

**JUEGOTECA ITINERANTE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA CREACIÓN
DE EXPERIENCIAS ESCRITAS EN NIÑOS Y NIÑAS.**

LYLLEY ESTEFANY CORTES RODRÍGUEZ

DIANA CAROLINA FORERO CASTAÑEDA

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES:

LENGUA CASTELLANA E INGLÉS

GIRARDOT

X SEMESTRE

2016

**JUEGOTECA ITINERANTE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA CREACIÓN
DE EXPERIENCIAS ESCRITAS EN NIÑOS Y NIÑAS.**

LYLLEY ESTEFANY CORTES RODRÍGUEZ

DIANA CAROLINA FORERO CASTAÑEDA

ASESOR: YENNY PATRICIA PINEDA MORENO

PSICOPEDAGOGA

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES:

LENGUA CASTELLANA E INGLÉS

GIRARDOT

X SEMESTRE

2016

DEDICATORIA.

Dedico este trabajo a...

A Dios:

Por haberme dado la vida, la fe, la salud y fortaleza para lograr mis metas, sueños y la ilusión de poder hacer este trabajo investigativo.

A mis padres:

Sr. Javier y Sra. Ludivia quienes me enseñaron desde pequeña a luchar por mis sueños, a tener un proyecto de vida en el cual, lo primordial eran mis aspiraciones para ser una profesional, quienes con su dedicación, esmero, cariño y amor lograron que hiciera realidad mi sueño de ser profesional.

A mi hermano y abuelas:

Edwin, María y Elena, quienes siempre estuvieron pendientes de mi proceso, con su voz de aliento me impulsaban para luchar; su colaboración, sus consejos y apoyo incondicional me fortalecían para seguir con mi proceso de formación.

A mis tías, primos y primas:

Flor, Milena, Lucero, Dumar, Alexa y Ingrid; ustedes con sus mensajes y saludos siempre me apoyaban para seguir adelante.

A mis niños y niñas de la comunidad:

Gracias a ustedes este trabajo logró hacer un impacto en mi vida a nivel personal y profesional, aprendí que mi papel de docente va más allá de lo que puedo imaginar, que a través del compartir, interactuar y jugar se puede aprender de una manera diferente, que no siempre se necesita de un salón y tablero para enseñar, todo depende de los propósitos que se tienen para lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más significativo. Sin ustedes esto no hubiera sido posible.

Lylley Estefany Cortes Rodriguez

Agradecimientos.

A:

La Universidad de Cundinamarca por haberme dado la oportunidad de realizar mi carrera, de ser parte de la familia Udecina, además de brindarme una excelente preparación profesional y moral.

A mis educadores y asesora:

Porque, me aportaron sus valiosos conocimientos y tiempo para poder cumplir los objetivos y metas que desde un inicio me proyecte. Y, especialmente le agradezco a la docente Yenny Patricia Pineda Moreno, asesora y tutora de la presente tesis, quien con sus consejos, enseñanzas, dedicación, acompañamientos y amistad, contribuyó positivamente a mi proceso de formación.

A mis amigos y amigas:

Por haber sido parte de mi proceso de formación, porque gracias a ustedes encontré el apoyo necesario para seguir adelante y no desfallecer. A Yolanda Rodriguez, Xilena Gómez, Enerieth Cortes, María López Reyes y amiga-compañera de tesis Diana Forero; les quiero decir que han sido las personas más importantes en mi vida universitaria y que no fue una coincidencia haberlas conocido, ya que, aprendí a valorar la amistad, los consejos y bellos momentos que pasaba con cada una de ustedes.

Gracias por haber creído en mí y mis capacidades, por haber sido mi apoyo incondicional durante toda la carrera y por demostrarme que se puede salir adelante siempre y cuando uno se lo proponga; fueron mi ejemplo a seguir y continuaran siéndolo sin importar en donde se encuentren, siempre las llevare en mi corazón y más profundos pensamientos.

Lylley Estefany Cortes Rodriguez.

Agradecimientos

Primero y como más importante, quiero dar gracias a Dios por permitirme culminar la carrera satisfactoriamente y darme el fundamento espiritual para vencer la adversidad mediante la grandeza de su palabra.

De igual forma, quiero agradecer inmensamente a mi familia por ser fuente de apoyo constante e incondicional, doy gracias a mis padres y a mi hermano, pues sin ellos este hermoso sueño no hubiese sido realidad.

Así mismo, he de agradecer a mi compañera de tesis, pues ella a pesar de mis múltiples inseguridades tuvo siempre una palabra de fortaleza y valentía frente a cada una de las dificultades que se presentaron en este proyecto.

También, agradezco a nuestra tutora por sus orientaciones, paciencia y persistencia en este proceso investigativo. Cabe añadir que, gracias a ella fortalecí mis conocimientos y logré mejorar mis habilidades escriturales, comunicativas y afectivas.

De igual modo, quiero dar gracias a los padres, niños, niñas y sacerdote de la comunidad del barrio Buenos Aires por confiar en nosotras, permitiéndonos desarrollar y compartir esta experiencia inolvidable de construcción de saberes mediante las prácticas del juego y los escenarios comunitarios.

Finalmente, agradezco a mis respetados docentes por ser quienes formaron en mí, una persona idónea capaz de trabajar en función de las necesidades de los demás, motivándome a entregarlo todo en cada momento de enseñanza y así demostrar que no hay labor más hermosa y gratificante, que ser una gran docente.

Diana Carolina Forero Castañeda.

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	
Título del documento	Juegoteca itinerante una estrategia pedagógica para la creación de experiencias escritas en niños y niñas.
Autor(es)	Lylley Estefany Cortes Rodriguez y Diana Carolina Forero Castañeda
Director	Yenny Patricia Pineda Moreno
Publicación	
Institución	Universidad de Cundinamarca.
Palabras Claves	Juegoteca, estrategia pedagógica, prácticas del juego, escritura creativa, experiencias escritas y escenarios de aprendizaje comunitarios.

2. Descripción
<p>La presente investigación cuenta con 9 niñas y 8 niños que tienen una edad promedio de 8 a 15 años, ellos están en grado 3° y 5° de primaria, 6°,7° y 8° grado de bachillerato estudiando en instituciones públicas a excepción de 2 niñas y 1 niño, que realizan sus estudios en colegio privado. Lo que se pretende, es promover escenarios de aprendizaje comunitarios, en los cuales, predomine la interacción, el compartir y el interés que tienen los participantes por asistir, aprender y jugar.</p> <p>En este orden de ideas, las prácticas del juego son tomadas como una estrategia pedagógica, que fomenta en niños y niñas procesos de escritura, que se destaquen por ser reales y auténticos, pues, lo primordial es que ellos sean quienes construyan sus conocimientos a través de sus representaciones, su imaginación y su forma de relacionarse consigo mismo y con quien les rodea.</p> <p>Key Words: traveling games, pedagogical strategy, game practices, creative writing, written</p>

experiences, children and scenarios of community learning.

Abstract

This research proposes traveling games as a strategy for creating written experiences through scenarios of community learning; in which children build knowledge through interaction, participation and interest to play in order to learn.

3. Fuentes

Se citan 23 Fuentes Biográficas.

4. Contenidos

El presente trabajo de investigación, propone la juegoteca itinerante como una estrategia para estimular la potencialidad escritural de niños y niñas por medio de escenarios de aprendizaje comunitarios. A continuación, se presentan cuatro capítulos en los cuales, se hace una descripción del proceso que se desarrolla en la presente investigación.

El primer capítulo, hace referencia a la presentación general del documento, en este se encuentran las razones que motivaron la investigación, es decir el por qué y el para qué. A su vez, se narran las experiencias de campo de las docentes investigadoras, de las cuales, surge una determinada problemática evidenciada desde la realidad. A partir de esto, se generan un objetivo general y tres específicos, que orientan las rutas de acción pedagógica que se pretenden desarrollar. Finalmente, se mencionan los estados del arte que contribuyen a conocer que se ha dicho en torno al tema y la manera en que éste puede ser abordado.

El segundo capítulo, hace alusión a los aportes teóricos que sustentan la investigación, dividido en tres categorías. La primera categoría es denominada prácticas del juego, de esta se derivan las subcategorías; juego con objetos, juego simbólico y juego con reglas convencionales, las cuales, se soportan sobre los planteamientos de Sarlé, P (2012). Luego, aparece la categoría de escritura

creativa, sustentada desde Jolibert & Sraïki (2009) de la cual se desprenden; Imaginarios de los niños y niñas frente a la realidad de su escritura y construcción de significados de la realidad. Por último, mediante los aportes de Orezza, M (2012) se encuentra la categoría escenarios de aprendizaje comunitarios, la cual cuenta con subcategorías como el trabajo en comunidad y juego en comunidad.

5. Metodología

El tercer capítulo, describe la población con la que se pretende desarrollar la investigación, de igual forma, menciona cual será, el tipo (IAP), método (cualitativo), instrumentos (DC, ES, OP, Talleres) y enfoque socio-crítico que caracterizan la recolección de los datos. Además, se menciona el diseño metodológico, en el cual explica cómo se hará la aplicación de las estrategias pedagógicas con la que se pretende intervenir e innovar en el contexto investigado, aquí encontramos, las planeaciones de cada una de las sesiones desarrolladas con las niñas y niños participantes. Para finalizar, aparece el análisis de contenido en esta parte, se hace una comparación e interpretación de la concordancia entre los aspectos teóricos planteados frente a lo evidenciado en la realidad.

6. Conclusiones

La presente investigación llego a las siguientes conclusiones:

- Es viable contribuir a la construcción de saberes a través de escenarios comunitarios, puesto que, es mediante la interacción y participación que niños y niñas encuentran un espacio diferente en el que con mayor libertad pueden expresar sus ideas y formas de significar todo lo que hace parte de su contexto.
- Las prácticas del juego se establecen como una estrategia pedagógica, que facilita en niños y niñas procesos de escritura, que se destacan por ser reales y auténticos, pues, lo

primordial es que ellos son quienes construyen sus conocimientos a través de sus representaciones, su imaginación y su forma de relacionarse consigo mismo y con quien les rodea.

- Desde los procesos educativos se piensan en estrategias de acción pedagógica, que posibiliten relaciones desde el juego. Es por esto, que la idea de crear una juegoteca itinerante, que contiene diferentes tipos de juegos, permite que los niños y niñas puedan aprender y compartir de una manera distinta, es decir los escenarios comunitarios son el espacio en el que se redescubra y replantee el juego como práctica activa de construcción de saberes.
- Trabajar en función de los proceso de enseñanza - aprendizaje logra que las docentes investigadoras se cuestionen entorno al juego y comprendan que éste, va más allá del jugar por jugar. El fundamento base de la presente investigación sustenta que las prácticas del juego tienen implicaciones pedagógicas que se encuentran relacionadas con los intereses y formas de aprender con las que cuenta cada uno de los niños y niñas con lo que se construyen conocimiento mientras se juega.
- Finalmente se pretende que esta investigación sea el punto de partida para otros, es decir, que el juego sea orientado desde diferentes áreas del conocimiento. La idea es contribuir a orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje con una estrategia pedagógica que además de divertir, permite que niños y niñas desarrollen innumerables potencialidades que están a la espera de ser descubiertas y puestas en acción.

Elaborado por:	Lylley Estefany Cortes Rodriguez y Diana Carolina Forero Castañeda
Revisado por:	Yenny Patricia Pineda Moreno

Fecha de elaboración del	06	04	2016
Resumen:			

CONTENIDO

	Pág.
PRIMER CAPÍTULO	13
Introducción	13
Justificación	15
1. Planteamiento del problema	17
1.1 Pregunta de investigación	20
2. Objetivos	21
2.1 Objetivo general	21
2.2 Objetivos específicos	21
3. Antecedentes	22
SEGUNDO CAPÍTULO	31
4. Marco teórico	31
4.1 Prácticas del juego	31
4.1.1 Juego con objetos	33
4.1.2 El Juego simbólico	35
4.1.3 El Juego con reglas convencionales	36
4.2 Escritura creativa	37
4.2.1 Imaginarios de los niños y niñas frente a la realidad de su escritura	39
4.2.2 Construcción de significados de la realidad	40
4.3 Escenarios de aprendizaje comunitarios	41
4.3.1 Trabajo en comunidad	42
4.3.2 Juego en comunidad	42
TERCER CAPÍTULO	44
5. Metodología	44
5.1 Los participantes y el contexto de la investigación	44
5.2 Tipo de investigación	52

5.2.1 Investigación acción participativa.....	52
5.3 Método de la investigación.....	53
5.3.1 Método cualitativo.....	53
5.4 Instrumentos de recolección de datos.....	54
5.4.1 Observación participante.....	54
5.4.2 Diario de campo.....	54
5.4.3 Talleres.....	55
5.4.4 Entrevista semiestructuradas.....	56
5.5 Enfoque de la investigación.....	56
5.6 Diseño metodológico.....	58
5.6.1 Primera fase.....	59
5.6.1.1 Juego con objetos.....	60
5.6.1.2 Juego simbólico.....	60
5.6.1.3 Juego con reglas convencionales.....	60
5.6.2 Segunda fase.....	61
5.6.3 Tercera fase.....	61
5.7 Análisis de contenido.....	77
CUARTO CAPÍTULO.....	97
6. Evidencias.....	97
7. Discusión.....	103
8. Conclusión.....	106
9. Bibliografía.....	108
10. Anexos.....	111

LISTA DE ANEXOS

10.1 Información relevante en la investigación.....	111
10.2 Afiche publicitario invitando al proceso.....	114
10.3 Consentimiento informado.....	115
10.4 Creando y jugando.....	116
10.5 Escribiendo cuentos, historias y las instrucciones de los juegos.....	118
10.6 Nuestras marionetas.....	119
10.7 Nuestros encuentros en la biblioteca, el salón, alrededores y el parque.....	120
10.8 Dando vida a nuestra Juegoteca.....	122
10.9 Juegoteca en acción.....	124
10.10 Nuestra Juegoteca.....	126

PRIMER CAPÍTULO

Introducción

El presente trabajo de investigación, propone la juegoteca itinerante como una estrategia pedagógica para la creación de experiencias escritas, por medio de escenarios de aprendizaje comunitarios. A continuación, se presentan cuatro capítulos en los cuales, se evidencia el proceso de indagación y puesta en marcha que se desarrolla en esta investigación.

El primer capítulo, hace referencia a la presentación general del documento, en este se encuentran las razones que motivaron la investigación, es decir, el por qué y el para qué. A su vez, se narran las experiencias de campo de las docentes investigadoras, desde las cuales, surgen situaciones relevantes y dinámicas de la realidad infantil, posibles a ser investigadas. A partir de esto, se generan un objetivo general y tres específicos, que orientan las rutas de acción pedagógica que se pretenden desarrollar. Finalmente, se mencionan los estados del arte que contribuyen a conocer que se ha dicho en torno al tema y la manera en que éste puede ser abordado.

El segundo capítulo, hace alusión a los aportes teóricos que sustentan la investigación, dividido en tres categorías. La primera categoría es denominada prácticas del juego, de esta se derivan las subcategorías; juego con objetos, juego simbólico y juego con reglas convencionales, las cuales, se soportan sobre los planteamientos de Sarlé, P (2012). Luego, aparece la categoría de escritura creativa, sustentada desde Jolibert & Sraïki (2009) de la cual se desprenden; Imaginarios de los niños y niñas frente a la realidad de su escritura y construcción de significados de la realidad. Por último, mediante los aportes de Orezza, M (2012) se encuentra la categoría escenarios de aprendizaje comunitarios, la cual cuenta con subcategorías como el trabajo en comunidad y juego en comunidad.

El tercer capítulo, describe la población con la que se pretende desarrollar la investigación cualitativa, de igual forma, menciona cual será, el tipo, método, instrumentos y enfoque que caracterizan los procesos investigativos con sentido social. Además, se menciona el diseño metodológico, en el cual explica cómo se hará la aplicación de las estrategias pedagógicas a través de la investigación acción participación, con la que se pretende intervenir e innovar en el contexto investigado, aquí encontramos, las planeaciones de cada una de las sesiones desarrolladas con las niñas y niños participantes. Para finalizar aparece el análisis de contenido, en esta parte se hace una comparación e interpretación de la concordancia entre los aspectos teóricos planteados frente a lo evidenciado en la realidad.

El último capítulo, tiene en cuenta, las evidencias que son, las que dan importancia y credibilidad al proceso, también está la discusión, la cual busca hacer una correlación basada en hallazgos que parten del interés investigativo por reconocer aspectos positivos y negativos, que potenciaron o limitaron la puesta en marcha de la investigación. En este apartado además se hacen mención a la bibliografía y a los anexos.

Después de la anterior apertura a la presente investigación, se espera que sea de su agrado y que al leerlo encuentre las múltiples posibilidades que las prácticas del juego ofrecen a los procesos de escritura creativa, mediante el desarrollo de nuevos escenarios en los que las niñas y niños sean actores activos en la construcción y resignificación del saber.

Justificación

En el proceso de formación de las docentes investigadoras, durante las prácticas pedagógicas desarrolladas en los refuerzos escolares (IV y V semestre) y en las escuelas “San Fernando, Ciudad Montes, Antonio Nariño y Buenos Aires” (VIII – IX) se evidenció, que al momento de insistir en las actividades relacionadas con el juego en las clases los niños y niñas se interesaban por participar y manifestaban tener una mayor comprensión de los temas. Sin embargo, los espacios de juego eran limitados, por la intensidad horaria, la falta de recursos y las apreciaciones de algunos docentes en torno a la implementación del juego. Estas se caracterizaban por definirlo como una actividad lúdica sin una implicación pedagógica a la hora de fomentar procesos de aprendizaje.

Por esta razón, la presente investigación tiene como objetivo, demostrar el impacto que tiene el juego como práctica de enseñanza-aprendizaje indicando como éste, pasa de ser una actividad cotidiana de los niños y niñas, para convertirse en un posibilitador entre lo que se desea aprender y lograr en habilidades comunicativas y sociales. Además, se propone llevar a cabo las prácticas investigativas en la comunidad del barrio Buenos Aires con niños y niñas de edades entre los 8 a 15 años; ya que, lo que se pretende es promover nuevos escenarios, en los cuales, predomine la interacción, el compartir y el interés que tienen los participantes por asistir, aprender y jugar.

En este orden de ideas, las prácticas del juego son tomadas como una estrategia pedagógica, que facilita en niños y niñas procesos de escritura, que se destacan por ser reales y auténticos, pues, lo primordial es que ellos sean quienes construyan sus conocimientos a través de sus representaciones, su imaginación y su forma de relacionarse consigo mismo y con quien les rodea.

Es necesario que desde los procesos educativos se piensen en estrategias de acción pedagógica, que posibilite relaciones desde el juego. Es por esto que surge la idea de crear una juegoteca itinerante, que contenga diferentes tipos de juegos en los que los niños y niñas puedan aprender y compartir de una manera distinta, desde los escenarios comunitarios como el espacio en el que se redescubra y replantee el juego como práctica activa de construcción de saberes.

Finalmente, esta investigación ayuda a comprender que, los niños y niñas dan un significado a lo que aprenden cuando se les motiva y brinda la confianza suficiente, para que puedan demostrar abiertamente lo que sienten, al momento de estar inmersos en un contexto que es diferente a su escuela. También, se resalta que si se trabaja en función de mejorar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, se puede llegar a hacer un cambio significativo y relevante, adentrándose a las realidades infantiles y comprenderlas por medio de lo que se desea transformar y mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. Planteamiento del problema

En primera instancia, esta investigación nace del interés que tienen las docentes-investigadoras por sustentar, cuáles fueron las situaciones que dieron lugar para hacer investigación en una comunidad. Así mismo, aclarar el por qué se decide optar por las prácticas del juego como la estrategia que permitirá el desarrollo de esta propuesta.

Desde, el momento en que se inicia esta etapa, se fueron tomando en cuenta las situaciones observadas durante los refuerzos escolares (IV y V semestre) y la practicas pedagógicas de enseñanza de VIII y IX semestre realizadas en las escuelas (San Fernando, Ciudad Montes, Buenos Aires y Antonio Nariño) en las cuales, se evidenció que eran pocos los espacios para jugar que se le brindaban a los niños y niñas, además, los docentes “titulares” en ocasiones se disgustaban o no les agradaba que se les hicieran actividades lúdicas puesto que para ellos, jugar era una pérdida de tiempo, a su vez, no consideraban necesario la implementación del juego como estrategia para construir conocimientos.

Otro aspecto a resaltar, es que en las escuelas existen factores como: el gran número de estudiantes por salón y el poco desarrollo de proyectos investigativos que respondan a las necesidades que tiene cada uno de los estudiantes es por esto, que surge la dificultad de querer innovar en un contexto escolar que pide a gritos cambiar, pero que no brinda oportunidades para hacerlo.

Por esta razón, se considera que es importante mirar el proceso de la enseñanza desde otra perspectiva: desde la lúdica, la recreación, la imaginación a partir de las prácticas del juego.

En segunda instancia, se describirán los hechos más relevantes que surgieron de conversaciones y momentos de clase entre docentes en formación con niños y niñas de las escuelas en las que se desarrollaron las prácticas de español, como también, los diálogos que se

entablaron con los niños y niñas del Barrio Buenos Aires. Por consiguiente, ellos manifiestan no encontrar una motivación al momento de escribir, pues coinciden en escribir por obligación, una frase a destacar de este hecho es: *“yo escribo porque me toca”* (niño participante de práctica en español, O.P). Otro hecho a describir, hace referencia a los pocos espacios para fomentar la escritura creativa, ya que, en ocasiones los docentes se limitan a un proceso de transcripción de ideas, impidiendo así crear procesos de escritura con sentido, por ejemplo:

Niña 1 dice: *“La profe nos pone a escribir lo de la cartilla”* (O.P)

Niño 3 afirma que: *“No me gusta escribir, porque, eso es más feo y a uno le duelen las manos”*
(ES)

Niña 8 dice: *“escribir me da pereza”* (O.P)

Teniendo en cuenta las narrativas expuestas anteriormente, se pretende incentivar la escritura creativa en los niños y niñas a través de las prácticas del juego, como estrategia pedagógica para la construcción de experiencias basadas en sus intereses, realidades y formas de resignificar el mundo.

En tercera instancia, es importante partir de que los niños y las niñas en sus escuelas y colegios comparten momentos de juego, pero estos, se caracterizaran por ser limitados, es decir, durante sus espacios de esparcimiento (descanso) ellos pueden jugar durante unos minutos. Al hacer un análisis de esto, se puede evidenciar que el tiempo que se les brinda es muy poco, porque primero tienen que hacer varias filas para pedir su refrigerio en la cafetería, de igual modo, si no terminan de hacer sus actividades durante la clase, deberán quedarse a la hora del descanso y terminar, en otros casos no los dejan salir porque su comportamiento no fue bueno.

Por otro lado, se ha de resaltar el poco espacio de esparcimiento de los niños y niñas con sus familias, ya que en ocasiones puede influir el hecho de que ellos no cuentan con un núcleo familiar plenamente conformado, es decir, la mayoría vive con alguno de sus padres, con sus

abuelos o comparten su hogar con personas que hacen parte de su familia; todo esto puede ocasionar que el juego en casa se de en escasos momentos.

A raíz de esto, se desea desarrollar el trabajo en comunidad, ya que, permite que se establezca una relación directa entre los participantes (niños, niñas, familiares y personas) y las docentes investigadoras, lo que se busca es fomentar nuevos escenarios, en los cuales, predomine la interacción, participación y el interés que tienen los participantes por asistir, aprender y jugar.

En última instancia, para delimitar el problema, se afirma que la presente investigación se realiza en la comunidad del Barrio Buenos Aires, zona urbana de Girardot con niños y niñas de edades entre los 8 y 15 años. Sin embargo, es necesario aclarar que el trabajo en comunidad abre sus espacios a cualquier participante, es decir, se reciben niños y niñas de barrios aledaños de la ciudad que estén interesados en asistir. Las convocatorias, fueron hechas en las escuelas públicas del sector y en sitios específicos como el salón comunal y la iglesia. También, esta investigación se hace en comunidad porque, se genera contacto directo con los participantes, se tiene en cuenta su contexto y por tanto, el horario que se establece va de acuerdo a la disponibilidad con la que cuentan, pues, son ellos quienes determinan el tiempo y día de los encuentros, facilitando así un proceso activo de construcción en los que los niños y niñas junto con la comunidad dan importancia al aprendizaje mediante una alternativa diferente que tiene cuenta las prácticas del juego como estrategia pedagógica para innovar e influir en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

1.1 Pregunta de investigación

¿De qué manera las practicas del juego, pueden convertirse en una estrategia pedagógica para la creación de experiencias escritas en niñas y niños del Barrio Buenos aires?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general.

- Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad.

2.2 Objetivos específicos.

- Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires.
- Reconocer y comprender las experiencias escritas de niños y niñas, a través de un espacio de creación y significación.
- Construir con niños y niñas escenarios de aprendizaje comunitarios que posibiliten habilidades sociales y afectivas a través de la expresión de la realidad.

3. Antecedentes

El juego, ha tomado un papel fundamental en la vida del ser humano; pues, es aquel que brinda momentos de esparcimiento y alegría, en los que se generan espacios y se vivencian experiencias de recreación de la vida y otras de creación innatas en la curiosidad y descubrimiento de los niños. Lo anterior, permite que se construyan una nueva manera de recrear realidades y posibilitar espacios de construcción social de conocimientos, de goce con los elementos que provee el entorno y que son extensores de la creatividad como palos, tapas, piedras, y de agrado a un profundo proceso de interacciones sociales y relaciones afectivas.

Respecto a las concepciones de juego en las que coinciden varios intelectuales de la educación como pedagogos, filósofos e investigadores se puede decir que el juego ha sido definido como un proceso necesario y relevante para el desarrollo armónico de los niños y niñas, y por ende responde a necesidades como, el compartir, el interactuar y divertirse con sus pares, es decir, permite que en su proceso de desarrollo aprendan a experimentar por medio de los diferentes juegos como posibilidades de expresión comunicativa y afectiva. Por esta razón, en la actualidad, se ha optado por tomar el juego como una estrategia pedagógica y un método de aprendizaje en los centros infantiles, escuelas, colegios y comunidades, en los cuales, se demuestra que el juego es visto como una posibilidad didáctica y lúdica que tiene implicaciones pedagógicas que se sustentan en el querer enseñar teniendo en cuenta la perspectiva y la realidad del niño y la niña.

A continuación, se presentan diferentes trabajos investigativos que contribuyen con algunas nociones acerca de la implementación del juego como práctica pedagógica y social primordial en el proceso de formación de los niños y niñas. En un primer momento, se encuentra el trabajo investigativo de Rodríguez B, Roperó F & Pacheco J (2013) quienes titularon su investigación El

juego como práctica comunicativa-educativa de la primera infancia en la escuela, plantean algunos principios relevantes al concepto del juego, el cual, lo conceptualiza como una herramienta didáctica que desarrolla los procesos de habla, escucha, lectura y escritura, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que los preconceptos y nuevos conocimientos aporten a la formación integral de los niños y niñas (Rodríguez et al., 2013). En este sentido, el juego tiene múltiples posibilidades, no solo lúdicas y recreativas sino también educativas, puesto que permite a los niños y las niñas aprender de una manera diferente, logrando demostrar interés por comprender y desarrollar sus capacidades para seguir avanzando.

Así mismo, Rodríguez et al. (2013) afirman “El juego, en efecto, es el medio más importante para promover procesos de educación y aprendizaje a un infante, pues pone en actividad todos los órganos del cuerpo” (p.18). Al hacer un análisis de este apartado, se ha de resaltar que en el campo educativo es necesario que el educador piense el uso del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje, pues, permite que los niños y niñas aprendan descubriendo, explorando, poniendo sus sentidos en disposición de aprehender el mundo. De esta manera, se manifiesta el deseo por jugar en espacios diversos donde su cuerpo está inmerso; ya sea, dentro o fuera del aula de clases, el receso educativo o el compartir con los otros.

Por otra parte, Del rio (2013) plantea una investigación denominada: El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar, en esta el autor argumenta de manera general, que durante su experiencia como docente, ha tomado lo tradicional e intercultural como elementos esenciales para involucrar a sus estudiantes en la implementación de diferentes juegos que han sido característicos durante el transcurrir de los años, puesto que, estos en su momento facilitaban la convivencia entre varias culturas y fomentaban la igualdad y el respeto; así lo argumenta Del rio (2013)

El auge de las tecnologías y el cambio producido a nivel sociocultural de la sociedad ha producido un inminente deterioro de la práctica de los juegos tradicionales en las calles y en las plazas de los pueblos o ciudades, tan habituales unas décadas atrás. (p.9)

Desde esta perspectiva, se sustenta la idea de preservar los juegos tradicionales con el objetivo de fomentar espacios de creación, fascinación en los que predomine el compartir físicamente con otros, es decir, que las niñas y niños encuentren en el jugar, una alternativa para hacer que su realidad y no la de un elemento tecnológico, contribuya a su desarrollo como ser cultural, social y afectivo. Es por esta razón, que el mayor aporte de esta investigación se enfatiza en denominar el juego como herramienta facilitadora de espacios reales (calles, barrios, ciudades) de construcción de vivencias.

Continuando con las investigaciones que se han desarrollado acerca del juego, se destaca, el estudio que realizaron Torres, C & Torres, M (2007) en la Universidad de los andes, el cual, denominaron El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Esta investigación inicia relatando los orígenes del juego, los cuales generaron que las investigadoras se cuestionaran acerca del aprendizaje en el aula. A partir de esto, en esta investigación se proponen, el juego como estrategia a través de micro clases de aprendizaje en las que el docente desarrolla actividades que estimulan la creatividad del alumno al momento de jugar, como también hace de sus clases un proceso significativo, real, duradero e interesante para cambiar las rutinas de la clase, como dejar de un lado el tablero y el marcador para implementar el uso del juego y así lograr que sus prácticas sean aquellas que promuevan y generen situaciones que conlleven a fomentar conocimiento. Además, sus investigaciones se sustentan en los trabajos de aula que desarrollaron y en los autores que retomaron los cuales se relacionan a continuación: Leif & Brunelle (1978);

Piaget (1971), Decroly (1998) estos fueron retomados con el objetivo de profundizar en los criterios y referencias del juego y el proceso de aprendizaje. En este rescatan que el juego en el aula sirve para fortalecer los valores como: honradez, amor, tolerancia, seguridad, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los compañeros, el grupo en general y el respeto por los demás. Por otro lado, las autoras explican, que sus primeras actividades de clase sirvieron de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales en los que los valores se vieron reflejados.

A partir de lo planteado por la investigación, se puede dejar en claro, que es necesario promover los valores que se han perdido con el tiempo, y que es, a través del juego como el niño y la niña aprende a comunicarse y respetar las ideas de los demás, como por ejemplo escribir sin ser grosero, demostrando el amor y tolerancia hacia el otro. Así mismo, la presente investigación considera que, el fundamento ético que surge en el establecimiento de roles y funciones de cada niño en relación con el juego y sus reglas, desarrolla en ellos habilidades importantes para comunicarse y relacionarse con los pares y adultos.

Ahora bien, después de hacer un análisis de investigaciones que se han dado en torno al juego, es primordial tener también presente los estudios realizados en cuanto a la escritura creativa, pues es con esta que se pretende enfatizar uno de los aspectos pedagógicos que se enmarca en la presente investigación. Es por esta razón, que es importante destacar el proceso de investigación que ha realizado la profesora-investigadora, Jolibert J (1998), quien ha trabajado la escritura de la mano de los niños; en una entrevista que le hizo la revista Iberoamericana del Magisterio, la autora afirmó que “Enseñar a leer y producir es, primero que todo, un acto ciudadano de profundo humanismo” (Jolibert 1998); a partir de esta cita, se puede reflexionar que este proyecto de investigación debe nacer y ser realizado, a través de intereses comunes entre quienes enseñan y

quienes aprenden así mismo, tener en cuenta el componente humanístico de enseñar con el corazón, es decir, mediante la vida misma con hechos significativos. Entre sus trabajos encontramos, Formar niños lectores / productores de textos; propuesta de una problemática didáctica integrada, (Jolibert.J.1991). En esta, propone trabajar con los niños desde la educación parvularia a la enseñanza básica, ya que en esta etapa es cuando se pueden desarrollar los procesos de escritura y así diseñar procesos de aprendizaje en los que comprendan, interroguen y produzcan textos relacionados con sus vivencias.

Por otra parte, en el texto taller de palabras-escritura creativa, se encuentra la licenciada, investigadora y filóloga Kohan, S (2004), quien hace investigaciones basándose en la escritura creativa, ella afirma interesantes aportes sobre el escribir y sus condiciones de producción lo cual dice:

“Escribir para explorar lo indecible, para trascender el propio yo, para interesar al otro, para no quedarse callado, para ser feliz. Escribir permite rectificar la vida y poner en marcha todo aquello que no hemos podido protagonizar. Un taller de escritura crea las condiciones de producción para que eso sea posible. Como espacio activo, conjuga trabajo y placer, creación e intercambio.” (Kohan, 2004).

Por medio de este enunciado, se puede evidenciar que la escritura es un proceso activo en el que los niños y niñas exploran y generan sus ideas a partir de su imaginación, gustos, vivencias y ese deseo de ser escuchados y comprendidos, así mismo la escritura debe ser vista como un proceso cautivador que motive a los niños a cuestionar, argumentar y comprender sus ideas y las de los demás. Por esta razón, en la presente investigación, se hace reflexión sobre la influencia de experiencias escritas al momento de generar espacios de juego, que potencien una escritura libre, creativa, llena de significaciones basadas en vivencias e imaginarios que se construyen en la interacción en el escuchar y cautivar al otro.

Por otra lado, en el trabajo de grado denominado: La escritura creativa en la escuela: una experiencia pedagógica (de, con) juegos lingüísticos y metáforas de Alonso, L & Aguirre de Ramírez, R (2004) de la Facultad de Humanidades y Educación Universidad de Los Andes Mérida, relatan su experiencia pedagógica al momento de aplicar el juego en la escritura creativa, esta investigación se desarrolla con niños de 5° grado (10 años), su objetivo está enfocado a brindar estímulos y material para la imaginación verbal y se concretó en ejercicios que permitían los juegos con los significados, los sonidos de las palabras, las rimas y las metáforas. Como resultado observaron que los niños, como no se sentían limitados ni evaluados en los aspectos formales de la escritura, en especial la ortografía, apreciaron las múltiples posibilidades de los juegos con el lenguaje y su uso poético lo cual se evidenciaba en la utilización, en sus textos de palabras que son de uso restringido en la escuela. Observaron también que ofrecer modelos de escritura estimula la imaginación y la producción original de los niños y niñas. Se evidenció que los estudiantes construyeron textos creativos a partir del modelo dado, en los cuales se fomentaban las rimas, las adivinanzas y los trabalenguas. Ahora bien, como se puede ver este trabajo de grado tiene mucha relación con la presente investigación; pues toman la escritura y el juego presentándolos mediante temas aplicativos que pueden ser usados al momento de fomentar espacios de experiencias escritas.

Por otra parte, como referente bibliográfico, es importante resaltar el trabajo desarrollado por la Lic. Orezza (2012) en comunidades, la docente es la autora del libro: Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar. Juego y prácticas comunitarias, en este estudio se pueden encontrar una colección de material descriptivo que fundamenta tipos de juego que utilizan el lenguaje como elemento fundamental en la creación de prácticas comunitarias en las cuales, niños, niñas, padres de familia y demás personas de la comunidad, construyen escenarios de aprendizaje y afectividad. Además, gran parte de lo que aparece en este documento fundamenta el presente

trabajo investigativo debido a que éste, será el horizonte para crear, escoger e implementar juegos que fortalezcan los procesos de escritura y la integración de la comunidad en la que se desea trabajar.

Así mismo, para continuar con investigaciones desarrolladas sobre el juego y el trabajo en comunidad es de vital importancia plantear lo que se ha dicho acerca de las juegotecas en los escenarios comunitarios, ya que, son parte fundamental de este proceso investigativo, entonces, es importante partir del artículo de Tissera, O (2010), Juegoteca comunitaria y complejidad en el cuál, inicia por afirmar que lleva dos décadas trabajando con juegotecas en espacios comunitarios, pues estas, son eje fundamental para atrapar a los niños y niñas con sus familiares e incluirlos en un contexto social cercano a su realidad. Sin embargo, en el entorno de la investigación, (Argentina) se evidencia problemas de accesibilidad a juegotecas, puesto que en gran parte son organizaciones privadas con ánimo de lucro, que deben cobrar un valor de ingreso estipulado para dar sostenimiento al espacio pedagógico diseñado. Por ende, surge la necesidad de crear juegotecas comunitarias en espacios abiertos, en donde se aproveche al máximo los recursos e ideas de construcción de conocimientos, que se generan entorno el trabajo social con la comunidad. En este orden de ideas, Tissera. (2010), plantea los objetivos que enmarcan las Juegotecas comunitarias, estos dicen, que primero se debe pensar en crear un dispositivo de juego para la población infantil con escaso estímulo al mismo; en el que, se generen mayores posibilidades de desarrollo de las áreas de socialización, creatividad, cognitiva, emocional y motriz; a través de los cuales, se faciliten las oportunidades de detención, derivación y articulación intersectorial pertinente; además de, fomentar el valor del juego en las familias de los niños y en la comunidad y potenciar las redes sociales como estrategia de inserción y participación comunitaria.

Con estos objetivos, se puede evidenciar, que una juegoteca comunitaria no debe ser creada con otro fin diferente al de apoyar y contribuir a la comunidad, pues con estas se busca otras formas de

integración social, como por ejemplo, aprender mediante la interacción, comprensión y cooperación constante entre cada participante. Así mismo, se ha de resaltar que a través de esta estrategia se generan espacios de juego que tienen un objetivo educativo, social y cultural con sentido y necesidad de aprender, ya que, en las juegotecas comunitarias se busca que los niños y niñas aprendan e interactúen jugando y compartiendo con los docentes y los que apoyan la comunidad.

Por consiguiente, se considera que los aportes de Tissera (2010), son muy importantes para la presente investigación y nos ayudan a aclarar las dudas sobre lo que significa trabajar con una juegoteca comunitaria, en la cual, los actores principales no son los docentes sino los niños, niñas y los familiares que deseen integrarse en este proceso, debido a que, no es fácil que todos se involucren, puesto que la mirada del adulto respecto al juego es diferente, es decir, en ellos predomina la idea del juego desde lo lúdico y este no se prioriza como un elemento primordial en el desarrollo de los niños y niñas.

Por lo tanto, es necesario demostrar la importancia de trabajar en comunidad y permitirle a los niños y niñas convivir y aprender en otro contexto diferente al de la escuela, para brindar mayor libertad y espontaneidad en los procesos de aprendizaje de los encuentros realizados en la comunidad.

De igual modo, al momento de hacer una búsqueda por la web acerca de las Juegotecas que se han creado sin ánimo de lucro, se puede resaltar “La Juegoteca Sin Fin” (1998), fundada por Lekotek (ONG de origen sueco), voluntarios y la comunidad del barrio Santa Ana de Buenos Aires, Argentina, la cual, en un inicio abría sus espacios a los niños, niñas y comunidad los días sábados conocidos como “Sábado sin fin”, el objetivo de los encuentros desde sus inicios ha sido “la promoción social a través del juego y la recreación”. Este ejemplo de trabajo a la comunidad y en especial a niños y niñas, es una gran motivación para la presente investigación, pues parte de

intereses similares como lo es ver el juego como estrategia pedagógica para la apropiación de saberes, lo que se busca y el aspecto que se rescata de esta juegoteca en correlación con la investigación, es también la idea de contribuir a una comunidad a través de espacios de integración, socialización e intercambio cultural comprobando así que, el juego es el eje central de transformación, pues que mejor manera para aprender, compartir e interactuar que a través de esta estrategia, que puede ser orientada a generar procesos gratificantes de cambio social y educativo.

SEGUNDO CAPÍTULO

4. Marco teórico

4.1. Prácticas del juego.

En primer lugar, la razón por la que en el presente trabajo de investigación se aborda el tema relacionado con el juego se debe, a que durante los últimos años, diferentes autores destacados en el tema de la educación han venido replanteando el concepto de juego, como una práctica fundamental e irremplazable del desarrollo de los niños y niñas. Por eso, éste ha sido considerado como una dinámica que permite la diversión, la creatividad, el expresar emociones, sentimientos, felicidad; y es de ahí que, la mayoría de las personas siempre asocian y recuerdan su infancia desde los juegos en los pueblos, calles y barrios en donde se recreaban las posibilidades expresivas de entretenerse a través de los colores, las formas, los olores, las sensaciones; y así poderse tomar el juego como práctica importante no solo de la expresividad en niños y niñas, sino también como el facilitador del proceso de construcción de conocimiento. Por esta razón, autores como Sarlé, P (2012) resaltan la importancia del juego desde diferentes ejes, como posibilitador de aprendizajes los cuales se complementan, a través de, experiencias entre niños y niñas con sus pares, docentes acompañantes y con la familia. Es por eso, que Sarlé (2012) manifiesta que:

Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces, se lo prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes. (p.24).

De acuerdo con lo anterior, el juego no debe ser concebido como una sucesión de actividades sino por el contrario, tiene que ser tomado como un proceso esencial en el desarrollo de los niños y niñas, pues éste permite que los mismos experimenten y viva nuevas situaciones, ya sea, dentro de la escuela, su casa o comunidad. Además, la autora menciona al respecto, que el juego es tan

necesario como el resto de actividades que hacen parte de la cotidianidad de los niños y niñas. En este sentido, se debe sensibilizar a los padres, docentes e inclusive a los niños y niñas de la importancia del jugar con un sentido educativo y de aprendizaje.

Entonces, Sarlé (2012) asegura que: El juego es “objeto y contenido de enseñanza”. Pero para esto, la experiencia de jugar debe ser “pensada, presentada y acompañada, atendida, mediada” por un educador”. (p.24).

Desde esta afirmación, se puede entender el juego como una práctica de construcción social y cultural que fortalecen no sólo los procesos de espontaneidad y placer en los niños y niñas sino que recrean o significan sus procesos de aprendizaje. En este sentido, al momento de brindar el juego a los niños y niñas, es necesario presentar situaciones atractivas que permitan saber qué va a aprender, quienes lo van a acompañar y de igual forma, demostrarles por qué jugar es tan enriquecedor e interesante.

En este orden de ideas, Orezio (2012) afirma que:

“El juego en la vida de los niños es un modo de expresión más desarrollado, es una actividad espontanea que contribuye al despliegue de sus capacidades. Permite el aprendizaje en varios aspectos: Para conocer su propio cuerpo, el mundo, otras personas y como relacionarse con ellas. Es un espacio que abre camino a la reflexión, a la curiosidad, a las ganas de aprender, crecer y transformar pequeñas realidades”. (p. 42).

En lo que respecta a este apartado, se considera el juego como una posibilidad didáctica y lúdica que tiene implicaciones pedagógicas que se sustentan en el querer enseñar teniendo en cuenta la perspectiva y la realidad de las niñas y niños, así mismo, se pretende generar escenarios

comunitarios, en los cuales, los mismos van a jugar, a interactuar con los demás, a vivir nuevas experiencias a partir del hacer y compartir con los juegos que se les presente.

A continuación, se mencionará las subcategorías que particularizan los tipos de juegos que se llevarán a cabo. Para esto se tendrá en cuenta los aportes de Sarlé, Rodríguez, I & Rodríguez, E (2010), quienes proponen tres tipos de juegos: Con objetos, simbólico y de reglas convencionales. Estos hacen parte de la vida de los niños y niñas, a través de ellos, surge la oportunidad de entender el juego desde otras perspectivas que van más allá de una actividad recreativa. La idea es fomentar la realización y el rediseño de nuevos juegos, los cuales se caractericen por su autenticidad, creatividad e imaginación.

4.1.1 Juego con objetos.

Jugar con objetos, es un aspecto llamativo para los niños y niñas pues estos, a través de sus texturas, formas, tamaños, colores generan asombro fascinación y entretenimiento. Mediante estas características, se producen experiencias de tipo exploratorio en las que se hace una indagación acerca de lo que es el objeto y como puede ser utilizado. Después de realizar este reconocimiento, los niños y niñas establecen posibilidades para orientar el juego, es decir son ellos quienes desarrollan la acción por medio del dominio y la invención que crean con referencia al objeto. Según Sarlé, et al. (2010):

“los juegos con objetos requieren tiempo y continuidad. Se necesita tiempo para “pensar” qué dicen los objetos y cómo vamos a operar con éstos y posibilidades de repetir varias veces el juego de la misma forma o variando los modos de aproximación. Estas aproximaciones sucesivas nutren las acciones de los niños y les permiten jugar mejor”.
(p.12).

Esto quiere decir, que el tener como opción los juegos con objetos brinda la oportunidad a niños y niñas de dar sentido al juego, con base a sus cuestionamientos y formas de interpretar el uso que puede tener dicho objeto. A su vez, la práctica constante y el conocimiento del objeto hacen que el juego tenga mayor perfeccionamiento.

Sarlé, P (2008) considera que los juegos con objetos se deben caracterizar por:

“1) Ofrece diversidad en el tipo de objetos:

- ✓ De usos múltiples (cajas, sogas, telas)
- ✓ Bloques (de yuxtaposición, de encastre o de ensamble)
- ✓ Juguetes que representan el mundo (muñecos y escenarios)
- ✓ Otros objetos-juegos (trompo, yo-yo, pelotas).

2) Diseña consignas que orientan el juego (abiertas /cerradas).

3) Participa desde resolviendo problemas prácticos hasta dando a posibilidad de modelar o construir con y para los niños”. (p.17).

Por medio de estas características, se puede ver en qué consisten los juegos con objetos y la forma en que estos están clasificados, diseñados y que implicaciones tienen, es decir, como se deben enfrentar los niños y niñas ante los juegos que se le presentan, y de qué manera pueden asociarlos con su realidad. Además, parte fundamental de este tipo de juegos, es que se tienen que enfocar en desarrollar a los niños y niñas sus procesos psicosociales y afectivos. Pues es necesario, demostrar que al momento de establecerse relaciones entre los niños y niñas con los objetos, se puede evidenciar afinidad entonces, es cuando, se dice que da vida a su juguete y ya no es un simple objeto, por el contrario se hace parte de su ser interior y de sus representaciones.

Es por esta razón, que “los juegos con objetos les permiten a los niños ocuparse de problemas y preguntas diversas que surgen a partir de sus acciones sobre los juegos, las reacciones de éstos y su observación” (Sarlé, Rodríguez & Rodríguez, 2010, p.17). Desde esta perspectiva, la implicación pedagógica debe ser abordada de acuerdo a los cuestionamientos que los niños y niñas se hacen entorno al objeto y a la construcción de saberes que este puede posibilitar, con esto se hace referencia, a que son ellos mediante sus capacidades quienes le dan un sentido pedagógico al desarrollo del juego.

4.1.2. El Juego simbólico.

Este se caracteriza por representar la realidad e imaginación, desde diferentes contextos en los que el niño y la niña simbolizan aspectos relevantes de su cotidianidad, es decir, “el juego simbólico les permite a los niños ir más allá de lo concreto, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. “Cuántas veces los escuchamos decir “¡Estoy jugando!”, cuando algunas de sus acciones no pueden ser interpretadas por nosotros.” (Sarlé, et al., 2010, p.12). Se puede evidenciar, que es mediante este tipo de juego que se generan significaciones, las cuales se sustentan en el conocimiento y la comprensión de los aspectos característicos que se identifican, a través de las acciones reales, que son tomadas como referente por los niños y niñas al momento de transformar su manera de jugar. Por consiguiente, Sarlé, et al., (2010) afirma que “el juego simbólico se nutre de la experiencia de los niños” (p.12). Con respecto a esto, es importante resaltar que las niñas y niños, son los mediadores entre lo que retoma de su alrededor y la forma en como interpretan, cambiando o creando las percepciones que surgen de los momentos de juego.

Ahora bien, después de definir a que hace referencia el juego simbólico, es esencial mencionar, las características que se destacan en el uso de juguetes para representar el mundo tales como: Muñecos, carritos, cajas registradoras, etc. pues es por medio de estos que

“los niños aprenden a moverse en un mundo creado a partir de la combinación de imágenes conocidas y nuevas, actuando en el terreno de la posibilidad. El juego los invita a usar la mente de un modo diferente. Abre la posibilidad de acceder al mundo y actuar en él desde otra lógica.” (Sarlé, et al., 2010, p.12).

Con base en lo anterior, se puede destacar que el aspecto pedagógico que se evidencia en el juego simbólico es el rol del niño y la niña como posibilitadores de sentido, que construyen y transforman su manera de simbolizar, entender y actuar en el entorno real de sus experiencias.

4.1.3. El Juego con reglas convencionales.

Al momento de conceptualizar los juegos tradicionales, puede decirse que estos hacen referencia a la idea del jugar como práctica cultural, es decir, se caracterizan por ser propios de las costumbres de los pueblos y ciudades; estos permanecen vigentes aunque, en su transcurrir han ido modificando sus reglas y la manera de ser jugados.

Según Sarlé, Rodríguez, I & Rodríguez, E (2014) “Son juegos que poseen reglas de fácil comprensión, memorización y respeto. Las reglas tienen matices diferentes según el lugar donde se juegue y presentan modificaciones que no afectan el sentido del juego” (p.15).

Con base en la cita, puede decirse que este tipo de juego permite que los niños y niñas, sean quienes hagan modificaciones acordes al contexto y al sentido con el que es diseñado. Además,

este permite que se generen espacios de interacción, basados en el compartir ideas que conlleven a fortalecer el respeto entre cada uno de los jugadores.

Entre los juegos convencionales más conocidos se encuentran *el rompecabezas, bingo, dominó, la lleva, el escondite, el ponchao* y algunas rondas infantiles como *juguemos en el bosque, agua de limones y la gallina ciega*. Estos han sido referentes en la creación de nuevos juegos que cuentan con la misma metodología pero que se diferencian en tener un enfoque direccionado al divertirse mientras se aprende por medio de estos. Es a partir de lo anterior, que la presente investigación pretende “valorar el hecho de que los juegos tradicionales ofrecen un “plus formativo” al encerrar en sí mismos imágenes, movimientos (corporales, gestuales, rítmicos), cadencias musicales y sonidos. Matices poéticos como: refranes, rimas, historias propias de la cultura colectiva”. (Sarlé, et al., 2014, p.16), los cuales, potencian en los niños y niñas la motricidad, estrategias de pensamiento, trabajo en equipo, dialogo, escucha, y solución de problemas, que permiten que se construyan saberes que respondan a las necesidades lúdicas, culturales y de aprendizaje de quienes hacen uso de los juegos convencionales.

Para continuar con los sustentos, es relevante mencionar el aporte que brinda la escritura creativa a los niños y niñas participantes en la presente investigación.

4.2. Escritura creativa.

En primera instancia, la escritura es cuestionada desde la transcripción de grafemas, esta afirmación se evidencia cuando se encuentra que los niños y niñas en ocasiones se limitan a plasmar lo que ya está escrito. Así mismo, suele ser abordada desde aspectos formales como la ortografía, la caligrafía y otros, puesto que para algunos docentes, padres de familia niños y niñas es vista solo desde “el escribir bonito” o “tener buena ortografía”. Es a partir de esto que surge la

pregunta ¿Dónde quedan las voces de los niños y niñas? ¿Dónde queda su intención de comunicar? Para dar respuesta a estas interrogantes Goodman (1998), plantea que “los niños aprenden a escribir de la misma manera en que aprenden a hablar”, es decir, que si se le demuestra al niño y niña, que así como se comunica verbalmente también lo puede hacer de manera escrita, ellos encontraran mayor utilidad a su escritura, pues pasarán a verla como el proceso con el cual, pueden generar mensajes llenos de significado. Igualmente, es importante mencionarla desde sus procesos formales pero a su vez, resaltar las posibilidades de expresión que ésta brinda a través del lenguaje.

Por tanto el propósito de la presente investigación, se enfatiza en generar una escritura creativa que es definida desde “el integrar el texto escrito como un lenguaje que brinda múltiples posibilidades para actuar y comunicar, para pensar sobre sí mismo y sobre el mundo”. (Jolibert & Sraïki, 2009, p.56). Teniendo en cuenta lo mencionado, la creatividad al escribir debe estar basada en que los niños y niñas, construyan significado a través de una intencionalidad con esto se hace referencia, a que la escritura es necesario enfatizarla como un proceso en donde se relacionan entre si pensamiento, lenguaje, emociones e intenciones; y posibilitar que los mismos escriban por medio de su imaginación, ideas, sueños y la manera de ver e interpretar la realidad. De igual modo, hay que tener en cuenta lo que ellos pueden proponer y construir en términos de conocimiento.

Para esto se propone dos subcategorías denominadas: Imaginarios de los niños y niñas frente a la realidad de su escritura y construcción de significados de la realidad.

La primera hace referencia, a la importancia de la imaginación de los niños y niñas al momento de desarrollar procesos escriturales. Y la segunda hace relación, a la escritura como expresión de sentido y significado

A su vez se desea analizar esas posibles nociones, a tener en cuenta acerca de la escritura como el proceso en el que se recrea la realidad, a partir de las vivencias e ideas desarrolladas por el interés que tienen los niños y niñas de ser escuchados, de ser leídos y sobre todo de ser comprendidos.

4.2.1. Imaginarios de los niños y niñas frente a la realidad de su escritura.

La imaginación es esa fuente de inspiración que tienen los niños y niñas, para desarrollar diferentes formas de expresión, es mediante ésta que se reinventan escenarios en los que ellos encuentran fascinación, es por esto que, trabajar la imaginación como elemento al escribir garantiza una escritura libre y plena en la que los mismos encuentren un sentido propio a lo que escriben, a lo que quieren que otros descubran en sus historias. Desde la concepción de Reyes citando a Vigosky (2013) se afirma que “la imaginación como base de toda actividad creadora se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural posibilitando la creación” (p.11). Es por esta razón, que es considerada el elemento guía con el que se cuenta, para que niños y niñas transformen la escritura, pues lo que se pretende, es que ellos creativamente produzcan textos auténticos con una intencionalidad basada en aspectos relevantes que hacen parte de su contexto.

Por otro lado, cabe recalcar que esta subcategoría también hace alusión a los aportes que los niños y niñas realizan desde, sus imaginarios para dar sentido y originalidad a sus escritos. Con respecto a lo dicho, Jolibert & Sraïki (2009) plantean que “Se trata de entrar en lo escrito a través de la vida misma y de los textos en situación” (57.p). Esto significa que las historias de los niños y

niñas se nutren por medio de los elementos imaginarios y reales, los cuales dan coherencia y fundamento a sus ideas.

Para terminar con lo planteado en este apartado, puede decirse que según los lineamientos curriculares en lengua castellana (1998) “escribir es producir el mundo” (p. 27). Al respecto conviene decir, que generar escritura creativa, es un proceso que logra que los niños y niñas tengan en cuenta sus imaginarios a momento de comunicar la realidad evidenciada en sus experiencias.

4.2.2. Construcción de significados de la realidad.

La escritura es fundamental entenderla como un proceso único, en el que se escribe con una intención comunicativa, basada en un contexto, que según Jolibert y Sraiki (2009) “deben tener autores y destinatarios reales en situaciones reales de utilización”. (p.54) A partir de esta cita se evidencia, la intención que debe tener la escritura, pues es esta, la que puede llegar a transformar mundos. Fomentar la buena escritura genera que esta sea vista como algo fundamental para un desarrollo comunicativo, creativo y reflexivo. Pero y ¿qué sucede cuando aún no se ha logrado conocer ni desarrollar este tipo de escritura de la que se ha hablado? Muchos niños y niñas pierden el interés al escribir ya que en ocasiones predomina más el ejercicio formal de la escritura más no su intención de comunicar y transmitir una idea. Para evitar esto, se considera que ambos aspectos deben ser abordados de igual forma con esto se hace referencia, a que tanto la formalidad como el comunicar deben converger para lograr una escritura llamativa, creativa que transmita y comunique ideas llenas de significación. Según Sánchez, A (2010) “para escribir necesitamos más que el código, concebir la escritura como una actividad de producción de significado lleva hacia actividades del lenguaje de comprensión y producción naturales que apoyan la producción

escrita” (p.74). En cuanto a esto conviene decir que escribir es generar espacios de imaginación en el que el niño y la niña construyan textos coherentemente, sin temor a ser juzgado, pues los errores ortográficos no deben ser tipificados de mala manera, más bien estos son el punto de partida para que ellos sientan que a pesar de sus dificultades con la escritura si es posible que alguien los escuche, entienda y comprenda.

En relación con la siguiente subcategoría puede decirse que esta tiene que ver con los espacios de aprendizaje comunitarios, en los que se pretende abordar las implicaciones pedagógicas que hacen parte de la presente investigación.

4.3. Escenarios de aprendizaje comunitarios.

Se piensa en escenarios de aprendizaje comunitarios orientados, al querer fomentar experiencias significativas en la que niñas y niños construyan conocimientos, a través de la participación e interacción con las personas que hacen parte de su realidad afectiva y social. Al respecto, Orezzio (2012) plantea que “los espacios lúdico-recreativos constituyen un ámbito de socialización diferente al que se desarrolla en otras instituciones como la escuela o la familia, que a partir de brindar un espacio donde los niños puedan jugar y recrearse, potencia diversos recursos y habilidades y favorece su desarrollo integral”. (p.42)

Para poner en manifiesto lo dicho anteriormente, subyacen dos categorías:

4.3.1. Trabajo en comunidad

Esta hace referencia a que se debe “Pensar en espacios de encuentro va más allá de la grupalidad, la circulación de integrantes en una comisión posible y permanente, en tanto espacio a la participación de otros; los otros incluyen a los niños y también a vecinos y redes

comunitarias”. (Orezzio, 2012 p.42). Con esto se puede considerar que el trabajo comunitario hace referencia a una compleja organización de elementos que convergen entre sí, para orientar y dar sentido al encuentro entre niños, niñas y demás participantes de la comunidad. Es decir, deben fomentarse espacios en los que la participación sea el eje central del proceso

En este mismo sentido, Orezzio (2012) sustenta que “el trabajo en comunidad es un espacio flexible mayor al de la institución escolar, en la comunidad ellos pueden decidir si quieren o no participar del encuentro, cuando retirarse, a pesar de que exista un encuadre de trabajo” (p.51). Mediante este planteamiento, la flexibilidad del trabajo en comunidad, se caracteriza en la idea de que los mismos participantes son quienes determinan su asistencia y contribución al proyecto.

La segunda subcategoría menciona la estrategia puesta en acción en la investigación.

4.3.2. Juego en comunidad.

“A través del juego en los rincones lúdicos que los niños despliegan espontáneamente, de manera recurrente se hacen visibles aspectos múltiples y complejos de su vida familiar y hogares de origen: precariedad en los vínculos, adicciones, delincuencia, violencia, así como los efectos de estos factores en su escolaridad”. Orezzio (2012, 31 p) Con base a estos aspectos, se trabaja el juego como espacio de transformación de realidades, pues al persuadir al niño y la niña de que puede haber un cambio, se están generando procesos de reflexión en los que ellos, son los reconstruyen su mundo a partir de sus acciones.

En este orden de ideas, “es a través del juego que el niño investiga, conoce, aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares. El juego posibilita la comunicación y el aprendizaje, favoreciendo los vínculos interpersonales y grupales y la exploración del mundo que lo rodea. Es por este ejercicio social del juego que el niño incorpora no sólo

habilidades y saberes, sino también valores. De este modo, entendemos a la actividad lúdica como esencialmente comunitaria” (Orezzio, 2012., p.79)

Se puede resaltar, que es mediante el juego que los niños y niñas aprenden saberes y valores que fortalecen sus relaciones consigo mismos y con los demás. Así mismo, el juego se destaca por posibilitar espacios, en los que se construyen nuevas maneras de comunicarse y actuar en comunidad.

TERCER CAPÍTULO

5. Metodología

5.1. Los participantes y el contexto de la investigación.

Las niñas y niños que hacen parte la presente investigación están en grado 3 y 5 de primaria, 6,7 y 8 grado de bachillerato casi todos estudian en institución pública a excepción de 2 niñas y 1 niño, que realizan sus estudios en colegio privado. El lugar en donde se realiza la investigación, es el barrio Buenos Aires en uno de los salones que hacen parte de la iglesia “Nuestra señora de la Anunciación” la cual está a cargo del Prb Dagoberto Castillo., quien desde un primer momento ha estado interesado en apoyar las implicaciones pedagógicas que la presente investigación ofrece a la comunidad. Cabe mencionar, que en esta zona urbana se encuentra problemáticas particulares como la drogadicción violencia e inseguridad las cuales, se sustentan en las necesidades expuestas por la comunidad en el actual plan de desarrollo socializado el miércoles 10 de febrero del 2016, el cual, contó con la participación de los concejales de la ciudad.

Para comenzar a trabajar con los niños y niñas preparamos el lugar (salón de la iglesia Nuestra señora de la Anunciación), el cual es escogido debido a que, no se encuentra otro espacio propicio para generar autonomía y propiedad a los encuentros realizados. Se decoró el escenario comunitario para identificarnos y diferenciarnos como grupo, ya que son muchos los que desarrollan actividades allí. Se pusieron carteles animados, cuadernos y estrellas colgadas sobre el techo, figuras en foami y un gran cartel que invita a los niños y niñas a “aprender jugando”. Las sesiones se llevan a cabo una vez a la semana los días viernes, los participantes cuentan con un refrigerio y el horario estipulado es 3 a 6 de la tarde.

Ahora se describirán en detalle las características de los niños y niñas participantes (no se mencionaran los nombres de los mismos para dar confiabilidad a su identidad):

Niño 1:

Nacido en la ciudad de Girardot el 23 de octubre de 2002 (13 años) actualmente está cursando el grado 8. Vive con su mamá un hermano mayor, dos tíos y el abuelo. Él tiene dos hermanas pero ellas no viven allí. Él no vive con su padre, pero de vez en cuando lo ve cuando su mamá deja que lo visite. Es un niño al que le gusta “Los Simpsons”, Comer pastas, el color azul, Jugar fútbol (Hincha del América), leer el periódico Extra y escuchar reggaetón Se caracteriza por ser callado, responsable y muy ingenioso. En torno a lo académico, el niño afirma que no le gusta la clase de Español porque la profe simplemente los pone a copiar y copiar lo que ya está escrito en un libro. El no recuerda haber leído muchos libros pero todos los días lee el extra y les cuenta a los vecinos y a sus amigos lo que leyó. Él dice que le gusta la clase de Ética y Religión porque la profe los hace jugar y explica los temas de manera sencilla.

Niño 2:

Nació en la ciudad de Girardot el 09 de maro de 2003 (13 años) vive en el barrio la Estación con sus hermanos (Niña 1 y hermano gemelo del niño 3), una tía, y sus abuelos. La madre y el padre de este niño no cuentan con su custodia, pues se les fue negada, debido a que se encontraron problemas en la crianza e irregularidades de índole económicos. Actualmente está cursando el grado 5. Al niño le gusta jugar y ver fútbol, andar en bicicleta, ver muñecos animados como “El hombre araña”, “Batman” y “Capitán América”. Él se destaca por ser un niño alegre, espontaneo y respetuoso.

Niño 3:

Nació en la ciudad de Girardot el 09 de marzo de 2003 (13 años) vive en el barrio las Estación con sus hermanos (Niña 1 y hermano gemelo del niño 2), una tía, y sus abuelos. La madre y el padre de este niño no cuentan con su custodia, pues se les fue negada, debido a que se encontraron problemas en la crianza e irregularidades de índole económicos. Actualmente está cursando el grado 5. El niño siente gran fascinación por ver y jugar fútbol, le gusta ver “El chavo del 8” y ver películas de acción. Este niño se caracteriza por ser tímido y poco participativo. Él dice que no le gusta escribir por que le da pereza y porque le duele la mano. Finalmente, se destaca por ser emprendedor pues a su corta edad y sin ser obligado junto con sus hermanos, ayuda a sus abuelos en un taller de bicicletas que está ubicado en su residencia.

Niño 4:

Nació en Girardot el 14 de Octubre de 2002 (13 años) vive con sus padres. Su mamá tiene dificultades de habla pero está muy pendiente de su familia. Viven en el barrio Pozo Azul en una humilde vivienda. Actualmente el niño está cursando grado 6 (junto con niña 3 y niño 6). Le gusta dibujar y pintar, ama los deportes como el fútbol y el voleibol. Se destaca por ser un niño muy conversador y participativo. Cuando el niño establece conversaciones suele usar muchas expresiones que retoma de series de televisión como “El capo”, “Pandillas guerra y paz” entre otras. También, le gusta vestirse acorde al tipo de música que escucha finalmente, le llama la atención rapear a ritmo del rap y el reggaetón.

Niño 5:

Nació en Girardot, tiene 8 años, vive con su papá, su hermano y hermana (Niña 4). Está cursando grado 3, se caracteriza por ser inquieto, le gusta jugar futbol y los juegos de peleas. No se tiene más información de este niño, porque, su papá no entrego el formulario de inscripción.

Niño 6:

Nació en Girardot, tiene 11 años y vive con su mamá. Convive con personas que no hacen parte de su nucleó familiar y su mamá tiene una tienda. En la actualidad, el niño está cursando grado 6 (junto con niña 3 y niño 4). Le encanta comer, le gusta jugar videojuegos, el fútbol y aprender Inglés. Se caracteriza por ser un niño alegre, participativo y malgeniado.

Niño 7:

Nació en Girardot, tiene 9 años y vive con sus padres y es hijo único. Está cursando grado 5 en Colegio privado. Le gusta jugar fútbol, dibujar, ver películas y programas animados (rápido y furioso, cartoon network: un show más y hora de aventura). Es un niño muy tranquilo, juicioso, colaborador y se destaca por ser un buen dibujante.

Niño 8:

Nació en Girardot, tiene 8 años, vive con sus padres y la hermana menor en el barrio La Esperanza. Está cursando grado 4, se caracteriza por ser reservado y tímido, en las tardes va practicar el fútbol como deporte. No se tiene más información de este niño, porque, sus padres no entregaron el formulario de inscripción.

Niña 1:

Nacida en la ciudad de Armenia el 25 de Julio del (2004 (12 años), ha vivido desde los cuatro años en la ciudad de Girardot. Actualmente, vive en el barrio las Estación con sus hermanos (Niño 2 y niño 3), una tía, y sus abuelos. La madre y el padre de esta niña no cuentan con su custodia, pues se les fue negada, debido a que se encontraron problemas en la crianza e irregularidades de índole económicos. La niña se caracteriza, por ser espontanea, alegre y dispuesta a ofrecer lo mejor que tiene a los demás. Entre sus gustos encontramos fascinación por las muñecas, los programas de televisión, películas como “Toy story” “Enredados” y series animadas. En cuanto a su proceso de escolarización, la niña está cursando el grado 5. Sus libros favoritos son “Blanca Nieves”, “el renacuajo paseador” entre otros cuentos infantiles. La niña dice no tener muchas amigas puesto que, en el sector donde vive es muy comercial y no encuentra un espacio acorde para compartir con otros. Por esta razón, ella suele pasar mucho tiempo con los hermanos.

Niña 2:

Nació en Girardot el día 01 de marzo 2006 (10 años), ella es prima de niño 1. La niña vive con su madre, hermanos y una tía en el barrio La Esperanza. Su padre no vive con ella pero la visita muy seguido puesto que sus residencias quedan cerca. A esta niña le gusta dibujar y pintar, ella se destaca por ser muy alegre, juiciosa y reservada.

Niña 3:

Nacida en la ciudad de Girardot el día 23 de Abril del 2005 (11 años). Vive con su madre, y algunos hermanos. A pesar de no vivir con su padre, ellos mantienen una buena relación y él siempre está pendiente de todo lo concerniente a ella y a sus hermanos. Actualmente, ella está cursando el grado 6 (junto con niño 5 y niño 6) vive en el sector de Buenos Aires en un hogar

muy humilde. La niña se caracteriza por ser extrovertida, obediente y responsable. En su hogar vive una persona discapacitada, respecto a esto, ella dice tener grandes ideas para ayudar a su familia como por ejemplo vender yoguitos, vender duces en el colegio. Un último aspecto a resaltar es que de todas las niñas participantes, ella se destaca por usar tacones y blusas estampadas y siempre manifiesta que quiere ser alguien importante para la vida de quienes la rodean.

Niña 4:

Nació en Girardot, tiene 11 años, vive con su papá y dos hermanos (Niño 5). Está cursando grado 5; es una niña que tiene un temperamento fuerte, afirma ser quien cuida a sus hermanitos cuando su papá está trabajando, ya que, no viven con su mamá. Es una niña alegre, le gusta ver televisión y montar bicicleta. No se tiene más información de la niña, porque, su papá no entrego el formulario de inscripción al igual que el de su hermano (Niño 5).

Niña 5:

Nació en Girardot el día 12 de Marzo de 2007 (9 años), vive con sus padres y la hermana menor. Actualmente, está cursando grado 4 (junto con niña 6) en colegio privado; le gusta patinar, ver las películas de Disney Channel, ver la novela “la Niña” y el programa “Tu voz estéreo”, escribir cartas y leer cuentos de princesas. Es una niña aplicada, participativa, siempre está atenta a todo lo que se hace durante los encuentros; y considera a las niñas 6 y 7 como sus mejores amigas.

Niña 6:

Nació en Girardot el día 6 de Septiembre de 2006 (9 años), vive con la mamá y la abuela, es hija única. Está cursando grado 4 (junto con niña 5) en colegio privado; es una niña muy juiciosa, pocas veces fomenta el desorden, participa y demuestra interés por las actividades que se proponen y se hace en grupo con las niñas 5 y 7. Le gusta patinar con sus amigas, Jugar a la cocinita y a ser mamás (Junto con niñas 5 y 7), leer cuentos de niñas, ver las películas de Disney Channel “Enredados”, “Campanita” y “Las Barbies”.

Niña 7:

Nació en Girardot el día 23 de Octubre de 2005 (10 años), vive con la mamá y es hija única. Actualmente, está cursando grado 5, le gusta dibujar, escuchar música, sus juegos favoritos son “el Jenga” y “Saltar lazo”, también le encanta jugar a la lleva, el escondite, escribir y leer cuentos. Es una niña muy activa, participativa, realiza todas las actividades con mucho interés, ella dice que le gusta aprender de todo lo que se le enseñe.

Niña 8:

Nació en Girardot el día 23 de Noviembre de 2003 (13 años), vive con la mamá, el padrastro que es Zapatero, la hermana (Niña 9). Su papá vive en Flandes, y ella lo visita muy de seguido; ella está cursando grado 5, le fascina cantar, bailar, escuchar bachata y dibujar, no le gusta leer y tampoco escribir. Durante los encuentros suele fomentar el desorden, pero le gusta poner atención a lo que se le explica y recibe los consejos que se le dan para no incidir en los mismos errores que comete cuando escribe, siempre es la primera niña que llega una hora o media hora antes de que inicien los encuentros, pues, dice que se aburre mucho en la casa.

Niña 9:

Nació en Girardot el día 04 de Diciembre de 2000 (15 años), vive con la mamá, el padrastro, la hermana (Niña 8) y el papá vive en Flandes. Actualmente, cursa el grado 7, ella prefiere quedarse en casa que salir a jugar con su hermana u otras niñas. Se considera una joven muy reservada, interactúa muy poco con los niños y niñas de los encuentros y a diferencia de su hermana (Niña 8) siempre llega tarde a los encuentros.

5.2. Tipo de investigación.

5.2.1. Investigación acción participativa.

En una investigación es de vital importancia conocer qué y de qué manera se va a investigar, con el fin de determinar si lo que se plantea se lleva a cabalidad, de igual forma dar claridad sobre el tipo de investigación, permite que se organicen y orienten las acciones investigativas que posibilitarán un proceso activo, en el que se genera un cambio que tiene en cuenta las necesidades encontradas en la población participante.

Es por esta razón, que se ha planteado la Investigación acción participativa que según Kirchner (2009) es definida como “Una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador mediante un proceso de debate, reflexión y construcción de colectividad de saberes entre los diferentes autores de un territorio con el fin de lograr una transformación social” (p.1). En este sentido, trabajar bajo esta investigación, permite indagar, reflexionar e intervenir con la intención de generar un cambio en una comunidad (Buenos Aires) en la cual, se evidencia una necesidad por orientar y fomentar el desarrollo de los procesos de escritura realizados por las niñas y niños. A su vez, se desea generar espacios de interacción y participación en los que se fortalezcan valores y lasos de afectividad que posibiliten la construcción de saberes.

Esta intervención, se realizará a través de escenarios comunitarios en los que se privilegian las prácticas del juego (Juegoteca) como estrategia de acción pedagógica para generar una escritura creativa, que tiene en cuenta los gustos, las vivencias, y la significación de la realidad, mediada por las relaciones de las niñas y niñas con el otro y con el contexto en el que se encuentra la investigación.

5.3. Método de la investigación

5.3.1. Método cualitativo.

Según Bonilla (1989) La investigación cualitativa intenta hacer una aproximación a las situaciones sociales, a través de la exploración, la descripción y la comprensión, ésta propone que los procesos nazcan de las diferentes personas involucradas en un proceso investigativo y no de agentes externos, lo cual supone que los investigadores cualitativos interactúen con los miembros del contexto social estudiado para la comprensión de sus realidades circundantes

A partir de este concepto, se determina que este método de investigación se caracteriza por describir de manera detallada la problemática y los sucesos de cambio que se generan a través del desarrollo del proceso establecido entre investigadores y comunidad a investigar.

Teniendo en cuenta que los intereses investigativos se encaminan hacia la significación del juego como estrategia de acción pedagógica, que tiene implicaciones educativas basadas en la construcción de saberes, relaciones de afectividad e interacción; se asume la investigación cualitativa, como el método que permitirá la viabilidad de estos procesos; queriendo conocer a profundidad las acciones, interacciones, percepciones y representaciones del contexto, sus cambios y transformaciones.

En este sentido la Investigación cualitativa busca nociones e ideas compartidas que le dan sentido a un determinado comportamiento social, su objetivo es profundizar en los fenómenos y no generalizar. Todo lo dicho no significa que la investigación de tipo cualitativo carezca de intencionalidad y rigurosidad, por el contrario, necesita de la reflexión, el análisis, la capacidad de observación, la creatividad, la cercanía con las realidades que se analizan, el compromiso con el tema que se investiga y un equilibrio

entre lo práctico y teórico, y lo ético y práctico. (Galeano, 1995)

Es así que el trabajo investigativo de este método, permite realizar acciones participativas que logren contribuir al cambio de una necesidad o problemática encontrada en la población participante. Es por esto, que el proceso de investigar se convierte en una reflexión contante del docente investigador frente a las estrategias de enseñanza implementadas con el fin de facilitar y dinamizar las experiencias de aprendizaje retomadas por los niños y niñas.

5.4. Instrumentos de recolección de datos.

Para la presente investigación, es esencial determinar las técnicas e instrumentos sobre los cuales, se recolectará y organizará la información con la que posteriormente se hará una reflexión, entre el contraste de la teoría planteada y la realidad evidenciada en el contexto investigado.

5.4.1. Observación participante.

Es aquella donde el observador que en este caso es el investigador participa activamente en las actividades desarrolladas con los niños y niñas. El observar tiene una participación interna al planear las sesiones y externa cuando logra encontrar empatía al relacionarse e interactuar con el grupo. (Goetz & LeCompte, 1998).

A partir de lo anterior, se decide utilizar la observación con intervención, debido a que los sesiones están diseñados, con el fin de fomentar la escritura, mediante la implementación de las prácticas del juego en la que los niños y niñas construyan sus propias experiencias escritas a través, de la interacción con los otros, con su mundo y su manera de resignificarlo.

5.4.2. Diario de campo.

Para Kemmis y McTaggart (1988) (citados por Travé (1996), el diario es: " un informe personal sobre una base regular en torno a temas de interés o preocupación. Los diarios pueden contener observaciones, sentimientos, reacciones, interpretaciones, reflexiones, pensamientos, hipótesis y explicaciones".

Esta herramienta es indispensable, puesto que a través de esta, se recogen todas las narrativas de los niños y niñas, sus miedos, sus sueños, sus vivencias y experiencias en torno a su comunidad y al proceso que busca generar un cambio sobre esta.

Así mismo, en el diario de campo las docentes investigadoras, se cuestionarán en función de sus expectativas, ideas, acciones a seguir y momento relevantes que surgen en la realización de las sesiones.

5.4.3. Talleres

Según Sandoval (1996) "El taller no es solo una estrategia de recolección de información sino también de análisis y de planeación. La dinámica del taller se diferencia de los grupos focales en que el proceso avanza más allá del simple aporte de información, adentrándose entonces a la identificación activa y analítica a líneas de acción que pueden transformar la situación objeto del análisis" (127. p).

La presente investigación hace alusión a la implementación de esta técnica, debido a que permite la puesta en escena de las situaciones objeto de estudio, es decir, por medio de los talleres en que se logra acceder a la población estudiada y generar verdaderos procesos de participación.

De igual modo, el taller dinamiza los objetivos de la investigación pues, al realizar un diagnóstico, planear e intervenir, se está generando una línea de acción que permite transformar la situación objeto de análisis.

5.4.4. Entrevista semiestructuradas.

Según Purtois y Desnet (1992) “Es una aproximación basada en un proceso internacional que favorece, por una parte, la expresión libre del entrevistado y, por otra parte, la escucha activa del entrevistador: Se orienta a clarificar conductas, fases, críticas, etc. de la vida de las personas. Permite identificar y clasificar los problemas, los sistemas de valores, los comportamientos, los estados emocionales, etc.”.

Por esta razón, se quiere hacer énfasis en la implementación de esta técnica, puesto que es un procedimiento flexible y abierto sin un concepto preconcebido del contenido de la información que se quiere recoger. Sin embargo, los objetivos de la investigación son los que orientan las preguntas, así mismo, las entrevistadoras son las que determinan el contenido, el orden y la profundidad de los cuestionamientos que se realizan a los niños y niñas participantes.

5.5. Enfoque de la investigación.

“Un enfoque socio- crítico tiene el objetivo de promover las transformaciones sociales, dando respuesta a problemas específicos representantes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros” (Alvarado, 2008, p.4)

A partir de este concepto, queda claro que las docentes investigadoras no serán las únicas interviniendo para buscar alternativas de cambio frente a la problemática evidenciada puesto que, la presente investigación está centrada en la participación activa de los niños, niñas y padres de familia, ya que es mediante sus intereses que se genera la ruta de acción, que claramente estará en

constante cambio debido a que, el trabajo en comunidad bajo este enfoque exige tener en cuenta cada uno de los aportes y modificaciones planteadas por los participantes, que en gran medida resultan beneficiados frente al proceso investigativo que se desarrolla en su comunidad. Lo que se pretende es que los niños, niñas y padres de familia sean actores participes en la construcción de saberes, lasos de afecto e interacción con ellos mismos y con quienes los rodean.

5.6. Diseño metodológico.

El procedimiento de esta investigación es de carácter de conveniencia puesto que, la participación de los niños y niñas es activa y voluntaria, ya que son ellos quienes construyen saberes y experiencias a través de escenarios de aprendizaje comunitarios.

A continuación, se describirá las implicaciones pedagógicas que caracterizan la presente investigación. Como primer aspecto se destaca que la implementación del juego para generar espacios de escritura creativa es una iniciativa, que surge del deseo de mostrar que la mejor manera de acercarse e influir en los niños y niñas es mediante sus gustos, su imaginación y su visión de la realidad y no simplemente con temas descontextualizados y alejados de sus intereses. Así mismo, se investiga el trabajo en comunidad, ya que, permite que se establezca una relación directa entre los participantes (niños, niñas, familiares) y las docentes investigadoras, lo que se busca es fomentar nuevos escenarios, en los cuales, predomine la interacción, participación y el interés que tienen los participantes por asistir, aprender y jugar.

Por esta razón, la juegoteca ha sido escogida como elemento fundamental en esta investigación debido a que, de ella subyace la estrategia pedagógica juego que consideramos primordial en el proceso de apropiación e interacción de niños y niñas con su aprendizaje y con su realidad. Puesto que según Felicitas, M, (2012). Las juegoteca son tomadas por las educadoras populares como una propuesta necesaria y vital para la vida de los niños y sus organizaciones incluyéndolas en sus proyectos. Es a partir de espacios de prácticas del juego, que se generan aprendizajes auténticos y significativos

Después de haber hecho una breve descripción de lo que se desea implementar en esta investigación. Se evidenciará por medio de un encuadre, el inicio, desarrollo y puesta en escena de nuestra juegoteca itinerante. El esquema diseñado cuenta con tres columnas: Fecha, objetivos y

momentos pedagógicos. En la primera columna, se puede encontrar la fecha exacta de la realización de cada uno de los talleres, estos se destacan por realizarse una vez a la semana los días viernes. El segundo espacio, menciona los objetivos que servirá de guía para determinar si los talleres responden de manera adecuada al interés general de la investigación. En la columna final, se narrarán como han sido planeadas las sesiones y como estas, pretenden contribuir al proceso investigativo. Ahora se describirán el contenido de las columnas mencionadas a través de 3 fases que fueron propuestas para organizar y trabajar secuencialmente en los procesos pedagógicos que hacen parte de la presente investigación.

5.6.1. Primera fase.

Esta se realiza desde el día 14 de Agosto del 2015 hasta el 18 de Marzo del 2016. Se caracteriza por ser la fase con más duración en toda la investigación. En primera instancia las planeaciones de las sesiones son abordadas según el tipo de juegos (Con objetos, simbólico y de reglas convencionales) que se plantea en los teóricos propuestos en la investigación. En segunda instancia, a partir de la comprensión de cada tipo de juego, se pretende que los niños y niñas sean quienes creen o reconstruyan variados juegos que tengan en cuenta la tipología planteada.

Es necesario que desde los procesos educativos se creen estrategias de acción pedagógica, que posibilite relaciones desde el juego. Es por esto que surge la idea de crear una juegoteca itinerante, que contenga diferentes tipos de juegos en los que los niños y niñas puedan aprender y compartir de una manera distinta, es decir los escenarios comunitarios sean el espacio de participación e interacción en el que se redescubra y replantee el juego como práctica activa de construcción de saberes.

5.6.1.1. Juegos con objetos.

En este orden de ideas, para la juegoteca es muy significativo incluir los juegos con objetos, ya que, la implicación pedagógica debe ser abordada de acuerdo a los cuestionamientos que los niños y niñas se hace entorno al objeto y a la construcción de saberes que este puede posibilitar,

Por este motivo, los niños y niñas que hacen parte del espacio comunitario, tienen como objetivo principal crear juegos auténticos, los cuales partan de su imaginación o lo que han evidenciado en su realidad, para esto, los mismos tienen en cuenta, sus nociones entorno a qué es un juego, qué tipos de juegos conoce, cómo quieren diseñar el juego; y lo trabajarán en grupos, con el fin, de que sus juegos al ser presentados, tengan en común, autenticidad, creatividad, originalidad y estética.

5.6.1.2. Juego simbólico.

Se puede destacar, que el aspecto pedagógico que se evidencia en el juego simbólico, es el rol de los niños y niñas como posibilitadores de sentido, que construyen y transforman su manera de simbolizar, entender y actuar en el entorno real de sus experiencias. La idea es que los participantes son los mediadores entre lo que se retoma de su alrededor y la forma en como interpretan, cambiando, o creando las percepciones que surgen de los momentos de juego.

5.6.1.3. Juegos con reglas convencionales.

La idea aquí es preservar este tipo de juegos, debido a que, hacen parte de las tradiciones que se encuentran presentes en la cotidianidad de un determinado pueblo o ciudad. Por esta razón, se pretende que los participantes junto con las investigadoras generen varios juegos originales y divertidos que ayuden a fomentarles las relaciones con sí mismos, con su cultura y la manera en que ésta, puede contribuir a mejorar sus procesos de aprendizaje.

5.6.2. Segunda fase.

Esta se comprende desde el 01 al 22 de Abril del 2016. En esta fase se desarrolla el diseño físico de la juegoteca, dibujar, pintar y decorar son las acciones más destacadas en esta parte. Así mismo, las niñas y niños jugarán y harán últimos ajustes a los juegos creados, para esto tendrán en cuenta aspectos ortográficos, estéticos, lúdicos y pedagógicos orientados por las docentes investigadoras. Por último, se distribuirán los roles de cada participante al momento de llevar y enseñar los juegos en otros lugares.

5.6.3. Tercera fase.

Se realiza los días 29 de Abril y 01 de Mayo del 2016. En esta fase se tendrá la juegoteca en acción, niños y niñas irán al parque del barrio la esperanza y de igual modo, serán los protagonistas junto con sus juegos de la celebración del día del niño, que se llevará a cabo en la iglesia Nuestra Señora de la Anunciación. Y así culminaremos una etapa de interacción, participación, diversión y aprendizaje.

En cuanto a la segunda y tercera fase puede destacarse es que el objetivo que enmarca el proceso de investigación, se sustenta en la creación de juegos que inviten a otros niños y niñas a generar aprendizajes mientras juegan. Esta es la trascendencia pedagógica de la Juegoteca, esto es lo que la hace itinerante, pues ¿qué sentido tendría dejarla en un solo sitio y no permitir a otros que la disfruten y sobre todo que la tengan a su disposición? La juegoteca debe motivar y convencer que la mejor forma de aprender y en este caso de generar una construcción de saberes es mediante el juego: la única práctica que bien orientada tiene en cuenta las necesidades y la manera que tienen los niños y niñas de percibir, interpretar y resignifica el mundo.

Juegoteca itinerante una estrategia pedagógica para la creación de experiencias escritas en niños y niñas del barrio Buenos Aires.		
PRIMERA FASE.		
Fecha	Objetivos	Momento pedagógico
14 de Agosto 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Construir con niños y niñas escenarios de aprendizaje comunitarios que posibiliten habilidades sociales y afectivas a través de la expresión de la realidad. • Analizar cuáles son las actitudes y las maneras de relacionarse que ellos tienen con los demás y con ellos mismo. • Generar un ambiente que transmita confianza, respeto y participación frente al proceso. 	<p>Jugando con sentido: Se realizará una serie de juegos en los cuales los estudiantes será desafiados a enfrentarse a situaciones reales en las que debe argumentar sus conocimientos, en torno a algunos aspectos de la ortografía, cohesión y coherencia.</p> <p>El juego contará con unas estaciones basadas en los conocimientos que se desean mejorar. Se realizará trabajo en equipo con el fin de evidenciar su forma de relacionarse y de expresar sus ideas ante los demás.</p> <p>Finalmente, los niños y niñas irán al parque a jugar e interactuar con las docentes en formación y demás personas allí. Este espacio se busca con el fin de analizar cuáles son las actitudes y las maneras de relacionarse que ellos tienen con los demás y con ellos mismo, así mismo, se desea generar un ambiente que transmita confianza, respeto y participación frente al proceso.</p>
02 de Octubre 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires. 	<p>Vamos a la Biblioteca a jugar: En la biblioteca (espacio infantil), niños y niñas van a</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la manera en la que ellos se desenvuelven frente a los juegos conocidos y nuevos. • Motivar a los niños y niñas a través de, juegos con sentido los cuales permitan generar posibilidades de crear, jugar y aprender. 	<p>buscar varios juegos que llamen su atención.</p> <p>Luego, las docentes, de todos los juegos propuestos por los niños, escogerán un juego con las características que se están buscando en el jugar con sentido (tipos de juegos con reglas convencionales). El juego escogido será “El cuervolario” de José Rufino Cuervo</p> <p>A este juego se le harán una serie de modificaciones teniendo en cuenta la complejidad a desarrollarse, es decir, no se abarcarán todas las etapas del juego, además se cambiarán algunas preguntas con situaciones que tengan en cuenta el contexto de los niños y niñas.</p> <p>Después los niños y niñas jugarán e intercambiarán experiencias de juego con los demás. A partir de esto, se desea analizar la manera en la que ellos se desenvuelven frente a los juegos conocidos y nuevos.</p> <p>Finalmente se les pedirá que reflexionen el motivo de la visita a este lugar, ellos deberán, analizar la intención oculta de los juegos en este proceso. La idea es que logremos definirles nuestras intenciones de que ellos sean partícipes de la creación de la juegoteca, motivándolos con ejemplos</p>
--	---	---

		<p>ya existentes de que si es posible crear, jugar y aprender.</p> <p>La tarea que se les dejará es que indaguen y piensen en un juego que les gustaría incluir para la juegoteca.</p>
<p>09 de Octubre 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Indagar y analizar, cuales son las fortalezas, necesidades, gustos y la manera en como los niños y niñas se relacionan con la comunidad. 	<p>Pensando nuestra juegoteca: Inicialmente se escuchará y debatirán las ideas que los niños y niñas traen acerca de la manera en la que vamos a crear nuestra juegoteca.</p> <p>Se distribuirán grupos de trabajo enfatizados en los aspectos del diseño de nuestra juegoteca, es decir quiénes y de qué manera se conseguirán los recursos para la creación del proyecto.</p> <p>Todos estos aspectos se debatirán, pues es necesario que allá claridad frente al proceso.</p> <p>Por último, cuando ya se tenga algo estipulado se indagará mediante entrevistas semiestructuradas acerca de las habilidades con las que cuentan cada uno de nuestros niños y niñas.</p>
<p>16 de Octubre 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires. 	<p>Pensando en nuestros juegos: En primer lugar, se realizará un juego, el cual consiste en que los niños y niñas formen una fila, para que, las</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos con reglas convencionales. 	<p>maestras en formación dibujen una letra sobre la espalda de uno de los niños o niñas y que estos luego la realicen en la espalda de los otros niños y niñas, cuando lleguen al último ellos dirán cuál era la letra y se sabrá si hicieron bien el ejercicio.</p> <p>Luego, se escuchará y debatirán las ideas que los niños y niñas traen acerca de los juegos a incluir, modificar o crear para nuestra juegoteca.</p> <p>Por último, se delegarán grupos de trabajo, después de escuchar las ideas planteadas se enfatizará la sesión en el diseño del juego escogido.</p>
<p>23 de octubre 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires. • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos con reglas convencionales. 	<p>Creando nuestros juegos:</p> <p>Para iniciar la sesión, se comenzará con un juego de relevos, el cual consiste en que los niños y niñas busquen unas pistas que se encuentran en la parte exterior del salón, para que, luego organicen unas oraciones.</p> <p>Después, los niños y niñas se organizarán en los grupos de trabajo establecidos en la sesión anterior. En los cuales, ellos trabajaran en los juegos diseñados (parte gráfica).</p>

<p>31 de Octubre 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir con niños y niñas escenarios de aprendizaje comunitarios que posibiliten habilidades sociales y afectivas a través de la expresión de la realidad. 	<p>Halloween:</p> <p>Se realizará una salida con los niños y niñas</p> <p>Nos pintaremos los rostros, los que puedan se disfrazarán, los que no pensaremos en algún disfraz fácil de crear con algún materia reciclable con el que ellos cuenten en casa.</p> <p>Iremos a pedir dulces por todo el barrio y centro de la ciudad.</p> <p>La idea es tener un momento de esparcimiento, esperamos contar con la participación de los padres de familia.</p> <p>La idea es que tanto padres e hijos compartan esta actividad, que tal vez para muchos es nueva y para otros no, el objetivo es que los padres le encuentren más sentido al compartir con sus niños y que a su vez los niños y niñas encuentren en sus padres alguien con quien si pueden compartir.</p> <p>Si tal vez los padres no pueden asistir, se les pedirá que colaboren con la elaboración del traje, mascara para los niños. Y que cuando lleguen a casa conversen de los sucesos de más agrado en la salida.</p>
--------------------------------------	--	--

<p>06 de Noviembre 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires. • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos con reglas convencionales. 	<p>Decorando nuestros juegos:</p> <p>En primera instancia, las maestras en formación harán una actividad en la cual los niños y niñas deberán hacerse en círculo y lanzarse en el balón con una sola mano, pero deberán intentar meterla por en medio de las piernas, el que pierda deberá responder una pregunta, acerca de vocabulario o algo determinado que se les ha enseñado durante los encuentros.</p> <p>Después, los niños y niñas van a tomar sus juegos y los van a decorar, es decir, hacerles sus ajustes y pintarlos. Esto se hace con el fin de que los juegos sean más llamativos para que luego otros niños y niñas los vean y jueguen con ellos.</p>
<p>13 de Noviembre 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires 	<p>Vamos hacer las reglas e instrucciones de nuestros juegos:</p> <p>Inicialmente, se realizará una actividad en la cual, los niños y niñas se harán en grupos y escogerán un líder para jugar el stop, el ganador tendrá derecho a recibir doble refrigerio.</p> <p>Por otra parte, se llevará el computador, este se rotara para que mientras los niños y niñas trabajan en las instrucciones, reglas y tarjetas de preguntas de sus</p>

		juegos, un niño o una niña estarán jugando en la página de mundo primaria en la cual se encuentran juegos de ortografía y organización de frases.
20 de Noviembre 2015	<ul style="list-style-type: none"> Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires 	<p>Probando nuestros juegos: Se hará un juego, en el que los niños y niñas se harán en grupos y tendrán que reventar las bombas, deberán responder a lo que les salga en los papeles, el que no responda correctamente se le toteará una bomba con confetis.</p> <p>A continuación, los niños y niñas intercambiaran los juegos que diseñaron cada uno de los grupos, de esta manera comprobarán si funcionan y si están bien diseñados o necesitan otros ajustes.</p>
27 de Noviembre 2015	<ul style="list-style-type: none"> Construir con niños y niñas escenarios de aprendizaje comunitarios que posibiliten habilidades sociales y afectivas a través de la expresión de la realidad. 	<p>Nos vamos de vacaciones: Se llevarán los niños y niñas al parque, pero mientras nos dirigimos al parque, se le darán a cada niño y niña una palabra con la cual, deberán inventar una parte para un cuento que se irá desarrollando conjuntamente durante el recorrido al parque.</p> <p>Cuando lleguen, ellos y ellas podrán jugar junto con nosotras y otros niños, en el parque, ya sea, jugando fútbol, montando en el</p>

		<p>columpio o demás objetos que se encuentran en parque. Esto con el fin, de que ellos interactúen con otros niños y niñas o personas que se encuentren en el parque.</p>
<p>22 de enero de 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. 	<p>Construyendo nuestra juegoteca: Inicialmente los niños y niñas jugaran a la torre loca (Jenga), en la cual esta torre cada vez que sea derribada tendrá que contestar una pregunta (diseñada por ellos mismos).</p> <p>En segunda instancia, se organizarán dos grupos el primero estará a cargo de los niños quienes serán los que lijaran y pintaran la cicla. El segundo grupo será el de las niñas, las cuáles serán las encargadas de dibujar y escribir lo que posiblemente se puede plasmar en el cajón en el cual serán incluidos los juegos que han diseñado.</p>
<p>28 de enero 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos con objetos. 	<p>Creando nuestros juegos con objetos: Por otra parte, primero se les vendaran los ojos a los niños, algunos tendrán las manos atadas; luego se les empezará a leer un cuento (escrito por nosotras) pero este será contado a través de, diferentes movimientos, sensaciones, olores, para que así, descubran que mediante una creación escrita se pueden hacer otro</p>

		<p>tipo de actividades.</p> <p>Para finalizar, se les darán a los niños y niñas, algunos objetos con los cuales, tendrán que crear un juego; los objetos que se llevarán son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelota - 1 Muñeca - 2 peluches. - Carro (hecho en material reciclable) - Un lazo <p>Finalmente, ellos y ellas jugaran y comprobarán sus juegos están bien diseñados.</p>
<p>05 de febrero 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos con objetos. 	<p>Decorando nuestros juegos con objetos:</p> <p>En primer lugar, se llevará una pelota para que los niños y niñas piensen acerca de un juego en el cual puedan replantear su nombre o función.</p> <p>Luego, se decorarán los juegos, pues es necesario contar con estos de una manera accesible para quienes van a jugar con ellos y nuevamente volverán a jugar para rectificar los nuevos ajustes que se le puedan hacer al juego.</p>
<p>12 de febrero 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas 	<p>Imaginando nuestro personaje:</p> <p>Inicialmente, se les mostrará a los niños y niñas unas marionetas (hechas por</p>

	<p>desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos dramáticos. 	<p>nosotras), para que tengan idea acerca de que es una marioneta y así mismo motivarlos para que ellos creen una marioneta.</p> <p>Después, los niños y niñas crearán un personaje con sus características y además, escribirán los materiales que necesitaran para la realización de dicho personaje.</p> <p>Habiendo terminado esto, los niños y niñas jugarán hacer carreras a las afueras del salón, el niño o niña que quedara de últimas deberá responder preguntas relacionadas con los juegos de las sesiones anteriores.</p>
<p>19 de Febrero 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una jugoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos dramáticos. 	<p>Dando vida a nuestra marioneta:</p> <p>Se les leerá una fábula “Uga la tortuga” para que los niños y niñas reflexionen acerca de que la pereza no es buena y por tanto se deben esmerar por hacer las cosas bien.</p> <p>Después, se les darán los materiales que ellos pidieron para realizar la marioneta, y luego dedicaran el resto de la sesión para hacer la marioneta.</p>

<p>26 de febrero 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos dramáticos 	<p>Terminando nuestras marionetas:</p> <p>Durante esta sesión, los niños y niñas se dedicarán a terminar sus marionetas, pues es necesario culminar con este proceso para que entre todos socialicen sus marionetas.</p>
<p>04 de marzo 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir con niños y niñas escenarios de aprendizaje comunitarios que posibiliten habilidades sociales y afectivas a través de la expresión de la realidad. 	<p>Hagamos un detalle (Día de la mujer):</p> <p>Se iniciara contándoles a los niños y niñas el motivo por el cual se conmemora el día internacional de la mujer.</p> <p>Después, se les enseñaran y darán los materiales para que diseñen una tarjeta en foami y para que le escriban una carta a la mujer que más amen los niños (mamá, tía, abuela).</p> <p>Para terminar, se les entregará un pequeño detalle a las niñas participantes de nuestra juegoteca.</p>
<p>11 de Marzo 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias 	<p>Jugando con nuestras marionetas:</p> <p>Para empezar, realizaremos una pequeña dramatización</p>

	<p>escritas mediante la representación de la realidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos dramáticos. 	<p>simulando ser marionetas, con el fin de que los niños y niñas se motiven a posteriormente crear una historia teniendo en cuenta cada uno de los personajes de sus marionetas. Finalmente, los niños y niñas pondrán en acción sus personajes de acuerdo al guion creado anteriormente.</p>
<p>18 de marzo 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Trabajar conjuntamente en la creación de juegos dramáticos. 	<p>Jugando ando:</p> <p>Inicialmente se inventará los guiones para las historias creadas en la sesión anterior. Posteriormente, los niños y niñas Jugarán todos los juegos creados y se revisarán para saber si aún necesitan ajustes. Así mismo se delegarán los posibles exponentes de cada juego cuando estos sean conocidos por otros niños y niñas.</p>
<p>SEGUNDA FASE.</p>		
<p>01 de abril de 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. 	<p>Dando vida a nuestras Marionetas y diseño a nuestra juegoteca:</p> <p>Inicialmente se jugará con las marionetas para que niños y niñas conozcan y entiendan como deben manejarse. Los guiones creados serán los que darán vida a nuestras marionetas.</p>

		<p>Por otro lado, se discutirá acerca de los retoques que se van a acordar para el cajón (parte física, dibujos), se delegarán funciones para cada niño y niña teniendo en cuenta sus habilidades y sus ganas de contribuir al diseño físico de nuestra Juegoteca. Habrá grupos de dibujantes, pintores y los encargados de aspectos del orden y limpieza del salón.</p>
<p>08 de abril 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir con niños y niñas escenarios de aprendizaje comunitarios que posibiliten habilidades sociales y afectivas a través de la expresión de la realidad. • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Trabajar conjuntamente en el diseño físico de nuestra Juegoteca itinerante. 	<p>Para iniciar se harán unas entrevistas que recogerán información valiosa acerca del proceso de los niños y niñas en la Juegoteca.</p> <p>Algunas de las preguntas son:</p> <p>¿Cuándo no conoces un juego como haces para jugarlo?</p> <p>¿Describe tu juego favorito?</p> <p>¿Qué te gusta de ese juego?</p> <p>¿Y ese juego lo juegas en casa, con tus amigos, en tu escuela....?</p> <p>Cuéntanos una anécdota de tu proceso con nosotros en la Juegoteca?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusta de la juegoteca?</p> <p>Luego de realizar las entrevistas, los niños y niñas se dispondrán a pintar el cajón que hace parte de nuestra juegoteca. Así mismo se diseñará la manera</p>

		como serán ubicados los juegos dentro del cajón.
15 de abril y 22 de Abril 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. • Trabajar conjuntamente en el diseño físico de nuestra Juegoteca itinerante. 	Continuaremos con las entrevistas, y con la parte decorativa de nuestra juegoteca. Pues es de vital importancia dar los últimos detalles, a nuestra grandiosa estrategia pedagógica.

TERCERA FASE.

29 de Abril 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. 	<p>En primera instancia, se organizarán las funciones de cada niño y niña frente a los juegos que hacen parte de nuestra juegoteca, es decir, se retomará la manera de explicar y jugar nuestras creaciones.</p> <p>En segunda instancia, iremos al parque a invitar a otros niños y niñas a que participen de nuestro juegos y que a su vez nos den recomendaciones entorno a lo que les gustó o no del juego. La idea es</p>
-----------------------------	--	--

		divertirnos y evidenciar como nuestros juegos son facilitadores de construcción de saberes.
<p>01 de Mayo 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las prácticas del juego como una estrategia pedagógica para la creación de una juegoteca itinerante, en la que los niños y niñas desarrollen experiencias escritas mediante la representación de la realidad. 	<p>La juegoteca hará su debut en la celebración del día del niño, que se realizará en las instalaciones de la iglesia nuestra señora de la anunciación.</p> <p>Contaremos con la asistencia de por lo menos 60 niños.</p> <p>La idea es formar grupos en los que haya un tiempo estipulado para jugar y posteriormente cambiar de juego. Los niños y niñas participantes serán premiados.</p> <p>Con esta presentación se culmina una etapa de interacción, participación, diversión y aprendizaje en la que los niños y niñas son protagonistas y actores activos que demuestran la importancia e implicación pedagógica del juego al momento de aprender.</p>

5.7 Análisis de contenido.

Para iniciar con el análisis de contenido referente a la presente investigación, se realizó una matriz compuesta en primer lugar, del objetivo específico que responde a una determinada categoría. En segundo lugar aparecen 4 columnas; de cada una se despliegan los siguientes conceptos:

Categoría de análisis: En esta se puede encontrar los conceptos guías sobre lo que se orienta la investigación, es decir aquí se define la implicación pedagógica que sustenta el proceso investigativo. Las categorías que aparecen son: Prácticas del juego, escritura creativa y escenarios de aprendizaje comunitarios.

Subcategorías: Son los temas específicos que particularizan los hechos que son objeto de estudio en la investigación por ejemplo de la categoría prácticas del juego subyace; Juegos con objetos, juegos simbólico y juegos con reglas convencionales. De igual forma en la categoría de escritura creativa se encuentran; Imaginación y fantasía y construcción de significados de la realidad. Finalmente de la categoría escenarios de aprendizaje comunitarios se desglosa; Trabajo en comunidad y el juego en comunidad. Cabe recalcar que cada una de estas categorías y subcategorías, cuentan con fundamentación teórica que sustenta la implementación de estas, en el campo de acción que se investiga.

Realidad: Es en este espacio en donde se retoma, los datos recolectados a través de los instrumentos, es decir, aquí aparecen las narrativas, datos de entrevistas y anotaciones personales más relevantes de la comunidad que se fueron encontrando a lo largo de la investigación.

Interpretación: En esta última columna, se encuentra un contraste de lo evidenciado en la realidad y lo planteado con la teoría. La idea es hacer una reflexión frente a las implicaciones que

surgieron en el proceso, es decir, la trascendencia y la transformación generada por la presente investigación sobre la comunidad participante.

Objetivo: Identificar que prácticas de juego pueden ser posibilidades para promover la escritura creativa en niños y niñas del barrio Buenos Aires.			
Categoría de Análisis	Subcategorías	Realidad	Interpretación
<p>PRÁCTICAS DEL JUEGO.</p> <p>El juego es visto como una posibilidad didáctica y lúdica que tiene implicaciones pedagógicas que se sustentan en el querer enseñar teniendo en cuenta la perspectiva y la realidad de las niñas y niños.</p> <p>“El juego en la vida de los niños es un modo de expresión más desarrollado, es una actividad espontánea</p>	<p>Juegos con objetos.</p> <p>“los juegos con objetos requieren tiempo y continuidad. Se necesita tiempo para “pensar” qué dicen los objetos y cómo vamos a operar con éstos (...)” Sarlé, Rodríguez, I & Rodríguez, E (2010, p.12).</p> <p>(...)”Los juguetes guardan una relación de semejanza con el objeto real que representan” Sarlé, et al. (2010, p.13).</p> <p>“Los juegos con objetos les permiten a los niños ocuparse de problemas y preguntas diversas que surgen a partir de sus acciones sobre los juegos, las reacciones de éstos y su observación” Sarlé, et al. (2010, p.17).</p>	<p>08 04 16. “Leo las instrucciones y si están en Inglés, me voy al computador y lo traduzco” Niño 7 (ES)</p> <p>16 04 16 “Con un adulto que sepa esa vainas” Niño 3 (ES)</p> <p>“Le pregunto a alguien para que me enseñe a jugarlo” Niña 7 (ES)</p> <p>29 01 16 - Docente en formación 1: “¿Por qué le gusta esta muñeca? _ “Porque ella se parece a mí.” Niña 1 (DC1) Evidencia1: Imagen</p> <p>29 01 16 - Docente en formación 1: Niñas y ¿qué van a crear con el lazo? Niña 7 – Profe, pues ellas (Niña 5 y Niña 6) que solo saltar y ya, pero</p>	<p>A partir de lo evidenciado en la realidad, contrastándolo con la teoría, se puede evidenciar que es el niño quien da sentido al juego, pues es mediante este, que el niño se cuestiona y genera indagaciones de como jugar y como hacer uso del objeto.</p> <p>Se puede interpretar, que el objeto que representa la muñeca va más allá de ser un juguete, puesto que para la niña, la muñeca simboliza su realidad, sus sueños, sus miedos; es este objeto un elemento relevante en cada una de las experiencias que hacen parte de su vida.</p> <p>Desde este apartado, se observa que la niña se cuestiona acerca del grado de dificultad del juego, entorno a esto, genera una idea que contribuye al darle</p>

<p>que contribuye al despliegue de sus capacidades. Permite el aprendizaje en varios aspectos: Para conocer su propio cuerpo, el mundo, otras personas y como relacionarse con ellas. Es un espacio que abre camino a la reflexión, a la curiosidad, a las ganas de aprender, crecer y transformar pequeñas realidades”. Orezzio</p>	<p style="text-align: center;">El juego simbólico</p> <p>“El juego simbólico les permite a los niños ir más allá de lo concreto, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. ¡Cuántas veces los escuchamos decir “¡Estoy jugando!”, cuando algunas de sus acciones no pueden ser interpretadas por nosotros.” Sarlé, Rodríguez & Rodríguez, (2010, p.12).</p>	<p><i>yo digo que eso es muy fácil.</i></p> <p>- Docente en formación 1: y entonces ¿qué van a hacer?</p> <p><i>Niña 7 – Profe, pues pa’ que sea difícil podemos decir palabras cuando saltamos. (DC1)</i></p> <p>31 10 15</p> <p>En vista de que los niños no tenían grandiosos disfraces para ir a pedir dulces, ellos fueron recursivos y creativos pues se inventaron sus propios personajes siendo así que:</p> <p>Jaidier (Niño 2) tenía puesta la camiseta de la selección Colombia y le decía a las personas que era James y éstas se le burlaban.</p> <p>Eduardo y Julián (Niño 1 y Niño 3) decían ser un extranjero y un gamín sin importar que su vestuario no estaba muy acorde a los personajes,</p> <p>Zharick y Nicol (Niña 1 y Niña 3) Se disfrazaron de princesa y de gomela porque, Zharick tenía una corona y un vestido blanco, en cuanto a Nicol tenía una blusa</p>	<p>un uso diferente al objeto.</p> <p>Se ha de evidenciar que, los niños y niñas hacen una representación de su realidad desde el momento en que toman la imagen de un personaje real o imaginario para hacerse partícipes de la celebración del Halloween.</p> <p>Los significados generados por los niños y niñas suelen ser acordes a los elementos con los que cuentan, así mismo, cuando simbolizan tienen en cuenta las experiencias vividas en su cotidianidad.</p> <p>A pesar, de que algunas personas se burlaban de sus disfraces, los niños y niñas son coherentes en el hecho de dar razones válidas para argumentar sus ideas con referencia al personaje representado.</p>
--	--	---	--

<p>(2012, p.42)</p>	<p>“A través del juego simbólico, los niños aprenden a moverse en un mundo creado a partir de la combinación de imágenes conocidas y nuevas, actuando en el terreno de la posibilidad. El juego los invita a usar la mente de un modo diferente. Abre la posibilidad de acceder al mundo y actuar en él desde otra lógica.” Sarlé, et al. (2010, p.12).</p> <p>“El juego simbólico se nutre de la experiencia de los niños” (Sarlé, et al, 2010, p.12).</p>	<p>ombliquera, un jean ceñido al cuerpo y se aplicaron spray para el cabello. Al tener más objetos relevantes en su traje, las personas les daban más dulce.</p> <p>(DC2) Evidencia 2: Imagen</p> <p>11 03 16 <i>Él come arboles</i> <i>Este cuento trata acerca de un niño fenómeno que se llamaba bartoloméo, él destruía y se comía todos los arboles de la ciudad, un día una niña llamada Susana se le acercó y le dijo que porque se comía los árboles, él le dijo que no sabía comer otro alimento y por eso hacia eso; entonces Susana le enseñó a comer saludablemente y este monstruo cambio los árboles por las zanahorias, arroz y verduras. Escrito realizado por: Niño 4 y Niña 2.</i></p> <p>16 02 16 <i>“el juego es diversión para los niños de la infancia o también de los grandes, porque a veces cuando llegamos a grandes ya no nos gusta jugar porque nos da pena”.</i></p>	<p>En un primer lugar, este texto fue creado por un niño y una niña de manera oral, en el cual, ellos parten de su imaginación, para narrar un hecho que surge de la preocupación por entender la razón por la que se están cortando los árboles del barrio. A partir de esto, se observa que el niño y la niña son capaces de crear una historia para simbolizar posibilidades de acción frente a una determinada situación.</p> <p>Evidencia 3: Imagen del Cuento.</p> <p>De acuerdo con la entrevista semi – estructurada, desde la concepción que brinda la niña se resalta que para ella el juego va más allá de divertirse puesto que argumenta, que representa la infancia y lo imprescindible que es el</p>
---------------------	---	---	---

	<p style="text-align: center;">Juegos con reglas convencionales.</p> <p>“Son juegos que poseen reglas de fácil comprensión, memorización y respeto. Las reglas tienen matices diferentes según el lugar donde se juegue y presentan modificaciones que no afectan el sentido del juego” Sarlé, et al. (2014, p.15).</p>	<p>Docente en formación 2:</p> <p>- Y si no existiera el juego ¿Qué pasaría?</p> <p><i>.- Pues nosotros seríamos tristes porque no hay cosas para divertirnos, para reír”. Niña 7 (ES)</i></p> <p>16 04 16</p> <p>Docente en formación 2:</p> <p>-De los juegos que han realizado ¿Cuál ha sido tu favorito?</p> <p><i>-“La culebra, camino al revolcón.</i></p> <p>-Y ¿cómo es ese juego?</p> <p><i>-Mirando las reglas.</i></p> <p>- Y ¿ustedes crearon las reglas o ya estaba el juego hecho?</p> <p><i>-No, nosotros hicimos las reglas e hicimos el juego” Niño 2 (ES)</i></p>	<p>juego para los niños. Además, se pueden observar que tiene un concepto frente a como es el rol del adulto al momento de jugar.</p> <p>Así mismo, se puede ver que para la niña, el juego simboliza gran parte de su vida, pues es a través de este, que encuentra espacios de diversión y goce junto a los que le rodean.</p> <p>Con base en la cita, contrastándola con la realidad se encuentra, que los niños identifican y hacen uso de los juegos convencionales, a partir, de la creación y realización de nuevos juegos que tienen en común lo tradicional, es decir, ellos se encargan de hacer modificaciones que son acordes al contexto y al sentido con el que es diseñado el juego.</p> <p>Evidencia 4: Juego “camino al revolcón”</p>
--	--	---	--

	<p>“Tienen como particularidad, la posibilidad de combinar distintas coreografías a partir de canciones, diagramas dibujados en el piso o requerir objetos sencillo de uso cotidiano como sogas, elásticos, pelotas, pañuelos y anillos que acompañados de ciertas reglas definen al juego”. (Sarlé, et al. 2014, p.15).</p>	<p>11 03 16 Inicialmente, planeamos una actividad en la que los niños debían unirse según los grupos que se digiera. Entonces a Juan Camilo (Niño 6) se lo ocurrió cantar la ronda “Agua de limones”, aspecto que causó que todos los niños y niñas se rieran y cantaran juntos mientras armaban los grupos. Después de esto, el niño nuevamente cantó “Juguemos en el bosque”. (se cantó mas no se personificó el personaje del lobo) Fue así como recordé muchas cosas de mi infancia y me sentí muy feliz al ver que todos se animaron a cantar a pesar de que algunos ya están grandes. (DC2)</p> <p>16 04 16 Maestra en formación 2: -¿Ustedes creen que los juegos tecnológicos como por ejemplo el Xbox o ir a un computador a jugar, son mejores que la lleva y el escondite?</p> <p>-No. (Niña 7)</p>	<p>Teniendo en cuenta, la concepción que se plantea acerca del juego convencional, puede decirse que este hace parte de las experiencias y por ende, es el reflejo del compartir y disfrutar de la compañía de otros niños y niñas en comunidad.</p> <p>Además, se destaca que en la permanencia de estos juegos los niños, son quienes resinifican las condiciones del cómo se llevan a cabo, así mismo, estos juegos hacen que la tradición oral permanezca vigente, puesto que, en la relación de los padres de familia, docentes y niños se generan espacios que permiten que se produzcan discursos orales a partir de dichos juegos.</p> <p>Con referencia a la cita, se puede resaltar la permanencia de estos juegos con el paso de los años, tanto así que a pesar del auge tecnológico, aún se observa niñas y niños interactuando, compartiendo y generando condiciones de uso frente varios objetos que se encuentran inmersos en su cotidianidad, los cuales, son de fácil acceso y de bajo costo.</p>
--	--	--	---

		<p>-¿Qué piensan de esos juegos?</p> <p><i>-pues se gasta plata uno. (Niño 2)</i></p> <p><i>-Que esos juegos son tecnológicos y algunas veces son malos porque a veces no nos gusta salir a jugar así al parque, a un ambiente libre sino que nos gusta a todo momento estar pegados a esas tecnologías. (Niña 7)</i></p>	
--	--	--	--

Objetivo: Reconocer y comprender las experiencias escritas de niños y niñas, a través un espacio de creación y significación.			
Categoría de análisis	Subcategorías	Realidad	Interpretación
<p>ESCRITURA CREATIVA.</p> <p>Es definida como el proceso en el que se recrea la realidad, teniendo en cuenta las vivencias e ideas desarrolladas por el interés que tienen los niños y niñas de ser escuchados, de ser leídos y sobre todo de ser comprendidos.</p> <p>“Escritura creativa es, integrar el texto escrito como un lenguaje que brinda múltiples posibilidades para</p>	<p>Imaginarios de los niños y niñas frente a la realidad de su escritura.</p> <p>“Se trata de entrar en lo escrito a través de la vida misma y de los textos en situación, y no a través de ejercicios y de palabras fuera de contexto o de letras aisladas”. Jolibert & Sraïki (2009, p.57).</p>	<p>29 01 16</p> <p>La idea para hoy, era que las niñas y niños crearan juegos a partir de ciertos objetos.</p> <p>Se les llevó una pelota, un lazo, un carro hecho en material reciclable, peluches, una muñeca bailarina y un trompo.</p> <p>Ellos escogían libremente el compañero y el objeto con el que querían crear el juego.</p> <p>Claudia y Valentina (Niña 8 y Niña 9) escogieron el carro y uno de los peluches. A partir de estos objetos, ellas narraron las dificultades que tuvo que vivir el oso al verse con su carro dañado. Lo que me pareció relevante fue la coherencia de los hechos y los personajes usados en el texto. Así mismo, Zharick y Alexandra (Niña 1 y Niña 2) escogieron un peluche de oso grande</p>	<p>Desde este apartado, se observa que a partir de la situación de crear juegos con objetos, las niñas generan un texto que tiene como finalidad, compartir ideas que surgen entorno a la posible utilización de los objetos escogidos. A su vez, narran experiencias que tiene en común elementos imaginarios y reales que nutren y dan coherencia a sus escritos.</p> <p>Evidencia 5: Cuento “El paseo de los osos” y Los juguetes.</p>

<p>actuar y comunicar, para pensar sobre sí mismo y sobre el mundo”. Jolibert & Sraïki (2009, p.56).</p>	<p>“Escribir es comprometerse en un proceso dinámico de construcción cognitiva, ligado a la necesidad de actuar y en la cual, la afectividad y las relaciones sociales desempeñan el rol de motores estimulantes”. Jolibert & Sraïki (2009, p.54).</p>	<p>junto con una muñeca bailarina. En torno a estos objetos surge una historia narrada en primera persona, en la cual ambas niñas manifiestan, un encanto por el tema de formar una hermosa familia, sin importar que fuera un oso, quien quería hacer feliz a la muñeca bailarina, con la que tendría hijos humanos y ositos. (...) (DC1)</p> <p>04 03 16</p> <p>En el día de hoy, hicimos un taller en el cual los niños y niñas realizaron tarjetas en foami y posteriormente escribieron una carta a la mujer que le quisiera regalar, en este caso algunos niños le escribieron cartas a la mamá, otros a las abuelas y tías. Ellos se sintieron muy emocionados y felices al momento de saber que a través de la escritura podían expresar sus sentimientos de amor, alegría y agradecimiento a las mujeres a las que les escribieron</p> <p>Por ejemplo, Alexandra (Niña 2) le escribió a su mamá:</p>	<p>Según lo evidenciado en la descripción de la realidad, los niños y niñas se sienten motivados a escribir. ya que, se les presenta la oportunidad de expresar libremente sus afectos, es decir, este taller les permite explorar las posibilidades que ofrece la escritura cuando es vista desde un proceso dinámico de creación de experiencias.</p> <p>Evidencia 6: Imágenes de Cartas del día de la mujer y carta del niño 2</p>
--	--	---	---

	<p>“Los errores ortográficos, así como la separación y unión arbitraria de palabras no tienen por qué ser tipificados como problema estos errores construyen más bien el punto de partida de un proceso que nunca se cierra” (Jurado, F & Bustámente, G, 1999 p.55).</p>	<p><i>“Mamita te doy muchas gracias porque me diste la vida, me regalaste ropa de cumpleaños y por hacerme la fiesta. Te quiero mucho mamita” (...)</i> (DC2)</p> <p>23 10 16</p> <p>(...) hicimos un juego de relevos en el que iban a buscar pistas para luego armar oraciones. Los niños se sintieron muy emocionados y a pesar de no armar bien las frases y escribir mal algunas palabras, entre todos corregimos y nos reímos juntos de los errores, pues algunas veces ellos no recordaban como podían hacer entender mejor sus ideas... (DC1)</p>	<p>En cuanto a lo narrado, se destaca que en el proceso que se ha llevado durante cada uno de los talleres, se ha hecho énfasis en la idea de que las niñas y niños entiendan que escribir. es un proceso continuo que tiene implicaciones que van más allá de plasmar grafemas, es de ahí que el juego de organizar frases o revisar la ortografía de palabras es el punto de partida para posteriormente fomentar en ellos espacios en los que escriban teniendo en cuenta la intencionalidad y la creatividad al momento de expresar sus ideas.</p> <p>En cuanto a la actitud de los niños frente al proceso, puede decirse que existe una participación activa en la que manifiestan agrado por querer mejorar su escritura, así mismo, se sienten más confiados y seguros de sus nuevos conocimientos,</p>
--	--	---	---

	<p>Construcción de significados de la realidad.</p> <p>“Escribir es vista como la creación de textos auténticos a través de un contexto que deben tener autores y destinatarios reales en situaciones reales de utilización”. (Jolibert & Sraïki 2009, p.54).</p>	<p>23 10 15</p> <p>En el transcurso de la sesión, los niños y niñas trabajaron en los juegos con reglas convencionales, mientras los niños terminaban de dibujar, Zharick (Niña 2), Nicol (Niña 7) y Angie (Niña 9) terminaron de hacer el dibujo de su juego “La torre loca”, y entonces comenzaron a hablar acerca de cómo iba hacer el trasfondo de su juego, es decir, pensar en las instrucciones, reglas y lo que posiblemente podían escribir en las tarjetas del juego las cuales debían caracterizarse por ser únicas, así que, se les ocurrieron preguntas como por ejemplo:</p> <p><i>¿De qué, color es el huevo del pato?</i> (Niña 1)</p> <p><i>¿Diga el nombre de un animal que tenga 5 vocales?</i> (Niña 4)</p> <p><i>¿Cuántos libros escribió Gabriel García Márquez?</i> (Niña 3) (DC 2)</p>	<p>pues son ellos mismo quienes resinifican lo escrito mediante su realidad.</p> <p>Ante lo que se plantea desde la teoría y la realidad, las niñas escriben las instrucciones y las preguntas, enfocándose en su realidad y en tratar de que su juego se caracterice por ser autentico, puesto que, al momento de dársele una utilidad, este deberá responder a las necesidades de quién lo juegue. Es decir, ellas tienen en cuenta su contexto para que, los niños y niñas de otros sectores puedan jugar como comprender lo que se plasma en el juego, pues, lo importante es que este pueda ser interpretado desde preguntas que respondan a aspectos básicos y situaciones reales.</p> <p>Evidencia 7 : “Juego ficha loca”</p>
--	--	--	--

	<p>“La construcción de las palabras escritas remite a la comprensión de las palabras orales, a la manera como el alumno ha construido, estructurado y continúa estructurando su léxico. Más allá de la capacidad para apropiarse de una palabra nueva, el alumno debe poder poner en relación esa palabra nueva con otras palabras, acercando las por la forma o por el sentido. Esto remite igualmente a competencias más generales: comparar, categorizar, asociar, inferir, etc., que son actividades mentales esenciales en la construcción del saber” Jolibert & Sraïki (2009, p.210).</p>	<p>23 10 16</p> <p>(...) durante el juego las niñas y niños aprendieron el uso apropiado de ciertas palabras por ejemplo:</p> <p>-Zharick (Niña 2) dijo:</p> <p>“Profe, yo ya sé que “IVA” es lo de la plata y el otro “iba” es por ejemplo “Yo iba caminando por el parque”, porque así le entendí a usted”. (DC1)</p>	<p>En lo que respecta a la construcción de palabras, se analiza que la niña usa la asociación como elemento general al momento de recordar y poner en relación las palabras nuevas con aquello que hace parte de su realidad lingüística, es decir, ella es quien construye y da sentido a la palabra que ha de aprender.</p>
--	---	---	---

Objetivo: Construir con niños y niñas escenarios de aprendizaje comunitarios que posibiliten habilidades sociales y afectivas a través de la expresión de la realidad.			
Categoría de análisis	Subcategorías	Realidad	Interpretación
<p>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE COMUNITARIOS.</p> <p>Se piensa en escenarios de aprendizaje comunitarios, orientados al querer fomentar experiencias significativas, en la que niñas y niños construyan conocimientos, a través de la participación e interacción con las personas que hacen parte de su realidad afectiva y social.</p> <p>“Los espacios</p>	<p>Trabajo en comunidad</p> <p>“Pensar en espacios de encuentro va más allá de la grupalidad, la circulación de integrantes en una comisión posible y permanente, en tanto espacio a la participación de otros; los otros incluyen a los niños y también a vecinos y redes comunitarias”. Orezza (2012, p.42)</p>	<p>05 02 16</p> <p>(...) me he sentido emocionada, pues siento que en cierta medida hemos logrado generar un impacto en la comunidad, pues ya en varias sesiones muchos padres de familia, niños, niñas y demás personas que creíamos ajenas al proceso como el Prb Dago, catequistas y uno que otro vecino, se han acercado a conocer lo que se está haciendo. Nuestros niños y niñas han sido un poco tímidos frente al explicar con total claridad el objetivo de nuestra juegoteca. Pero a pesar de esto, logran afirmar que se están divirtiendo y que les gustan aprender mientras juegan con otros niños. Por ejemplo me gusta cuando a Juan Camilo (Niño 6) le preguntan.</p> <p>-Y ¿ahí que es lo que hacen?</p>	<p>Pensar el trabajo comunitario hace referencia a una compleja organización de elementos que convergen entre sí, para orientar y dar sentido al encuentro entre niños, niñas y demás participantes de la comunidad. Es decir, deben fomentarse espacios en los que la participación sea el eje central del proceso. En este sentido, las personas que se acercaban a preguntar lo hacían con la iniciativa de conocer en qué medida este proceso está aportando aspectos positivos a la comunidad.</p>

<p>lúdico-recreativos constituyen un ámbito de socialización diferente al que se desarrolla en otras instituciones como la escuela o la familia, que a partir de brindar un espacio donde los niños puedan jugar y recrearse, potencia diversos recursos y habilidades y favorece su desarrollo integral”. Orezzio (2012, p.42)</p>	<p>El trabajo en comunidad es un espacio flexible mayor al de la institución escolar, en la comunidad ellos pueden decidir si quieren o no participar del encuentro, cuando retirarse, a pesar de que exista un encuadre de trabajo. (Orezzio, 2012, p.51)</p> <p>El juego en comunidad.</p> <p>“A través del juego en los rincones lúdicos que</p>	<p>-<i>Estamos haciendo una Juegoteca.</i> - <i>¿cómo así una juegoteca?</i></p> <p>-<i>sí, pues vamos a hacer unos juegos y luego los vamos a llevar a artos lados. ¡Camine, camine y juega!</i> (...) (DC 1)</p> <p>29 04 16</p> <p>(...) Hoy regresó Juan Camilo (Niño 10) después de tres sesiones sin asistir. Él me contó que estaba en clases de natación pero que decidió no volver debido a que el profesor le dijo que.</p> <p>-<i>No profesora, yo no volví porque él me dijo que yo era un gordo y que no servía pa eso. Y de rabonada, me eché un clavado y más me regañó pero yo quise volver aca, porque aca no me molestan.</i> (...) (DC2)</p> <p>19 02 16</p> <p>Algo que sucedió el día de hoy y</p>	<p>La flexibilidad del trabajo comunitario, se destaca en la idea de que los mismos participantes son quienes determinan su asistencia y contribución al proyecto.</p> <p>En este caso, el niño decide regresar ya que en las sesiones no es discriminado además el manifiesta sentirse cómodo con el respeto y la confianza que se le brinda.</p> <p>Haciendo un contraste de la cita con la realidad, se encuentra que tanto la niña como el niño demuestran conductas que</p>
---	--	---	--

	<p>los niños despliegan espontáneamente, de manera recurrente se hacen visibles aspectos múltiples y complejos de su vida familiar y hogares de origen: precariedad en los vínculos, adicciones, delincuencia, violencia, así como los efectos de estos factores en su escolaridad”. Orezza, (2012, p.31)</p>	<p>que no puedo dejar pasar, fue cuando Angie (Niña 8) mientras jugábamos a crear los trajes de nuestras marionetas, muy ofuscada le pegó a su hermano menor (Niño 9) el cual, estaba algo inquieto. Me dirigí a ella diciéndole:</p> <p>Maestra en formación: -Angie eso no se hace, Felipe por favor quédate quieto. Angie cuando llegues a la casa le dices a tu mamá del comportamiento de tu hermano.</p> <p><i>-(Muy enojada respondió) Yo no vivo con mi mamá, ella nos dejó. Yo puedo pegarle porque soy la que está a cargo de él, además mi papá no se la pasa en la casa y yo tengo que cuidarlo y hacer que me haga caso (DC2)</i></p> <p>29 04 16</p> <p>(...) Mientras caminábamos felizmente hacía el parque a dar a conocer nuestra juegoteca, Bairon (Niño 4) sacó de su bolso un arma de juguetes de esas de balines y se puso el camisa como estilo pasamontañas y dijo:</p>	<p>vivencian en su cotidianidad. Por un lado la (niña 8) nos da a conocer sin pedírselo, los detalles que giran en torno a su familia y la manera de actuar frente a ciertas circunstancias.</p> <p>En cuanto al (Niño 5) representa conductas sociales que observa en su entorno, además de llevarlas a las sesiones las replica en el colegio.</p> <p>A partir de estos aspectos, se trabaja el juego como espacio de transformación de realidades, pues al persuadir al niño y la niña de que puede haber un cambio, se están generando procesos de reflexión en los que ellos, son los reconstruyen su mundo a partir de sus acciones.</p>
--	---	---	--

	<p>“El contenido de la actividad lúdica está influenciado por las experiencias de los niños y por el contexto sociocultural en que se encuentran inmersos. A través de los juegos los niños manifiestan sus vivencias, alegrías, tristezas, angustias, preocupaciones, sueños y proyectos. Practican situaciones, temas, actitudes y cuestionan e intentan revertir esquemas sociales que se van internalizando por medio del proceso</p>	<p><i>-Vamos muchachos, que yo los voy cubriendo con mi fierro. (Niño 5)</i> Uno de sus compañeros de curso, me dijo que en el colegio varias veces le habían intentado quitar el objeto pero nunca lo lograban (Niño 10) Yo quedé muy sorprendida, pues sabía que él era algo cansón pero nunca me esperé que saliera con algo así. Yo le hice guardar ese elemento y le dije lo mal que se veía hablando y creyéndose alguien que no era, le recordé las cosas buenas de él, y pues el esto del encuentro no sucedió ningún otro altercado. (DC1)</p> <p>18 03 16</p> <p>(...) Claudia (Niña 8) llegó temprano y me dijo que hoy quería jugar con felpudo (oso de peluche) y mientras me arreglaba, oralmente ella a través de aquel juguete me contaba la historia de una familia feliz, que tenía una madre amorosa y comprensiva, un padre que estaba pendiente y una hija juiciosa. Eran las tres y ya casi todos los niños</p>	<p>En primera instancia, la narración de la niña realizada a través del peluche, pone en manifiesto sus anhelos del querer una familia mejor. En este caso, el juguete es el instrumento que utiliza para revertir la realidad en la que se encuentra. Así mismo expresa sus preocupaciones y mediante la historia del juguete intenta redescubrir cuales debe ser los roles de ella y los integrantes de su familia.</p>
--	---	---	---

	<p>de socialización y que se reproducen en la vida cotidiana”. Orezza, (2012, p. 42)</p>	<p>estaban en mi casa listos para ir al salón de repente, llegó la mamá de Claudia y muy agresivamente y delante de todos la regañó diciéndome que ella era una niña desobediente y que no la iba a volver a dejar venir, porque le contestaba. Luego, me pidió opiniones al respecto y yo lo único que le dije, es que dejar de asistir a los encuentros no es era la solución, pues lo que la niña necesitaba era un poco más de atención. Al decir eso, me miró con ira y se fue hablando y renegando en voz baja. No sé qué quería decirme solo sé que Claudia al jugar antes con felpudo sin quererlo me contó sus problemas y entendí, que ella y sus padres necesitan más tiempo juntos para aprender a conocerse, quererse y respetarse. (DC1)</p> <p>08 04 16 <i>Jugando a entrevistar.</i></p> <p><i>-(Niño 7) Estamos acá con las niñas, como las ven pintando nuestro cajón de nuestra juegoteca.</i></p> <p><i>-(Niña 1) si, están terminando de</i></p>	<p>Por otro lado, en la entrevista hecha por los niños se evidencia, la expresión de sus gustos, actitudes y sueños. A su vez, se puede destacar el hecho de como a través de un juego dramático (Niño 14) adquiere el rol que lo motiva a conocer e interactuar con los niñas. Están son experiencias que enriquecen los</p>
--	--	---	---

		<p><i>pintar.</i></p> <p>--(Niño 7) <i>¿qué es esto para ti?</i></p> <p>-(Niña 5) <i>(muy tímida responde: Mmm no sé.</i></p> <p>-(Niña 1) <i>¿Cómo te llamas?</i></p> <p>-(Niña 5) <i>Ana María.</i></p> <p>--(Niño 7) <i>¿Qué te gusta hacer?</i></p> <p>-(Niña 5) <i>Pintar.</i></p> <p>--(Niño 7) <i>¿Cómo es tu nombre?</i></p> <p>-(Niña 2) <i>Alexandra</i></p> <p>--(Niño 7) <i>Y ¿Qué le gusta hacer?</i></p> <p>--(Niña 2) <i>también pintar.</i></p> <p>--(Niño 7) <i>Y usted ¿Cuál es su nombre)</i></p> <p>-(Niña 7) <i>María José</i></p> <p>--(Niño 7) <i>Y ¿qué quiere ser cuando sea grande?</i></p> <p>-(Niña 7) <i>Abogada</i></p>	<p>procesos de socialización de los niños y niñas participantes.</p>
--	--	---	--

	<p>“Es a través del juego que el niño investiga, conoce, aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares. El juego posibilita la comunicación y el aprendizaje, favoreciendo los vínculos interpersonales y grupales y la exploración del mundo que lo rodea. Es por este ejercicio social del juego que el niño incorpora no sólo habilidades y saberes, sino también valores. De este modo, entendemos a la actividad lúdica como esencialmente comunitaria” Orezza, (2012, p.79)</p>	<p>--(Niño 7) Abogada, ¡muy bien!</p> <p>15 04 16</p> <p>(...) Docente en formación:</p> <p>-¿Quién más quiere participar?</p> <p>-Niña 7. <i>Lo que más me gusta de la juegoteca es que he aprendido muchas cosas nuevas.</i></p> <p>-¿Cómo cuáles?</p> <p>-Niña 7. <i>Como aprender a escribir, aprender a dibujar colorear a jugar.</i></p> <p>Niña 1. <i>¡Sí!, dibujar muchas cosas.</i></p> <p>-¿Qué más han aprendido acá?</p> <p>- Niña 1. <i>¡Yo! ¡yo! ¡yo! Lo que he aprendido de la juegoteca es respetar a las personas, no decir vulgaridades, no decir apodos, nada de eso. (ES)</i></p>	<p>Se puede resaltar, que es mediante el juego que los niños y niñas aprenden saberes y valores que fortalecen sus relaciones consigo mismos y con los demás.</p> <p>Además, el juego se destaca por posibilitar espacios, en los que se construyen nuevas maneras de comunicarse y actuar en comunidad.</p>
--	---	---	--

CUARTO CAPÍTULO

6. Evidencias.

Evidencia 1: “Muñeca Bailarina”

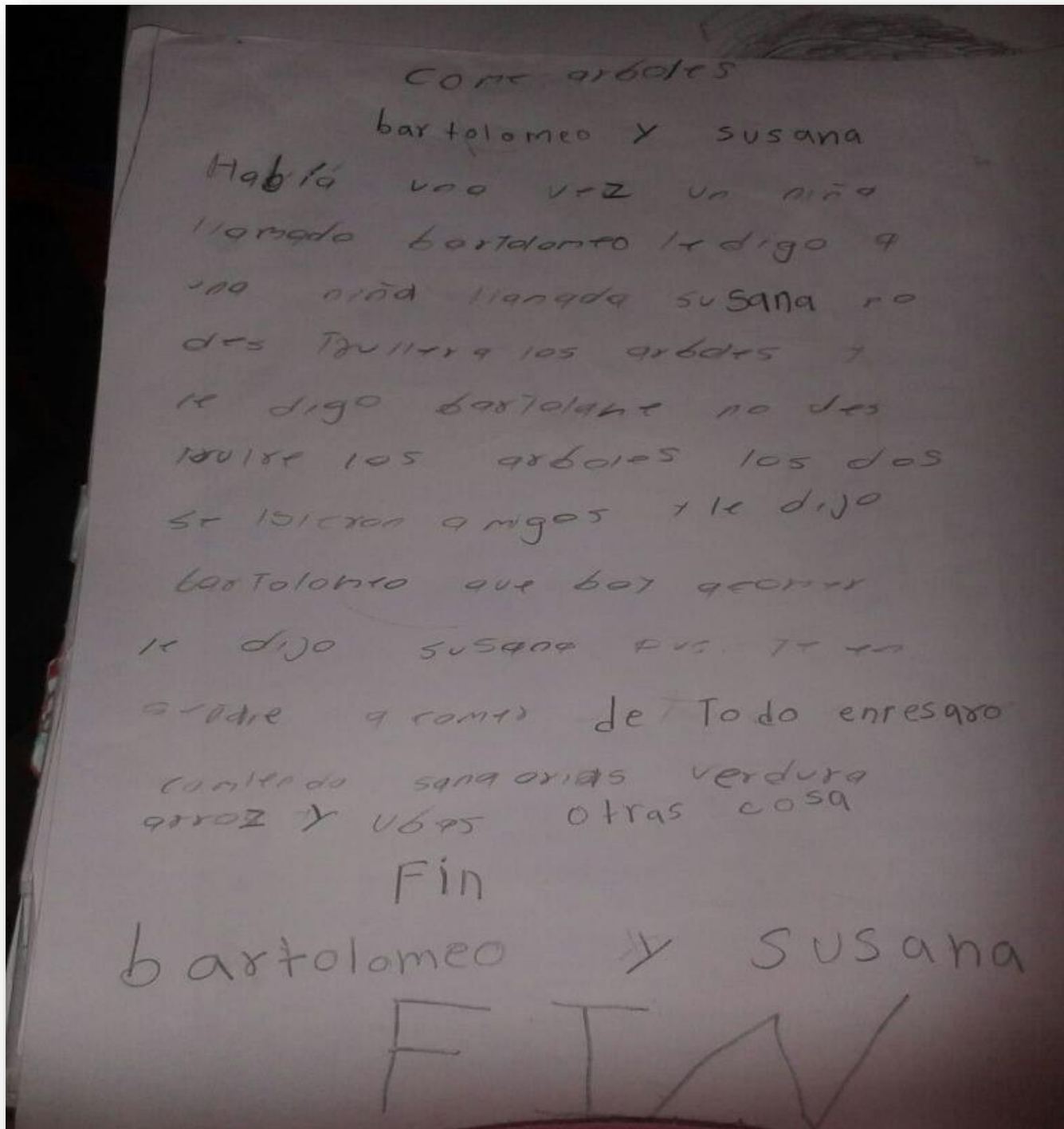


Evidencia 2: “Halloween”



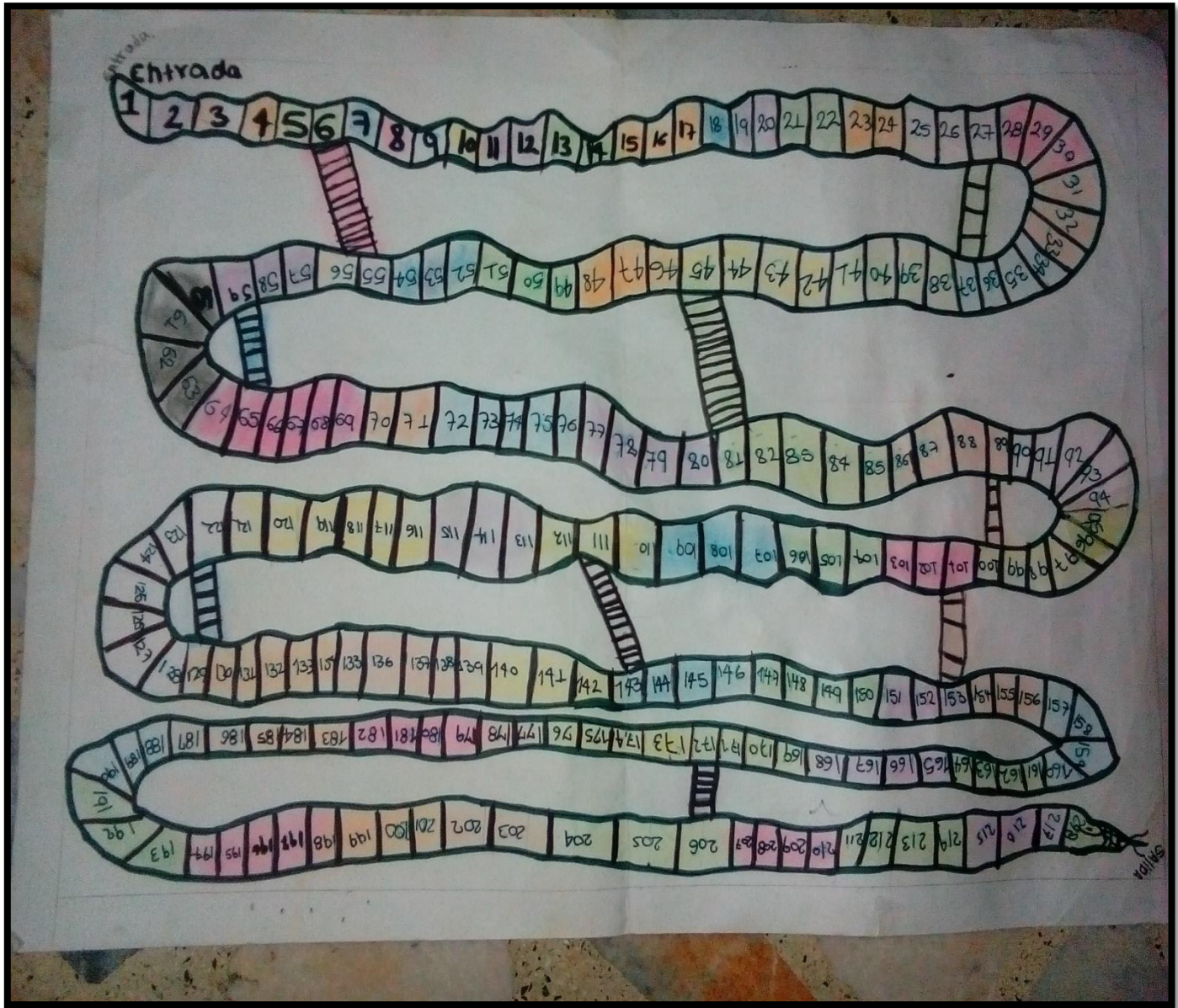
Fuente las autoras.

Evidencia 3: Cuento "Él Come Árboles"



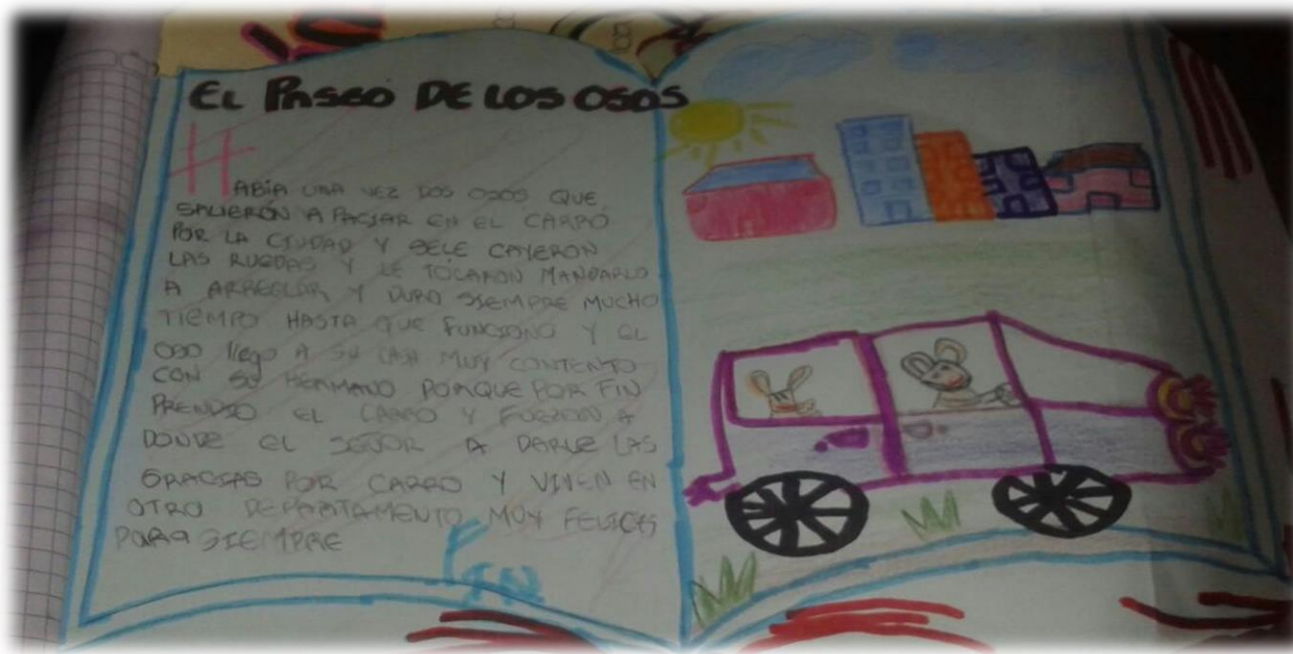
Fuente las autoras

Evidencia 4: Juego “camino al revolcón”



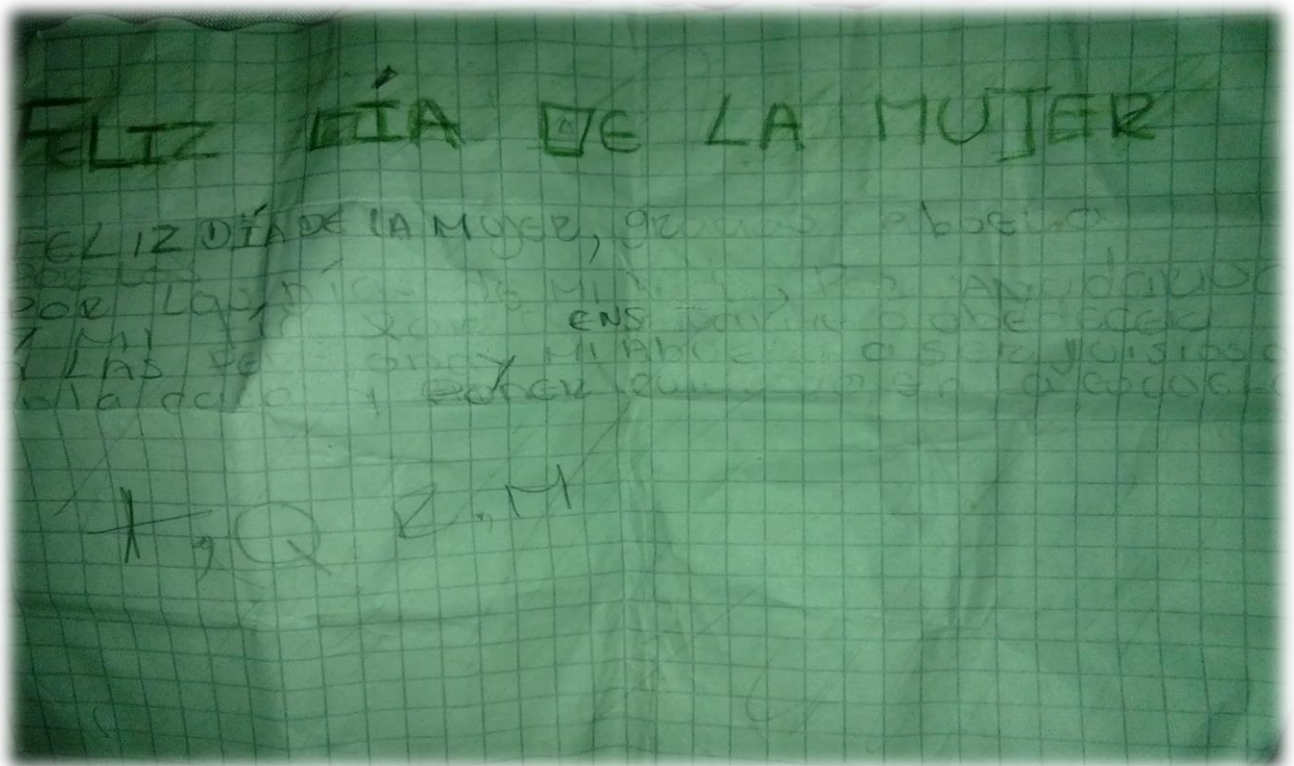
Fuente las autoras

Evidencia 5: Cuento “El paseo de los osos” y Los juguetes.



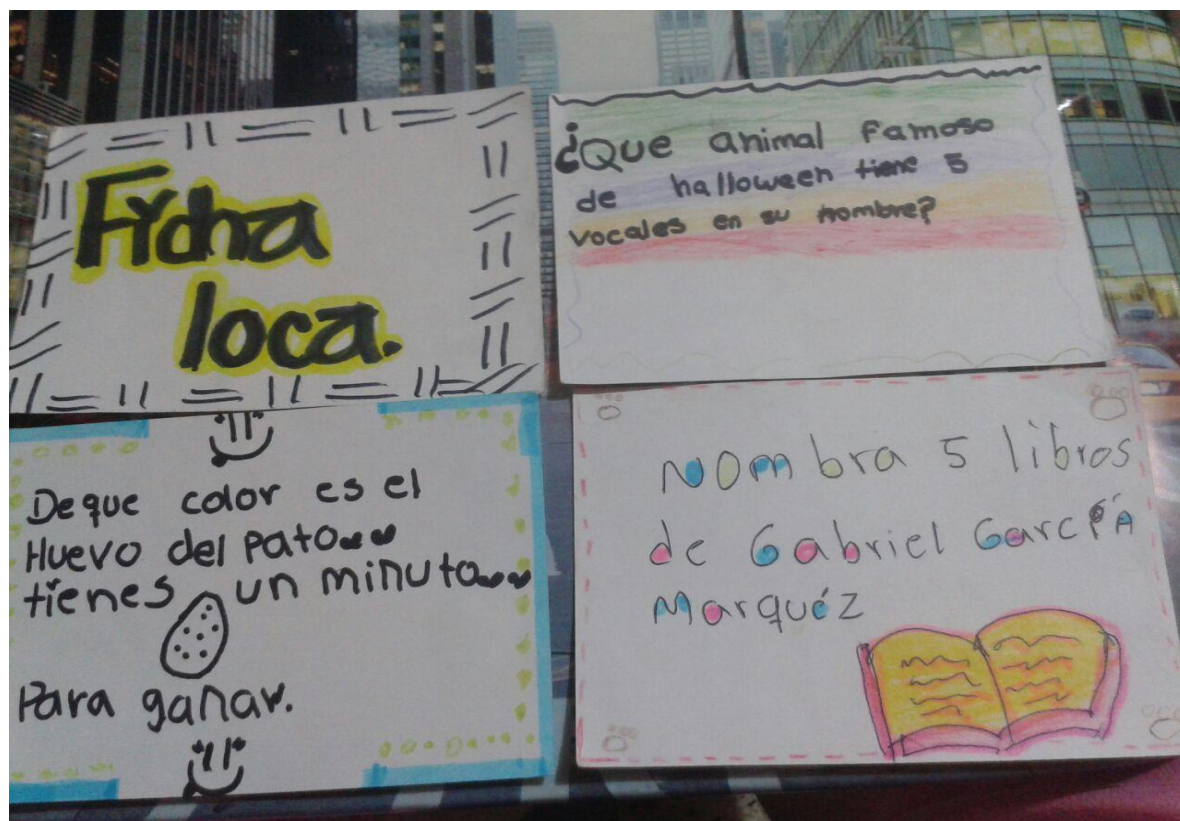
Fuente las autoras

Evidencia 6: Cartas del día de la mujer y carta del niño 2



Fuente las autoras.

Evidencia 7 “Juego Ficha loca”, preguntas realizadas por niña 1, 4 y 3.



Fuente las autoras.

7. Discusión

Para empezar, se presentan los hallazgos más significativos que hacen parte de la investigación, pues es relevante, destacar los aspectos positivos y negativos que surgieron, entorno a lo evidenciado. A su vez, se hará un contraste entre los objetivos, referentes teóricos y metodología planteada frente a lo que aconteció en la realidad

A partir de esto, el primer hallazgo hace referencia a la actitud que tuvieron los niños y niñas con respecto a la implementación de las prácticas del juego, pues demostraron su interés por participar e interactuar al ver que, las docentes investigadoras fomentaban un proceso de aprendizaje diferente, es decir, ellos pensaban que se encontrarían con actividades que suelen ser implementadas en la escuela, tales como transcribir textos, hacer dictados y planas, de igual manera, consideraban que debían ser calificados de acuerdo a sus desempeños.

En torno a esto, Orezza (2012) afirma que “el juego en la vida de los niños es un modo de expresión más desarrollado, es una actividad espontánea que contribuye al despliegue de sus capacidades. Permite el aprendizaje en varios aspectos: Para conocer su propio cuerpo, el mundo, otras personas y como relacionarse con ellas” (p.42).

Es de ahí, que esta investigación concibe al juego, como una estrategia pedagógica que genera que los niños y niñas aprendan mediante sus gustos, su imaginación y la manera de poner en manifiesto la acción de jugar para desarrollar sus aprendizajes.

De acuerdo a lo anterior, Un hecho negativo fue la apreciación de algunos padres de familia, hacia el juego, debido a que, lo consideraban como un aspecto irrelevante, que no debería tenerse en cuenta a la hora de aprender. A raíz de esto, la estrategia implementada para evitar que ellos

retiraran a los niños del proceso, fue concientizarlos acerca de la importancia de que no era jugar por jugar, sino que era construir conocimientos a través del juego.

Ahora bien, desde el proceso metodológico que subyace en el juego, se piensa en el diseño de una juegoteca itinerante, que promueva acciones que transformen la realidad por medio del enseñar, teniendo en cuenta las necesidades que tienen los niños y las niñas, para esto

Orezzio (2012) dice que es fundamental contar con personas que no solo estén interesadas sino que se comprometan a ser guías, a conocer a los niños y a incentivar en ellos los juegos educativos (...) Idealmente deberían ser profesionales en pedagogía, o al menos tener estudios en ciertas áreas como arte, teatro, literatura, entre otras. (...).

Al respecto conviene afirmar, que a pesar de no contar con una profundización en determinadas áreas, se trabajó con base, a los conocimientos en pedagogía que fueron orientados en la formación de las docentes investigadoras.

Un aspecto negativo al momento de la construcción de la juegoteca, fue la falta de recursos económicos por parte de las docentes investigadoras, dado que, era necesario adquirir materiales con los que se pretendía elaborar, el diseño de la juegoteca y los diferentes tipos de juegos que serían incluidos dentro de esta. Sin embargo, esto no fue un impedimento porque, se optó por realizar una rifa para recaudar el dinero, hay que aclarar que los niños y niñas no fueron obligados a contribuir con esta iniciativa.

El segundo hallazgo, hace alusión a que los niños y niñas al momento de crear sus escritos, lo hicieron a partir, de los imaginarios y representaciones de su realidad, así que Jolibert & Sraïki (2009) manifiestan que “escribir es vista como la creación de textos auténticos a través de un contexto que deben tener autores y destinatarios reales en situaciones reales de utilización”

(p.54). Esto fue evidenciado, mediante escritos realizados por los niños y niñas en los que se narran historias, que tienen en cuenta la coherencia al momento de contar los hechos que hacen parte de sus ideas (evidencia 3). Además, al crear las consignas de los juegos, se promovía una utilización y un destinatario real del texto, con el fin de comunicar lo que se quería transmitir a través del juego. Algo negativo de los procesos de escritura en las sesiones, fue que no hubo acogida a la idea de implementar un cuaderno en el que los niños y niñas, libremente pudiesen plasmar sus pensamientos, miedos, vivencias etc. esto no funcionó porque tal vez lo asociaban con las tareas que se dejan en la escuela o simplemente no existía gran motivación por el hecho de que otros leyeran y juzgaran sus creaciones.

Un último hallazgo, tiene que ver con la afinidad que sintieron los niños y niñas al momento de asistir a los encuentros, pues destacaban que era un lugar diferente al de la escuela, en el cual, podían divertirse, interactuar y aprender jugando. Esto se sustenta en lo que argumenta Orezzio (2012)

“Los espacios lúdico-recreativos constituyen un ámbito de socialización diferente al que se desarrolla en otras instituciones como la escuela o la familia, que a partir de brindar un espacio donde los niños puedan jugar y recrearse, potencia diversos recursos y habilidades y favorece su desarrollo integral” (p.42) .

El único hecho negativo, que se puede destacar del trabajo en comunidad, fue que durante los encuentros no era seguro contar con el espacio, ya que, en ocasiones este, era usado por otros o sucedía que la persona encargada de prestar el sitio no siempre se encontraba presente. Ante esto, se tenía como segunda opción, realizar las sesiones en la casa de una de las docentes investigadoras o en su defecto en el parque del barrio aledaño.

8. Conclusión

La presente investigación llego a las siguientes conclusiones:

- Es viable contribuir a la construcción de saberes a través de escenarios comunitarios, puesto que, es mediante la interacción y participación que niños y niñas encuentran un espacio diferente en el que con mayor libertad pueden expresar sus ideas y formas de significar todo lo que hace parte de su contexto.
- Las prácticas del juego se establecen como una estrategia pedagógica, que facilita en niños y niñas procesos de escritura, que se destacan por ser reales y auténticos, pues, lo primordial es que ellos son quienes construyen sus conocimientos a través de sus representaciones, su imaginación y su forma de relacionarse consigo mismo y con quien les rodea.
- Desde los procesos educativos se piensan en estrategias de acción pedagógica, que posibiliten relaciones desde el juego. Es por esto, que la idea de crear una juegoteca itinerante, que contiene diferentes tipos de juegos ,permite que los niños y niñas puedan aprender y compartir de una manera distinta, es decir los escenarios comunitarios son el espacio en el que se redescubra y replantee el juego como práctica activa de construcción de saberes.
- Trabajar en función de los procesos de enseñanza - aprendizaje logra que las docentes investigadoras se cuestionen entorno al juego y comprendan que éste, va más allá del jugar por jugar. El fundamento base de la presente investigación sustenta que las prácticas del juego tienen implicaciones pedagógicas que se encuentran relacionadas con los intereses y formas de aprender con las que cuenta cada uno de los niños y niñas con lo que se construyen conocimientos mientras se juega.

- Finalmente se pretende que esta investigación sea el punto de partida para otros, es decir, que el juego sea orientado desde diferentes áreas del conocimiento. La idea es contribuir a orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje con una estrategia pedagógica que además de divertir, permite que niños y niñas desarrollen innumerables potencialidades que están a la espera de ser descubiertas y puestas en acción.

9. Bibliografía

- Alonso L & Aguirre de Ramírez R (2004). *La escritura creativa en la escuela: una experiencia pedagógica (de, con) juegos lingüísticos y metáforas*. Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela; Vol. 25, doi: 0798-9792.
- Del Rio, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar* (Trabajo de Grado). Universidad de la Rioja, Logroño, España.
- Goetz, JP & LeCompte, MD (1988) *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. Evaluación del diseño etnográfico*. Madrid, España. Morata. S.A.
- Jolibet J Y Jacob J (1998). *Interrogar y producir textos auténticos en el aula*. Valparaíso, Argentina Dolmen. (pp. 54- 56)
- Jolibert J & Sraïki C (2009). *Niños que construyen su poder de leer y escribir*. Buenos Aires, Argentina: Manantial
- Fundación sin fin de lucro: *Juegoteca sin fin* (2001). Voluntarios, Buenos Aires, Argentina.
- Jurado, F & Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Lineamientos curriculares*. Santa fe de Bogotá D.C.
- Jurado F y Bustamante G. (1999). Selección copilada. *Los procesos de la escritura*. Bogotá D.C Colombia: Magisterio. (pp. 56- 57)

Kirchner, A (2009). *La investigación acción participativa (IAP)*. Recuperado de <http://forolatinoamerica.desarrollosocial.gov.ar/galardon/does/investigaci%c3%B3n%20acci%c3%B3n%20Participativa.Pdf>

Kohan, S. (2004). *Taller de palabras-escritura creativa*. Recuperado de <http://tallerdepalabras.com/presencial/escritura-creativa/>

López, H (2000) *Investigación cualitativa y participativa un enfoque histórico-hermenéutico y crítico- social en psicología y educación ambiental*. (Tesis doctoral), Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.

Orezzio, M (Eds) (2012). *Juego y prácticas comunitarias*. doi: 978-987-27778-3-8

Pourtois, J.P., Desmet, H. (1992) En Castañé, J. *Epistemología e instrumentación en ciencias humanas*. Universidad Complutense de Madrid España. Revista Complutense de Educación; Vol 3, No 1-2.

Rodriguez, B, Roper, F, & Pacheco, J. (2013). *El juego como práctica comunicativa-educativa de la primera infancia en la escuela* (Revisión Bibliográfica). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, D.C.

Sandoval, C (1996) *Investigación cualitativa*. Bogotá D.C Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación.

Sarlé, P (Eds) (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* Buenos Aires Argentina. Paidós.
Recuperado de https://www.academia.edu/473837/Ense%C3%B1ar_el_juego_y_jugar_la_ense%C3%B1anza

Sarlé, P, Rodríguez, I & Rodríguez, E (Eds) (2010a). *Juego con objetos y juego de construcción. Casas, cuevas y nidos*. doi: 978-987-26134-1-9

Sarlé, P, Rodríguez, I & Rodríguez, E (Eds) (2010b). *Juego dramático. Hadas, brujas y duendes*. doi: 978-987-26134-2-6

Sarlé, P (Eds) (2012). *Juego y educación infantil*. doi: 978-987-27778-0-7

Sarlé, P, Rodríguez, I & Rodríguez, E (Eds) (2014). *Juegos con reglas convencionales. ¡Así me gusta a mí!* doi: 978-987-3753-35-0

Tissera, o. (2010). *Juegoteca comunitaria y complejidad*. Recuperado de

<http://www.aacademica.org/000-031/635.pdf>

Torres, C, & Torres, M. (2007). *El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Aula* (Trabajo de Grado). Universidad de los Andes, Trujillo, Venezuela.

Travé, G. (1996) *Consideraciones sobre la Utilización de Técnicas e Instrumentos de Investigación Educativa para la Evaluación de Unidades Didácticas de Contenido Socia*. Revista Investigación en la Escuela, 30 (pp. 87-97).

10. Anexos

10.1. Información relevante en la investigación.

Categoría	Cantidad.	Interpretación.
Participantes y continuidad.	<p>Etapa inicial. Niñas Niños</p> <p>2</p> <p>8</p> <p>Etapa intermedia</p> <p>Niñas Niños</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>Etapa final. Niñas Niños</p> <p>7</p> <p>6</p>	<p>Inicialmente, la investigación contó con la participación de 10 niños. 5 de ellos (4 niños y 1 niña) no continuaron en el proceso, debido a factores como la edad y conflictos familiares.</p> <p>Posteriormente al grupo de 5 niños restantes, se incluyen 13 Nuevos participantes. (8 Niñas y 5 Niños). De ellos, 6 eran inconstantes con su participación pero contribuyeron con grandes aportes a la investigación.</p> <p>En la parte final concluimos con 13 (7 niñas y 6 Niños). Actualmente y a pesar de ya haber culminado la aplicación de la investigación, se continúa con las sesiones, pues se considera importante dar continuidad a este tipo de procesos, en los que predomine la participación activa de niños y niñas con la comunidad.</p>
Tiempo de desarrollo de la investigación.	16 de Julio 2015 al 01 de Mayo 2016	<p>En un principio, los encuentros fueron realizados una vez a la semana el día domingo en horas de la mañana. . Posteriormente, se decide cambiar el día de asistencia, debido a que el lugar era utilizado por otras personas ajenas a la investigación. A partir de esto, se trabajó los días viernes en</p>

		el horario de 3 a 6 de la tarde.
Familias participantes.	4 Familias.	<p>En cuanto a las familias, se ha de mencionar que a las sesiones que se realizaban asistían hermanas, hermanos, primas y primos que hacen parte del mismo núcleo familiar.</p>
Agentes externos.	<p>Sacerdote: 1</p> <p>Padres de familia de los niños y niñas.</p> <p>Familiares de las investigadoras: 5</p> <p>Comunidad de la iglesia: 6</p> <p>Participantes de la Juegoteca en acción y comunidad barrios aledaños:</p>	<p>En la presente investigación se contó el acompañamiento del Sacerdote ya que, en algunas ocasiones se integraba al proceso que se realizaba.</p> <p>En cuanto a los padres de familia, siempre hubo tres mamás que estuvieron pendientes en todo momento traían y llevaban sus hijas, observaban el proceso. Así mismo, los papás de algunos niños siempre preguntaban acerca de cómo era el desempeño de sus hijos y demostraban interés por el trabajo que se realizaba.</p> <p>Exigió un acompañamiento constante de la familia de cada una de las investigadoras, pues apoyaban y fortalecían económica y afectivamente cada una de las acciones que se emprendían en el proceso investigativo.</p> <p>Durante los encuentros, algunas señoras que hacían parte de la iglesia, se acercaban al salón y observaban el trabajo que se realizaba con cada uno de los niños y niñas.</p> <p>En la realización de la presentación de cada uno de los juegos asistieron 70 niños los cuales hacían parte de la misma comunidad y de barrios</p>

		<p>aledaños. La primera presentación se realizó en el parque del Barrio la esperanza, y la segunda fue en la celebración del día del niño organizado por la comunidad.</p>
--	--	--

10.2 Afiche publicitario Invitando al Proceso.

APRENDER JUGANDO

Diviértete
y aprende a
escribir creativamente
mientras juegas.

VIERNES: 3:00 A 5:00
LUGAR. SALON
IGLESIA NUESTRA SRA DE
LA ANUNCIACIÓN.
NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 15
AÑOS.

Responsables: Lyllay Corte y Diana Forero. Estudiantes de licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades: Lengua Castellana e inglés.

Las prácticas del juego un espacio para la creación en niños y niñas.

10.3 Consentimiento informado.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo _____ identificado (a) con cedula de ciudadanía _____ - expedida en _____ autorizo a mi hijo (a) a ser parte del proyecto de investigación llamado “Las prácticas del juego, un espacio para la construcción de experiencias escritas en niños y niñas del barrio buenos aires.” de las docentes en formación de la universidad de Cundinamarca. Algunas sesiones serán grabadas con el fin de analizar las reacciones del niño frente a los juegos. Este material será solo utilizado en el contexto de esta investigación y jamás se exhibirá en ningún espacio público. Es importante que usted tenga presente que la participación en este estudio es voluntaria. Usted podrá retirar a su hijo(a) del estudio en cualquier momento, sin que esto tenga consecuencias y sin necesidad de explicitar las razones para ello.

HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE LEER ESTA DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO Y ACEPTO PARTICIPAR EN ESTE PROYECTO.

Nombre del (la) participante

Firma de padre, madre o apoderado legal

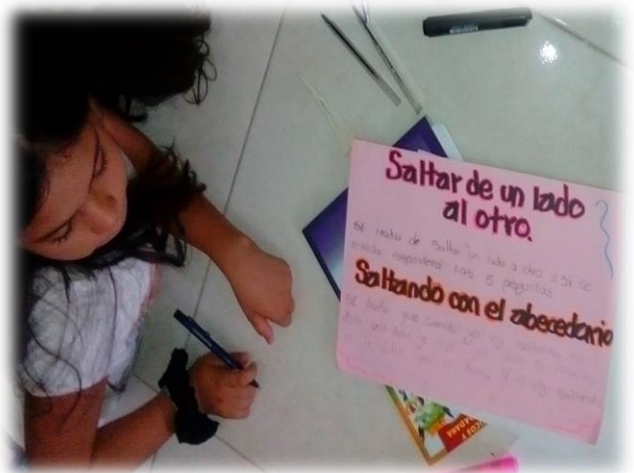
10.4 Creando y jugando.





Fuente las autoras.

10.5 Escribiendo cuentos, historias y las instrucciones de los juegos.



Fuente las autoras.

10.6 Nuestras marionetas.



Fuente las autoras.

10.7 Nuestros encuentros en la biblioteca, el salón, alrededores y en el parque.





Fuente las autoras

10.8 Dando vida a nuestra Juegoteca.





Fuente las autoras.

10.9 Juegoteca en acción.





Fuente las autoras.

10.10 Nuestra Juegoteca.





Fuente las autoras.