y podrás hacerlo!
5. Toma tu tiempo, cierra los ojos, respira profundamente y luego expulsa todo tu aire. (haga esto con niña(o) unas tres veces)
6. Dígale al estudiante que van a iniciar un recorrido por un mundo donde el color, la creatividad y las expresiones son parte de la aventura.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Recursos: hoja de trabajo, colores, lápiz.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Objetivo del taller: Mejorar la atención en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Comparando y escribiendo diferencias”.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Actividad 1. Las tazas
Objetivo: Buscar diferencias entre dos imágenes, según la dificultad para mantener la atención que tenga el alumno/a buscaremos más o menos número de diferencias.
Determinar en una serie de secuencias de imágenes la que no corresponda y luego escribirla.
Tiempo: 30 minutos Tipo de aprendizaje: visual

Metodología.</td></tr>
</table>

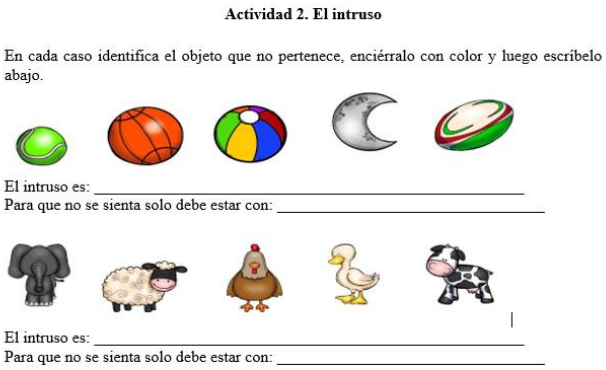
Primero momento: Las docentes les colocan a los estudiantes una pareja de imágenes en la que ellos de manera voluntaria deben hablar un poco de lo que observan de las imágenes con las que cuentan en la hoja de trabajo.

Segundo momento: los estudiantes deben escribir las 5 primeras diferencias que encuentren en la hoja de ejercicios y posterior a ello escribir en forma de oración siguiente el ejemplo: en la imagen de la derecha faltan las hojas. Ver anexo H.
Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la experiencia de encontrar diferencia entre las dos tazas.

Actividad 2. El intruso

Objetivo: Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa. .
Comprender que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.
Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** visual

Metodología.
Primer momento: las docentes les explican a los estudiantes mediante una dinámica que en algunas ocasiones pueden llegar intrusos que no hacen parte de una familia de animales, cosas, objetos, y personas.


Actividad 2. El intruso

En cada caso identifica el objeto que no pertenece, enciérralo con color y luego escríbelo abajo.

El intruso es: _____
Para que no se sienta solo debe estar con: _____

El intruso es: _____
Para que no se sienta solo debe estar con: _____

Segundo momento: Los estudiantes deben observar con detención la secuencia de imágenes que se le presenta en cada caso y encerrar con colores diferentes las que crean ellos que representan el intruso. Posterior a ello, los niños y niñas deben escribir una lista de palabras que deben acompañar al intruso para que no esté en soledad. Si es posible acompañar con dibujos. Ver anexo.

Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

Actividad 3. Cambia una palabra, pero no la frase

Objetivo: Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa.
Comprender que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.
Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** Auditivo y visual

Metodología.
Primero momento: la docente les escribe en grande una oración o en efecto la proyecto usando un video beam. Con relación a la oración les pregunta que palabras se pueden cambiar sin que cambie la frase. Ejemplo. Juan camina por el parque. De seguro algunos dirán que se cambiar el nombre por otro, y el lugar. Si eso sucede puede que estén avanzando en la habilidad de atención para una escritura creativa.

Segundo momento: se les entrega a los estudiantes una hoja de trabajo en la que deben escribir la misma oración unas tres veces cambiando palabras sin descuidar la acción de la oración modelo. Ejemplos:

1. En el parque hay muchos **árboles**.

_____

_____

_____

El niño juega y la niña canta.
- El niño juega y la niña ríe.
- El niño salta y la niña ríe Ver anexos I.

Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

¡Lo has logrado! ¡Felicitaciones!

AUTOEVALUACIÓN

Señor padre de familia; diligencie este formato en compañía de su hija(o), de acuerdo a las respuestas que él o ella den.
Ahora pídale a la niña(o) que marque con una X en cada uno de los criterios solicitados. Recuerda que este instrumento le permite evaluar la actitud y valores que demuestren los estudiantes frente al desarrollo de las actividades propuestas para facilitar su aprendizaje autónomo, de acuerdo a la flexibilidad de la evaluación durante la implementación del aprendizaje en casa.

Nº	**CRITERIO**	**DESCRIPCION DE LOS CRITERIOS DE EVALUACION**	**AUTOEVALUACION**			
			Siempre	Casi Siempre	Nunca	Casi nunca
1	**Apropiación**	Comprendo los conceptos abordados				
2	**Responsabilidad**	Realicé las actividades de exploración y profundización. Entregué oportunamente y completas las evidencias de las actividades de aplicación, evaluación y autoevaluación.				

3	**Organización**	Establecí y cumplí un horario para la elaboración de las actividades propuestas en la guía.				
4	**Aplicación**	Apliqué los conceptos, teorías y modelos conceptuales necesarios para resolverlas				
5	**Comunicación**	Hice uso de los distintos medios de comunicación establecidos para solicitar orientaciones acerca de las actividades				
		Atendí oportunamente y respetuosamente las llamadas realizadas por el docente para orientarme y sugerirme algunas rutas para potencializar mi aprendizaje.				
6	**Retroalimentación**	Seguí y apliqué las recomendaciones realizadas por el docente en la retroalimentación de las actividades de la guía de aprendizaje.				
Identifico y anoto los aspectos de mejora y lo que debo realizar para alcanzar mis aprendizajes						

Indicaciones finales: los estudiantes deben resolver todas las actividades con la orientación de sus papitos.
Si no logras entender alguna actividad, pídeme la orientación u aclaración por teléfono o WhatsApp.

PLAN DE EVALUACIÓN

Aprendizaje esperado	Criterios de evaluación	Forma de evaluación	Retroalimentación
Producir textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8	Creatividad para realizar las actividades. Empatía para atender las explicaciones y realizar las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.	Descripción de aciertos y aspectos a reforzar	Vía telefónica.

Nota. La tabla 2 muestra las actividades del Taller #2-- Habilidad de atención Fuente:

elaboración propia

Tabla 5. Taller #3. Habilidad de Pensamiento Abstracto

GUÍA DIDÁCTICA				
Docentes:				
Nombre de la estrategia: ***Observo y escribo***				
Nivel: Básica primaria	**Modalidad:** Trabajo situado	**Grado:** 3°	**Asignatura:** Lenguaje	**Habilidad:** pensamiento abstracto
FECHA:		**Estrategia:** Comparando y escribiendo diferencias		

COMPETENCIAS: Comunicativa escritora

Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8

METODOLOGIA

A continuación, podrás leer algunas instrucciones y recomendaciones para que en equipo con su hijo (a) puedan alcanzar la meta de aprendizaje propuesta. Lo primero que debes hacer es leer el material dispuesto por los docentes para que puedas entender cada paso. En caso que tengas dudas no olvides preguntar a su docente.

Algunas de las expresiones que puedes decirle estudiantes son:

¡Hoy es el mejor día para hacer volar tu imaginación!

¡Puedes sentirlo, son los aplausos que se escuchar porque eres el mejor niño del mundo!

"Eres un niño(a) muy inteligente"

Algo más: en esta nueva experiencia que vivirán los estudiantes; su aporte será muy valioso para que ellos logren escribir mejor. No olvide que es importante el esfuerzo y dedicación que desde el hogar le puedan brindar a los niños. Por ello, usted será un copiloto muy importante para que su hijo(a) logre su meta de llegar a un mejor aprendizaje. Cada vez que inicien una actividad exprésale lo que él o ella es capaz de hacer.

Lo que el usted como docente puede hacer o decir al momento de realizar cada actividad.

7. ¡Hola! ¡Eres una persona maravillosa y sé que eres capaz y podrás hacerlo!
8. Toma tu tiempo, cierra los ojos, respira profundamente y luego expulsa todo tu aire. (haga esto con niña(o) unas tres veces)
9. Dígale al estudiante que van a iniciar un recorrido por un mundo donde el color, la creatividad y las expresiones son parte de la aventura.

Ambientación del aula. Para la realización del taller #3 el aula de clase debe estar ambientado con los personajes de las historias y actividades propuestas. Un gallo, la rompecabeza, palabras escritas al revés, palabras con números en grandes. Imágenes sobre una playa.

Recursos: hoja de trabajo, colores, lápiz.

Objetivo del taller. Enriquecer el pensamiento abstracto en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia "Observo y escribo".

Actividad 1. Una lectura loca que debe ser organizada.

Objetivo: Motivar a los estudiantes a la realización de procesos escritores mediante actividades de tipo abstracto.

Determinar en una serie de secuencias de imágenes la que no corresponda y luego escribirla.

Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** visual

Metodología.

Primero momento: las docentes les presentan una rompecabeza a los niños con una imagen distorsionada y a partir de ello, se les pregunta si ellos creen que es correcta esa forma. ¿Qué hace falta, que cosas sobran, entre otras cosas?
Luego se les explica a los estudiantes que, así como en las imágenes en la escritura también debe haber un orden a seguir para que al escribir lo hagamos de manera creativa.

1. A continuación, encontrarás una divertida lectura, el problema es que no podrás leerla sin antes escribirla correctamente, ya que en algunas palabras faltan letras o vocales y en otras están al revés. Como sabemos que eres un niño o niña genio te encomendamos esta misión.

El gallo kiko

in sla cálidas manañas de venora, le lloga Kiko es el meropri en despertarse.
Abre ssu quepeños joos, sacude sus plumas y saluda al Sol.

Segundo momento: los estudiantes deben escribir un texto de manera correcta, teniendo presente que el texto este desordenado titulado "El gallo Kiko". Tal como aparece en el anexo 1. Las docentes guiarán a los estudiantes en las respectivas dudas.

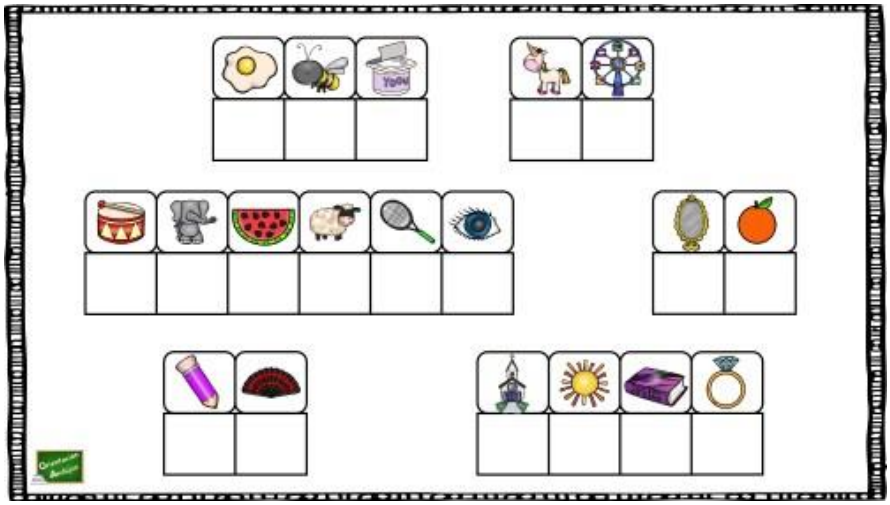
Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la experiencia y se les realiza un recorrido por la zona de ambientación de la actividad 1.

Actividad 2. El mensaje secreto

Objetivo: Motivar a los estudiantes a la realización de procesos escritores mediante actividades de tipo abstracto. **Tiempo: 4**0 minutos **Tipo de aprendizaje:** visual

Metodología.
Primer momento: las docentes les proponen a los estudiantes un divertido juego titulado el teléfono roto. Que consiste en ubicar a los estudiantes en forma de circulo y cada uno debe repetir lo que su compañero dice hasta llegar al final.

Segundo momento: Los estudiantes deben resolver el misterio de las imágenes que contienen un mensaje oculto. Solo basta con escribir la primera letra de cada dibujo de manera correcta y al final los estudiantes podrán saber lo que dice el texto y escribirlo nuevamente. Ver anexo.



Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

Actividad 3. Palabras con números

Objetivo: Fortalecer la capacidad de organización mental de las palabras mediante ejercicios de lectura y escritura donde se repiten palabras.

Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** Auditivo y visual

Metodología.

Primero momento: las docentes les escribe en grande una palabra compuesta por números. Por ejemplo: M4R1P0S4 y les pide a los estudiantes que lean y escriban en sus cuadernos de apuntes la palabra correcta.

Segundo momento: se les entrega a los estudiantes una hoja de trabajo en la que deben escribir el texto de manera correcta; después de haber leído el texto con números.
Ver anexos J.

C13R70 D1A D3 V3R4N0 3574B4 3N L4 PL4Y4 0853RV4ND0 4 D05 CH1C45 8R1NC4ND0 3N L4 4R3N4. 357484N 7R484J4ND0 MUCH0 C0N57RUY3ND0 UN C45TILL0 D3 4R3N4 C0N 70RR35 P454D1Z05 0CULT05 Y PU3NT35.

2. Ahora escribe en el espacio en blanco el mismo mensaje de manera correcta.

Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

¡Lo has logrado! ¡Felicitaciones!

AUTOEVALUACIÓN

Señor padre de familia; diligencie este formato en compañía de su hija(o), de acuerdo a las respuestas que él o ella den.
Ahora pídale a la niña(o) que marque con una X en cada uno de los criterios solicitados. Recuerda que este instrumento le permite evaluar la actitud y valores que demuestren los estudiantes frente al desarrollo de las actividades propuestas para facilitar su aprendizaje autónomo, de acuerdo a la flexibilidad de la evaluación durante la implementación del aprendizaje en casa.

Nº	**CRITERIO**	**DESCRIPCION DE LOS CRITERIOS DE EVALUACION**	**AUTOEVALUACION**			
			Siempre	Casi Siempre	Nunca	Casi nunca
1	**Apropiación**	Comprendo los conceptos abordados				
2	**Responsabilidad**	Realicé las actividades de exploración y profundización. Entregué oportunamente y completas las evidencias de las actividades de aplicación, evaluación y autoevaluación.				
3	**Organización**	Establecí y cumplí un horario para la elaboración de las actividades propuestas en la guía.				
4	**Aplicación**	Apliqué los conceptos, teorías y modelos conceptuales necesarios para resolverlas				

5	**Comunicación**	Hice uso de los distintos medios de comunicación establecidos para solicitar orientaciones acerca de las actividades				
		Atendí oportunamente y respetuosamente las llamadas realizadas por el docente para orientarme y sugerirme algunas rutas para potencializar mi aprendizaje.				
6	**Retroalimentación**	Seguí y apliqué las recomendaciones realizadas por el docente en la retroalimentación de las actividades de la guía de aprendizaje.				
Identifico y anoto los aspectos de mejora y lo que debo realizar para alcanzar mis aprendizajes						

Indicaciones finales: los estudiantes deben resolver todas las actividades con la orientación de sus papitos.
Si no logras entender alguna actividad, pídeme la orientación u aclaración por teléfono o WhatsApp.

PLAN DE EVALUACIÓN

Aprendizaje esperado	Criterios de evaluación	Forma de evaluación	Retroalimentación
Producir textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8	Creatividad para realizar las actividades. Empatía para atender las explicaciones y realizar las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.	Descripción de aciertos y aspectos a reforzar	Vía telefónica.

Fuente, Elaboración propia

Tabla 6. Taller # 4. Habilidad creativa

GUÍA DIDÁCTICA				
Docentes:				
Nombre de la estrategia: ***Realizando cambios***				
Nivel: Básica primaria	**Modalidad:** Trabajo situado	**Grado:** 3°	**Asignatura:** Lenguaje	**Habilidad:** Creatividad
FECHA:		**Estrategia:** crear y realizar cambios		

COMPETENCIAS: Comunicativa escritora
Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8

METODOLOGIA

A continuación, podrás leer algunas instrucciones y recomendaciones para que los estudiantes de grado tercero puedan alcanzar la meta de aprendizaje propuesta. Lo primero que se hará será leer el material dispuesto para que puedas entender cada paso. En caso que tengas dudas no olvides preguntar a su docente.

Algunas de las expresiones que puedes decirle estudiantes son:

¡Hoy es el mejor día para hacer volar tu imaginación!

¡Puedes sentirlo, son los aplausos que se escuchar porque eres el mejor niño del mundo!

"Eres un niño(a) muy inteligente"

Algo más: en esta nueva experiencia que vivirán los estudiantes; su aporte será muy valioso para que ellos logren escribir mejor. No olvide que es importante el esfuerzo y dedicación que desde el hogar le puedan brindar a los niños. Por ello, usted será un copiloto muy importante para que su hijo(a) logre su meta de llegar a un mejor aprendizaje. Cada vez que inicien una actividad exprésale lo que él o ella es capaz de hacer.

Lo que el usted como docente puede hacer o decir al momento de realizar cada actividad.

10. ¡Hola! ¡Eres una persona maravillosa y sé que eres capaz y podrás hacerlo!
11. Toma tu tiempo, cierra los ojos, respira profundamente y luego expulsa todo tu aire. (haga esto con niña(o) unas tres veces)
12. Dígale al estudiante que van a iniciar un recorrido por un mundo donde el color, la creatividad y las expresiones son parte de la aventura.

Ambientación del aula. Para la realización del taller #4 el aula de clase debe estar ambientado con imágenes de un cuento o fábula que los niños conozcan u otra que les quiera compartir por primera vez. Si es posible tener sonido que narre o reproduzca la canción de dicho cuento.

Objetivo del taller. Potenciar la habilidad creativa en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia "Cambios creativos".

Recursos: hoja de trabajo, colores, lápiz.

ACTIVIDADES

Actividad 1. Cambiando el título de la historia.

Objetivo: Motivar a los estudiantes a la realización de procesos escritores mediante actividades de tipo creativo.

Determinar en una serie de secuencias de imágenes la que no corresponda y luego escribirla.

Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** visual

Metodología.

Primero momento: las docentes les invitan a los estudiantes a realizar un semicírculo manteniendo el distanciamiento por motivos de cuidado personal ante el COVID 19. Se les propone crea una historia a partir de las palabras que se vayan dando y que cada uno debe darle continuidad. En la experiencia los niños y niñas tienen la libertad de agregar situaciones, personajes, lugares y problemas. La docente puede iniciar, por ejemplo: había una vez un loro que se encontraba solo en el bosque….

1. A continuación, encontrarás un divertido cuento titulado Ricitos de Oro. Lee detenidamente el cuento y luego escribe un posible título que le colocarías.

Ricitos de oro

Portada » Cuentos cortos » Ricitos de oro

Ricitos de Oro era una niña buena y simpática pero demasiado curiosa ¡Siempre estaba mirando y revolviendo las cosas de los demás! Su madre a veces se enfadaba con ella.

– Hija mía, lo que haces no está nada bien ¿Acaso a ti te gustaría que yo te cogiera los juguetes del armario o me pusiera tus vestidos?

Pero la niña no podía evitarlo ¡Le gustaba tanto mirarlo todo, aunque no fuera

Segundo momento: las docentes leen un divertido cuento titulado "**Ricitos de oro**" los estudiantes deben escribir un título diferente al presentado y que guarde relación con la historia. Ver actividad completa en el anexo K.

Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la experiencia y se les realiza un recorrido por la zona de ambientación de la actividad 1.

Actividad 2. Final alternativo

Objetivo: Motivar a los estudiantes a la realización de procesos escritores mediante actividades de tipo creativo. **Tiempo: 4**0 minutos **Tipo de aprendizaje:** visual

Metodología.

Primer momento: las docentes proponen un divertido titulado la pelota de palabras, la idea es que se depositen en una caja las palabras claves y permitirle a cada estudiante meter la mano y seleccionar una pelotica y según el término crear una oración. Este pequeño juego permitirá generar habilidades de creatividad.

Actividad 1. Cambiando final de la historia

Segundo momento: Los estudiantes leerán de nuevo la historia titulada Ricitos de oro y luego cambiar el final por uno que resulte de tu creatividad. Ver anexo K.

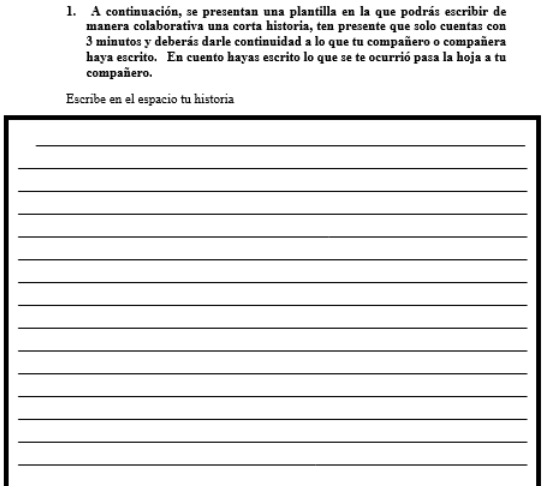
Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

Actividad 3. Escritura en cadenas

Objetivo: Fortalecer la capacidad creativa mediante la actividad de escritura en cadena.
Tiempo: 30 minutos **Tipo de aprendizaje:** Auditivo y visual

Metodología.

Primero momento: las docentes utilizando nuevamente las pelotas de letras, escogen a cuatro estudiantes y les invitan a crear un pequeño cuento con las palabras seleccionadas en la que el primer estudiante debe iniciar la historia y el ultimo darle un final.


1. **A continuación, se presentan una plantilla en la que podrás escribir de manera colaborativa una corta historia, ten presente que solo cuentas con 3 minutos y deberás darle continuidad a lo que tu compañero o compañera haya escrito. En cuento hayas escrito lo que se te ocurrió pasa la hoja a tu compañero.**

Escribe en el espacio tu historia

Segundo momento: se les entrega a los estudiantes una hoja de trabajo en la que deben escribir una pequeña historia. Para este ejercicio, lo ideal es contar con un grupo de al menos cuatro niños. El ejercicio comienza cuando entregamos a uno de ellos una hoja y un papel con el principio de una historia, y le pedimos que la continúe escribiendo lo que se le ocurra. También habrá que decirle que solo cuenta con dos minutos para hacerlo. A continuación, el niño pasará la hoja a su compañero de la derecha, quien tendrá el mismo tiempo para continuar con la historia. Y así hasta el final. Al principio del ejercicio, explicaremos que la historia tiene que completarse, por lo que el último de los niños tendrá que ponerle fin

Tercer momento: se realiza la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

¡Lo has logrado! ¡Felicitaciones!

AUTOEVALUACIÓN

Señor padre de familia; diligencie este formato en compañía de su hija(o), de acuerdo a las respuestas que él o ella den.
Ahora pídale a la niña(o) que marque con una X en cada uno de los criterios solicitados. Recuerda que este instrumento le permite evaluar la actitud y valores que demuestren los estudiantes frente al desarrollo de las actividades propuestas para facilitar su aprendizaje autónomo, de acuerdo a la flexibilidad de la evaluación durante la implementación del aprendizaje en casa.

Nº	**CRITERIO**	**DESCRIPCION DE LOS CRITERIOS DE EVALUACION**	**AUTOEVALUACION**			
			Siempre	Casi Siempre	Nunca	Casi nunca
1	**Apropiación**	Comprendo los conceptos abordados				
2	**Responsabilidad**	Realicé las actividades de exploración y profundización. Entregué oportunamente y completas las evidencias de las actividades de aplicación, evaluación y autoevaluación.				

3	**Organización**	Establecí y cumplí un horario para la elaboración de las actividades propuestas en la guía.				
4	**Aplicación**	Apliqué los conceptos, teorías y modelos conceptuales necesarios para resolverlas				
5	**Comunicación**	Hice uso de los distintos medios de comunicación establecidos para solicitar orientaciones acerca de las actividades				
		Atendí oportunamente y respetuosamente las llamadas realizadas por el docente para orientarme y sugerirme algunas rutas para potencializar mi aprendizaje.				
6	**Retroalimentación**	Seguí y apliqué las recomendaciones realizadas por el docente en la retroalimentación de las actividades de la guía de aprendizaje.				
Identifico y anoto los aspectos de mejora y lo que debo realizar para alcanzar mis aprendizajes						

Indicaciones finales: los estudiantes deben resolver todas las actividades con la orientación de sus papitos.
Si no logras entender alguna actividad, pídeme la orientación u aclaración por teléfono o WhatsApp.

PLAN DE EVALUACIÓN			
Aprendizaje esperado	Criterios de evaluación	Forma de evaluación	Retroalimentación
Producir textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. DBA. 8	Creatividad para realizar las actividades. Empatía para atender las explicaciones y realizar las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.	Descripción de aciertos y aspectos a reforzar	Vía telefónica.

Nota. La tabla 4 muestra las estrategias pedagógicas del taller #3. Habilidad de Pensamiento Abstracto Fuente: elaboración propia

3.4.10 Protagonistas

Responsables (Maestras). Los responsables del diseño e implementación de la estrategia pedagógica y didáctica basada en ambientes lúdicos de aprendizajes son las líderes de la

investigación; las cuales en calidad de docentes de aula cuentan con las habilidades y competencias necesarias para desarrollar cada uno de los talleres y actividades para la escritura creativa. A continuación, se detallan los roles de las maestras involucradas.

Tabla 7. Descripción de las docentes y sus roles.

Talleres	Estrategia	Responsable	Rol
Taller #1. Habilidad de memorización	Observo, escucho y escribo creativamente	Carmen Elena Fernández Ramírez	Orientadora
		Nidian Bedoya Madera	Moderadora lúdica
Taller # 2. Habilidad de atención	Comparando y escribiendo diferencias	Cristina Inés Díaz González	Orientadora
		Carmen Elena Fernández Ramírez	Moderadora lúdica
Taller # 3. Habilidad de pensamiento abstracto	Observo y escribo	Nidian Bedoya Madera	Orientadora
		Cristina Inés Díaz González	Moderadora lúdica
Taller 4. Habilidad creativa	Cambios creativos	Nidian Bedoya Madera	Orientadora
		Cristina Inés Díaz González	Moderadora lúdica

Nota. Se detallan las responsables en la aplicación de cada taller y los roles. Fuente: elaboración propia.

Beneficiarios (Estudiantes). El presente proyecto se realiza en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Municipio de Buenavista Córdoba, institución de carácter rural. En la presente intervención los beneficiarios son estudiantes de grado tercero de básica primaria. Son doce (12) estudiantes en total, cinco (5) hombres y siete (7) mujeres, cuyas edades oscilan entre los 8 y 10 años. Lo cuales durante la fase de investigación y diagnóstico se evidenció que,

aunque pueden desarrollar procesos escritores no lo ponen en prácticas las cuatro habilidades cognitivas tales como: la memorización, atención, pensamiento abstracto y creatividad.

3.4.11 Recursos

Humanos y técnicos: docentes, directivos docentes y personal de apoyo profesional; dado el caso.

Físicos: instalaciones de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Municipio de Buenavista Córdoba.

Didácticos y pedagógicos: copias, materiales del medio, computadores, televisor afiches, entre otros.

Financieros: los dispuestos y aprobados por el consejo directivo.

3.4.11 Evaluación y seguimiento

Para las cuatro sesiones que se trabajarán con diseño universal para el aprendizaje se tendrán en cuenta las siguientes evaluaciones. Las docentes serán las encargadas de realizar una evaluación al final de todas las secuencias atendiendo a los instrumentos de evaluación seleccionados para observar los progresos que se establecen de forma variada. Entre las docentes y compañeros serán los protagonistas de la evaluación, que será el resultado de una heteroevaluación, cuestionarios de autoevaluación y coevaluación, para ello se proponen diferentes y variados instrumentos de evaluación, con finalidades y características diversas y en los tres momentos de secuenciación de los encuentros.

a) **Al inicio del proceso**: se plantea una apreciación de los conocimientos previos y necesidades de los estudiantes de grado tercero mediante uso de dibujos y figuras.

b) Durante el proceso:

•El portafolio individual, que podrá ser análogo (por medio del uso de guías de aprendizajes) copias de ejercicios que servirá a los estudiantes para ir compilando los quehaceres realizados.

El proceso de evaluación que se llevó a cabo, se amoldó al sistema de evaluativo de la institución focalizada y para ello se hizo necesario la utilización de una rúbrica tal como aparece en los anexos en la que se valoró el logro de desempeños tales como bajo, básico, alto y superior. Asimismo, se hizo necesario utilizar una tabla de categorías con diferentes parámetros de medición diseñado en Excel para identificar dentro de una matriz de valoración cada una de las notas y promedio de las mismas obtenidas por los estudiantes de grado tercero en cada uno de los cuatro talleres y con sus respectivas actividades (en total tres) desde el logro de cada una de las habilidades cognitivas involucradas.

•**Rúbricas de evaluación**: incorporadas a diferentes tareas, sirven al docente para valorar el grado de consecución de determinadas habilidades asociadas a su ejecución, y al estudiantado como orientación para enfocar su trabajo de forma coherente y adecuada. Esta rúbrica permitirá evaluar a los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia basada en ambientes lúdicos de aprendizajes. Se construyó a partir de los criterios de la categoría de competencia escritora, teniendo en cuenta a los desempeños dispuestos por el ministerio de Educación: superior, alto, básico y bajo y con el fin de valorar las estrategias de la mano con cada uno de los objetivos establecidos. Ver el anexo J.

c) Al final del proceso se proponen los siguientes instrumentos:

•El cuestionario de autoevaluación final: incluido en la guía de aprendizaje en el que el estudiantado haga una evaluación integral del proceso y del propio aprendizaje.

3.4.12 Implementación

Taller # 1. Habilidad de memorización

En el primer taller se incluyeron tres actividades tituladas: una canción infantil, observando ando, Video infantil. Las cuales fueron aplicadas con los estudiantes en tres cinco momentos de desarrollo lúdico que abarcó un momento inicial o de motivación, desarrollo de cada una de las actividades y cierre o retroalimentación, tal como se detallan a continuación y con la participación de los 12 estudiantes de grado tercero de básica primaria y las docentes líderes de la investigación y actual propuesta de intervención basada en ambientes de aprendizajes lúdicos. Es importante destacar que el propósito del taller fue: Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa y comprender que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.

Tiempo: 3 horas

Momento inicial. Se realizaron varias actividades de motivación en la que participaron los estudiantes así: con relación a la actividad sobre una canción infantil; se presentó un video infantil y posterior a ello, se les hicieron algunas preguntas sobre lo observado. Los estudiantes se mostraron interesados y motivados con la actividad. Tanto así, que intervinieron varias veces dando sus aportaciones. Para la segunda actividad; se realizó una dinámica grupal titulada “Bambú se fue a la guerra” y una lectura sobre “El patito feo”. Posterior a ello, los estudiantes anotaron las palabras que lograron memorizar de la canción y algunos aspectos de los personajes involucrados en las historias.

Momento de desarrollo. En este momento de desarrollo del taller, los estudiantes recibieron tres actividades tal como se habían diseñado en los anexos y se organizaron de manera individual en la primera parte, lograron completar en su gran mayoría las palabras faltantes en

los espacios en blanco de cada oración siguiendo las recomendaciones de las docentes. Asimismo, se presentó un estudiante que no logró hacer la actividad en el tiempo estipulado y fue necesario permitirle su realización aun cuando los demás niños y niñas ya había resuelto el ejercicio. El audio se repitió más de cuatro veces para que los educandos lograran captar las palabras y luego escribirlas.

Figuras 3. Realización del taller #1. Habilidad de memorización

Nota. La figura 9 muestra el momento en el que los estudiantes realizan el taller 1. Fuente: elaboración propia.

Asimismo, con la actividad observando ando; video infantil, los estudiantes resolvieron algunas preguntas entre ellas cuatro (4). Escribiendo de manera creativa el número de abejitas, de los doce participantes, cuatro anotaron cuatro en letras y en número y adicionalmente dibujaron la cantidad de animales. El redactaron utilizando variedad de colores y crayones para representar cada una de sus respuestas. Es importante, detallar que cuando se dispone del tiempo necesario y se brindan la guía del proceso se logran grandes resultados en habilidades como la memorización. Casi todos los educandos detallaron la figura, la letra y el lugar en el que estaba

escondido el escarabajo. Demostrando una capacidad de retención muy superior a cuando realizaron la actividad diagnóstica.

Posterior a la actividad de las abejitas, los estudiantes realizaron una tercera actividad en la que en una hoja escribieron las palabras que lograron memorizar del texto leído por las docentes orientadoras del proceso.

Momento de cierre o retroalimentación: Como cierre, las docentes realizan la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

Taller # 2. Habilidad de atención

En el segundo taller también incluyó tres actividades tituladas: Las tazas, el intruso y Cambia una palabra, pero no la frase. Las cuales fueron aplicadas con los estudiantes en tres momentos de desarrollo lúdico que abarcó un momento inicial o de motivación, desarrollo de cada una de las actividades y cierre o retroalimentación, tal como se detallan a continuación y con la participación de los 12 estudiantes de grado tercero. Es importante destacar que el propósito del taller fue: Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa y comprender que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.

Tiempo: 3 horas

Momento inicial. Dentro de las actividades de motivación lúdica que se desarrollaron con los estudiantes destacan: una primera dinámica en la que los estudiantes hablaron un poco sobre las imágenes que observaban luego de que las docentes se las mostraron un por lapso de tiempo. Una segunda motivación implicó que los educandos a partir de una secuencia de figuras, objetos, elementos y cosas acertaron en cual no pertenecía a la familia de cada conjunto

mostrado. Y como tercera lúdica los niños y niñas lograron cambiar en las oraciones ejemplos las palabras de una oración que fue proyecta por las educadoras en un televisor por medio de una USB

Momento de desarrollo. En este momento de desarrollo del taller, los estudiantes recibieron tres actividades tal como se habían diseñado en los anexos y se organizaron de manera individual en la primera parte. En la actividad de las tazas, 10 de los 12 estudiantes encontraron las diferencias entre las dos imágenes y luego lograron escribir a su manera, pero muy creativamente una oración con cada término encontrado. En la segunda, los estudiantes contaron con un tiempo de 20 minutos en el que señalaron cuál de las figuras de las cinco secuencias o grupos de imágenes no pertenecía a la misma.

Lo anterior pone en evidencia una clara capacidad de poder identificar colores, tonos y características similares dentro de un conjunto de elementos y posterior a ello, escribieron el nombre del intruso y la razón de su selección. Cabe anotar que de manera autónoma los estudiantes dejaron de lado el uso del lápiz y lapicero y decidieron escribir cada palabra con diferentes colores. El taller finaliza con la actividad en la que cambiaron las palabras que estaban resaltadas en negrita y escribieron la misma frase tres veces con nuevas palabras. Ello fue hecho en cada una de las cinco oraciones que contenía el ítem tres (3).

Figura 4. Aplicación del taller #2. Habilidad de atención

Nota. La figura 4 muestra el momento en el que los estudiantes realizan el taller 2. Fuente: elaboración propia.

Momento de cierre o retroalimentación: Como cierre, las docentes realizan la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

Taller # 3. Habilidad de pensamiento abstracto

En el tercer taller también incluyó tres actividades tituladas: una lectura loca que debe ser organizada, el mensaje secreto y palabras con números. Las cuales fueron aplicadas con los estudiantes durante tres días a la semana y tres momentos de desarrollo lúdico dada la circunstancia de la pandemia del COVID 19, que abarcó un momento inicial o de motivación, desarrollo de cada una de las actividades y cierre o retroalimentación, tal como se detallan a continuación y con la participación de los 12 estudiantes de grado tercero. Es importante destacar que el propósito del taller fue: Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa y comprender que algunos escritos están compuestos por texto y gráficos, esquemas o imágenes.

Tiempo: 6 horas

Momento inicial. En la primera sesión realizada entre las 7:00 am y 10:00 am se desarrollaron dos actividades motivacionales en las que los estudiantes ordenaron una rompecabeza; dado que las docentes presentaron el puzle en forma desorganizada y el reto de los niños y niñas fue organizar cada parte hasta lograr la figura correcta y luego respondieron la pregunta ¿Qué hace falta, que cosas sobran, entre otras cosas? Los educandos dieron sus puntos de vista sobre el ejercicio en la que algunos les costó encontrar las piezas y por ello, fue necesario que los que lograron terminar a tiempo ayudaran a los que estuvieron confundidos con la actividad.

Figuras 5. Actividad motivacional. Organizando un puzle

Nota. La figura 5 muestra el momento en el que los estudiantes realizan el taller 3. Fuente: elaboración propia.

La segunda actividad motivacional, les permitió a los estudiantes descifrar la palabra mariposa que con anticipación las docentes habían mostrado combinada con números y letras. Asimismo, durante la dinámica se escribieron otras palabras y que posterior a ello, los educandos lograron decodificar en sus libretas de apuntes.

Momento de desarrollo. Con la realización de las tres actividades del taller #3 se demostró que los estudiantes son capaces de poder interpretar y entender palabras; aunque estas estén incompletas o en desorden. Tal es el caso de la lectura sobre el Gallo de Kiko en la que los educandos de grado tercero cumplieron el reto de colocar las vocales y consonantes faltantes para completar cada palabra. Al finalizar el ejercicio y utilizando colores, lápices y otros materiales escribieron el texto de manera ordenada y con sus propios estilos de letras, algunas más grandes y otras más chicas, pero fue algo muy significativo.

En la segunda sesión desarrollada entre las 7:00 a, y 10:00 am los estudiantes tuvieron la misión de identificar el mensaje secreto, y escribieron con usando colores de diferentes tonalidades la primera letra de cada imagen logrando descubrir lo que decía cada parte del mensaje. Luego con su puño y letra escribieron el mensaje. En este momento fue pertinente guiarles porque algunos no sabían en que parte debía anotar la oración decodificada. Como tercera actividad, los niños y niñas de grado tercero leyeron un mensaje combinado entre consonantes, vocales y números. Cada uno pudo pasar el frente y leer una palabra y continuaba el compañero desde donde terminaba el anterior y así sucesivamente hasta que todos lograron comprender el mensaje y plasmarlo en la hoja de trabajo. Dentro de lo que respecta el taller #3 sobre la habilidad de pensamiento abstracto se evidenció que de los 12 participantes solo dos (2) no tuvieron el éxito del resto y no porque no hayan terminado los ejercicios sino porque el tiempo no les alcanzo.

Momento de cierre o retroalimentación: Como cierre, las docentes realizan la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller.

. **Taller # 4. Habilidad creativa**

El último taller enfocado en la habilidad creativa de los estudiantes, representó un momento crucial porque los estudiantes pusieron a prueba sus habilidades para pensar, imaginar, crear y plasmar ideas en un texto escrito de su propia autoría. Aunque es el inicio es de vital importancia seguir desarrollando actividades de este tipo para que los niños y niñas mejoren cada vez más su escritura y lo hagan creativamente. En este momento de la intervención el objetivo primordial motivar a los estudiantes a la realización de procesos escritores mediante actividades de tipo creativo y determinar en una serie de secuencias de imágenes la que no corresponda y luego escribirla. Lo anterior mediante tres actividades denominadas cambiando el título de la historia, final alternativo y escritura en cadenas.

Tiempo: 4 horas

Momento inicial. En la primera sesión realizada entre las 7:00 am y 11:00 am se desarrollaron tres actividades motivacionales en las que los estudiantes formados en semicírculo fueron creando producto de su imaginación una pequeña y divertida historia. La niña María inició con la palabra bosque y Juan continúo diciendo "en el bosque había una pequeña ardilla llamada lupita". De este modo todos fueron agregando palabras u oraciones hasta formar cuento. Claro está que tres de los estudiantes demoraron pensando que agregar, pero al final todos completaron el reto.

En la segunda dinámica propuesta los estudiantes crearon varias oraciones con las palabras que sacaban de la caja u obtenían al lanzar el cubo. Ello les permitió ir creando y enlazando cada oración hasta formar un pequeño texto de su propia autoría. Posterior a ello, formaron grupos colaborativos y volvieron a lanzar los dados de cartón diseñadas por las docentes y el reto cumplido pro ello fue crear un divertido cuento con cada una las palabras obtenidas en cada lanzamiento. Poco a poco fueron turnándose y agregando oraciones y palabras

a medida que pasaba el tiempo y se volvía más intenso porque todos los grupos quería terminar de primero y lograr el mejor cuento.

Figuras 6. Actividades motivacionales habilidad creativa

Nota. La figura 13 muestra el momento en el que los estudiantes realizan el taller 4. Fuente: elaboración propia.

Momento de desarrollo. Con la realización de las tres actividades del taller #4 se demostró que los estudiantes son capaces de escribir por su propia cuenta; sin embargo, es necesario la guía de las docentes puesto que muchas veces se les dificultó iniciar o finalizar el escrito. En la actividad 1 a partir del cuento titulado Ricitos de Oro lograron escribir varios títulos creativos como: “Ricito la niña de cabellera dorada” “Ricitos hace magia con su dorado cabello”, entre otros. Asimismo, agregaron hasta dos personajes a la historia aludiendo que la niña protagonista necesitaba tener más amigos.

Como segunda actividad y siguiendo la guía de la plantilla presentada se presentan una lograron escribir de manera colaborativa una corta historia, cada integrante se gastó más de los

tres minutos que fueron propuestos inicialmente por las docentes y algunos usaron hasta 5 minutos para agregar partes al cuento.

Figura 7. Escritura de historias

Nota. La figura 7 muestra el momento en el que los estudiantes realizan el taller 4. Fuente: elaboración propia.

Momento de cierre o retroalimentación: Como cierre, las docentes realizan la retroalimentación con los estudiantes sobre la actividad realizada. Se realiza un proceso de coevaluación y autoevaluación tal como se muestra al final del taller. Asimismo, durante la retroalimentación se notó el interés de los estudiantes por seguir desarrollando procesos de escrituras en el aula de clases y algunos de ellos, propusieron escribir un pequeño libro decorado y escrito con su autoría propia. Algunos dentro de sus opiniones destacaron interesante que fueron cada una de las actividades realizadas en los talleres. Alejandra, se levantó y le dio las gracias a las docentes con estas sentidas palabras “hoy le quiero dar las gracias a mis profes, porque siempre tenía miedo de expresarme mediante la escritura y ellas me ayudaron a lograrlo,

¡gracias!”. Lo anterior denota, que el abordaje de talleres basados en ambientes lúdicos de aprendizajes es fundamental para motivar hacía el logro de una escritura creativa en el aula y fuera de ella.

Capítulo 4. Diseño Metodológico

4.1. Enfoque de investigación (Enfoque)

El enfoque de investigación empleado es cualitativo; debido a que el proyecto corresponde a un proceso de escritura creativa, basado en diversas metodologías que enmarca una problemática en la que se encuentran involucrados estudiantes de grado tercero de básica primaria. Es importante destacar que según Hernández et al. (2010) tiene su fundamento en el entendimiento del significado de las acciones de los humanos y sus instituciones; "que dentro de sus bondades destacan: profundidad de significados, amplitud, riqueza interpretativa y contextualiza el fenómeno" (Hernández y Mendoza, 2018, p.3).

Por ende, las propiedades que enmarcan los procedimientos cualitativos permanecen en la capacidad para inducir, intuir, notar y crear eventos sociales de sus propios entornos; además crea datos descriptivos y observables, basándose en la expresión oral y redactada de cada individuo, una vez que se construyen o se perfeccionan los conocimientos. Siendo según Hernández et al. (2018) "la acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien "circular" en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio" (p.4). Por su parte Blasco y Perez (2007) destacan que desde este enfoque se puede estudian la realidad en su ambito natural en la que se interpreten los fenomenos que afecten a los sujetos investigados. Entre tanto, Quecedo y Castaño (2002) se tiene la posibilidad de producir datos descriptivos y se valoran los puntos de vistas de las personas y del investigador como tal; mediante procesos de observación que pueden ser directos o indirectos.

Asimismo, para Hernández y Opanzo (2010) la investigación cualitativa en enseñanza regularmente estudia la calidad de ocupaciones, interacciones, asuntos, medios, materiales o

aparatos en determinadas situaciones o inconvenientes pretendiendo conseguir descripciones exhaustivas con gigantes detalles de la verdad. Por lo cual, haber desarrollado una propuesta investigativa con un grupo de estudiantes como lo son todos aquellos que integran el grado tercero de básica primaria, es de vital importancia desde la ruta investigativa con enfoque cualitativo, porque da lugar a descripciones más amplias sobre el problema abordado y con ello a explicar desde diferentes puntos de vistas y con múltiples instrumentos y técnicas la realidad estudiada en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Municipio de Buenavista Córdoba.

4.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es la Investigación Acción desde lo práctico (IAP) que se fundamenta en la Investigación Acción según Bauselas (2004) quien afirma que; "La investigación – acción se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza entre otras cuestiones por ser un proceso" (p.2). Por lo que, ocupa del estudio de una problemática social especifica que requiere solución y cambios organizacionales que contribuyen a la mejora de procesos como lo de la escritura en los estudiantes de grado tercero de básica primaria.

Es por ello, que la investigación acción práctica según Hernández, et al. (2014) "estudia prácticas locales (del grupo o comunidad). Involucra indagación individual o en equipo. Se centra en el desarrollo y aprendizaje de los participantes. Implementa un plan de acción (para resolver el problema, introducir la mejora o generar el cambio)" (p.497). Que desde la perspectiva de Restrepo (2006) valora desde lo educativo "el saber pedagógico se inscribe también en una esfera social de normas, hábitos y creencias profesionales" (p.95). Asimismo, "El liderazgo lo ejercen conjuntamente el investigador y uno o varios miembros del grupo o

comunidad" (Hernández, et al. 2014, p.497). Siendo importante en los contextos educativos, en le que convergen cada día diferentes problemas como el focalizado en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima cuyo grupo seleccionado presenta dificultades que han sido evideciadas por medio de la observación y que conducen un pensar sobre cómo intervenir la realidad exitente con miras a solucionar y a producir relfexiones constantes en el contexto educativo.

Asimismo, dentro de este tipo de investigación se valoran tres fases importantes para el proceso investigativo dentro de la escuela, en el que (Stringer, 1999) citado por Hernández, et al. (2014) afirma que constituyen la acción de "observar (construir un bosquejo del problema), pensar (interpretar) y actuar (implementar mejoras), las cuales se dan de manera cíclica, una y otra vez, hasta que todo es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente" (p.497). Tal como lo plantea Restrepo (2004) quine acentua que: "Si cada docente identifica su problema y trabaja todo el proyecto alrededor del mismo, la discusión y crítica de la fase de deconstrucción o reflexión sobre la práctica pedagógica anterior y actual" (p.3). La cual se centra en el trabajo pedagógico de los docentes y que amerita un análisis y fases que den lugar a la comprensión categorica de la realidad abordada como la presentada con los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima.

4.2 Fases de la Investigación.

Fase I: Observación

Dentro del proceso de observación se pudo constatar que efectivamente los estudiantes de grado tercero en todas las actividades de escritura no mostraban las competencias necesarias en

la misma y mucho menos se motivaban a expresar sus ideas en cada una de las actividades propuestas por los docentes.

Fase III. Diagnóstico

Identificar el estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, con el fin de fortalecer las que tengan un estado inicial débil.

Para ello, destacan las siguientes actividades:

Elaborar instrumentos de diagnóstico:

Diseño y aplicación de una prueba diagnóstica que guarde relación con la escritura creativa, con el fin de determinar el nivel de los estudiantes del grado 3° en cuanto a los de producción textual.

Realizar un taller diagnóstico a los estudiantes sobre los puntos de vistas que tiene sobre las estrategias y actividades que realizan los docentes para incentivar la escritura creativa.

Fase III. Planificación: Diseñar ambientes de aprendizajes lúdicos para fortalecer las habilidades cognitivas que se identificaron como débiles en la escritura creativa en los niños de tercer grado.

Diseño de rutas de aprendizaje, en las cuales se establecen diferentes momentos de aprendizaje.

Construcción de las secuencias pedagógicas basadas en ambientes de aprendizajes lúdicos para fortalecer la escritura creativa.

Fase IV: Evaluación: Evaluar la incidencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos diseñados para fortalecer la habilidad cognitiva presente en la escritura creativa de los niños de tercer grado.

Evaluación del documento final: Al terminar la implementación de todas las actividades se utilizará una rúbrica para evaluar la efectividad de la estrategia basada en ambientes de aprendizajes lúdicos.

Comparativo de resultados diagnóstico Vs resultado final

Analizar y sistematizar la información recogida en la encuesta y en la prueba diagnóstica y final aplicada a los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, que permita medir el impacto después de haber aplicado la propuesta pedagógica basada en el fortalecimiento de la escritura creativa mediante ambientes de aprendizajes lúdicos.

Fase V Producción

1. Presentar un artículo científico basado en la investigación realizada.

4.3. Línea y Grupo de investigación

Línea de investigación: Evaluación, aprendizaje y docencia.

Sub – línea de investigación: Proceso de enseñanzas y aprendizajes.

4.4 Población y muestra

Este trabajo de investigación, se realiza en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, ubicada en el Municipio de Buenavista Córdoba; perteneciente al sector oficial con atención en jornada matinal y una población de 25 estudiantes de grado tercero que tiene la Institución Educativa; esta población se encuentra en los estratos cero y uno del SISBEN, con presencia de desplazados o en condición de vulnerabilidad. La institución ofrece servicios educativos en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional.

4.4.1 Muestra

La muestra seleccionada para el desarrollo de la investigación está conformada por 12 estudiantes de grado tercero en los que se han observado mayores dificultades a nivel académico con lo relacionado con escritura creativa. La muestra la integran 8 niños y 4 niñas, con edades

entre 7 y 9 años de grado 3° de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, cuyas familias son de estrato 1, de bajos recursos, donde su sustento económico se basa en el mototaxismo.

El tipo de muestreo para esta investigación es de tipo no probabilístico por la razón de mayor cercanía y oportunidad de observación y seguimiento de los procesos. Por ello, según lo plantea Otzen y Manterola (2017) "El tipo de muestreo no probabilístico empleado para la muestra es por conveniencia, dado que permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador" (p.230). Dando relevancia al grado de proximidad y experiencia vivencial con el grupo seleccionado que para efecto de la investigación cuentan con la autorización de sus padres o acudientes por medio de un consentimiento informado.

4.5 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Dado que la investigación es de enfoque cualitativo, cabe destacar que la investigación cualitativa utiliza métodos y técnicas diversas como gama de estrategias que ayudarán a reunir los datos que van a emplearse para la inferencia y la interpretación, para la explicación y la predicción (Begoña, 2020, p.102). Para esta investigación las técnicas e instrumentos son:

Tabla 8. Instrumentos de recolección de la información

Objetivos específicos	Fuente de datos	Técnica de recolección	Instrumentos de recolección
Identificar el estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, con el fin de fortalecer las que tengan un estado inicial débil.	Estudiantes	Cuestionario de conocimientos Grupo focal	Cuestionario - Taller
Diseñar ambientes de aprendizajes lúdicos para fortalecer las habilidades cognitivas que se identificaron como débiles en la escritura	Intervención	Observación	Diario de campo

creativa en los niños de tercer grado.			
Evaluar la incidencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos diseñados para fortalecer la habilidad cognitiva presente en la escritura creativa de los niños de tercer grado.	Estudiantes	Cuestionario de conocimientos	Cuestionario - taller

Fuente: elaboración

4.5.1 Instrumentos de caracterización – observar

Prueba diagnóstica (ver Anexo A). Es un instrumento que permite medir los desempeños de los estudiantes con relación con el tema de investigación abordado, que para el caso es lo concerniente a las habilidades de escritura en los estudiantes de grado tercero de básicas primaria. Las cuales se evidencian en cinco talleres prácticos en los que se abordaron planteamientos que apuntan a la memorización; con tres preguntas, atención; con tres interrogantes, pensamiento abstracto; con dos ejercicios, creatividad; una actividad e inventar; con un punto a desarrollar.

4.5.2 Instrumentos de desarrollo

Diario de campo (ver anexo C). Es una técnica de observación directa de carácter cualitativo que permite registrar prácticas y metodologías de enseñanzas, así como poder comprender una realidad desde una perspectiva más cercana al problema a partir de su conexión de intereses y vínculos relacionales.

4.5.3 Instrumentos de evaluación

Aplicación de talleres (ver Anexo D). es un instrumento que permite medir los desempeños alcanzados por los estudiantes luego de la intervención educativa mediante estrategias basadas en ambientes lúdicos para fortalecer la escritura creativa.

4.6. Técnicas de procesamiento de datos y análisis previstos

El proceso de análisis, se va a hacer por medio de una metodología cualitativa de la misma forma que se justifica en el diseño metodológico, la cual da cuenta de puntos descriptivos de la problemática abordada con interacción a la escritura en los educandos de nivel 3°, se tomará en cuenta la información obtenida de la aplicación de cada uno de los instrumentos durante el diagnóstico, desarrollo y evaluación de la estrategia. Finalmente, se realizan las conclusiones sobre los puntos y categorías objetos de la investigación que tiene que ver con la investigación y el proceso de intervención en la que se aplicaron actividades basadas en ambientes de aprendizajes lúdicos con los estudiantes de grado tercero de básica primaria.

Capítulo V. Resultados y discusión

En este apartado de conglomeran los resultados según cada uno de los objetivos propuestos en la investigación y que permiten evidenciar un antes, durante y después de la implementación de la estrategia pedagógica basada en ambientes lúdicos de aprendizajes para la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero de básica primaria. Por lo cual, es valioso abordar desde cada meta los logros analizados y narrados en cada una de las fases del estudio.

5.1 Estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, con el fin de fortalecer las que tengan un estado inicial débil.

A continuación, se presenta la información derivada del proceso diagnóstico realizado con los estudiantes de grado tercero de básica primaria sobre sus habilidades y competencias a nivel de escritura creativa. Para ello se tuvieron en cuenta las categorías relacionadas con la memoria, atención, pensamiento abstracto, creatividad y percepción para lograr una producción textual que sea interesante, de calidad y acorde con los estándares y desempeños emanados desde el Ministerio de Educación Nacional.

5.1.1 Nivel de habilidad de memoria

Para el caso de la habilidad de memoria se propuso a los estudiantes una actividad de lectura la cual se les solicitó recordar la mayor cantidad de palabras posibles y posteriormente construir una frase con cada una de ellas. Hay que tener en cuenta que de acuerdo con Ramírez y Vallejo (2014) la habilidad de memoria se refiere a la posibilidad de recordar ideas o situación, en este caso lo que se considera un elemento constitutivo de una idea. Con relación a la cantidad de palabras recordadas se puede apreciar en la tabla 2 que de siete estudiantes dos recordaron entre 4 y 6 palabras mostrando un nivel básico. Dos de los estudiantes recordó 12 con el que se

logró ubicar en el nivel superior. Dos solo alcanzaron entre 1 y 3 palabras retenidas lo que los ubica en un desempeño bajo. Y solo uno alcanzó el nivel alto.

Tabla 9. Habilidad de memoria

Categoría	Actividad	Estudiantes	Aciertos	Desaciertos	Valoración
Memoria	Recordar palabras	E01	4	0	Básico
		E02	6	0	Básico
		E03	5	0	Básico
		E04	4	2	Básico
		E05	3	0	Bajo
		E06	3	2	Bajo
		E07	12	0	Superior
		E08	12	0	Superior
		E09	5	0	Básico
		E10	5	0	Básico
		E11	4	0	Básico
		E12	8	0	Alto
Escala de valores para el ejercicio que evalúa la habilidad de memoria					
Bajo 1-3	Básico	4-6 Alto	7-9	Superior	10-12

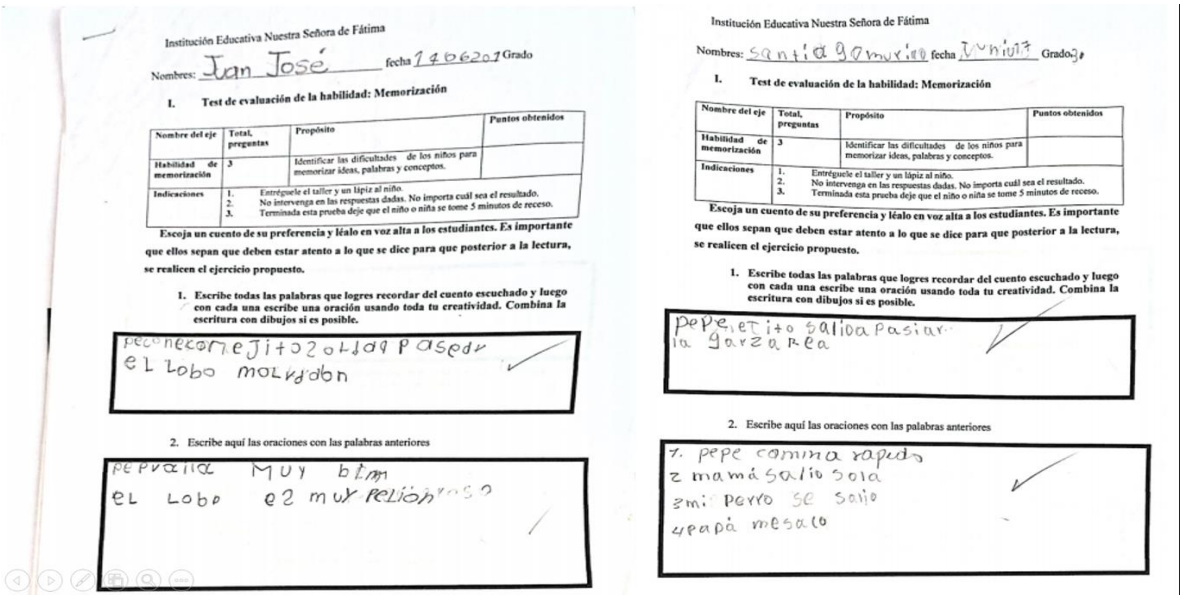
Nota. Elaboración propia

De la información anterior, se obtienen cuatro categorías de desempeños tal como se evalúan en la Institución objeto de estudio y según los lineamientos emanados por el Ministerio de Educación Nacional Minedcuación (2018). Por lo que, los estudiantes que se ubican en bajo, difícilmente lograron recordar las palabras propuestas en la lectura leída por las docentes. Los ubicados en el nivel básico con dificultad lograron memorizar unas cuantas palabras. En cuanto a la categoría “alto” es que logran hacerlo con alguna facilidad y “superior” lo hacen con mucha facilidad; tal fue el caso de los dos estudiantes que obtuvieron la calificación más alta en el ejercicio.

En este orden de ideas; el 16% se ubicaron en un nivel de desempeño bajo, lo que significa que difícilmente lograron recordar más de tres (3) palabras. Asimismo, el 58,3% se ubicaron en el nivel básico lo que indica que con dificultad lograron memorizar más de seis palabras de las escuchadas en la sesión del taller diagnóstico. El 8,33% mostraron un desempeño

alto logrando retener y escribir entre siete y nueve palabras dentro del ejercicio de memoria y solo el 16,6% alcanzaron un nivel superior, por lo que redactar cumplieron con el total palabras o al menos se ubicaron en el rango establecido para dicho desempeño.

Figuras 8. Memorización



Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima

Nombres: Juan José fecha 14 06 2017 Grado

I. Test de evaluación de la habilidad: Memorización

Nombre del eje	Total, preguntas	Propósito	Puntos obtenidos
Habilidad de memorización	3	Identificar las dificultades de los niños para memorizar ideas, palabras y conceptos.	
Indicaciones	1. Entréguele el taller y un lápiz al niño. 2. No intervenga en las respuestas dadas. No importa cuál sea el resultado. 3. Terminada esta prueba deje que el niño o niña se tome 5 minutos de receso.		

Escoja un cuento de su preferencia y léalo en voz alta a los estudiantes. Es importante que ellos sepan que deben estar atento a lo que se dice para que posterior a la lectura, se realicen el ejercicio propuesto.

1. Escribe todas las palabras que logres recordar del cuento escuchado y luego con cada una escribe una oración usando toda tu creatividad. Combina la escritura con dibujos si es posible.

2. Escribe aquí las oraciones con las palabras anteriores

Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima

Nombres: Santiago Muriel fecha Junio 17 Grado 3°

I. Test de evaluación de la habilidad: Memorización

Nombre del eje	Total, preguntas	Propósito	Puntos obtenidos
Habilidad de memorización	3	Identificar las dificultades de los niños para memorizar ideas, palabras y conceptos.	
Indicaciones	1. Entréguele el taller y un lápiz al niño. 2. No intervenga en las respuestas dadas. No importa cuál sea el resultado. 3. Terminada esta prueba deje que el niño o niña se tome 5 minutos de receso.		

Escoja un cuento de su preferencia y léalo en voz alta a los estudiantes. Es importante que ellos sepan que deben estar atento a lo que se dice para que posterior a la lectura, se realicen el ejercicio propuesto.

1. Escribe todas las palabras que logres recordar del cuento escuchado y luego con cada una escribe una oración usando toda tu creatividad. Combina la escritura con dibujos si es posible.

2. Escribe aquí las oraciones con las palabras anteriores

Nota. Elaboración propia

5.1.2 Nivel de Habilidad de atención

Para el caso de la habilidad de atención se propuso a los estudiantes una actividad con dos imágenes con 8 diferencias que se pueden percibir a simple vista. Ante ello, se les solicitó que anotaran la mayor cantidad de diferencias entre la imagen de la derecha y la izquierda como elemento fundamental de una buena atención. Con relación a la cantidad de diferencias anotadas entre una escena y la otra; se destaca que se puede apreciar en la tabla 3 que de cuatro estudiantes encontraron entre 3 y 4 diferencias; lo que les atribuye un nivel básico. Dos de los estudiantes encontraron las seis diferencias establecidas en el ejercicio, logrando mantenerse en alto. Es evidente que la mayoría de los niños y niñas que hicieron parte del diagnóstico no

pudieron identificar más de 2 diferencias lo que los ubica en bajo y ninguno logró el nivel superior.

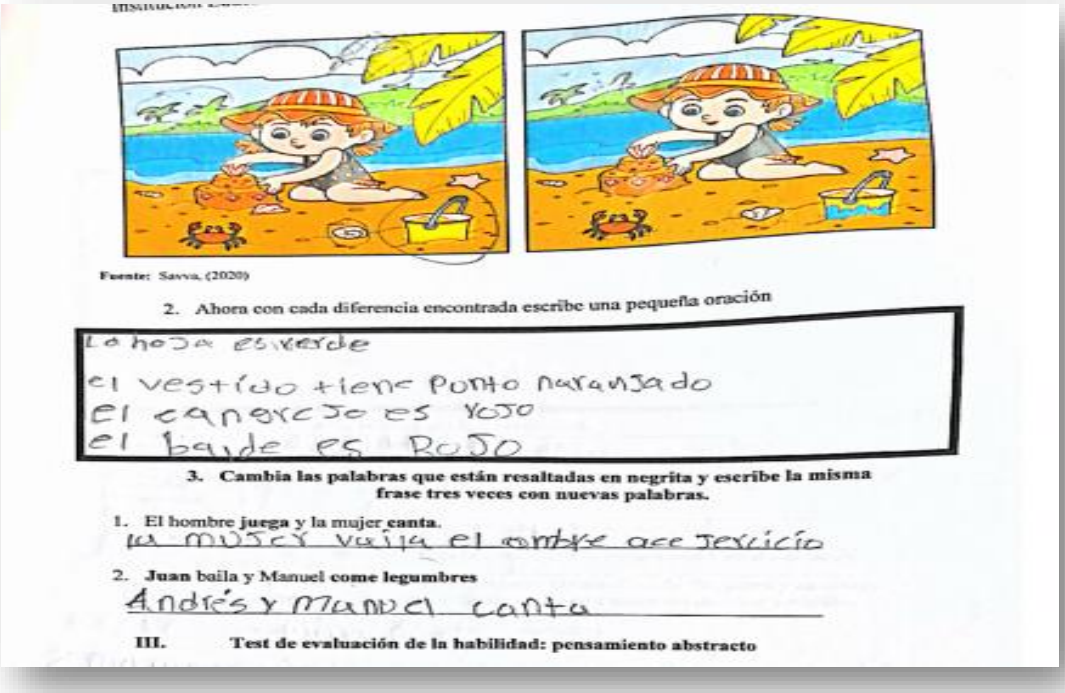
Tabla 10. Habilidad de Atención

Categoría	Actividad	Estudiantes	Aciertos	Desaciertos	Valoración
Atención	Identificar diferencias	E01	1	3	Bajo
		E02	4	2	Básico
		E03	2	0	Bajo
		E04	3	2	Básico
		E05	2	0	Bajo
		E06	2	2	Bajo
		E07	6	0	Alto
		E08	6	0	Alto
		E09	3	0	Básico
		E10	3	0	Básico
		E11	2	0	Bajo
		E12	5	0	Alto
Escala de valores para el ejercicio que evalúa la habilidad de atención					
Bajo 1-2	Básico	3-4	Alto	5-6	Superior 7-8

Nota. Elaboración propia

Según la información soportada en la tabla anterior y de acuerdo a los diferentes niveles y criterios de desempeños propuestos en la rúbrica se evidencia que: el 41.6% de los estudiantes se ubican en bajo, lo que significa que difícilmente lograron determinar más de dos diferencias entre las dos imágenes propuestas en el ejercicio. Asimismo, el 33% de los estudiantes se ubicaron en el nivel básico con dificultad lograron identificar entre dos y cuatro diferencias y al igual que el grupo anterior. El 25% de los estudiantes muestran desempeño alto son aquellos que lograron identificar entre cinco y seis. El 75% de los estudiantes presentan un nivel básico- bajo en la habilidad de atención.

Figuras 9. Resultados prueba sobre atención


Fuente: Savva, (2020)

2. Ahora con cada diferencia encontrada escribe una pequeña oración

La hoja es verde
el vestido tiene punto naranjado
el cangrejo es rojo
el balde es rojo

3. Cambia las palabras que están resaltadas en negrita y escribe la misma frase tres veces con nuevas palabras.

1. El hombre **juega** y la mujer **canta**.
la mujer vaila el hombre ace jercicio

2. **Juan** baila y Manuel **come legumbres**
Andrés y Manuel canta

III. Test de evaluación de la habilidad: pensamiento abstracto

Nota. Elaboración propia

5.1.3 Nivel de Habilidad del pensamiento abstracto

Dentro de la actividad diagnóstica de la habilidad de pensamiento abstracto se aplicó una lectura con 32 palabras combinadas con letras y números en la que los estudiantes debían leer y posterior a ello escribir en el recuadro de la manera correcta. En este orden de ideas y comprendiendo según Fonden, et al. (2019) que "el pensamiento abstracto posibilita penetrar con profundidad en los pormenores de las cosas que examinamos y escudriñar más allá de lo que se puede advertir solamente con las informaciones adquiridas a través de los órganos sensoriales" (p.2). Lo que claramente se puede evidenciar en la actividad propuesta con los estudiantes de grado tercero de básica primaria. Por esta razón, los resultados obtenidos dan cuenta que de los 12 educandos ocho no lograron escribir más de 16 palabras correctas demostrando un desempeño básico, uno (1) avanzó con más de 15 palabras, pero no más de 24 por lo que se les ubicó en el

nivel alto. Además, es importante destacar que en comparación con las otras habilidades en este se evidencia un mayor número en básico y superior.

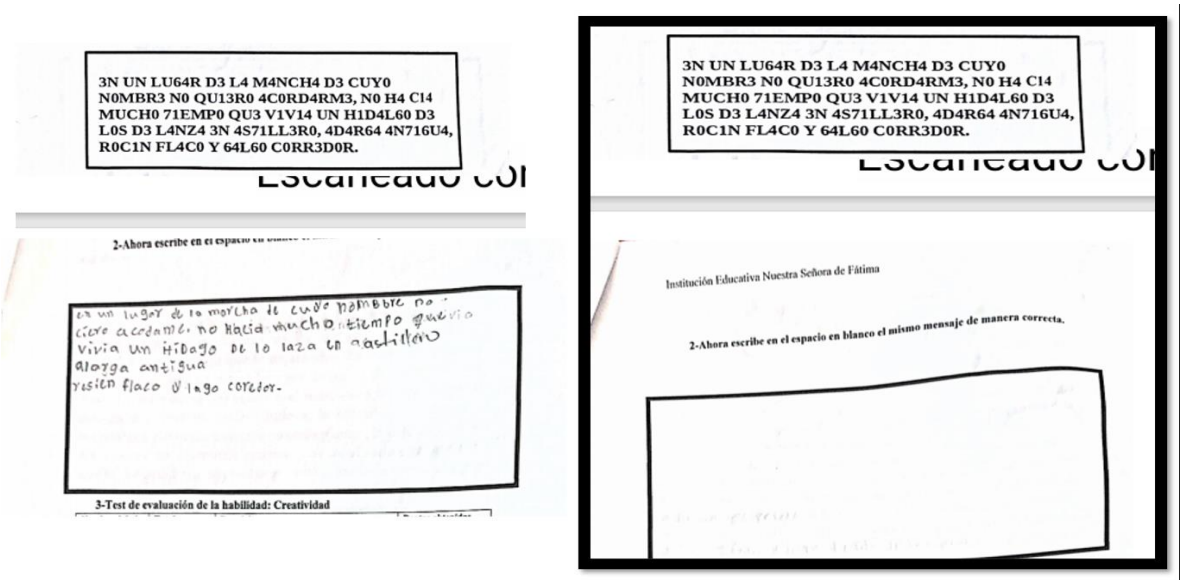
Tabla 11. Habilidad de pensamiento abstracto

Categoría	Actividad	Estudiantes	Correctas	Incorrectas	Valoración
Pensamiento abstracto	Decodificación y lectura	E01	10	22	Básico
		E02	20	10	Alto
		E03	12	20	Básico
		E04	15	17	Básico
		E05	16	16	Básico
		E06	15	17	Básico
		E07	28	4	Superior
		E08	29	3	Superior
		E09	14	18	Básico
		E10	13	21	Básico
		E11	12	20	Básico
		E12	25	7	Superior
Escala de valores para el ejercicio que evalúa la habilidad de pensamiento abstracto					
Bajo 1-8	Básico	9-16	Alto	17-24	Superior 24-32

Nota. Elaboración propia

De acuerdo a la información soportada en la tabla anterior el 66% de los estudiantes de grado tercero tienen un nivel de desempeño básico, porque escribieron entre nueve y dieciséis palabras de manera correcta. El 25% de los estudiantes presentó el nivel superior al escribir más de 24 palabras de manera correcta. El 9% de los estudiantes presentan un nivel alto en tanto que escribieron más de diecisiete palabras de manera correcta. Como se puede apreciar más de la mitad de los estudiantes presentan un nivel básico en la habilidad de pensamiento abstracto

Figuras 10. Evidencia sobre pensamiento abstracto



Nota. Elaboración propia

5.1.4 Nivel de Habilidad creativa

Dentro del actividad para evaluar la creatividad se propuso que los estudiantes escucharan por parte de las docentes una lectura sobre una fábula titulada “El perro y su reflejo” y posterior a ellos se le solicitó que cambiaran el inicio y el final de la misma de acuerdo a como creyeren correcto en cómo debería iniciar y finalizar la historia con los personajes. La creatividad está presente en todos los ámbitos de la vida de las personas y a los niños se les facilita imaginar cosas y vislumbrar mundos. El problema encontrado en la presente actividad es que muchos lograron escribir el inicio, pero no el final o caso contrario. Al preguntarles, por qué no habían terminado respondieron que “no entendieron lo que se les pedía” otros que “yo tenía la idea, pero al momento de iniciar no supe cómo hacerlo”. A su vez, algunos hicieron ambas partes desde su experiencia logrando mostrar un escrito con una estética personal desde su experiencia y habilidad, tal como se evidencia en la tabla 5. Y otros; aunque muy pocos lograron un excelente inicio y final de la historia propuesta.

Dentro de los inicios más significativos redactados por los niños y niñas destacan los de María quien escribió "*pobre perro que perdió su hueso y no tiene como comprarlo y ahora necesita de un buen amo que le compre uno*" y las de Sebastian que escribió "*El perrito perdió su hueso porque no tenía un amigo que le ayudara cuidarlo*". Dentro de los finales que más impactaron sin desconocer los demás fueron "En *esos llegó Pepito un niño que le ayudó a encontrar su hueso y luego se fueron a caminar por el parque para conocer el pueblo*" (Pablo). Es interesante que Marcia una de las niñas más tímida del grado tercero y a pesar de tener ideas muy creativas no sabía escribir y fue necesario redactarle las ideas que ella quería plasmar. A continuación, se detalla el inicio y final "*Era una vez un pequeño perrito llamado Tato, él era tan pequeño que todo le asustaba y no tenía amigos…*" terminando la historia de la siguiente manera: "*el perrito Tato estaba triste por haber perdido su hueso y de pronto llegó un niño llamado Luis que sabía nadar muy bien y se tiró al agua para sacar el hueso y dárselo al pobre perro. El perro al ver este gesto lamió al niño y justos se fueron para su casa*".

Lo anterior demuestra que una de las deficiencias que presentan los estudiantes de grado tercero tienen que ver con la manera como interpretan un texto y la coordinación para plasmar cada idea en la que verbalmente quedó demostrado que tienen muchas habilidades comunicativas que debe ser complementado con la posibilidad de escribir de manera creativa oraciones o párrafos que pueden o no ser consecuentes con otros escritos como el propuesto dentro del ejercicio del "El perro y su reflejo".

De este modo cuatro estudiantes se posicionaron en un nivel bajo, cinco en básico, dos en alto y solo un estudiante logró perfectamente el desarrollo del ejercicio. Es importante comprender que dentro del proceso de diagnóstico sobre la habilidad de creatividad se detallan algunos errores que los estudiantes pueden cometer al momento de escribir un nuevo inicio y

final de la historia leída. Entre los cuales se detallan para el ejercicio los siguientes: de tipo disléxico, cambio de consonantes, uso de mayúsculas y minúsculas, palabras pegadas, espacios incensarios, uso de los signos de puntuación, entre otros. Además de los aspectos relacionados con la disgrafia en la que autores como Pérez (2015) quien la considera como "una escritura defectuosa sin que un importante trastorno neurológico o intelectual lo justifique" (p.12).

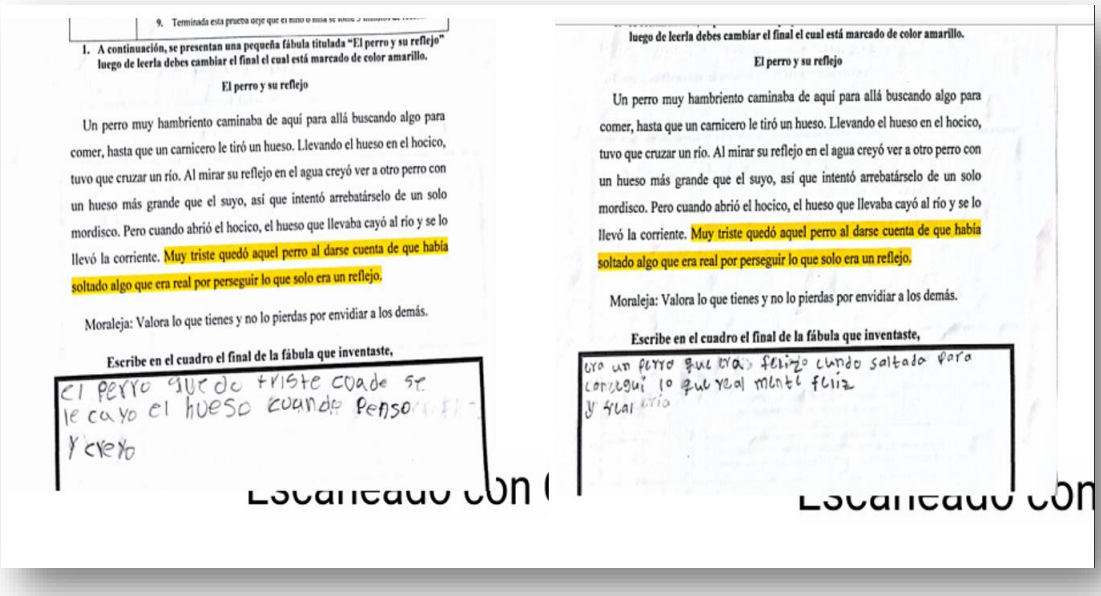
Tabla 12. Habilidad creatividad

Categoría	Actividad	Estudiantes	Inicio	Final	Valoración
Creatividad	Inicio y final de una fábula	E01	No	No	Bajo
		E02	Si (poca extensión)	Si	Alto
		E03	No	No	Bajo
		E04	Sí	No	Básico
		E05	Si (poca extensión de palabras)	Si, (poca extensión de palabras)	Básico
		E06	No	No	Bajo
		E07	Sí	Si	Alto
		E08	Si (poca extensión de palabras)	Si, (poca extensión de palabras)	Básico
		E09	No	No	Bajo
		E10	Sí	Si	Superior
		E11	Si (poca extensión de palabras)	Si, (poca extensión de palabras)	Básico
		E12	No	No	Bajo
Escala de valores para el ejercicio que evalúa la habilidad de pensamiento abstracto					
Bajo	No logra hacer nada	Básico	Realiza ambas partes del ejercicio con errores	Alto	Realiza al menos una parte completa y otra con errores	Superior	Logra realizar ambas partes de manera significativa.

Nota. Elaboración propia

En el caso de la información establecida en la tabla 5 se establece que el 42% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de desempeño bajo porque no lograron cambiar y escribir el inicio y final de la fábula propuesta dentro del taller diagnóstico. Con relación a nivel básico se obtiene que el 33% de los niños y niñas porque al menos escribieron el inicio o el final, aunque haya sido de manera corta y precisa o con una gran extensión de palabras, en coherencia y cohesión. Cuando se analiza el desempeño alto se encontró que el 17% de los niños redactaron el inicio y no el final y viceversa. El 8% obtuvieron el nivel superior tanto que redactaron el inicio como el final de manera correcta. En conclusión, se puede apreciar que el 75 % de los estudiantes están entre un nivel bajo y básico en lo que se refiere a la creatividad.

Figuras 11. Resultados sobre la habilidad creativa



9. Terminada esta prueba dejo que el niño o niña se [illegible]

1. **A continuación, se presentan una pequeña fábula titulada "El perro y su reflejo" luego de leerla debes cambiar el final el cual está marcado de color amarillo.**

El perro y su reflejo

Un perro muy hambriento caminaba de aquí para allá buscando algo para comer, hasta que un carnicero le tiró un hueso. Llevando el hueso en el hocico, tuvo que cruzar un río. Al mirar su reflejo en el agua creyó ver a otro perro con un hueso más grande que el suyo, así que intentó arrebatárselo de un solo mordisco. Pero cuando abrió el hocico, el hueso que llevaba cayó al río y se lo llevó la corriente. Muy triste quedó aquel perro al darse cuenta de que había soltado algo que era real por perseguir lo que solo era un reflejo.

Moraleja: Valora lo que tienes y no lo pierdas por envidiar a los demás.

Escribe en el cuadro el final de la fábula que inventaste,

el perro quedo triste cuando se le cayo el hueso cuando pensó y creyo

Escaneado con

luego de leerla debes cambiar el final el cual está marcado de color amarillo.

El perro y su reflejo

Un perro muy hambriento caminaba de aquí para allá buscando algo para comer, hasta que un carnicero le tiró un hueso. Llevando el hueso en el hocico, tuvo que cruzar un río. Al mirar su reflejo en el agua creyó ver a otro perro con un hueso más grande que el suyo, así que intentó arrebatárselo de un solo mordisco. Pero cuando abrió el hocico, el hueso que llevaba cayó al río y se lo llevó la corriente. Muy triste quedó aquel perro al darse cuenta de que había soltado algo que era real por perseguir lo que solo era un reflejo.

Moraleja: Valora lo que tienes y no lo pierdas por envidiar a los demás.

Escribe en el cuadro el final de la fábula que inventaste,

era un perro que era feliz cuando soltado para conseguir lo que era mente feliz y real río

Escaneado con

Nota. Elaboración propia

Con relación a las habilidades cognitivas tales como memoria, atención, pensamiento abstracto, creatividad y percepción; destaca que solo tres estudiantes lograron sobresalir en todas ellas; mostrando un nivel de desempeño alto y superior. Por otro lado, el resto que conforman los

8 estudiantes; en su mayoría se ubicaron en desempeños bajos y básicos. No logrando mantener un proceso memorístico de imágenes, palabras y símbolos. Lo que implica que muchos logran establecer de manera muy básica una conexión clara entre lo que piensan y como lo expresan en palabras escritas. Además, les cuesta mantener un grado de concentración en lo que plasman o escriben; llevándolos a olvidar palabras, frases y aspectos de los textos sugeridos.

En suma, algunos de los estudiantes demuestran ser capaces de decodificar información tal como lo demostraron en la actividad sobre pensamiento abstracto en la que a partir de un texto con letras y números tuvieron que descifrar el mensaje y luego escribirlo solo usando letras. Y es lo que usualmente realizan en su cotidianidad, pero al momento de llevarlo a cabo mediante un ejercicio de escritura se les dificultó hacerlo; impidiendo el surgimiento de nuevas ideas y expresiones escritas de gran valor literario. Asimismo, la creatividad se evidencia cuando el educando es capaz de imaginar una idea que mentalmente se forma sobre algo o una situación en particular que luego convierte en algo abstracto al tomar un lápiz, color, crayones, su libreta u hoja y comienza a escribir desde su propio mundo imaginativo y trae consigo en palabras cosas que otros no han escuchado o leído jamás. Lo que da como resultado algo nuevo, inventado, creado y digno de reconocimiento, con la capacidad de solucionar problemas y trazar nuevas líneas textuales. No es pretender que los estudiantes sean escritores, es ver en cada línea por muy corta o extensa ese toque personal que cada uno de ellos puede darle.

Tabla 13. Resultados de la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes del grado tercero

# Estudiantes	**Memoria**	**Atención**	**Pensamiento abstracto**	**Creatividad**	**Inventar**
E01	Básico	Básico	Bajo	Superior	Superior
E02	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo
E03	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo
E04	Bajo	Bajo	Bajo	Superior	Bajo
E05	Básico	Bajo	Bajo	Superior	Superior

E06	Bajo	Bajo	Bajo	Superior	Superior	
E07	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	
E08	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	
E09	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	
E10	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	
E11	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	
E12	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	
Selección del nivel con mayor prevalencia por parte de los estudiantes.						Promedio
Bajo	10	11	12	8	9	10
Básico	2	1	0	0	0	0,6
Alto	0	0	0	0	0	0
Superior	0	0	0	4	3	1,4

Nota. Elaboración propia.

Se evidencia que el nivel de desempeño logrado por los estudiantes de grado tercero es bajo, debido a que diez de los doce estudiantes (83%) en promedio presentaron dicho nivel en los talleres que evaluaban cada una de las habilidades. Lo anterior contrasta con los aprendizajes deseables en dicho nivel; estos deben mostrar unas competencias escriturales adecuadas. En todas las actividades prevaleció una constante del desempeño bajo en el logro de las cinco habilidades cognitivas propuestas en el taller diagnóstico. Es válido aclarar que, dado que los ejercicios no conservan una métrica en cantidad y proporcionalidad, se establece una escala de valores en la evaluación de cada una de las habilidades sin perder de vista los cuatro niveles de desempeños establecidos en la institución objeto del estudio.

7.2 Diseño de ambientes de aprendizajes lúdicos para fortalecer las habilidades cognitivas que se identificaron como débiles en la escritura creativa en los niños de tercer grado.

Dentro de las características que presentaron los ambientes lúdicos diseñados destaca que estos son de tipo abiertos logrando abordar diferentes actividades pedagógicas basadas en el juego para abordar los cuatro talleres, una organización secuencial de cada una de las temáticas abordadas según las habilidades cognitivas, el uso de juegos didácticos como puzles con la finalidad de ambientar y motivar a los niños y niñas en el tema que se abordó en cada momento

de aprendizaje. Del mismo modo cada uno de las dinámicas como “bambú se fue a la guerra”, el juego de las palabras produjo en los educandos alegría, placer, gozo, satisfacción.

Los siguientes apartes de los resultados tienen como propósito narrar de manera coherente cada uno de los aspectos que se involucran en el segundo objetivo que implicó diseñar ambientes de aprendizajes lúdicos para fortalecer las habilidades cognitivas que se identificaron como débiles en la escritura creativa en los niños de tercer grado. Por lo que, durante el proceso de intervención con los estudiantes se tuvo la posibilidad de realizar un proceso de observación y anotaciones por medio de un diario de campo, en el cual se consignaron las apreciaciones referentes a las siete actividades desarrolladas como talleres con los estudiantes de grado tercero de básica primaria y que involucra todo lo relacionado con la escritura creativa desde el uso de ambientes lúdicos de aprendizajes. Lo cual fue posible, porque se conoció el contexto socio-demográfico de los estudiantes, permitiendo a las docentes investigadoras, contextualizar su práctica de aula y con ello llevar al aula de clases las mejores estrategias para generar aprendizajes significativos.

Algo importante por recalcar, es que las docentes organizaron estrategias de acuerdo los ritmos de aprendizajes de los estudiantes, para que todos fueran aprendiendo en su momento sin afectar a los que aprende más rápido y lo mejor es que por ser un trabajo situado se facilitó el acompañamiento de los padres de familia en cada actividad y con ello el reporte de cada acontecimiento cumplido. Por ello, en pleno siglo XXI es de vital importancia que el docente involucre estrategias que sean más innovadoras y creativas, que permitan mejorar la motivación y la forma como aprenden los estudiantes. Todo proceso de enseñanza y aprendizaje realizado con los estudiantes contó con un apartado de retroalimentaciones que permitieron evidenciar la

seguridad con la que los estudiantes han asimilado los aprendizajes y el grado de responsabilidad sobre el mismo.

7.3 Incidencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos diseñados para fortalecer la habilidad cognitiva presente en la escritura creativa de los niños de tercer grado.

Este apartado buscar concretar los resultados con base al tercer objetivo que implica evaluar la incidencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos diseñados para fortalecer la habilidad cognitiva presente en la escritura creativa de los niños de tercer grado. Antes de ello, es importante considerar que Cassany (2009, citado por Giraldo, 2015) afirma que: "El acto de escribir es una habilidad cognitiva que está "vinculada con la capacidad para desarrollar un pensamiento abstracto, objetico, lógico y racional, que se requiere en la constante tarea de aprender" (p.48).

Por ello, haber abordado una estrategia basada en ambientes lúdicos de aprendizajes, fue importante para el logro por parte de los estudiantes de cada una de las habilidades cognitivas descritas y que con base fundamental para la escritura creativa. Es así como, se diseñaron siete actividades: Mi nombre con palillos, una tarjetica para mamá y papá, nombrando cosas, objetos, animales y elementos, escribiendo frases cortas que emocionan, descripciones creativas, un poema que sabe a arte y mi primer cuento creativo. En las cuales los estudiantes al enfrentarse a una nueva manera de aprender experimentaron sin lugar a duda otro estilo de aprendizaje que favoreció significativamente lo que aprendieron, tal como se muestra a continuación:

7.3.1 Resultados individuales con relación a las habilidades cognitivas propuestas

A continuación, se muestran los resultados obtenidos por parte de los estudiantes de grado tercero con relación a cada una de las actividades y talleres aplicados y que guardan estrecha relación con las habilidades cognitivas como la memorización, atención, pensamiento

abstracto y creatividad y en la que tal como lo muestra la siguiente tabla que describe los desempeños alcanzados por actividad y estrategia desarrolladas por los estudiantes.

Tabla 14. Resultados individuales con relación a las habilidades propuestas

Habilidad	Actividades	E 01	E 02	E 03	E 04	E 05	E 06	E 07	E 08	E 09	E 10	E 11	E 12	Promedio	Desempeño
Memorización	Una canción infantil	7	8	6	9	9	9	10	9	10	9	6	7	8,3	Alto
	Observando ando. Video infantil	7	7	8	8	9	9	7	10	10	10	8	9	8,5	Alto
	Sacando palabras de un cuento	7	8	6	9	9	9	10	9	10	9	6	7	8,3	Alto
Atención	Las tazas	9	9	9	9	8	8	10	10	9	9	8	9	8,9	Alto
	El intruso	7	7	8	8	9	9	7	10	10	10	8	9	8,5	Alto
	Cambia una palabra, pero no la frase	7	8	6	9	9	9	10	9	10	9	6	7	8,3	Alto
Pensamiento Abstracto	Una lectura loca que debe ser organizada	9	9	9	9	8	8	10	10	9	9	8	9	8,9	Alto
	El mensaje secreto	9	9	9	8	8	8	10	10	10	9	9	9	9,0	Superior
	Palabras con números	10	10	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10	9,9	Superior
Creatividad	Cambiando el título de la historia	10	10	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10	9,9	Superior
	Final alternativo	9	9	9	9	8	8	10	10	9	9	8	9	8,9	Alto
	Escritura en cadenas	9	9	9	8	8	8	10	10	10	9	9	9	9,0	Superior

Nota. La tabla anterior contiene el ponderado resultante de la aplicación de los cuatro talleres. Fuente: elaboración propia.

Tal vez estaría demás medir el resultado obtenido a nivel de una nota, pero las mismas sirven para comprender un poco el proceso que se ha seguido con los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Municipio de Buenavista Córdoba, en la que se muestra una información completa por cada una de las actividades que integraban los cuatro talleres basados en los ambientes de aprendizajes lúdicos.

Ante ello, se aprecia en los datos recabados que de las cuatro habilidades se desarrollaron 12 sesiones de aprendizajes en las cuales en cada una de ellas se fueron trabajando temáticas pedagógicas y lúdicas basadas en tres momentos tales como: inicio, desarrollo y cierre.

Se observa que de los 12 estudiantes ninguno obtuvo desempeños bajos o básicos en las actividades y en cuyas valoraciones de tipo cualitativo se reconocen el esfuerzo, dedicación, participación, trabajo colaborativo y creatividad con la que cada uno realizó las actividades dentro del aula de clases y en las guías entregadas durante su desarrollo. Cabe resaltar que ocho educandos sobre salieron con notas altas y cuatro en sobresaliente; que es por así decirlo el nivel más relevante dentro del sistema de calificación institucional.

En las actividades como cambiando el título de la historia, final alternativo y escritura en cadenas, se dispusieron varios momentos en los que el protagonismo de los estudiantes fue crucial en la que cada uno expresara lo que quería escribir y luego de acuerdo a cada una de las dinámicas realizadas a nivel individual y colaborativa lograron escribir todo lo que se imaginaban y consideraron oportuno plasmar en las hojas de trabajo. Lo anterior permite reflexionar que el trabajo conjunto entre los educandos potenciar las habilidades creativas, coordinar estrategias para la escritura entre todos y cumplir retos propuestos por parte de las docentes al momento de escribir.

Ahora bien, con relación a los resultados obtenidos durante la fase diagnóstica, se establece un contraste con los obtenidos después de la intervención realizada por medio de los cuatro talleres. Dado que, no se cambió la línea estratégica abordando las habilidades previamente analizadas y que se plantearon de acuerdo con el primer objetivo de la investigación.

Tabla 15. Comparativo entre los resultados del diagnóstico inicial con los resultados finales.

# Estudiantes	Promedio Diagnostico	Resultado final
E01	6,26	8,3
E02	6,26	8,5
E03	7,24	8,3
E04	5,26	8,9
E05	8,34	8,5
E06	5,2	8,3
E07	5,6	8,9
E08	8,22	9,0
E09	9,08	9,9
E10	6,28	9,9
E11	6,16	8,9
E12	6,24	9,0
Promedio	**6,7**	**9**

Nota. La tabla 8 muestra el contraste entre el diagnóstico inicial y los resultados finales. Fuente: elaboración propia

Sin lugar a duda, el cambio es significativo si se compara el antes y el después de la implementación de la estrategia basada en los talleres lúdicos de aprendizajes para el abordaje de la escritura creativa. Puesto que, los estudiantes de grado tercero de básica primaria demostraron no solo que están prestos a realizar actividades de aprendizajes diferentes a las que hacen normalmente en el aula, sino que el poder contar con el respaldo de los padres fue crucial para la motivación a aprender.

Se evidencia un claro avance en los desempeños concernientes a la escritura con los estudiantes del grado tercero de básica primaria. Dichos resultados se alejan porcentualmente de los obtenidos en el diagnóstico inicial. Demostrando que efectivamente el uso de talleres como los aplicados con los educandos puede incidir en la motivación y en la mejora del interés por escribir creativamente. De todos los estudiantes participantes en el proceso formativo todos lograron superar el nivel bajo y básico. El resto de estudiantes obtuvieron excelentes resultados

en una de las actividades desarrolladas por los mismos, ubicándose en desempeños entre el alto y superior por las notas obtenidas.

Por ello, el nivel de mejora alcanzado por los estudiantes con relación a cada una de las habilidades cognitivas que se tuvieron en cuenta fue de más de dos puntos porcentuales. Evidenciando que si es posible estimular la creatividad en los educandos desde la memorización, atención, imaginación, pensamiento abstracto y percepción. Lo cual dio como resultado de la realización de cada uno de los talleres el logro de unas competencias que antes no mostraban los educandos y que era necesario fortalecer dadas las circunstancias por las cuales estaban pasando los mismos por la pandemia del Covid 19.

En suma, se evidencia que la mayoría de los estudiantes lograron superar las pruebas y retos de cada temática abordada en los siete talleres de aprendizajes, y que datos reflejados en la tabla dan cuenta que en la mayoría de las actividades alcanzaron las habilidades abordadas. Entendiendo que la "escritura es que le permite al ser humano almacenar conocimiento y libera su mente de la obligación de memorizar" (Sánchez, 2009, p.2). Por otro lado, "la escritura es un proceso cognitivo que implica la posibilidad de descubrir y aclarar lo que se quiere comunicar" (Giraldo, 2015, p.48).

7.4 Discusión final

Escribir es una habilidad que todos los seres humanos deben desarrollar y con ello surge el compromiso desde la escuela y la familia por proveer los mecanismos, tiempos, espacios y estrategias de tipo pedagógicas y didácticas para que desde los primeros de vida los niños y niñas puedan ir formando y adquiriendo competencias para la escritura y que en el trascurso de su desarrollo lo puedan hacer de manera creativa, autónoma y con miras a expresarse de manera libre y confiada. En este orden de ideas, Alonso y Aguirre (2004) plantean que desde edades

iniciales los menores ya ponen de manifiesto desde su corto vocabulario una manera creativa de expresarse y en ello, crean nuevas palabras, producen sonidos o rayan todo lo que puedan encontrar a su al rededor como muestra que están en constante crecimiento cognitivo.

Durante todo el proceso de investigación realizada con los estudiantes de grado tercero de básica primaria se lograron identificar el estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa por medio de un taller diagnóstico inicial en el que se abordaron varios puntos que involucraron la capacidad de memorización, atención, pensamiento abstracto y creatividad. Lo que puso en evidencia que a pesar que los educandos escriben, leen y tienen su propia identidad en el tema. Muchas veces no logran hacerlo por dos razones: la primera por la falta de espacios y estrategias por parte de los docentes y la segunda porque traen consigo un miedo arraigado provocado en los anteriores años de escolaridad que les impedía ser ellos mismos y expresar libremente sus emociones y pensamientos por medio de producciones textuales.

Por lo cual, la mayoría de los estudiantes concordaron que generalmente escriben o dibujas a partir de cosas creadas por otros. Por ejemplo; muchos transcriben textualmente del tablero o de otro libro. Tal vez por miedo que los adultos; en este caso los docentes no sientan empatía por lo que cada estudiante realiza. Estudiantes dieron opiniones como: “algunas veces escribo o dibujo de mi imaginación, otras veces copio por miedo a que la profe me regañe” “no me dan ideas para inventar, siempre me bloqueo” “cada vez que la profe coloca algo yo busco en libros que cargo en mi mochila”

Desde el primer objetivo se considera que muchas veces existe el fantasma del temor y que esto como ha venido tratando en apartados anteriores se convierte en un limitante para que

los estudiantes expresen sus ideas de manera libre y espontánea. Aun si lo que piensan y quieren escribir dentro de su imaginación es algo maravilloso.

Sin embargo, los resultados del taller como se muestran en su apartado correspondiente denotan que la escritura creativa no necesariamente es tener buena letra o una caligrafía excelente, es expresar lo que se piensa e imagina por medio de símbolos alfanuméricos. El diagnóstico denota además que existen habilidades pero que requieren ser fortalecidas por medio de actividades lúdicas; dado que, ellos como bien lo expresan: “me considero muy inteligente y me gusta rayar y hacer garabatos que para son lindos, pero me da miedo que los demás se burlen de mi” “si lo creo” “siento que sí, pero me da miedo”. En efecto, Gray (2013) aporta que “por fortuna muchos de los problemas básicos que entraña la enseñanza de la escritura […] relacionan las dificultades de aprender a escribir bien y el valor relativo de los diferentes métodos de la enseñanza de la escritura” (p.64). Son inteligentes, creativos y dados a escuchar nuevas propuestas para mejorar académicamente sus desempeños en la escritura.

El diseño de la estrategia permitió desde la estructuración secuencial unos momentos didácticos y pedagógicos que eran necesario incluirse para dar mayor impacto a cada uno sesión de aprendizaje propuesto para la escritura creativa por parte de los estudiantes de grado tercero. Ante ello, García (2014) sostiene que es necesario construir ambientes lúdicos como un sistema integrado de diversos elementos llamativos, interesantes y contextualizados a cada una de las necesidades abordadas y que ello contribuya a fortalecer las habilidades cognitivas y desarrollo integral en los niños y niñas

Luego de la implementación de la se corrobora lo expuesto por Aixala (2012, citado por Mogollón, 2019) quien considera que el leer y escribir tienen objetivos propios; los cuales consisten en vanazar en aqeullos temas que son de interés para los estudiantes y con ello

desarrollar desde la prácticas rasgos de su personlidad, sus emociones, sentimientos y una habilidad creativa para enlazar su mundo fantastico con la realidad exsitente de su ser. Siendo de vital importancia la intervención de los docentes y padres de familia para que este propósito sea lograble en cada uno de los pequeños desde sus primeros años de escolaridad.

Queda demostrado con la implementación de cada uno de los talleres que todos los estudiantes se sienten comprometidos con la idea de querer escribir y que la mayoría lo hacen como forma de diversión y pasatiempo. Cuanto mejor si desde la experiencia de los pequeños los docentes crearan actividades y talleres lúdicos y didácticos que permitieran la libre expresión de creatividad en diferentes escritos como un punto de partida para la producción textual. Además, los niños son muy dados a dibujar y les encanta colorear lo que hacen. Por ello, es muy fácil comprender que es escribir de manera creativa no siempre deben ser un medible de cómo lo hagan en la práctica, pues todo comienza cuando mentalmente están convencidos de hacerlo desde su propia visión y creatividad. Concordando con Giraldo (2015) quien considera que "las razones que impulsan la escritura, son múltiples. Van de lo intelectual, social, cultural a lo estético y lo moral" (p.43). Y los docentes deben permear en diversas estrategias para provocar un sentir en los educandos por no dejar de expresar mediante escritos creativos todo lo que sienten e imaginan y que en el desarrollo se haga con calidad.

8. Conclusiones

Teniendo en cuenta el objetivo general del proyecto se concluye:

El uso talleres basados en ambientes lúdicos de aprendizajes fortaleció de manera positiva el proceso de enseñanza - aprendizaje de la escritura creativa del área de lenguaje, dado que tal como lo muestra la (ver tablas 8 y 9) el 100% de los estudiantes alcanzaron un nivel de desempeño alto o superior. Por lo que, es evidente que cambiar de estrategia potencia la práctica educativa desde el rol del docente y posibilita que los educandos alcancen sus metas tal como se ha logrado con la intervención educativa y pedagógica.

En cuanto al diseño de las actividades en basados en ambientes lúdicos de aprendizajes, se concluye que estas proporcionaron diferentes momentos didácticos para los estudiantes como juegos, dinámicas de grupo, retos grupales, puzles, armado de secuencias; todos ellos integrados en cada uno de los talleres (memorización, atención, pensamiento abstracto y creatividad) estos recursos ocasionaron cambios significativos en el aprendizaje y de tipo actitudinal en los estudiantes frente a la problemática detectada en los mismos.

Teniendo en cuenta los objetivos específicos del proyecto se concluye:

La implementación la estrategia basada en el uso talleres basados en ambientes lúdicos de aprendizajes incidió positivamente en la automatización del proceso de escritura creativa (Ver tabla 8) porque los estudiantes lograron alcanzar una media del nivel del desempeño alcanzado del 90% del total de las actividades y pruebas propuestas por medio de la herramienta descrita.

De las 12 actividades estratégicas que se propusieron, todas fueron desarrollada de manera satisfactoria (ver tabla 8), concluyendo que todas fueron pertinentes y se ajustaron a las necesidades e intereses de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades cognitivas que son fundamentales para la escritura creativa.

La implementación de la estrategia sobre los talleres basados en ambientes lúdicos de aprendizajes valora desde la didáctica cada una de las habilidades cognitivas y proporciona al docente la posibilidad de hacer seguimiento al progreso de los estudiantes de manera individual o general (ver tabla 9), concluyendo que es importante porque su aplicabilidad se dio a nivel presencial y se coordinaron cada uno de los momentos planeados con anticipación y que fueron unas de las razones de alcanzar un mayor impacto a nivel escritura creativa.

Se logró demostrar el grado de influencia y efectividad del uso talleres basados en ambientes lúdicos de aprendizajes en los procesos de enseñanza-aprendizajes de los educandos, concluyendo que gracias a la motivación que se genera con el uso de la estrategia, dicha experiencia se puede ampliar a otros niveles o grados de la básica primaria para el área de lenguaje y que busquen fundamentar a nivel institucional ideas como las mostradas durante toda la intervención.

En suma, se destaca el logro de tres hechos fundamentales, demostrado en la aplicación y evaluación de la propuesta de investigación; lo primero tiene que ver con el impacto de los talleres basados en ambientes lúdicos de aprendizajes han generado en los estudiantes de grado tercero, pues antes de esta experiencia estos eran receptivos y temerosos a desarrollar procesos de escritura creativa; logrando entonces cambiar la forma de aprender en los mismos. Lo segundo, se relaciona con el cambio de actitud al momento de participar en actividades curriculares del área de lenguaje, pues se mostraron atentos y ansiosos por aprender y explorar cada una de las actividades las cuales se hicieron más flexible, sencilla y ajustada a las necesidades de los estudiantes sin desconocer su contexto.

8.1 Recomendaciones

Dentro de los procesos investigativos que se desarrollen es que las estrategias diseñadas y aplicadas generen un impacto a nivel pedagógico, didáctico y social en toda la comunidad educativa. Por ello, desarrollar procesos investigativos de calidad y enfocados en fortalecer los procesos de enseñanza –aprendizajes relacionados con escritura creativa sienta un precedente a nivel de experiencias significativas que se convierten en el pilar y base para realizar las siguientes recomendaciones:

Se hace necesario resignificar el PEI de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Municipio de Buenavista Córdoba, de tal manera que el componente lúdico sea transversal en su aplicación en todas las áreas de aprendizajes. En especial con el área de lenguaje, permitiendo que todos los docentes se apropien de su importancia y ventajas que ofrece en los procesos de enseñanza-aprendizajes en los estudiantes, cuando estos se basan en dinámicas de juegos pedagógicos y en el desarrollo de habilidades cognitivas.

Se recomienda que los docentes del área de leguaje utilicen las estrategias diseñadas, para que puedan desarrollar actividades lúdicas relacionadas con escritura creativa.

Se recomienda que el grado tercero pueda seguir desarrollando actividades de escritura creativa de manera secuencial, dada la importancia de la misma en procesos que sea más sólidos y flexibles con los intereses y necesidades de los mismos. Para ello, es importante que desde la directiva se destinen los espacios para que todos los docentes se apropien de actividades que puedan desarrollar en cada uno de los grados de la básica primaria.

Se recomienda la implementación de la cartilla diseñada para mejorar escritura creativa entre los educandos de la básica primaria de la IE objeto de estudio.

Además, se recomienda que los docentes del área de lenguaje replanteen las estrategias y metodologías con base a la experiencia desarrollada con los estudiantes de grado tercero de básica primaria y pueda replicarse desde la transversalidad.

Referencias

Abarca, M. (2017). Plan integral institucional de fomento a la lectura para la unidad educativa técnica mitad del mundo – san Antonio de Pichincha. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, 1-113. https://core.ac.uk/download/pdf/143444065.pdf

Alonso, L., & Aguirre, R. (2004). a escritura creativa en la escuela: una experiencia pedagógica (de, con) juegos lingüísticos y metáforas. *Revista de Pedagogía*, 375-400. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300002&lng=es&tlng=es.

Alonso, M. (2007). Hacia una teoría de la escritura: requisitos para la praxis de la escritura creativa y apuntes sobre su didáctica. *Escritos Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje Hacia una teoría d*, 105-121. http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/escritos/resources/LocalContent/18/1/05%20maria_isabel_alonso.pdf

Álvarez, M. (2009). Escritura creativa. Aplicación de las técnicas de Gianni Rodari. *Educere*, 83-87. Obtenido de redalyc.org/pdf/356/35614571010.pdf

Ávila, A., & Tarsicio, A. (2017). Ambientes de aprendizaje y escritura creativa: mejorando la producción textual. *Universidad Pedagogica Nacional*, 1-85. http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/7734/TE-21120.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=ambientes%20de%20aprendizaje%20y%20escritura%20creativa%20planteada%20tiene%20efectos%20positivos,para%20la%20construcci%C3%B3n%20del%20text

Bauselas, E. (2004). LA DOCENCIA A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN–ACCIÓN. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-10. https://rieoei.org/RIE/article/view/2871/3815

Begoña, M. (2020). Técnicas y métodos en Investigación cualitativa. *Universidad del País Vasco*, 101-116. https://core.ac.uk/download/pdf/61903317.pdf

Bernal , M. (2017). ¿Qué escriben los niños?, una mirada desde el modelo escuela nueva. *Rev. Investig. Desarro. Innov*, 255-268. http://www.scielo.org.co/pdf/ridi/v7n2/2389-9417-ridi-7-02-255.pdf

Blasco, J., & Perez, J. (2007). *Metodologias de la investigacion en las ciencias de la actividad fisica y el deporte*. España: Editorial club universitario.

Borja, M. G., & González, C. I. (2005). Una experiencia de investigación: Dificultades en la producción y comprensión de textos. *Centro De Investigaciones Y Desarrollo Científico*, 467-480. http://cidc.udistrital.edu.co/investigaciones/documentos/revistacientifica/rev7/Unidad%2022%20pags%20467-482.pdf

Brougeres, G. (2013). El niño en la cultura lúdica. *En, Ludicamente*, 1-11.

Buitrago , B. (2017). Escritura creativa: estrategia para fortalecer la creatividad en la escritura. *Universidad Pedagógica Nacional*, 1-103.

http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/3183/TE-21113.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cabeza, M. (2018). Propuesta de intervención lúdico-pedagógica de ambientes educativos, basada en el arte, para el fomento del desarrollo integral en los niños y niñas de 3 a 5 años del preescolar Colonitas - Cajasan de Bucaramanga (Colombia). *Universidad Autónoma de Bucaramanga*, 1-166. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/849/2018_Tesis_Maria_Alexandra_Cabeza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Capilla, R. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. *Cuadernos de investigación educativa*, 49-62. http://www.scielo.edu.uy/pdf/cie/v7n2/v7n2a04.pdf

Castro , K., & Peña, j. (2017). La escritura creativa como estrategia para estimular la producción textual en niños de 2° grado en ambientes pedagógicos lúdicos. *Universidad de San Buenaventura*, 1-141. http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/bitstream/10819/5836/1/La%20escritura%20creativa_Kellys%20Castro%20O_2017.pdf

Chacon , Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Universidad de Costa Rica*, 1-31. https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf

CIDH. (1959). Declaración de los Derechos del Niño. *Asamblea General en su resolución* , 1-3. https://www.cidh.oas.org/Ninez/pdf%20files/Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o.pdf

Coello, Y., & Bayas , N. (2011). Las técnicas de comprensión lectora y su incidencia en el aprendizaje significativo. *a Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro*, 1-122. http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/433/3/Las%20t%C3%A9cnicas%20de%20comprensi%C3%B3n%20lectora%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20aprendizaje%20significativo..pdf

Cognifit. (2020). *¿Qué es la Atención?* https://www.cognifit.com/es/atencion#:~:text=La%20atenci%C3%B3n%20se%20puede%20definir,procesarlos%20para%20responder%20en%20consecuencia.

Colmenares, A., & Piñeres, M. (2008). La Investigación Acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Universidad Pedagógica Experimental*, 96-114. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006

Daza, J., & Zanabría , W. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. *Revista de Investigaciones*, 144-158. http://www.revistas.ucm.edu.co/ojs/index.php/revista/article/view/39/39

Díaz, L., & Sabalza, D. (2020). las fábulas de Talameque de Manuel zapata Olivella como estrategia didáctica para fomentar la escritura creativa y fortalecimiento de la identidad cultural. *Universidad de Córdoba*, 1-168.

https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/3011/diaznarvaezleidy-sabalzaortegadanna.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Domínguez, C. (2015). La Lúdica: Una Estrategia Pedagógica Despreciada. *Universidad Autónoma de Ciudad Juárez*, 1-25. http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf

Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital UNiversitaria*, 1-17. https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Etapainfantil. (2021). *20 Poemas cortos para leer con niños*. https://www.etapainfantil.com/poemas-cortos-ninos

Fonden , J. (2019). Importancia del pensamiento abstracto. Su formación en el aprendizaje de la Programación. *Universidad Tecnológica de la Habana "José Antonio Echeverría", Cuba.*, 1-12. http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v20n72/1729-8091-eds-20-72-122.pdf

FundaciónUp. (2017). Habilidades de la memoria. *Fundación UP*, 1-3. http://www.proyectosfundacionorange.es/familyon/wp-content/uploads/2017/10/3-HABILIDADES-DE-MEMORIA.pdf

Gallardo, M. (2013). ¿Cualquiera puede inventar? *Inventores y creadores*, 1-124. https://www.inapi.cl/portal/publicaciones/608/articles-3864_recurso_1.pdf

García , M. (2020). Escritura creativa. *Pirentest*. https://www.pinterest.es/pin/498562621249207532/

García, G. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo,*, 63-72. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf

Giraldo, C. (2015). La escritura en el aula como instrumento de aprendizaje. Estudio en universidades. *Ánfora*, 39-58.

Guzmán, B., & Bermúdez, J. (2019). Escritura creativa en la escuela. *Infancias Imágenes*, 80-94. https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias

Hernández , R., & Opanzo , H. (2010). Apuntes de análisis cualitativo en educación. *IUniversidad Autonóma de Madrid*, 1-23. http://www.fjaviermurillo.es/

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de la Investigación. En R. Hernández, C. Fernández, & M. Baptista, *Metodología de la Investigación* (V ed., pág. 656). Mexico.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. Sexta edición. *McGRAW-HILL*, 1-635.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *McGraw-Hill Interamericana*, 1-716. https://www.ebooks7-24.com/stage.aspx?il=6443&pg=&ed=

Hijazo, L., & Garrido , M. (2020). Escritura creativa y aprendizaje cooperativo: herramientas reconciliadoras con el aprendizaje de la expresión escrita. *Universidad de Zaragoza, FEDU, 2020*, 1-64. https://zaguan.unizar.es/record/95160/files/TAZ-TFG-2020-3117.pdf

Hoyos, M. (2019). Estrategias lúdicas y reflexivas de lectura literaria para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 8°2 de la Institución Educativa San José, Montería – Córdoba. *Universidad de Córdoba*, 1-91. https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/2620/hoyos%20oviedo%20mar%c3%ada%20fernanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jaramillo, L., & Puga, L. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 31-55. https://www.redalyc.org/pdf/4418/441849209001.pdf

Ksenya, S. (2020). *Foto de archivo - Encuentra las diferencias juego, la educación para los niños, niña construye un castillo de arena en la playa*. 123RF: https://previews.123rf.com/images/ksenyasavva/ksenyasavva1607/ksenyasavva160700048/59235490-encuentra-las-diferencias-juego-la-educaci%C3%B3n-para-los-ni%C3%B1os-ni%C3%B1a-construye-un-castillo-de-arena-en-la-playa.jpg

Lasso, M. (2017). La escritura creativa como estrategia para el fortalecimiento de la escritura autónoma en el grado primero. *Universidad ICESI*, 1-99. https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/82042/1/T01053.pdf

López, S. (2016). La escritura creativa en las aulas de secundaria: hacia un cambio metodológico en la enseñanza de la literatura. *Universidad de Oviedo*, 1-153. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/37693/TFM_SoniaL%F3pezRueda.pdf;jsessionid=1751BAB507E8209FFC2F90B85F4DBCA9?sequence=1

Minciencias. (1991). Constitución Política de Colobia de 1991. *Ministerio de Haciendas*, 1-2. https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf

Minedcuación. (2018). Serie lineamientos curriculares. *Ministerio de Educación Nacional*, 1-102. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_6.pdf

Mineducación. (1994). Ley 115 de Febrero 8 de 1994. *Ministerio de Educación Nacional*, 1-50. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Mineducación. (2001). LEY 715 DE DICIEMBRE 21 DE 2001. *Ministerio de Educación Nacional*, 1-2. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-190387_archivo_pdf_articulos_plantapersonal_ley715.pdf

Mogollón , E. (2019). Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa Maestros Comunitarios. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 1-15. https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v23n2/1409-4258-ree-23-02-128.pdf

Nunes, P. (2002). *Educación lúdica : técnicas y juegos pedagógicos.* Bogotá: San Pablo. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AHi_OJSXRGAC&oi=fnd&pg=PA1&dq=

importancia+de+la+l%C3%BAdica+&ots=F6YK5461e3&sig=QXDCo-SlNCi1n62toi3ilnUKp9s#v=onepage&q=importancia%20de%20la%20l%C3%BAdica&f=false

orientacionandujar. (2018). *Actividad de Atención y Estimulación Cognitiva: Encuentra el intruso*. https://www.orientacionandujar.es/2018/08/11/actividad-de-atencion-y-estimulacion-cognitiva-encuentra-el-intruso/

Ortiz, F., & Bustamante , J. (2018). Percepción visual y escritura en estudiantes de segundo a cuarto año de e.g.b. del Colegio San José la Salle. *INNOVA Research Journal*, 59-79.

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.,, 35*(1), 227-232. https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf

Pastrana , J. (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. Antonio Nariño de Morindó Santana, Los Córdobas. *Universidad Santo Tomás*, 1-130. https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16085/2019JohnysPastrana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, R. (2015). Dificultades para la escritura para la escritura de 3° de educación primaria, la disgrafia y las pruebas de diagnóstico. *Universidad de Camtabria*, 1-53. https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/6605/RebecaP%C3%A9rezFern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1

Pinos , D. (2019). ¿Qué técnicas utilizar para desarrollar la creatividad en una empresa? 1. https://dianapinos.com/2019/04/16/que-tecnicas-utilizar-para-desarrollar-la-creatividad-en-una-empresa/

Posada , R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Universidad Nacional de Colombia*, 1-89. https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). *Redalyc.org*. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402

Restrepo , B. (2006). La Investigación-Acción Pedagógica, variante de la Investigación Acción Educativa que se viene validando en Colombia. *Revista de la Universidad de la Salle*, 92-101. https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1297&context=ruls

Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Universidad de La Sabana*, 45-55. http://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf

Rodríguez, M. (2006). Manual de creatividad Los procesos psíquicos y el desarrollo. *Trillas*, 1-137.

Rodríguez, S. (2017). Estrategia didáctica basada en la solución de problemas contextualizados para fortalecer el aprendizaje significativo de la química en un programa de tecnología ambiental. *Universidad Cooperativa de Colombia*, 1-94.

Romero, E., & Henández , N. (2011). El papel de la memoria en el proceso lector. *Universidad Manuela Beltrán*, . 24-31. https://www.redalyc.org/pdf/304/30428111003.pdf

Sánchez, D. (2009). La expresión escrita en la clase de ELE. *Universidad de Filipinas*, 1-41. Obtenido de https://marcoele.com/descargas/china/sanchez_expresion-escrita.pdf

Schmidt, S. (2006). Competencias, habilidades cognitivas, destrezas practicas y actitudes definiciones y desarrollo. 1-5. https://rmauricioaceves.files.wordpress.com/2013/02/definicion-comphabdestrezas.pdf

Stranges, A. (2015). Inclusión educativa: la importancia de saber leer y escribir. *Letras*, 31-35. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53908/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNESCO. (2017). Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo no está Aprendiendo. *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura*, 1-26. Obtenido de http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf

Viera, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, Universidades. https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf

Yentzen, E. (2003). Teoría general de la creatividad. 1-26. https://polis.ulagos.cl/index.php/polis/article/view/253/418

Anexos

Anexos A. Taller diagnóstico

Nombres: _____ fecha _____ Grado

I. Test de evaluación de la habilidad: Memorización

Nombre del eje	Total, preguntas	Propósito	Puntos obtenidos
Habilidad de memorización	**3**	Identificar el grado de desarrollo de la habilidad de memorización sobre ideas palabras y conceptos a través de la lectura de cuentos.	
Indicaciones	1. Entréguele la copia y un lápiz al niño. 2. No intervenga en las respuestas dadas. No importa cuál sea el resultado. **3.** Terminada esta prueba deje que el niño o niña se tome 5 minutos de receso.		

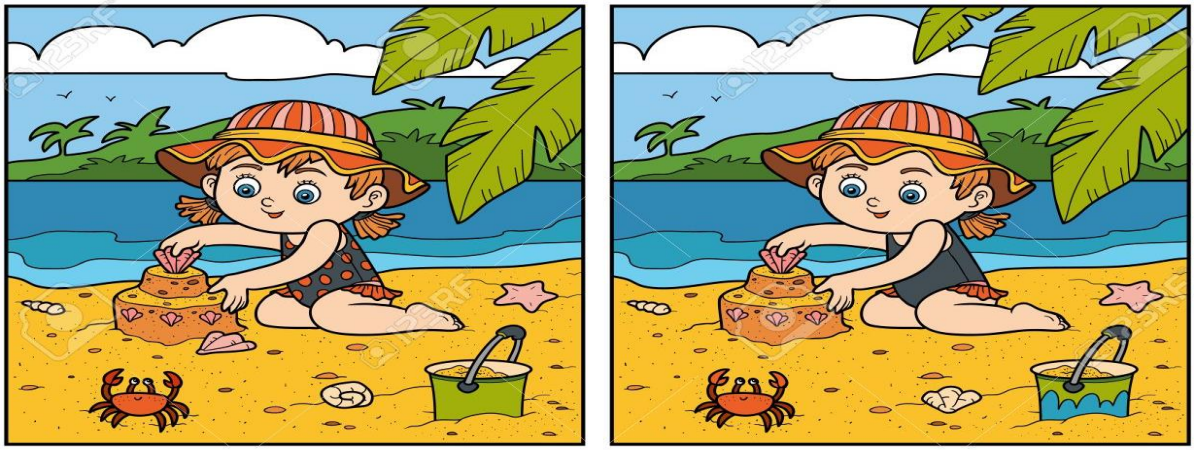
Escoja un cuento de su preferencia y léalo en voz alta a los estudiantes. Es importante que ellos que deben estar atentos a lo que se dice para que realicen el ejercicio propuesto después de leer el texto.

1. **Escribe todas las palabras que logres recordar del cuento escuchado y luego con cada una escribe una oración usando toda tu creatividad. Combina la escritura con dibujos si es posible.**

	preguntas		
Habilidad de atención	**3**	Identificar el estado de desarrollo de la habilidad de atención a través de ideas, palabras, conceptos y gráficos.	
Indicaciones	1. Entréguele la copia y un lápiz al niño.		

	2. No intervenga en las respuestas dadas. No importa cuál sea el resultado. **3.** Terminada esta prueba deje que el niño o niña se tome 5 minutos de receso.

1. **A continuación, se presentan dos dibujos sobre la playa. Encuentre las diferencias en ambos y enciérralas con el color que más te guste.**



Fuente: Savva, (2020)

2. Ahora con cada diferencia encontrada escribe una pequeña oración

tres veces con nuevas palabras.

1. El hombre **juega** y la mujer **canta**.

_____

2. **Juan** baila y Manuel **come legumbres**

_____

III. Test de evaluación de la habilidad: pensamiento abstracto

Nombre del eje	Total, preguntas	Propósito	Puntos obtenidos
Habilidad de pensamiento abstracto	**2**	Identificar la habilidad de pensamiento abstracto con base en el análisis de conceptos.	
Indicaciones	4. Entréguele la copia y un lápiz al niño. 5. No intervenga en las respuestas dadas. No importa cuál sea el resultado. **6.** Terminada esta prueba deje que el niño o niña se tome 5 minutos de receso.		

1. **A continuación, se presentan una lectura en las que se mezclan algunos números, el reto es que intentes leer el mensaje contenido y luego escribe en el espacio en blanco el mismo mensaje de manera correcta.**

3N UN LUG4R D3 L4 M4NCH4 D3 CUY0 N0MBR3 N0 QU13R0 4C0RD4RM3, N0 H4C3 MUCH0 713MP0 QU3 V1V14 UN H1D4LG0 D3 L0S D3 L4NZ4 3N 4ST1LLER0, 4DARG4 4NT1GU4, R0C1N FL4CO Y 4LG0 D3LG4D0.

2. Ahora escribe en el espacio en blanco el mismo mensaje de manera correcta.

IV. Test de evaluación de la habilidad: Creatividad

Nombre del eje	Total, preguntas	Propósito	Puntos obtenidos
Habilidad de Creatividad	**1**	Identificar el grado de desarrollo de la habilidad de la creatividad a través de actividades que promuevan la competencia argumentativa.	
Indicaciones	7. Entréguele la copia y un lápiz al niño. 8. No intervenga en las respuestas dadas. No importa cuál sea el resultado. **9.** Terminada esta prueba deje que el niño o niña se tome 5 minutos de receso.		

1. **A continuación, se presentan una pequeña fábula titulada "El perro y su reflejo" luego debes cambiar el inicio y el final de la misma.**

El perro y su reflejo

Un perro muy hambriento caminaba de aquí para allá buscando algo para comer, hasta que un carnicero le tiró un hueso. Llevando el hueso en el hocico, tuvo que cruzar un río. Al mirar su reflejo en el agua creyó ver a otro perro con un hueso más grande que el suyo, así que intentó arrebatárselo de un solo mordisco. Pero cuando abrió el hocico, el hueso que llevaba cayó al río y se lo llevó la corriente. Muy triste quedó aquel perro al darse cuenta de que había soltado algo que era real por perseguir lo que solo era un reflejo.

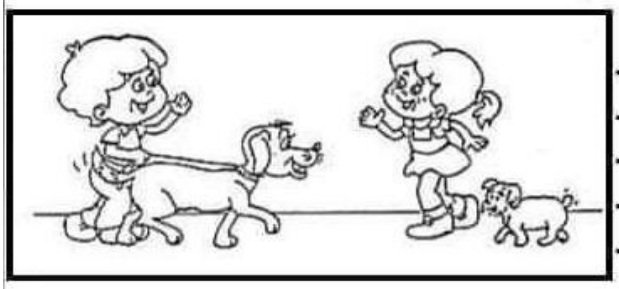
Moraleja: Valora lo que tienes y no lo pierdas por envidiar a los demás.

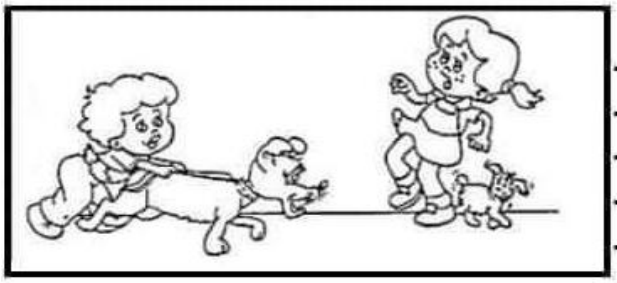
2. Escribe un inicio de una fabula o cuento para elaborar el final .

Nombre del eje	Total, preguntas	Propósito	Puntos obtenidos
Habilidad de Inventar	**1**	Identificar la habilidad para inventar ideas , palabras ,y conceptos partiendo de la representación de escenas cotidianas .	
Indicaciones	10. Entréguele la copia y un lápiz al niño. 11. No intervenga en las respuestas dadas. No importa cuál sea el resultado. **12.** Terminada esta prueba deje que el niño o niña se tome 5 minutos de receso.		

1. **A continuación, se presentan una serie de escenas, tu misión es inventar un posible título, así como el cuento de acuerdo a las imágenes compartidas. No olvides darle color a cada recuadro.**

Inventa un título para el cuento





Anexos B. Ficha Técnica

Nombre: Pruebas diagnósticas para identificar las dificultades en las habilidades cognitivas para la escritura creativa.				
Responsables	Carmen Elena Fernández Ramírez Cristina Inés Díaz González Nidian Bedoya Madera			
Institución Educativa	Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima			
Grado de aplicación	3º	**Edades**	6 a 8 años en edad escolar	
Objetivo de la prueba	Identificar el estado inicial de las habilidades cognitivas presentes en la escritura creativa en los estudiantes de grado tercero, para el fortalecimiento de un estado inicial a través de talleres y otras actividades.			
Tipo de prueba	**Tiempo de aplicación**			Paquete de copias.
Individual	4 horas		**Recursos**	Lápiz Colores Borrador

Discriminación de pruebas por ejes y subejes				
Prueba	**Subejes**	**No. Preguntas**	**Propósito**	**Total, de puntos a obtener**
Taller para identificar las habilidades cognitivas.	Memorización	3	Identificar las dificultades para la habilidad de memorización sobre ideas, palabras y conceptos.	
	Atención	**3**	Identificar las dificultades para la habilidad de atención sobre ideas, palabras y conceptos.	
	Pensamiento abstracto	**2**	Identificar las dificultades para la habilidad de pensamiento abstracto sobre ideas, palabras y conceptos.	
	Creatividad	**1**	Identificar las dificultades para la habilidad de Creatividad sobre ideas, palabras y conceptos.	
	Inventar	**1**	Identificar las dificultades para la habilidad de inventar ideas, palabras y conceptos.	

Valoración			
Desempeño bajo 0-2,9	Desempeño básico 3.0 – 3,9	Desempeño alto 4.0 – 4.5	Desempeño superior 4,6 - 5.0

Anexos C. Hoja de análisis de la prueba

Test de habilidades cognitivas

Nombres: _____

Fecha de nacimiento: _____ Edad: _____

Grado: _____ I.E:_____

Docente evaluador: _____ Fecha de evaluación: _____

RESUMEN GLOBAL DE PUNTUACIONES

	Pruebas/ Puntuaciones	**P. D**	**Nivel de desempeño**			
			Bajo	**Básico**	**Alto**	**superior**
I.	**Habilidades cognitivas**	**/10**				
	Memorización	**/3=**				
	Atención	**/3=**				
	Pensamiento abstracto	**/2=**				
	Creatividad	**/1=**				
	Inventar	**/1=**				
	Total prueba	Suma				

Observaciones:

_____
_____
_____
_____
_____

P.D = puntos disponibles

Anexos D. Taller #1. Habilidad de memorización

Bambú se fue a la guerra

Mambrú se fue a la guerra,
mire usted, mire usted, que
pena.
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.
Do-re-mi,
do-re-fa.
No sé cuándo vendrá.

Si vendrá por la Pascua,
mire usted, mire usted, qué
gracia.
Si vendrá por la Pascua
por la Trinidad.
Do-re-mi,
do-re-fa.
O por la Trinidad.

La Trinidad se pasa
mire usted, mire usted, qué
guasa.
La Trinidad se pasa.
Mambrú no viene ya,
Do-re-mi,
do-re-fa.
Mambrú no viene ya.

Por allí viene un paje,
¡qué dolor, qué dolor, qué
traje!
por allí viene un paje,
¿qué noticias traerá?
Do-re-mí,
do-re-fa,
¿qué noticias traerá?

Las noticias que traigo,
¡del dolor, del dolor me
caigo!
las noticias que traigo
son tristes de contar,
Do-re-mi,
do-re-fa,
son tristes de contar.

Que Mambrú ya se ha
muerto,
¡qué dolor, qué dolor, qué
entuerto!,
que Mambrú ya se ha
muerto,
lo llevan a enterrar.
Do-re-mi,
do-re-fa,
lo llevan a enterrar.

En caja de terciopelo,
¡qué dolor, qué dolor, qué
duelo!,
en caja de terciopelo,
y tapa de cristal.
Do-re-mi,
do-re-fa,
y tapa de cristal.

Y detrás de la tumba,
¡qué dolor, qué dolor, qué
turba!,
y detrás de la tumba,
tres pajaritos van.
Do-re-mi,
do-re-fa,
tres pajaritos van.

Cantando el pío-pío,
¡qué dolor, qué dolor, qué
trío!,
cantando el pío-pío,
cantando el pío-pá.
Do-re-mi,
do-re-fa,
cantando el pío-pá

Anexos E. Anexo 2 del taller habilidad de memorización

Nombres: _____ fecha _____ Grado

Actividad 1. Una canción infantil

Escucha la canción y luego completa las palabras que faltan.

Las noticias que _____,
¡del dolor, del dolor me caigo!
las _____ que traigo
son tristes de _____r,
Do-re-____,
do-re-fa,
son ____ de contar.

Actividad 2. Observando ando. Video infantil

Observa y luego responde cada una de las preguntas propuestas

1. ¿Cuántas abejitas hay
   _____
2. ¿Qué figura hizo la abejita?
   _____
3. ¿Qué letra tenía agarrada la mariposa verde?
   _____
4. ¿Dónde estaba el escarabajo?
   _____

Ahora piensa en una oración sobre la abejita del video y luego escríbela en el espacio en blanco, no olvides hacer un dibujo que represente tu escritura creativa.

Actividad 3. Sacando palabras de un cuento

Escribe todas las palabras que logres recordar del cuento escuchado y luego con cada una escribe una oración usando toda tu creatividad. Combina la escritura con dibujos si es posible.

Escribe aquí las palabras

Escribe aquí las oraciones con las palabras anteriores

Anexos F.Taller #2-- Habilidad de atención

Anexo 2

Nombres: _____ fecha _____ Grado

Actividad 1. Las dos tazas

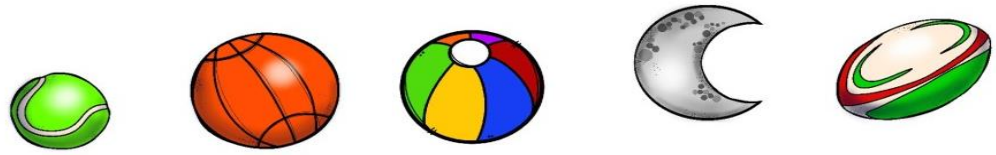
4. **A continuación, encontrarás dos dibujos, encuentra las diferencias entre ellos y márcalas con color.**

Nota. Presenta una actividad de diferenicas. Fuente: Dreamstime, (2020)

Ahora con cada diferencia encontrada escribe una pequeña oración

Actividad 2. El intruso

En cada caso identifica el objeto que no pertenece, enciérralo con color y luego escríbelo abajo.



El intruso es: _____
Para que no se sienta solo debe estar con: _____

El intruso es: _____
Para que no se sienta solo debe estar con: _____

El intruso es: _____
Para que no se sienta solo debe estar con: _____

El intruso es: _____
Para que no se sienta solo debe estar con: _____

[1]

El intruso es: _____
Para que no se sienta solo debe estar con: _____

Actividad 3. Cambiando palabras, pero no la frase

[1] Adaptado de (orientacionandujar, 2018)

Cambia las palabras que están resaltadas en negrita y escribe la misma frase tres veces con nuevas palabras.

3. El niño **juega** y la niña **canta**.

.

_____

_____

_____

4. **Juan** canta y Manuel **maneja bicicleta**

_____

_____

_____

5. Los niños comen **verduras**.

_____

_____

_____

6. Mis amigos juegan con la **pelota**.

_____

_____

7. En el parque hay muchos **árboles**.

_____

_____

_____

Anexos G. Taller #3. Habilidad de Pensamiento Abstracto

Anexo 1

Nombres: _____ fecha _____ Grado

Actividad 1. Una lectura loca que debe ser organizada.

1. A continuación, encontrarás una divertida lectura, el problema es que no podrás leerla sin antes escribirla correctamente, ya que en algunas palabras faltan letras o vocales y en otras están al revés. Como sabemos que eres un niño o niña genio te encomendamos esta misión.

El gallo kiko

in sla cálidas manañas de venora, le lloga Kiko es el meropri en despertarse. Abre ssu quepeños joos, sacude sus plumas y saluda al Sol.

Después, besu al palo más alto dle ganerolli praa que otdo el mundo lo eav. Sabe que su trabajo es uno de los más importantes de la granja: despertar con su kikirikí a todos los animales.

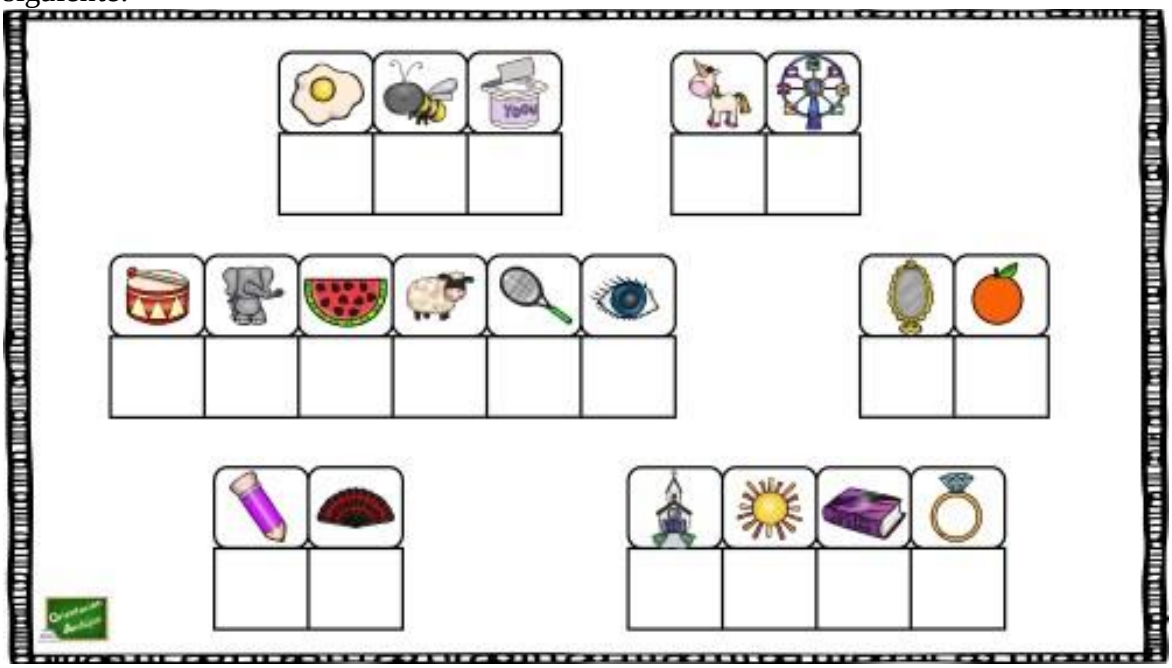
Una vez cumplida su misión, sale al pocam y busca nau manzana caída dle árbol praa picotear

¡Es us desayuno favorito!

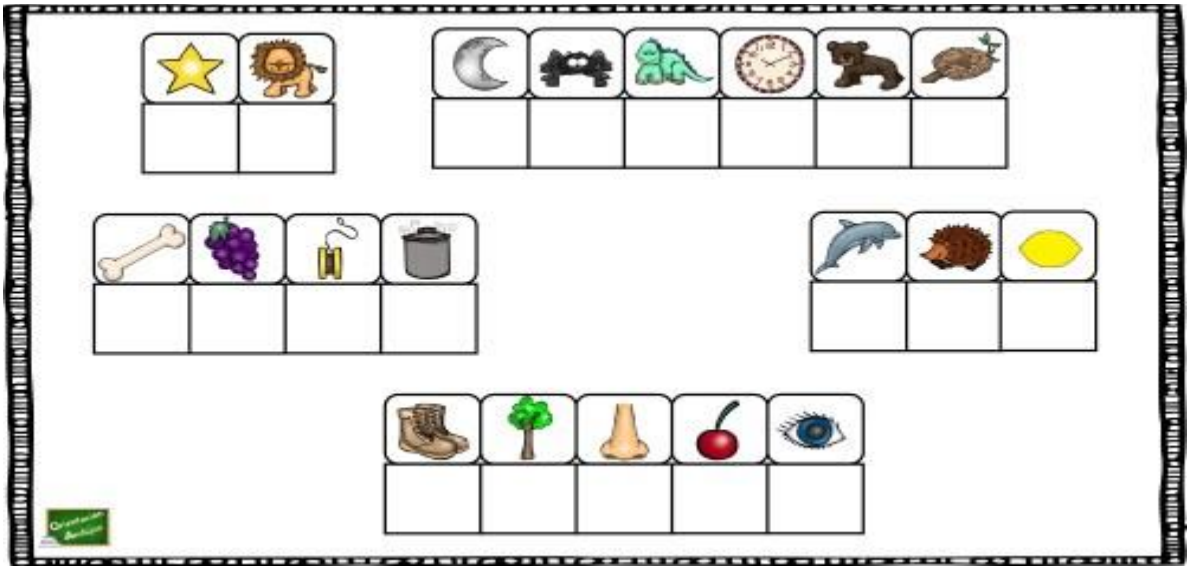
2.Ahora cumple la misión de escribir el texto de manera correcta y luego leelo en voz alta.

Actividad 2. El juego del mensaje secreto

En cada caso identifica el mensaje secreto, para ello debes escribir la primera letra de cada imagen para descubrir lo que se dice. Luego escribe nuevamente el mensaje en el recuadro siguiente.



El mensaje secreto es: _____



El mensaje secreto es: _____

Actividad 3. Palabras con números

3. **A continuación, se presentan una lectura en las que se mezclan algunos números, el reto es que intentes leer el mensaje contenido y luego escribe en el espacio en blanco el mismo mensaje de manera correcta.**

C13R70 D1A D3 V3R4N0 3574B4
3N L4 PL4Y4 0853RV4ND0 4 D05
CH1C45 8R1NC4ND0 3N L4
4R3N4. 357484N 7R484J4ND0
MUCH0 C0N57RUY3ND0 UN
C45TILL0 D3 4R3N4 C0N 70RR35
P454D1Z05 0CULT05 Y PU3NT35.

4. Ahora escribe en el espacio en blanco el mismo mensaje de manera correcta.

Anexos H. Taller # 4. Habilidad creativa

Anexo 1

Nombres: _____ fecha _____ Grado

Actividad 1. Cambiando el título de la historia

2. A continuación, encontrarás un divertido cuento titulado Ricitos de Oro. Lee detenidamente el cuento y luego escribe un posible título que le colocarías.

Ricitos de oro

Portada » Cuentos cortos » **Ricitos de oro**

Ricitos de Oro era una niña buena y simpática pero demasiado curiosa ¡Siempre estaba mirando y revolviendo las cosas de los demás! Su madre a veces se enfadaba con ella.

– Hija mía, lo que haces no está nada bien ¿Acaso a ti te gustaría que yo te cogiera los juguetes del armario o me pusiera tus vestidos?

Pero la niña no podía evitarlo ¡Le gustaba tanto mirarlo todo, aunque no fuera suyo!…

Un día de primavera, paseando por el bosque, se alejó de donde vivía por un camino que no era el habitual. Cuando menos se lo esperaba, se encontró de frente con una preciosa casita de paredes azules y ventanas adornadas con rojos geranios. Era tan linda que parecía una casa de muñecas.

Le pudo la curiosidad ¡Tenía que entrar a ver cómo era! Por allí no había a nadie y la puerta estaba abierta, así que sin pensárselo dos veces, la empujó cuidadosamente y empezó a recorrer el salón.

– ¡Oh, qué casa tan coqueta! Está tan limpia y cuidada… Echaré un vistazo y me iré.

A Ricitos de Oro le llamó la atención que la mesa estaba puesta. Sobre el delicado mantel de encaje había tres tazones de leche. Como estaba hambrienta, decidió beberse la leche de la taza más grande, pero estaba muy caliente. Probó con la mediana, pero ¡caramba!… estaba demasiado fría. La leche de la taza más pequeña, en cambio, estaba templadita como a ella le gustaba y se la bebió de unos cuantos tragos.

– ¡Uhmmm, qué rica! – pensó relamiéndose Ricitos de Oro, mientras sus grandes ojos se clavaban en tres sillas azules pero de distintos tamaños – ¿Y esas sillas de quién serán?… Voy a sentarme a ver si son cómodas.

Decidida, trató de subirse a la silla más alta pero no fue capaz. Probó con la mediana, pero era demasiado dura. De un pequeño impulso se sentó en la pequeña.

– ¡Genial! Esta sí que es cómoda.

Pero la silla, que era de mimbre, no soportó el peso de la niña y se rompió.

– ¡Oh, vaya, qué mala suerte, con lo cansada que estoy!… Iré a la habitación a ver si puedo dormir un ratito.

El cuarto parecía muy acogedor. Tres camitas con sus tres mesillas ocupaban casi todo el espacio. Ricitos de Oro se decantó por la cama más grande, pero era demasiado ancha. Se bajó y se tumbó en la mediana, pero no… ¡El colchón era demasiado blando! Dio un saltito y se metió en la cama más pequeña que estaba junto a la ventana. Pensó que era la más confortable y mullida que había visto en su vida. Tanto, que se quedó profundamente dormida.

A los pocos minutos aparecieron los dueños de la casa, que eran una pareja de osos con su hijo, un peludo y suave osezno color chocolate. En cuanto cruzaron el umbral de la puerta, notaron que alguien había entrado en su hogar durante su ausencia.

El pequeño osito se acercó a la mesa y comenzó a lloriquear.

– ¡Oh,no! ¡Alguien se ha bebido mi leche!

Sus padres, tan sorprendidos como él, le tranquilizaron. Seguro que había una explicación razonable, así que siguieron comprobando que todo estaba en orden. Mientras, el osito fue a sentarse y vio que su silla estaba rota.

– ¡Papi, mami!… ¡Alguien ha destrozado mi sillita de madera!

Todo era muy extraño. Papá y mamá osos con su pequeño, subieron cautelosamente las escaleras que llevaban a la habitación y encontraron que la puerta estaba entreabierta. La empujaron muy despacio y vieron a una niña dormida en una de las camas.

– ¿Pero qué hace esa niña durmiendo en mi camita? – gritó el osito, asustado.

Su voz despertó a Ricitos de Oro, que cuando abrió los ojos, se encontró a tres osos con cara de malas pulgas que la miraban fijamente.

– ¿Qué demonios estás haciendo en nuestra casa? – vociferó el padre- ¿No te han enseñado a respetar la intimidad de los demás?

Ricitos de Oro se asustó muchísimo.

– Perdónenme, señores… Yo no quería molestar. Vi la puerta abierta y no pude evitar entrar…

– ¡Largo de aquí ahora mismo, niña! Esta es nuestra casa y, que yo sepa, nadie te ha invitado a pasar.

Pidiendo disculpas una y otra vez, la niña salió de allí avergonzada. Cuando llegó al jardín, echó a correr hacia su casa y no paró hasta que llegó a la cocina, donde su madre estaba colocando unos claveles recién cortados en un jarrón. Llegó tan colorada que la mujer se dio cuenta de que a su hija le había pasado algo. Ricitos de Oro no tuvo más remedio que contar todo lo sucedido.

Su mamá escuchó atentamente la historia y dijo unas palabras que Ricitos jamás olvidaría.

– Hija, ahí tienes lo que sucede cuando no respetamos las cosas de los demás. Espero que este susto te haya servido para que de ahora en adelante, pidas permiso para utilizar lo que no es tuyo y dejes de fisgonear lo ajeno.

El nuevo título que le colocarías sería:

_____

Si tuvieras que agregar un personaje sería:

_____

Anexo 2

Nombres: _____ fecha _____ Grado

Actividad 1. Cambiando final de la historia

Actividad 3. Escrituras en cadena

A continuación, se presentan una plantilla en la que podrás escribir de manera colaborativa una corta historia, ten presente que solo cuentas con 3 minutos y deberás darle continuidad a lo que tu compañero o compañera haya escrito. En cuento hayas escrito lo que se te ocurrió pasa la hoja a tu compañero.

Escribe en el espacio tu historia

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Anexos I. Plan de estratégico para la escritura creativa

Tabla 16. Plan de estratégico para la escritura creativa

Habilidad Cognitiva	**Estrategias**	**Actividades**	**Objetivo**	**Tiempo**	**Reflexión**	**Recursos**	Criterios de Evaluación
Memoria	Observo, escucho y escribo creativamente	Una canción infantil	Motivar a los estudiantes mediante actividades de memoria para incentivar la escritura creativa.	40 minutos	Las actividades basadas en la memorización permiten la interiorización del estudiante hacia el cumplimiento de metas y retos en la escritura creativa.	Hoja de trabajo Audio Video Lápiz Colores Pegante	Creatividad para realizar las actividades. Empatía para atender las explicaciones y realizar las actividades.
		Observando. Video infantil		40 minutos 40 minutos			
		Sacando palabras de un cuento		30 minutos			
Atención	Comparando y escribiendo diferencias	Las tazas	Buscar diferencias entre dos imágenes, según la dificultad para mantener la atención que tenga el alumno/a buscaremos más o menos número de diferencias. Determinar en una serie de secuencias de imágenes la que no corresponda y luego escribirla.	40 minutos	Cuando los estudiantes son capaces de representar una acción pueden fácilmente comprender cada situación a su alrededor.	Hoja de trabajo Colores Papel o algodón Miembros de la familia	Puntualidad en la realización de las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.
				30 minutos	Cuando los estudiantes son capaces de representar una acción pueden fácilmente comprender cada situación a su alrededor.	Hoja con el poema Colores Tijeras Pegamento	Puntualidad en la realización de las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.
		El intruso		30 minutos	El lenguaje no verbal como el usado en mucho sitio fortalece la escritura en los educandos.	Hoja de actividades. Colores Tijeras Material didáctico.	Puntualidad en la realización de las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.
		Cambia una palabra, pero no la frase		30 minutos	Los ejercicios de escritura creativa son más efectivos cuando es el estudiante quien participa del destino de	Hoja de trabajo Colores Pegante	Puntualidad en la realización de las actividades. Participación activa en las actividades propuestas.

					las oraciones y frases que escribe.		Creatividad.
Pensamiento abstracto	Observo y escribo	Una lectura loca que debe ser organizada.	Motivar a los estudiantes a la realización de procesos escritores mediante actividades de tipo abstracto.	30 minutos	Las lecturas combinadas con símbolos y números ayudan al fortalecimiento abstracto.	Hoja de actividades. Colores Tijeras Material didáctico.	Escribe palabras y oraciones cortas. Participa activamente en las actividades propuestas.
		De los números a la escritura.		30 minutos	Las lecturas combinadas con símbolos y números ayudan al fortalecimiento abstracto.	Hoja de actividades. Colores Tijeras Material didáctico.	Escribe de manera creativa palabras y oraciones cortas. Participa activamente en las actividades propuestas.
		El juego del mensaje secreto		30 minutos	No hay nada mejor que darle un poco de misterio a las cosas y por ello es ideal trabajar con niños actividades que les induzcan a descubrir mensajes secretos.	Hoja de actividades. Colores Tijeras Material didáctico.	Escribe de manera creativa palabras y oraciones cortas. Participa activamente en las actividades propuestas.
		Palabras repetidas	Fortalecer la capacidad de organización mental de las palabras mediante ejercicios de lectura y escritura donde se repiten palabras.	30 minutos	El reto de organizar e identificar palabras repetidas y cambiarlas por otras es ideal para generar creatividad al momento de escribir.	Hoja de actividades. Colores Tijeras Material didáctico.	Puntualidad en la realización de las actividades. Participación activa en las actividades propuestas. Lee con fluidez palabras y oraciones cortas. Participa activamente en las actividades propuestas.
Creatividad	Cambios creativos	Cambiando el título de la historia	Fortalecer el proceso escritor mediante actividades creativas a partir de textos propuestos.	30 minutos	Acompañar a los estudiantes a producir ideas creativas a través de otros escritos.	Hoja de actividades. Colores Tijeras	Puntualidad en la realización de las actividades.
		Principio de la historia		30 minutos			

		Final inesperado		30 minutos		Material didáctico.	Participación activa en las actividades propuestas. Escribe palabras y oraciones cortas. Participa activamente en las actividades propuestas.
		Tarjetas para mamá y papá		30 minutos			
		Escribiendo frases cortas que emocionan.		30 minutos			
Inventar	Yo soy creador	Un pequeño cuento	Fortalecer el proceso escritor por medio de actividades producción de cuentos cortos, historietas, poemas y escritos.	30 minutos	La escritura de cuentos cortos es ideal para que los educandos inicien su proceso creativo en niveles más avanzados-	Hoja de actividades. Colores Material didáctico.	Puntualidad en la realización de las actividades. Participación activa en las actividades propuestas. escribe palabras y oraciones cortas. Participa activamente en las actividades propuestas.
		Un pequeño poema		30 minutos	La escritura de cuentos cortos es ideal para que los educandos inicien su proceso creativo en niveles más avanzados-	Hoja de actividades. Colores Material didáctico.	Puntualidad en la realización de las actividades. Participación activa en las actividades propuestas. Lee con fluidez palabras y oraciones cortas. Participa activamente en las actividades propuestas.
		Una historieta		30 minutos	La escritura de cuentos cortos es ideal para que los educandos inicien su proceso creativo en niveles más avanzados-	Hoja de actividades. Colores Tijeras	
		Ahora puedo escribir creativamente		30 minutos	La escritura de cuentos cortos es ideal para que los educandos inicien su proceso creativo en niveles más avanzados-	Hoja de actividades. Colores Tijeras .	

Fuente: elaboración propia

Anexos J. Rúbrica de evaluación

Tabla 17. Rúbrica de evaluación

Categoría	**Subcategoría**	**Superior 10**	**Alto 8**	**Básico 6**	**Bajo 4**
Habilidad de memorización	Desarrolla la capacidad de memoria mediante ejercicios de escritura y actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia "Observo, escucho y escribo creativamente".	El estudiante desarrolla con gran facilidad su capacidad de memoria al responder bien entre el 90% y 100% de todos los ejercicios establecidos en la estrategia observo, escucho y escribo creativamente	El estudiante desarrolla con gran facilidad su capacidad de memoria al responder bien entre el 80% y 90% de todos los ejercicios establecidos en la estrategia observo, escucho y escribo creativamente	El estudiante desarrolla con gran facilidad su capacidad de memoria al responder bien entre el 70% y 80% de todos los ejercicios establecidos en la estrategia observo, escucho y escribo creativamente	El estudiante no desarrolla con gran facilidad su capacidad de memoria al responder todos los ejercicios establecidos en la estrategia observo, escucho y escribo creativamente
Habilidad de atención	Mejora la atención en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia "Comparando y escribiendo diferencias".	El estudiante desarrolla con gran facilidad su capacidad de atención al responder bien entre el 90% y 100% de todos los ejercicios establecidos en la estrategia "Comparando y escribiendo diferencias".	El estudiante desarrolla con gran facilidad su capacidad de atención al responder bien entre el 80% y 90% de todos los ejercicios establecidos en la estrategia "Comparando y escribiendo diferencias".	El estudiante desarrolla su capacidad de atención al responder bien entre el 60% y 80% de todos los ejercicios establecidos en la estrategia "Comparando y escribiendo diferencias".	El estudiante desarrolla su capacidad de atención al responder bien entre el 10% y 60% de todos los ejercicios establecidos en la estrategia "Comparando y escribiendo diferencias".
Habilidad de pensamiento abstracto	Enriquecer el pensamiento abstracto en los estudiantes	Es coherente en sus aprendizajes al momento	Tiene poca coherencia en sus aprendizajes	Tiene pocas dificultades en sus aprendizajes	Tiene grandes dificultades en sus

	de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.	de poner a prueba su habilidad de pensamiento abstracto mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.	al momento de poner a prueba su habilidad de pensamiento abstracto mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.	al momento de poner a prueba su habilidad de pensamiento abstracto mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.	aprendizajes al momento de poner a prueba su habilidad de pensamiento abstracto mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.
Habilidad creativa	Potencia la habilidad creativa en los estudiantes de grado tercero mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Cambios creativos”.	Es coherente en sus aprendizajes al momento de poner a prueba su habilidad creativa mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.	Tiene poca coherencia en sus aprendizajes al momento de poner a prueba su habilidad creativa mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.	Tiene pocas dificultades en sus aprendizajes al momento de poner a prueba su habilidad creativa mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.	Tiene grandes dificultades en sus aprendizajes al momento de poner a prueba su habilidad creativa mediante ejercicios de escritura por medio de actividades lúdicas establecidas dentro de la estrategia “Observo y escribo”.

Nota. La tabla 16 presenta los criterios valorados en cada uno de los talleres realizados. Fuente: elaboración propia.