



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Educación

**EL JUEGO COMO MEDIACIÓN EN LAS PRÁCTICAS DE LECTURA Y ESCRITURA:
UNA EXPERIENCIA COMPARTIDA CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO
QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BARRO BLANCO SEDE MARGARITA
TOBÓN VALVERDE. RIONEGRO -ANTIOQUIA**

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en
Humanidades, Lengua Castellana.**

PRESENTADO POR:

HERNÁN ALEJANDRO ARBELÁEZ VILLEGAS

JENNY CAROLINA RAMIREZ ECHEVERRI

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Asesora:

LILINA MARTINEZ

LIC. BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

2018



TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	4
RESUMEN.....	5
CAPÍTULO I.....	6
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	6
1.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	6
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	10
1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	14
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	14
1.5 OBJETIVO GENERAL	17
1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
1.7 ANTECEDENTES.....	18
CAPÍTULO II.....	23
2. MEMORIA METODOLÓGICA.....	23
2.1 Nuevas formas en torno a la enseñanza de las prácticas de lectura y escritura.....	23
2.1.1 Diario pedagógico	24
2.1.2 Observación participante:.....	26
2.1.3 Talleres	28
2.1.4 Cartografía corporal	29
2.1.5 Biografía escolar	30
CAPÍTULO III	32
3. DE LOS TEXTOS AL AULA: LA TEORÍA COMO FUNDAMENTO	32

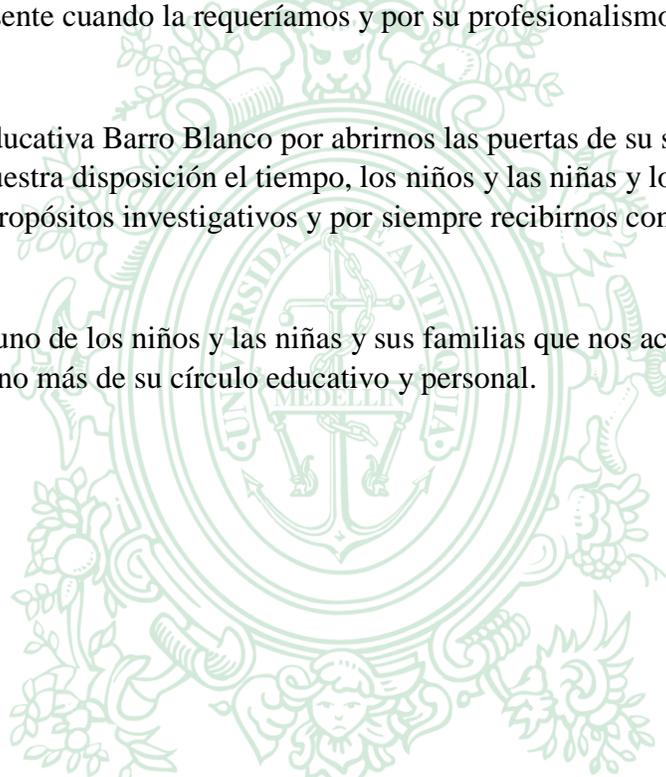
3.1 El juego como categoría principal de investigación.....	32
3.2 La lectura como elemento fundamental en la formación	38
3.3 La escritura como reflejo de la propia vida.....	40
CAPÍTULO IV	43
4. PENSAR NUESTRA INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS DE LO ACONTECIDO	43
4.1 El juego como mediación entre las prácticas de lectura y escritura.....	44
4.2 La lectura del mundo a través de la cartografía	51
4.3 La escritura a través de la biografía escolar	53
5. CONCLUSIONES.....	57
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
7. ANEXOS	65
7.1 Ciclo de talleres.....	65
7.1.1 Creando con las palmas.....	65
7.1.2 Mitos y leyendas.....	67
7.1.3 La pareja dispareja	70
7.1.4 El noticiero mañanero	74
7.2 Cartografía corporal.....	78
7.3 Diarios pedagógicos.....	81
7.4 Biografía escolar	82

AGRADECIMIENTOS

A nuestra asesora Liliana Martínez por su dedicada labor al asesorarnos, acompañarnos y aconsejarnos en todo el proceso de las prácticas pedagógicas y la elaboración de este informe, por siempre estar presente cuando la requeríamos y por su profesionalismo.

A la Institución Educativa Barro Blanco por abrirnos las puertas de su sede Margarita Tobón Valverde y poner a nuestra disposición el tiempo, los niños y las niñas y los docentes para poner en práctica nuestros propósitos investigativos y por siempre recibirnos con una sonrisa.

Por último a cada uno de los niños y las niñas y sus familias que nos acogieron en su aula de clase y nos hicieron uno más de su círculo educativo y personal.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

RESUMEN

El siguiente trabajo busca comprender el potencial mediador que tiene el juego con respecto a las prácticas de lectura y escritura en un grupo de trece estudiantes cuyas edades oscilan entre los 10 y 12 años, del grado quinto de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde del municipio de Rionegro en Antioquia.

Nuestro interés pedagógico en esta investigación parte de analizar en un primer momento qué papel tiene el juego dentro de la escuela y como éste se vincula en la formación de los niños y las niñas, específicamente en las prácticas de lectura y escritura y cómo por medio de diferentes actividades se potencie su poder mediador en el aula.

Esta investigación tiene como base un modelo cualitativo, donde la experiencia de cada uno de los sujetos adscritos a ella es fundamental para el análisis de cada uno de los resultados que surjan de este proceso; en este sentido para estudiar el valor pedagógico de cada una de las actividades propuestas en el marco metodológico, consideramos la pertinencia de cada una de ellas dentro del contexto, así pues, diseñamos e implementamos cartografías corporales que se desprenden de talleres y que posibilitaron la elaboración de diarios pedagógicos y biografías escolares, los cuales dieron vía libre a la expresión de la dimensión lúdica de los niños y las niñas.

Con base a lo anterior, surgieron tres categorías principales que fueron el eje fundamental dentro del proceso investigativo: 1- el juego, como el elemento mediador que transforma la manera de abordar las prácticas de lectura y escritura, 2- la lectura como práctica sociocultural que envuelve tanto el entorno formativo y académico como el personal y familiar y 3- la escritura como la expresión de las vivencias y las experiencias de cada uno de los niños y las niñas.

Palabras clave: juego, lectura, escritura, dimensión lúdica, escuela, formación.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el presente capítulo presenta los elementos esenciales, desde las perspectivas prácticas y teóricas, que componen este trabajo de investigación; estos son, en primer lugar, la contextualización de la institución educativa Barro Blanco y su sede Margarita Tobón Valverde y el grupo de estudiantes con las que llevamos a cabo nuestras prácticas pedagógicas. De la misma manera presentamos las teorías que fundamentaron nuestro proyecto y como se abordan cada una y sus autores vinculándolas con cada una de las categorías de investigación, continuando con la exposición de algunos antecedentes y por último desplegamos en este escrito la descripción del problema de investigación y los objetivos que guiaron en nuestro trayecto.

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN



Grupo de grado Quinto, sede Margarita Tobón, grupo primario para el desarrollo de la investigación.

Institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde

Para el desarrollo de nuestras prácticas pedagógicas recurrimos a la sede principal de la institución educativa Barro Blanco en donde su rectora nos ofreció el espacio académico de la sede rural de la institución llamada Margarita Tobón Valverde, en donde trece estudiantes de quinto grado nos permitieron explorar nuestros propósitos como docentes en formación, propósitos surgidos de una interacción, observación y aproximación al contexto educativo.

La institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde es una institución de carácter oficial, ubicada en la vereda Chachafruto del municipio de Rionegro, departamento de Antioquia- Colombia, distante unos 5 kilómetros aproximadamente de la cabecera municipal.

Cada año se tienen entre 50 y 60 estudiantes distribuidos en los niveles preescolar y básica primaria, que confluyen en dos aulas de clase; una recibe los grados preescolar, primero, segundo y tercero y la otra los niveles cuarto y quinto; esta organización de los espacios hace pensar, en un primer momento que se asume el modelo de escuela nueva, pero no es así; la distribución de los espacios escolares se debe únicamente al tamaño reducido de la institución en cuanto a aulas de clase.

La misión de la institución educativa Barro Blanco sede Margarita Tobón Valverde, es “Formar personas competentes en: el amor y el respeto a sí mismo, a sus semejantes y a su entorno, la responsabilidad y la honestidad en cada una de sus acciones dentro y fuera de la institución educativa; su capacidad y espíritu de investigación, su fe y sentido de pertenencia” (Tomado del PEI de la Institución educativa Barro Blanco).

Para cumplir con esta misión la institución, bajo la metodología de escuela por niveles, interactúa con la comunidad y ofrece un currículo pertinente en los niveles de preescolar y básica primaria.

En este punto en que consideramos los símbolos institucionales, se hizo necesario aclarar que no podemos hablar de un sujeto sin tener en cuenta su contexto; así pues, resulta pertinente señalar que nuestros estudiantes se encuentran adscritos a un contexto rural en el que convergen la tranquilidad del campo, enmarcada en las zonas verdes que la rodean y el trajín constante de la ciudad en una de las vías principales del municipio (que está a menos de un km, caracterizada por su conexión entre la zona urbana y el aeropuerto José María Córdoba, lo que conlleva constante flujo de vehículos), además es vecina de la base aérea CACOM 5 de las fuerzas armadas de Colombia, lo que quiere decir, que por cercanía, muchos estudiantes son hijos de soldados, oficiales y demás integrantes de esta ala de la fuerza pública que son, por lo general, de otras ciudades y municipios del país, lo que implica una gran diversidad cultural que nos permitió desarrollar una amplia gama de posibilidades dentro del diseño de las actividades.

La institución es entonces un espacio que reúne, bajo el mismo techo, lo rural, lo urbano y lo militar (lo podemos mencionar, ya que en cualquier momento de la jornada, el sonido de las balas del polígono de tiro, podían interrumpir la clase), pues es habitada por estudiantes residentes en la vereda, en el casco urbano y en la base aérea, lo que recoge principalmente a una población estudiantil perteneciente a los estratos socioeconómicos uno, dos y tres.

Para ofrecer un mayor acercamiento al contexto en que se desarrolló nuestro proyecto, es relevante dirigir una mirada a los objetivos que persigue la institución y que configuran el horizonte institucional, en donde uno de los principales fines planteados en su página web oficial, es “la formación de un sujeto integral, capaz de desempeñarse en un mundo laboral,

social y familiar, atendiendo a resolver o sortear de la mejor manera posible, desafíos científicos y tecnológicos planteados por la sociedad”.

Así mismo, no se puede dejar de lado el hecho de que la institución educativa está comprometida con la inclusión de estudiantes con limitación auditiva, lo cual no se reduce únicamente a la integración de éstos en las aulas y a los espacios diseñados para ellos, sino que busca que toda la comunidad educativa participe de los procesos de inclusión, lo cual se evidencia, principalmente, en la clase de Lengua de Señas Colombiana (L.S.C) a la que toda la población estudiantil a partir de sexto grado tiene acceso; esto con la pretensión de garantizar que todos tengan un acercamiento a la lengua de señas de la comunidad sorda.

Cuenta además con un restaurante escolar que ofrece sus servicios durante toda la jornada, el alimento es llevado con la mayor asepsia posible; esto se presenta en todas las instituciones con el fin de aportar y ayudar a las familias con la educación de sus hijos y para garantizar un buen desempeño en los procesos de aprendizaje que se desarrollan dentro de la institución.

En la institución se implementa una malla curricular, contenidos y logros guiados por los DBA- lenguaje de quinto grado que se enfocan en el desarrollo de la escritura- creación literaria-, lectura - cuentos y textos cortos-, figuras literarias, elaboración y tipo de textos (informativos, expositivos, investigativos, descriptivos), entre otros, que obedecen a lo propuesto por el Ministerio de Educación Nacional; los contenidos que se imparten y desarrollan en clase, se evalúan por medio de indicadores de logros, es decir cada determinado tiempo los niños deben alcanzar ciertos aprendizajes o adquirir conocimientos que se han trabajado a lo largo del año escolar; estos logros son propuestos por profesionales en pedagogía y sociología de manera previa al inicio del año escolar, y configuran la metodología de cada área del conocimiento, son la herramienta valorativa utilizada en la escuela pública.

El espacio para la diversión entre clases (aquí surge un elemento fuerte de análisis: diversión como simple ocio o un juego significativo que genere conocimiento), es una cancha ubicada unos metros debajo de la estructura de la escuela, es allí donde los niños relajan su cuerpo (creando un vínculo cuerpo y juego), viajan a través de diferentes escenarios por medio de la imaginación (elemento explotado al momento de diseñar las actividades como los talleres), se presentan diálogos sobre actividades rutinarias, juegos, experiencias, intervenciones deportivas, entre otras actividades. Los juegos más utilizados para escapar de la rutina del lápiz, del cuaderno, del tablero, los pupitres, están entre el fútbol, “la lleva”, canicas, golosa, entre otros. Es en este espacio en donde el juego representa una manera de “salir de la rutina” (expresado por los mismos niños), y es una ventana que traspasa el plano de la escuela y trae consigo unos significados diferentes a los que muestra el aula, al ser juegos que se alejan totalmente de lo que se hace en el salón; es en este lugar, donde nuestra capacidad de observación se puso a prueba para tratar de obtener la mayor cantidad de herramientas de diseño de actividades que nos ofrecía este espacio, y rescatar las prácticas que aquí se presentaban y todas aquellas posibilidades que giraban en torno al juego.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La lectura y la escritura como prácticas culturales que son fundamentales en la adquisición de conocimientos (formando así una triangulación lectura- escritura- conocimiento), han generado en los docentes múltiples inquietudes desde cómo recoger y re-significar estas prácticas, cómo llevarlas a cabo en el aula teniendo en cuenta los procesos pedagógicos que implican su expresión cognitiva en esta, cómo se manifiestan estas prácticas culturales en la escuela y cuál es su potencial cognitivo y pedagógico; hasta la consideración del juego como práctica cultural y en como estriba su articulación y su potencia frente a las prácticas de lectura y escritura en la escuela; desde la adquisición de los códigos, hasta las dificultades y las maneras de

acompañarlas cuando se presentan en estas prácticas de enseñanza de la lectura y la escritura en el aula y su manifestación como prácticas culturales por fuera del escenario escolar.

Es por lo anterior que la práctica pedagógica como eje central de la formación del futuro docente de lengua castellana, debe permitir la exploración de diferentes estrategias, didácticas y metodologías de enseñanza y aprendizaje que permitan apoyar y acompañar a los estudiantes en la apropiación de las diferentes experiencias culturales, con especial atención en la lectura y la escritura; esto significa una preocupación especial por el cómo, todo en torno a la labor dentro del aula y nuestro saber específico, disciplinar y pedagógico.

Ahora bien, sumado a esto, nuestro propósito como futuros docentes en el área del lenguaje, fue hacer una mediación basada en actividades lúdicas con intención formativa, actividades tales como talleres, diarios, cartografías, biografías escolares, entre otras para potencializar estas prácticas de lectura y escritura—que tienen un referente teórico y conceptual concreto-, tomando el juego como herramienta para desarrollarlas; así pues el juego como mediación nos ofreció diversas posibilidades formativas: el juego significativo -- entendido como aquel cuya expresión se enfoca más al aprendizaje de diversas técnicas y conocimientos que al ocio--, escritura vivencial – aquella cuyas posibilidades formativas radican en que el escritor es el protagonista y en ella refleja sus vivencias personales, familiares, formativas—que potencializaron los procesos de lectura y la escritura dentro del aula.

Es por esto que desde nuestra experiencia docente pudimos observar que el método asumido en la escuela donde realizamos nuestra práctica pedagógica, no permite el abordaje de unas didácticas alternativas, entendidas como aquel ejercicio de romper los paradigmas educativos en relación con la enseñanza- aprendizaje, y atestiguado por nosotros en los momentos en que debimos encuadrarnos a las exigencias curriculares guías, que nos limitaban en ocasiones a no

hacer actividades fuera del aula, a no utilizar ciertos materiales o no hacer ciertas lecturas, además esto está demostrado en documentos oficiales radicados en la escuela y sus prácticas como los derechos básicos del aprendizaje (DBA), las mallas curriculares, los indicadores de logros, que no dan la posibilidad a los docentes de hacer un especial enfoque en la dimensión lúdica de los niños y las niñas, a los cuáles se les transmite un conocimiento que deje huella en su vida; la búsqueda de nuevas formas de hacer en el aula fue nuestro propósito didáctico (praxis educativa) y fue imperante para asegurar un verdadero aprendizaje significativo, entendido como aquel aprendizaje que deja huella en el estudiante y que adquiere una importancia desde lo vivencial (el aprendizaje para la vida) y lo práctico, cuyas bases sean los intereses de cada uno, ya sea desde el ámbito familiar, escolar y social.

En un primer momento debimos comprender la importancia del juego en el desarrollo tanto físico como cognitivo del niño y para esto abordamos, el texto *La frontera indómita* de Graciela Montes (1999), en su capítulo tres donde se expresa la importancia del juego y que dice de manera explícita:

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamental para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle. (p. 33)

Es en este sentido, propuesto por Montes, que pudimos entender que el juego se convierte en base fundamental para el desarrollo de muchos aspectos formativos en el niño, desde el crecimiento cognitivo, físico, moral y educativo; en consecuencia, si la escuela está hecha para formar, el juego debería tener un lugar más protagónico dentro del aula más allá de ser solo un pasatiempo (este concepto da lugar a la reflexión pedagógica que pueda hacerse sobre el juego y

su práctica pedagógica, juego y formación). Con base en esta afirmación es que empezamos a dar forma a nuestro tema de investigación, cuyo principal propósito fue abordar la reconstitución de la dimensión lúdica del sujeto escolar, con relación a las prácticas de lectura y escritura, que permitan inferir el valor pedagógico y formativo del juego en los procesos de lectura y escritura como prácticas culturales.

El juego ha sido objeto de estudio de múltiples teorías y autores, entre ellos está Jerome Bruner (2003), que se refiere al juego como el medio de la exploración y de invención, siendo el responsable de incentivar la imaginación y creatividad, en sus palabras: “En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento”. (pág. 80)

Así mismo, autores como Graciela Montes (1999) y Johan Huizinga (1972) se han encargado, dentro de sus propuestas de estudio, de exaltar el juego y proponerlo como una herramienta fundamental para la potencialización y el desarrollo de la dimensión lúdica del sujeto, por ello, vemos necesario hacer un acercamiento detallado y minucioso a los textos que refieran el juego, como elemento mediador dentro del entorno escolar, teniendo en cuenta que esta mediación es diferente en las actividades de aprendizaje, pero crea un campo de acción en dónde transversaliza nuestros objetos de enseñanza que son la lectura y la escritura.

La propuesta expuesta anteriormente se llevó a cabo dentro de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde ubicada en la vereda Chachafruto del municipio de Rionegro, institución de carácter oficial, en donde en la primera fase del proyecto nos encargamos de describir el entorno, los sujetos y las dinámicas que los rigen para así re-significarlas en nuestra propuesta formativa.

La población con la cuál trabajamos durante todo el desarrollo del proyecto, que estuvo comprendido entre los meses de agosto y noviembre de 2017 y febrero y junio de 2018, estaba conformada por trece niños de quinto grado de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde, cuyas edades oscilan entre los nueve y doce años; de estrato socioeconómico uno y dos, quienes reflejaron, desde lo vivencial (teniendo en cuenta que la experiencia de vida de cada uno de los niños y las niñas en su hogar y en la escuela está ligada íntimamente con la dimensión lúdica del sujeto), problemáticas sociales, personales, familiares y económicas (problemáticas como niños de hogares no conformados por padre y madre, niños maltratados física y psicológicamente, limitaciones económicas que afectaban su presencia en la escuela, hiperactividad, entre otras), que aportaron elementos valiosos para la implementación de nuestra propuesta de disponer el juego como mediación en los procesos de lectura y escritura.

1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Con base en lo expuesto anteriormente damos paso a la pregunta que guió la práctica pedagógica: *¿Cuáles son las relaciones entre las prácticas de lectura y escritura y el juego como mediación que posibilitan la re-significación lúdica en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde?* Una experiencia de práctica pedagógica e investigativa de maestros en formación de la licenciatura en educación con énfasis en humanidades y lengua castellana 2017-2018.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Por medio del juego, dimensión que debe surgir como un elemento vital e indispensable que se debe aprehender, más allá de la instrumentalización, no como una herramienta, sino como una dimensión especial de lo humano (dimensión lúdica), nosotros como docentes en formación, pudimos desarrollar las metodologías propias para hacer comprensibles y dinámicos los

contenidos a tratar en el aula, temas que giraron en torno a la lectura, la escritura y la enseñanza (Escritura vivencial y lectura significativa), rompiendo así con los paradigmas instalados en el aula de clase, pues con una adecuada motivación se permitió llegar a la reflexión constante del porqué de la importancia de otros espacios y actividades formativas en el desarrollo cognitivo de los niños de quinto grado de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón V. que fueron nuestro grupo primario de investigación, siempre teniendo en cuenta nociones tan importantes como el tiempo y el espacio en que se desarrollan las actividades y que evitan que estas alternativas se reduzcan a su mínima expresión y terminen siendo actividades sin fondo y sin importancia pedagógica.

Debimos, en un primer momento, darle sentido a nuestra presencia en el aula, ya que la atención de los niños estaba puesta directamente en la figura de una única docente y debían, con nuestra ayuda, entender que nuestra labor dentro de la institución no era recrearlos sin fundamento, sino darle un sentido formativo a las actividades alternativas propuestas durante el tiempo de nuestra práctica, además de configurar una experiencia significativa en su proceso formativo.

La escuela desde sus cimientos está destinada a la educación, entendida esta como la capacitación técnica del sujeto para afrontar las demandas de la sociedad; a la escuela, desde la modernidad se le ha atribuido la gran labor de ser el espacio en donde se enseñe y se aprenda “técnicamente”, pero a pesar del transcurrir de los años, de las críticas y las reflexiones en cuanto a esa labor instrumentalizadora de la escuela, lastimosamente sigue estando configurada como un espacio aislado de la realidad de los que continuamente la habitan; por otro lado, el juego como un proceso creador de conocimientos ha sido destinado únicamente a otras instituciones y espacios como ludotecas o parques; en consecuencia, nuestro objetivo fue propiciar a través de la práctica, cambios en lo pedagógico y mostrar otras formas de acceder al conocimiento; este propósito pedagógico e investigativo llegó a su concreción a partir de la estructuración del

proyecto por medio de elementos tangibles y aplicables como los talleres. Las dinámicas y el horizonte del proyecto pedagógico e investigativo firmemente marcado y propuesto en nuestro trabajo, trató de romper con el paradigma de entregarle el papel de la educación a unas cuantas dinámicas y encasillar el saber en unos cuantos sujetos (la imagen del maestro tradicional que se remite, incluso, a los formados en el plan Santander), y proponer otras dinámicas de enseñanza y aprendizaje.

Nuestra labor dentro de la escuela fue abordar una posible articulación entre la lectura, la escritura y el juego, teniendo en cuenta el contexto escolar y personal de los niños y las niñas (materia prima para la investigación); esta articulación fue posible por medio de actividades que se inscribieron dentro de las tres categorías de investigación (juego, lectura y escritura); algunas de estas actividades como talleres de pintura, dibujo y movimiento al igual que cartografías, carreras de observación, entre otras, nos dieron el apoyo necesario para la reflexión pedagógica; todo esto con el objetivo de poder implementar nuestros propósitos sin atropellar lo ya adscrito al aula de clase, tomando nuestra presencia como una experiencia enriquecedora para los otros.

Nuestro enfoque en la relación entre el juego, la lectura y la escritura como procesos mediadores nos exigió una reflexión basada en planteamientos teóricos propuestos por autores como Graciela Montes, María Montessori, Lev Vigotsky, Henry Wallon, entre otros, que guiaron el desarrollo del proyecto y nos dieron luces sobre lo que el juego aporta en la educación del sujeto.

El juego es una dimensión del ser humano que está presente en toda sociedad y cultura, a través de éste se logran desarrollar múltiples habilidades como la inteligencia, creatividad, las dimensiones sociales y afectivas. Los juegos son el punto de experimentación y preparación

para la vida adulta de cada individuo, gracias a este se pueden plantear diferentes situaciones que posiblemente van a ser similares a la realidad.

Autores como Graciela Montes y María Montessori han hablado de la importancia del juego en la enseñanza y el aprendizaje en los niños; hablan sobre la capacidad de absorción de los niños y de crear sus propias impresiones del mundo, esto nos indica que el juego al ser experiencial, es un punto demasiado fuerte para que el infante logre establecer su propia visión del mundo y por ende asimile cualquier tipo de aprendizaje.

1.5 OBJETIVO GENERAL

Realizar una exploración del potencial mediador que tiene el juego, entendido como la expresión de la dimensión lúdica, en las prácticas de lectura y escritura de los niños y las niñas del grado quinto de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde. Vereda chachafruto del Municipio de Rionegro.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos que guían el presente trabajo académico, a saber son:

- Diseñar e implementar experiencias pedagógicas que tengan como base el juego y que potencien un aprendizaje significativo en torno a la lectura y la escritura.
- Acompañar a los estudiantes en el desarrollo de los procesos de lectura y escritura a través de actividades relacionadas con la mediación que tiene el juego, fortaleciendo al

mismo tiempo el aprendizaje cooperativo, confrontación entre pares, entre otros aspectos que alimentan la dimensión lúdica del sujeto.

- Seleccionar, valorar y presentar los diferentes métodos y herramientas cuya aplicación en el contexto específico de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde, responda a las necesidades expuestas en este trabajo de investigación.

1.7 ANTECEDENTES

Para delimitar el problema de investigación y ahondar en el contexto educativo, realizamos un rastreo bibliográfico teniendo en cuenta las categorías exploratorias: lectura, escritura, juego y experiencia; este primer paso permitió a su vez conocer un panorama amplio acerca de las diferentes metodologías, paradigmas, autores y teorías que han hecho frente a las innumerables preguntas y problemas que se dan a partir de las categorías mencionadas anteriormente; hay que tener en cuenta que el tema principal es el juego, por ende en las investigaciones consultadas se rescata su valor e importancia en el ámbito escolar, dejando a la lectura y escritura en un segundo plano, además la población generalmente oscila entre cero y seis años de edad.

En primer lugar, encontramos una investigación realizada en la Universidad de Chile, esta, tiene como título *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* (2006)¹, dicha investigación tuvo como objetivo: “proponer elementos del juego que, desde un enfoque inter-accional de la comunicación, permita implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre siete y ocho años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”(p.15).

¹ http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

El estudio de la investigación es de tipo exploratorio y su diseño metodológico es mixto, el cual se divide en dos etapas del saber, etapa de “categorización” y etapa de “propuesta”, a partir de esta metodología, se concluyó que el juego es una actividad lúdica que no sólo surge de las conductas y percepciones de los estudiantes en situaciones de juego libre, sino que además, es posible incorporarlo como estrategia lúdico-educativa, que a través del juego se pueden conocer las percepciones, sentimientos y actitudes frente a las situaciones del diario vivir, además de la necesidad e importancia de valorar las condiciones de aprendizaje en las cuales el juego es el principal motor y motivación .

En segundo lugar, en la universidad San Buenaventura de la ciudad de Bogotá, se realizó una investigación en el año 2006 titulada *El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero de la casa Bosco V* (2006)²; la tesis fundamental es establecer la relación entre juego, aprendizaje y escritura en los niños de grado cero, dicho estudio desarrolló una investigación cualitativa etnográfica con enfoque interpretativo; una de sus conclusiones apunta a que el juego es vital para el desarrollo de la imaginación y el ingreso al mundo del adulto, posibilita las formas de expresión a partir de los intereses y sentimientos de cada niño, es decir el juego se convierte en la fuente inagotable de producción de conocimiento.

Estas dos referencias conversan con nuestro propósito investigativo y con nuestro devenir pedagógico en el marco del abordaje de alternativas de enseñanza, tomando el juego como el principal elemento para llegar a un aprendizaje significativo, en nuestro caso, a las prácticas de lectura y escritura.

² <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/38439>

Los referentes teóricos se comparten en cierta medida y la estructura investigativa se mantiene en una línea similar, las edades de los sujetos de la investigación difieren en cierta medida lo que refiere que el diseño metodológico no se comparte en mayor medida.

La preocupación por re-significar las prácticas pedagógicas desde el juego, ha sido un tema que ha tomado fuerza entre los maestros e investigadores, dar primacía a las necesidades del estudiante y constituir la escuela como un lugar cargado de significados es a lo sumo una tarea que corresponde no solo a la comunidad académica, sino también al núcleo familiar y social que rodea al estudiante. En este sentido, algunas investigaciones apuntan al reconocimiento del juego dentro del desarrollo de las actividades académicas como principal fuente para descubrir, innovar, relacionarse, confrontar ideas, socializar y aprender a partir de la experiencia

Así pues, encontramos un trabajo en la Universidad Autónoma de Nicaragua, este, tiene como título *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí (2013)*³; la investigación pretende promover la importancia que tiene el juego en la educación inicial como estrategia metodológica, una forma de acercarse al saber de manera divertida y autónoma.

Los niños objetos de estudio están en Preescolar Nivel II y sus edades oscilan entre los 4 y 5 años de edad; La investigación tiene como objetivo *destacar la importancia de realizar los juegos tradicionales de forma creativa, dinámica en Educación Inicial*, se intentará dar respuesta a los siguientes interrogantes ¿Qué importancia tiene el juego en la Educación Inicial?, ¿qué factores obstaculizan la integración de los niños/as en el juego? Para lograr descifrar lo

³ <http://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>

planteado, las autoras⁴ hacen un recorrido por los autores más representativos que han adoptado el juego como tema principal de estudio, entre ellos encontramos a Vygotsky, Montessori, Froebel y Freud.

Las conclusiones del trabajo apuntan al poco aprovechamiento de los juegos tradicionales para enriquecer el conocimiento del niño, se hace una reflexión en torno al papel docente como facilitador y acompañante de los procesos de aprendizaje y se exalta la importancia de resignificar el juego como parte esencial del ser humano.

Por otro lado, en la ciudad de Bogotá se realizó una investigación en el año 2011 titulada “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”⁵ presenta diferentes perspectivas del juego con el fin de encaminar la respuesta a la pregunta orientadora y transversal del texto ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil?, para ello, se apoya en las definiciones de la UNESCO y de otros autores que consideran el juego de vital importancia para la etapa infantil, entre ellos se logran identificar a Bruner, Sarlé, Huizinga, Rousseau entre otros.

A diferencia del trabajo anterior, la autora⁶ reflexiona a partir del que hacer docente, es decir, a identificar las diferentes concepciones que tienen algunos docentes del juego en la primera etapa infantil; para ello, fueron necesarias varias entrevistas con el fin de dar a conocer las estrategias metodológicas utilizadas en el aula de clase a partir del juego.

En los resultados obtenidos, se pudo observar que muchos de los docentes están en sintonía con las potencialidades del juego dentro del desarrollo cognitivo, psicológico, social y educativo

⁴ Flor de Mariela Herradora Gutiérrez. Yaoska Julissa Olivas Falcón. Iris María Cruz Moreno

⁵ <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

⁶ AnaMaría Leyva Garzón



del niño, en este sentido, muchas de las definiciones apuntan a que el juego es una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez conocer el mundo que los rodea sin ser juzgados por nada ni por nadie. (pag. 99)

Aunque las poblaciones de las investigaciones anteriores no concuerdan con la población del presente trabajo, se reconoce la importancia del juego en la vida del ser humano desde sus etapas iniciales hasta su edad adulta; muchos de los autores trabajados en las investigaciones son retomados en el presente trabajo con aras de ampliar la mirada teniendo en cuenta aspectos como la lectura, escritura y experiencia que van a configurar el modo como el niño se acerca al mundo, todo esto teniendo como eje central el juego.

CAPÍTULO II

2. MEMORIA METODOLÓGICA

2.1 Nuevas formas en torno a la enseñanza de las prácticas de lectura y escritura

El enfoque de nuestra investigación se enmarca dentro del paradigma cualitativo ya que lo que nos interesó fue crear experiencias en torno a la lectura y la escritura teniendo el juego como el principal elemento mediador en estas prácticas en los niños y las niñas del grado quinto de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde.

Eumelia Galeano (2014) nos aclara el horizonte con respecto a la investigación cualitativa:

[...] la investigación cualitativa trabaja con las cualidades de los seres humanos y considera estos seres humanos como productores de conocimiento, con la capacidad [...], independientemente de su nivel educativo, de su condición socioeconómica, de su ubicación laboral [...], de pensar, de reflexionar y de construir conocimiento con otros, de entender la realidad. (p.34)

Para llevar a cabo nuestro proyecto dentro de la escuela, debimos tener en cuenta el juego como herramienta pedagógica y didáctica que nos permitió, entre otras cosas, obtener información del contexto personal y del espacio; es en este sentido y tomando el diario pedagógico como instrumento esencial en la memoria metodológica y para la obtención de información, logramos evidenciar algunas concepciones subjetivas que se tienen del juego y la lectura por parte de los niños: “Mateo de 10 años habla del juego como una actividad para divertirse, para relajarse, para estar con los amigos, pero no sabe qué cosas puede aprender del juego [...] Carlos Andrés dice que en la escuela no los dejan jugar, que solamente en los treinta

minutos de descanso puede correr y jugar fútbol, pero que si lo hace en el salón la profesora lo regaña” (ver anexo el diario pedagógico); con estas primeras miradas sobre lo que significa para los niños el juego, la lectura y el espacio que se tiene entre ellos, pudimos iniciar la indagación sobre qué estrategias y metodologías didácticas eran pertinentes dentro de este contexto escolar.

La población estudiantil objetivo de nuestra investigación, estuvo compuesta por 13 estudiantes que conforman la totalidad del grado quinto de la institución educativa Barro Blanco (Sede Margarita Tobón), provenientes de sectores rurales cercanos a la institución y pertenecientes a los estratos socio económicos 1, 2 y 3; la gran mayoría están dentro de un núcleo familiar o monoparental.

A continuación presentamos las diversas técnicas, métodos y actividades por medio de las cuáles llevamos a cabo las prácticas pedagógicas y el proyecto de investigación y que fueron fundamentales para ejecutar nuestros propósitos dentro del aula.

2.1.1 Diario pedagógico (ver anexos)

El diario de campo es una herramienta fundamental en la investigación educativa y/o pedagógica del maestro - alumno, en la cual se pretende observar, registrar y reflexionar acerca de las experiencias que el docente evidencia en el aula de clase; preguntas que surgen del que hacer docente en relación con la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo una reflexión constante de los sujetos, las interacciones del alumno, el aprendizaje y el medio o contexto, ello para tener un mayor conocimiento de las dinámicas que se producen en el aula de clase, así pues, Alexandra Monsalve y Eliana Pérez en su texto *El diario pedagógico como herramienta para la investigación* (2012) nos dan luces sobre el lugar que el diario pedagógico tuvo dentro de nuestra investigación y la importancia que éste adquirió en nuestro proyecto:

El diario pedagógico se concibe como un texto escrito que, como ya se ha dicho, registra experiencias, sin embargo, adquiere un sentido de carácter más epistemológico que narrativo, en la medida en que no se limita a la narración de anécdotas, sino que éstas tienen un sustento pedagógico originado en los resultados obtenidos por los facilitadores en determinado momento, los cuales dan lugar a las prácticas pedagógicas que se deben tener en cuenta como parte de la cualificación del proceso educativo. (p. 20)

El diario también ayuda a precisar las formas y momentos de la construcción de los aprendizajes, las distintas consideraciones evaluativas, las relaciones entre el currículo y la formación, la confrontación de las políticas educativas con las realidades sociales cercanas a los alumnos y la construcción de un sujeto autónomo en su aprendizaje; además es un elemento que permite llevar y registrar procesos tanto personales como a nivel académico, la importancia de este instrumento radicó en que fue una herramienta que nos permitió ver la evolución de la experiencia de los niños con respecto a la mediación entre juego y lectura y escritura, como iniciamos, como procedimos, como terminamos, comparar el primer escrito con el último, el primer juego con ese escrito, la primera lectura y el último juego y cómo hicimos para vincularlos.

Este instrumento parte de la ubicación y caracterización de la situación a partir de un lugar o contexto específico, luego se hace una descripción de los eventos más relevantes y que puedan ser objeto de análisis, para posteriormente culminar con la reflexión a partir de referentes conceptuales y vivenciales que sustenten y den fuerza a lo observado, en la Escuela Rural Margarita Tobón, por ejemplo, lo que nos expresaron los niños y las niñas a través de la recolección de información en el diario pedagógico son vivencias en torno a su familia (como se lee en su casa, como se juega en su casa, quien le enseña a leer y quien no, etc.), su entorno y su experiencia en la escuela.

En nuestro caso, el diario pedagógico se utilizó para registrar los comportamientos y disposición frente a las actividades de lectura y escritura teniendo el juego como mediador en estas prácticas (como principal componente que sustenta la dimensión lúdica del sujeto), que se evidencian en el aula, a la vez que se registra el quehacer del docente en formación y comportamientos y disposiciones de los niños y las niñas; el diario de campo, como estrategia pedagógica en la institución donde se realizó la práctica, permitió incluir las observaciones de afuera y dentro de la institución.

Para darle mayor relevancia al diario pedagógico lo convertimos en una método que logró transversalizar todo el proceso de prácticas y esto lo logramos al proponerlo como una actividad que también realizaron cada uno de los alumnos de quinto grado, para que ellos tuvieran la experiencia de mirarse en retrospectiva, analizarse y comparar sus cambios y sensaciones, estos les sirvió también como registro de su experiencia con nuestras actividades (obteniendo de esta manera un diario pedagógico escolar), de igual manera lo situamos en relación con nuestros objetivos, para diseñar estrategias pedagógicas relevantes y significativas, la información que obtuvimos a través de esta técnica fue la que nos aclaró gustos, intereses e inclinaciones hacia juegos y trabajos dentro del aula de clase.

2.1.2 Observación participante

La observación participante es una técnica de recopilación de datos y de información que implica vivir y estar en contacto con y entre los sujetos que se estudian, para llegar a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una intrusa y continuada interacción con ellos en su cotidianidad, en este caso limitada al aula de clase; ésta se caracteriza por una permisividad en el intercambio, la cual da lugar a una iniciativa por parte de cada uno de ellos en su interrelación, permitiendo lo anterior al practicante, recoger datos que se consideran importantes en relación

con el objeto de la investigación, llevando a cabo un proceso de categorización dentro de la investigación ligada completamente al diario pedagógico.

Así pues, la observación participante fue una estrategia para llegar a comprender y explicar la realidad de nuestro grupo objetivo de acuerdo con los propósitos de nuestra investigación, para lo cual nosotros como investigadores participamos en las situaciones naturales dentro del contexto escolar, además esta técnica nos permitió triangular: interpretar, teorizar y relacionar las observaciones para lograr una mayor apropiación y desempeño en la labor investigadora.

La observación participante es una estrategia interactiva utilizada por un investigador, quien en cierto grado asume el papel de miembro un grupo y participa en sus funciones, cohabitando con la población en periodos más o menos largos, con el fin de observar todo lo que pueda ser observado. (Marín, 2012, p.35)

Con base en lo anterior, nuestras prácticas pedagógicas se centraron en observar el papel del juego como mediador en los procesos de lectura y escritura en el aula, teniendo en cuenta nuestra participación y acompañamiento como docentes en formación.

Durante el proceso de recolección de información, fue necesario para nosotros integrarnos en el contexto a observar, con el fin de participar de manera directa en una recopilación de datos, que nos permitieran conocer las dinámicas dentro del contexto educativo en el que nos desenvolvimos, esto implicó la selección de un conjunto de informantes (en este caso, estudiantes y profesores de primaria de la institución educativa) con los cuales se implementaron técnicas como la cartografía corporal, ciclo de talleres, entrevista informal con la docente cooperadora, las planeaciones y el diario pedagógico (ver anexos) donde se registraron las impresiones de lo vivido y observado; estas actividades se diseñaron teniendo como eje los

objetivos de investigación, cada una de ellas estuvo dirigida a responder a lo propuesto en principio y lograron darle su lugar.

2.1.3 Talleres (ver anexos)

Los talleres se inscriben en el marco de una búsqueda de respuestas a los problemas con que se encuentran muchos profesores. La principal preocupación se centra en la reflexión que suscita su introducción en el currículum escolar. También se explicitan entre las necesidades educativas básicas las que podrían constituir el marco de referencia de una oferta de talleres. (Rué, s.f, p. 2)

Dentro de nuestra práctica en la escuela, los talleres se convirtieron en una herramienta fundamental para ejecutar cada una de las actividades propuestas, este tipo de método tuvo la capacidad de envolver los diferentes planteamientos académicos que llevamos al aula, en primer momento haciendo atractiva la enseñanza de la lectura y la escritura, sacaba a los niños y a las niñas de la rutina académica en la que estaban inmersos y también les permitió ver la lectura como un juego, un juego con un objetivo académico claro.

En los talleres se vieron involucrados la totalidad de los niños de quinto grado sin excepción alguna, esto gracias a que este instrumento permitió potencializar las diferentes capacidades de cada estudiante: dibujo, escritura, pintura, logística, canto, rapidez mental y manualidad.

En este sentido Johan Rué (s.f.) refiere:

En relación a los objetivos, el taller logra atender a la diversidad del alumnado con una oferta variada y permanente de posibilidades de trabajo; favorecer los intercambios en la realización de los aprendizajes; ampliar el concepto de «contenido» educativo; estimular la socialización; proporcionar ámbitos de trabajo y reflexión interdisciplinares; favorecer la realización de proyectos por parte de los alumnos e, incluso, estimular la participación de los padres en ciertas actividades o en el desempeño de determinadas funciones docentes. (p.1)

2.1.4 Cartografía corporal (ver anexos)

La cartografía del movimiento será definida por una emoción y la emoción descubre y describe un camino donde el alma aflora y se conecta a una cartografía que discurre a través del espacio corporal y del espacio como en una dimensión de la nada [...] Una nada llena de significados porque está habitada por historias, historias que impactan en el alma, realimentando el caminar por la cartografía del cuerpo. Y cuyo elemento de conexión a la realidad es el público y el espacio habitado por personas, en un tiempo real. (Soto, 2014, p.15)

La cartografía corporal como instrumento didáctico nos permitió conocer las experiencias de vida de los niños y las niñas presentes en nuestro proyecto de investigación; las marcas que hay en el cuerpo reflejan una experiencia de vida, experiencias que fueron nuestro insumo para el diseño de actividades de lectura y escritura significativas mediadas por juegos que crearon en los niños una nueva experiencia de vida.

La cartografía reflejó aspectos de la vida íntima del niño (familia, amigos, experiencias, objetos) sus relaciones personales, relaciones sociales y familiares de una forma en la que no se sintieran agredidos u obligados a contar su realidad, precisamente porque también participamos los docentes con lo cual creamos un ambiente de confianza y de igualdad. Por otro lado, la

cartografía nos brindó la posibilidad de ir más allá de la relación alumno – profesor, porque se vieron enfrentados sentimientos de odio, rabia, tristeza y alegría que de alguna u otra manera compartieron con nosotros junto con esas anécdotas en las cuales estos sentimientos cobraron vida.

2.1.5 Biografía escolar (ver anexos)

Para el niño el juego es perderse en el tiempo, es encontrarse con el mundo en una relación excitante, llena de misterio, de riesgo, de aventura. Y el motor es de los más poderosos que el hombre conozca: el placer. (Tonucci, 1997, p.74)

La biografía escolar se basa precisamente en las experiencias, vivencias y relaciones que se han dado lugar en la vida del niño. Es una forma de encontrarse así mismo, de recordar a partir de fotos esos momentos importantes que han marcado el curso de su paso por la vida. Viajes inesperados en los que dejaron atrás con nostalgia las aventuras vividas en el lugar de origen, puertas que se abren en otro lado del pueblo, mundos nuevos, espacios envueltos de historia, de cultura, compañeros de clase que al principio, como todo, no generan un mínimo grado de confianza, momentos de soledad acompañados por una que otra lagrima, días de alegría cuando recordaron el paseo dominguero, la torta de su bautizo que no pudieron disfrutar etc.

Pero no bastó con recordar y quedarse un tiempo en la inopia, fue necesario plasmar por medio de la escritura las emociones que han producido esas situaciones en su vida; describir y hacer su propia versión de la historia y luego ir donde mamá a que ella los ilustre acerca del momento captado por la imagen.

La biografía escolar tuvo como finalidad el encuentro y la conversación con el otro; darles la palabra a los niños, convencerse y convencer a sus padres, amigos y familiares que ellos tienen mucho que decir, un modo diferente de ver la realidad a través de los ojos del juego. Fue importante para llegar a una escritura experiencial y con sentido de liberar a los niños de los estereotipos, de las reglas, de las competencias, de las respuestas obvias y triviales que han estado presentes, quizá por el modo como se ven enfrentados diariamente a la transcripción de textos, acabando así poco a poco con su creatividad.

Esta actividad se realizó de manera guiada, nosotros propusimos temáticas narrativas como cuentos, fragmentos de novelas, videos, etc. que inclinaron la escritura de los niños a recordar ciertos momentos de su vida, como por ejemplo, la narración de cómo se hicieron su primera cicatriz, cómo fue su primer día en la escuela, entre otras propuestas que se debieron realizar de manera conjunta con sus padres o familiares más cercanos, esto fomentó la memoria como narración de la formación de los niños e implicó un ejercicio de recordación que vino desde su hogar hasta desembocar en la escuela y en todos los acontecimientos que de una u otra forma atravesaron la formación de los niños y las niñas con las que trabajamos.

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

CAPÍTULO III

3. DE LOS TEXTOS AL AULA: LA TEORÍA COMO FUNDAMENTO

3.1 El juego como categoría principal de investigación

Durante la vida, el ser humano refleja mediante el juego lo que logra captar de la realidad inmediata que lo rodea; El juego, aquella actividad con la que se aprende, se disfruta, se interactúa, también es presta para la confrontación y solución de conflictos, nos ayuda a dar a conocer nuestros sentimientos, pensamientos y disgustos de una forma simbólica. De este modo, el juego se convierte en un medio por el que empezamos a comprender como funciona el mundo, y las interacciones que se dan en el mismo, cumpliendo un rol relevante en el desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los individuos.

Existen muchas definiciones, teorías y estudios acerca del juego como posibilidad formativa y le dan protagonismo a la hora de dar explicación entorno a la relación que se establece con otras formas de pensamiento, de relaciones con los pares y de aprendizajes significativos; es por ello que se esboza algunos de los autores más influyentes que han considerado el juego como un modo de llegar al otro, de enfrentarse al mundo y a las cosas que en él se hallan, además de explorar los beneficios, las cualidades y potencialidades que se pueden lograr a través de la imaginación, el deseo y la capacidad de asombro cosas que se evidencian en el momento del juego.

En este sentido, se tomó el concepto de juego desde la perspectiva antropológica, sociológica y psicológica; tomando como base a algunos de los principales exponentes del tema y vinculando estrechamente estas perspectivas a nuestros objetivos de investigación y a nuestro diseño de una ruta metodológica.

Desde la perspectiva psicológica, Piaget (2001) hizo grandes estudios sobre la relación que se establece entre el juego y el niño a lo largo de los distintos estadios del desarrollo; así pues el juego es un proceso formativo que tiene el fin el sí mismo, donde el individuo no se adapta a la realidad sino que la recrea. Piaget distingue varias etapas de desarrollo en el niño durante la infancia hasta concluir su etapa en la adolescencia. En un primer momento se evidencia el juego como un ejercicio que consiste en repetir actividades que el niño ha logrado en otros espacios con fines adaptativos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas en este punto solo por placer, este ejercicio va de la mano del periodo sensorio-motor.

El juego simbólico aparece tiempo después y se caracteriza por la utilización de simbolismo que se forma a partir de la imitación. Es decir, el niño de uno u otro modo reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad; en este sentido, las cajas de cartón se convierten en tiendas, el palo de escobas en caballos y el papel en dinero etc.

En la edad de 6 a 8 años el niño empieza a hacer parte o participar en los juegos de reglas, que son característicos de una vida social, en donde los juegos tienen reglas establecidas, por un grupo determinado, por ejemplo las canicas, policías y ladrones o la lleva.

Finalmente Piaget reconoce otro tipo de juego y es la construcción que tiene que ver con los juegos de habilidad y de creación en donde a partir de algunos elementos (objetos) se logra construir el mundo, hacer las cosas en escala o parecidas a las vistas en un contexto.

Sin embargo durante el proceso de crecimiento los tipos de juego mencionados anteriormente se van a entrecruzar, lo cual quiere decir que no van a ser pertenecientes solo a una etapa.

En este sentido, todos somos portadores del juego desde nuestros primeros pasos, lo que da pie para decir que el juego es común denominador para todas las personas, ya que todos jugamos. En una sencilla aproximación se descubre que el juego, sobre todo, es espontáneo, libre. En el universo de su imaginación, el niño juega cuando quiere y a lo que quiere, no existen normas o reglas si de imaginación se trata, somos libres de crear y recrear la vida. Por tal motivo se hace necesario conocer y estudiar la obra de Piaget para entender un poco las singularidades del juego durante el desarrollo cognitivo y social del niño.

Jean Piaget (2001) da su percepción sobre el juego en la formación del sujeto, conceptos que tomamos como protagonistas en nuestro proyecto:

Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables. (pág. 90)

El juego con muñecas no sirve sólo para desarrollar el instinto maternal, sino para representar simbólicamente, y en consecuencia revivir transformándolas según las necesidades, el conjunto de las realidades vividas por el niño y aún no asimiladas.

A este respecto, el juego simbólico se explica también por la asimilación de lo real al yo: es el pensamiento individual en su forma más pura; en su contenido, es expansión del yo y realización de los deseos en oposición al pensamiento racional socializado que adapta el yo a



lo real y expresa las verdades comunes; en su estructura el juego simbólico es al individuo lo que el signo verbal es a la sociedad. (pág. 94)

Por tanto, el juego en sus dos formas esenciales de ejercicio sensomotor y simbolismo es una asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a ésta su alimento necesario y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo. Por ello los métodos de educación activa de los niños exigen todos que se proporcione a los pequeños un material para que jugando con él puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales que, sin ello, siguen siendo externas a la inteligencia infantil. (pág. 95)

De igual manera y continuando con las teorías de Piaget, llegamos al texto *Seis estudios sobre Psicología* (1991) en su capítulo “El lenguaje y el pensamiento desde el punto de vista genético”, donde el autor habla del simbolismo del juego y como éste influye en los niños y las niñas:

El juego simbólico aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje, pero independientemente de este, y desempeña un papel considerable en el pensamiento de los pequeños, como fuente de representaciones individuales (a la vez cognoscitivas y afectivas) y de esquematización representativa igualmente individual”. (pág. 113)

Pero junto al lenguaje, el niño pequeño, que está menos socializado que a partir de los siete u ocho años y sobre todo lo que el propio adulto, necesita sistema de significantes, más individuales y más “motivados”: estos son los símbolos, cuyas formas más corrientes en el niño pequeño se encuentran en el juego simbólico o juego de imaginación”. (p.112)

En el capítulo llamado “La primera infancia de los dos a los siete años” del mismo libro, Piaget continúa exponiendo sus estudios sobre el valor del juego en el sujeto:

Así pues, se observa, mucho antes de que aparezca el lenguaje, un juego de funciones sensorio-motrices que es un juego de puro ejercicio, sin intervención del pensamiento ni de la vida social, puesto que únicamente acciona movimiento y percepciones. Al nivel de la

vida colectiva (de los siete a los doce años), al contrario, vemos cómo se constituyen en los niños juegos reglamentados caracterizados por ciertas obligaciones comunes que son las propias reglas del juego. Entre ambas formas existe un tipo distinto de juego, muy característico de la primera infancia y que hace intervenir al pensamiento, pero a un pensamiento individual casi puro y con el mínimo de elementos colectivos: se trata del juego simbólico o juego de imaginación e imitación. (p.35)

Como pudimos evidenciarlo, las teorías seleccionadas de Piaget fueron totalmente aplicables en nuestras prácticas pedagógicas y tuvieron un valor pedagógico tanto en la didáctica como en el diseño de las actividades y prácticas llevadas a cabo durante nuestro proceso y el proceso de los estudiantes.

Así pues, luego del estudio de los autores mencionados anteriormente y demás teorías encontramos una gran selección de propuestas que hablan del juego como un valor primordial en la formación de los niños y las niñas dentro de un contexto escolar; de esta manera llegamos al abordaje del texto *La evolución psicológica del niño* (1974) de Henry Wallon, este autor reconoce varios tipos de juegos que están sujetos a la vida y procesos de aprendizaje de los niños, algunos mencionados y estudiados por el autor son: Juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación, son de alguna u otra forma similares a los propuestos por Piaget, en palabras del autor:

La etapa del niño está sujeta a grandes cambios desde el punto de vista del juego, es decir primeramente el niño realiza juegos funcionales que se refieren a los movimientos del cuerpo, producción de sonidos, tira o agarrar objetos, seguidamente en una edad avanzada aparecen los juegos de ficción, en donde la imaginación es la principal fuente de goce; posteriormente en los juegos de adquisición los sentidos cobran gran relevancia debido a que el niño absorbe todo a su alrededor y se da un proceso de interiorización de las palabras y actos percibidos, por último se llega a la etapa de juegos de fabricación, en donde los objetos no solo son observados sino que son manipulados y transformados, se da un proceso de creación a partir de eso que tiene. (p.53)

El niño repite en el juego las experiencias que acaba de vivir, reproduce, imita. (p.63)

Al entrar a hacer parte de un juego y aceptar roles, el niño asume indirectamente las responsabilidades que conlleva representar el papel, por tanto en el juego se hace una mimesis o representación de la realidad cercana; las reglas se van produciendo de acuerdo a la situación imaginaria planteada. (p.144)

Ahora bien, Johan Huizinga en su texto *Homo Ludens* (1972) propone que al hombre se le había designado el calificativo de Homo Sapiens pero no se creyó conveniente para la época ni para la condición razonable del ser humano, por ello se le adjunto otra denominación: Homo Faber, sin embargo según Huizinga muchos animales podrían hacer parte de este grupo, precisamente por su capacidad innata de fabricar. Por ello propone añadir el término de Homo Ludens, es decir el hombre que juega y hace toda una investigación del concepto en torno a la afirmación “el hombre es la base de la cultura”, una cita de este postulado y tomada en cuenta en nuestro proyecto dice:

[...] El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de “ser de otro modo “que en la vida corriente” [...] es decir se habla de un devenir otro en el instante mismo en que se sitúa dentro de una situación de juego determinada. (p.45, 46)

Fue en el sentido expuesto en las teorías y autores mencionados anteriormente que diseñamos nuestras propuestas pedagógicas, dejando que cada línea de los textos abordados transversalizaran todo el proceso de las prácticas pedagógicas y de la investigación y se acoplaran y formaran un conjunto lógico en torno a la didáctica con las otras dos categorías lectura y escritura.

3.2 La lectura como elemento fundamental en la formación

La lectura trasciende el acto de comunicación, es un modo de escape y liberación que brinda la oportunidad de transportar al lector a otras realidades ajenas a la suya, un mundo donde la ficción es el portal que separa provisionalmente la vida, que posibilita a su vez un espacio de soledad entre el sujeto y el mundo; además permite la interacción de otros lenguajes como el dibujo, la música, el arte etc. Así pues, la lectura no solo es concebida como un pasatiempo sino que surge como una necesidad que permite al individuo el acceso al aprendizaje y la internalización de otros saberes, proporcionando un mecanismo adecuado para desenvolverse en sus roles diarios.

El leer es un proceso de interacción entre el lector, el texto y el contexto, con el fin de construir significados y sentidos, proceso mediante el cual el lector intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura. Aunque el significado del texto se construye por parte del lector, esto no quiere decir que el texto en sí no tenga sentido o significado, es decir, que el significado que un escrito tiene para el lector no es una traducción del significado que el autor quiso darle, sino una construcción que implica al texto, a los conocimientos previos del lector que lo aborda y a los objetivos con que se enfrenta a este.

Esto nos acerca a una lectura como experiencia, en donde es importante el modo de interacción que tiene el ser humano con otros pares, con el aprendizaje y con el juego, es decir una experiencia de apropiación y reflexión.

A continuación expondremos los textos y autores que nos guiaron por el basto horizonte de la lectura y sus teorías en torno al valor formativo, fragmentos y libros que combinamos con los demás postulados pertenecientes a las otras categorías de formación:

Paulo Freire como ícono en torno a las teorías de la formación nos dio luces en torno a la importancia de la lectura en la formación de un sujeto, en su texto *La importancia en el acto de leer* (1987) y su capítulo llamado “la importancia de leer y el proceso de liberación” Freire, a través de los sentidos re-crea y re-vive los primeros acercamientos a la lectura del contexto inmediato, además de estar inmerso en el universo del lenguaje de los mayores, que acompañaron su proceso de reconocimiento y apropiación del entorno.

Por su parte Graciela Montes en su libro *La frontera indomita, en torno a la construcción y defensa del espacio poético* (1999), capítulo “El placer de leer: otra vuelta de tuerca”, se refiere que en la lectura se involucra la imaginación como sexto sentido, está ligada al juego y al arte como posibilidades de entender la vida, nos muestra un segundo mundo alterno a la realidad; Montes también resalta que la infancia no está condicionada a una cierta edad, además aunque el niño este parcialmente alejado del raciocinio es un ser expuesto al conocimiento, y capaz de construir percepciones que el adulto no alcanza a observar:

El que escribe y lee, como el niño que juega, busca, busca construirse. Ensayo formas de dominio sobre el universo de las palabras, que le ofrece resistencia, del mismo modo en que el niño juega ensaya sus dominios, y construye lo propio y trata de domesticar el mundo. (p.83)

Por su parte en el capítulo llamado “Juegos para la lectura” de este mismo libro la autora dice con respecto a este tema que: *Todo el que juega, todo el que ha jugado, sabe que, cuando se juega, se está en otra parte. Se cruza una frontera. Se ingresa a otro país.* (p.34)

El capítulo “Una vez que es y no es” del mencionado libro también aporta la siguiente reflexión: *La ficción ingresa temprano en nuestras vidas. Comprendemos, precozmente, que hay ocasiones en las que las palabras no se usan solo para hacer que sucedan cosas para mandar, para dar órdenes-, sino para construir ilusiones.* (p.46)

Bruno Bettelheim aporta a nuestra investigación con su escrito *Aprender a leer, la magia de la lectura* (1981) una preocupación en torno a nuestro tema, la lectura:

Lo que se necesita para que el niño desee aprender a leer no es el conocimiento de la utilidad práctica de la lectura, sino la firme creencia de que saber leer abrirá ante él un mundo de experiencias maravillosas, le permitirá despojarse de su ignorancia, comprender el mundo y ser dueño de su destino. (p.56)

3.3 La escritura como reflejo de la propia vida

Como representación material de pensamientos, afinidades, exigencias y sentimientos, la escritura se transformó en elemento esencial para nuestra investigación; la escritura fue esa materialización de lo que nuestros métodos pedagógicos provocaron en los niños y en las niñas ya que en cada texto que producían se manifestaban las percepciones de cada actividad que se desarrollaba.

Por medio de los escritos que recolectamos durante la práctica pedagógica se plasmaron los resultados de esa mediación entre el juego, la lectura y la escritura ya que uno de los propósitos fundamentales era el fomento de esta actividad, varios autores nos aportaron ideas sobre este tema y sobre el valor de fomentarlo en el aula y proyectarlo en nuestra investigación.

Es así como Lev Vigotsky en su libro *La imaginación y el arte en la infancia* (2003) y su capítulo “La creación literaria en la edad escolar” habla sobre la escritura:

El niño juega y habla al mismo tiempo que está dibujando. El niño representa un personaje y comprende el texto correspondiente a ese papel. Este sincretismo demuestra la raíz común de la que partieron todos los aspectos distintos del arte infantil. Este tronco común infantil está construido por los juegos de los niños que sirven de escalón preparatorio para su arte creador, pero aun cuando de estos juegos generales sincretizados se diferencien otros aislados, aspectos más o menos espontáneos de la inventiva infantil, tales como el dibujo, el teatro aun en tales casos cada uno de los aspectos no está completamente separado de los otros, sino que gustosamente absorbe y asimila elementos de los demás aspectos. (p.34)

Es mucho más fácil desarrollar la aflicción literaria en el niño y se logra más éxito cuando se invita al niño a escribir sobre una temática que comprenda en su interior, que le emocione y, especialmente, le estimule a expresar con palabras su mundo interno. (p.23)

Por su parte Graciela Montes en su texto *El corral de la infancia Nueva edición, revisada y aumentada* (1999) y su capítulo “Niños escritores (apuntes en torno al derecho de escribir)” nos aportó en esta categoría de investigación y su relación con el juego y la lectura con las siguientes reflexiones:

Para el niño, su juego-el juego que el mismo se ha inventado, jugando- es su obra. Es propia construcción en el imaginario. Como podrá ser luego el cuento que escriba. El desencadenante de la obra es por lo general un hueco, un silencio, un blanco que el escritor deberá llenar con su historia, con su poema. Un espacio donde dejar una marca (p.76)

Danel Goldin, y Rosa Torres escribieron sobre el valor formativo y la importancia de la escritura en la sección llamada “Conversaciones de Emilia Ferreiro con José Antonio Castorina” en el texto *Cultura escrita y educación* (1999) fragmento que vinculamos con nuestro propósito en la práctica pedagógica:

Ferreiro: si la escritura ofrece una representación, el lector debe reconstruir el objeto que no está allí, sino que apenas ha sido representado dejando de lado muchas de sus propiedades esenciales para una comunicación eficaz. Letras y no una letra aislada; o sea un compuesto de partes. (1999)

Fue, basados en los sentidos expuestos en las páginas anteriores que guiamos nuestro proyecto investigativo, buscamos que cada una de las teorías rastreadas y cada uno de los autores se vincularan con nuestros objetivos, logrando así un encadenamiento entre la teoría y la práctica pedagógica, haciendo pertinentes cada una de las actividades diseñadas y ejecutadas con los niños y las niñas para que de esa forma obtuviéramos resultados satisfactorios en esta mediación propuesta entre el juego, la lectura y la escritura.

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

CAPÍTULO IV

4. PENSAR NUESTRA INVESTIGACIÓN, ANALISIS DE LO ACONTECIDO

Entramos a un mundo nuevo y poco visitado para el maestro en formación: el del juego como herramienta pedagógica; buscar alternativas didácticas y pedagógicas para la implementación de maneras diferentes de hacer significativa la enseñanza, nos permitió pensar nuevas formas de entender la relación del maestro con el saber y a su vez con sus estudiantes, comprendiendo la relación entre estos y la enseñanza, el saber y los espacios. La institución educativa Barro Blanco y su sede Margarita Tobón Valverde nos brindó la oportunidad de contar con sus espacios físicos, académicos y sus alumnos de quinto grado para llevar a cabo actividades como talleres, biografías escolares, creaciones literarias entre otras y poder, como maestros en formación, dejar huella con nuestras propuestas didácticas. A través del juego como propuesta pedagógica que permita acercar al niño a la entre la lectura y la escritura, pudimos entenderlos y analizar su disposición ante las actividades propuestas para así poder compartir nuestros conocimientos; solo conociendo sus gustos, deseos, intereses y necesidades (estas expresadas a través del juego), pudimos permitir que el juego sucediera a través de nuestras propuestas y que esto aclarara el mejor de los caminos para llegar a un aprendizaje significativo, explorar el juego, conocerlo y asimilarlo como algo más que una actividad dispersa; con respecto a lo anterior María Montessori (2004) dice:

[...] Imaginad lo maravilloso que sería ser capaces de conservar la prodigiosa capacidad del niño el cual, mientras vive alegremente saltando y jugando, es capaz de aprender una lengua con todas sus complicaciones gramaticales. Qué maravilla si todo el saber entrase por nuestra cabeza por el simple hecho de vivir, sin necesidad de mayor esfuerzo del que representa respirar o alimentarse. (p. 43)

Fue en este sentido entendimos que los niños tienen la capacidad de jugar, de relacionar el juego con el lenguaje y que poseen una completa disposición al saber cómo una actitud vital, disposición expresada mediante el juego.

4.1 El juego como mediación entre las prácticas de lectura y escritura

El juego es una actividad fundamental en la vida del ser humano, permite expresar libremente las distintas percepciones de la realidad, tejer significados a partir de la interacción entre pares, a su vez es el motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje y la interacción de los niños y las niñas con el mundo que los rodea, de igual manera es una forma de dejar fluir sentimientos de odio, placer, tristeza alegría; si consideramos el juego como uno de los primeros acercamientos de expresión, el primer lenguaje y unas de las actividades iniciales, a través del cual los niños y las niñas reconocen el mundo de los rodea y las personas que en él se encuentran, no podemos pensar en excluir el juego del ámbito educativo.

En el juego el niño se desenvuelve de manera tal que logra entender las dinámicas de la vida social adoptándolas y haciéndolas suyas, se adapta a una forma de vida, una realidad que está en circulación y de la cual hace parte. En este sentido, el niño juega para descubrir y hacerse campo en el mundo, para descubrir y contemplar las personas y las cosas que están cercanas a él, para descubrir y reflexionarse como sujeto instaurado en una cultura y sociedad particular, para tomar conciencia de los discursos dominantes e ideológicos, es decir, va a jugar con los espacios y situaciones en las que tiene que adoptar roles diferentes y obedecer a comportamientos que son propios en un momento dado.

El juego convoca, une y facilita una comunicación e interacción más estrecha con el otro, se da un espacio de confrontación referente a las múltiples reglas que se han de tener en cuenta

para dar paso a la diversión, además se parte del hecho que conforme se va entrando en confianza con el otro, los roles se van desempeñando con más naturalidad.

El juego es una dimensión del ser humano, inherente, el cual permite la entrada y salida a la realidad adoptando diferentes roles siendo protagonistas dentro de una situación o momento determinado, es decir, se *habla de un devenir otro en el instante mismo en que se sitúa dentro de una situación de juego determinada* (Huizinga. p.45, 46). Los juegos son el punto de experimentación y preparación para la vida adulta de cada individuo, gracias a este se pueden resolver problemas y afrontar los cambios físicos y psicológicos que van de la mano con la infancia.

El juego está vinculado a la creatividad, diversión, la solución de problemas, cambio de roles, etc, tiene además una función educativa y pedagógica en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, psicológicas, sociales, afectivas, emocionales, y sin lugar a dudas estimular su interés y despertar su espíritu de observación y exploración para conocer, significar y compartir en el mundo que le rodea. Así, el juego se convierte y se transforma en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior.

En este sentido, el juego representa una luz inacabada donde cada chispa hace alusión a los innumerables recuerdos y experiencias que hacen su nido y tejen significados en la memoria; la experiencia es un grano de arena que con su vaivén recorre los caminos trazados por los antepasados, permite dejar a su paso encuentros y desencuentros, encontrar significados perdidos los cuales hacemos nuestros, re-significamos y adoptamos en la vida cotidiana.

En la etapa infantil, el niño experimenta por medio de los sentidos y del juego las formas redondas, alargadas cuadradas, triangulares, deformes, tamaños grandes, pequeños y medianos, las cuales son parte del contexto que los rodea. Esos objetos transformados en significados se incrustan en la memoria como tesoros valiosos, se vuelven un caminar de sentidos, es decir, el niño mismo descubre su mundo; Montessori hace una reflexión ante la capacidad del niño en adaptarse y hacerse conocer en una sociedad: *El niño no es un ser vacío, que nos debe todo lo que sabe, cosas con las cuales le hemos llenado. No, el niño es el constructor del hombre, y no existe ningún hombre que no se haya formado a partir del niño que fue una vez* (pág. 28), de este modo las experiencias del niño van a ser los resultados de los juegos que alguna vez reflejaron las diferentes realidades a las que se puede hacer parte si se está en “modo juego”.

Los niños, pueden relacionarse con seres del pasado a través de las letras, escritos, de objetos, de dibujos y también pueden ponerse en comunicación con personajes mitológicos y alejados del espacio a través de la representación y por supuesto de la escritura y la lectura (imagen, letra, dibujo) que guarda secretos y que solo pueden revelarse con la llave de la creatividad e imaginación.

El juego como principal componente de la vida del niño, estuvo presente en todo el proceso de las prácticas pedagógicas precisamente para derrumbar la barrera que existe entre el divertir y el aprender de una manera lúdica. Las reflexiones que surgieron a partir de los talleres, actividades, cartografías corporales presentes en nuestro diseño metodológico se lograron evidenciar por medio de la participación activa de los niños que se hicieron sentir y alzaron su voz para demostrarle a la escuela, a los padres y a la comunidad educativa que vale la pena apostarle al juego dentro del aula.

En uno de los talleres realizados en la Institución Educativa Margarita Tobón Valverde, a través del juego se pudo “ser” un actor, jugador, medico, reportero, cantante entre otras figuras representativas para el momento, los niños se comprometieron a tal punto que decidieron buscar el atuendo ideal y los accesorios necesarios para darle vida a ese personaje y lograron crear una serie de vínculos y relaciones entre el juego la vida cotidiana, cosas y experiencias que han vivido, simulaciones de la realidad, modos de comportamiento etc.

Los ejercicios de pintura con las manos y pies, sirvieron para constatar la capacidad imaginaria del niño a la hora de crear figuras y dibujos que de algún u otro modo reflejan los gustos, disgustos, intereses, hobbies o momentos relevantes en el transcurso de la niñez, recuerdos que van de la mano con situaciones en las que el juego ha estado presente; la idea de utilizar los pies y las manos como lienzo les permitió experimentar con su propio cuerpo jugando a ser el artista que recrea y transforma realidades.

En este sentido en la escuela Margarita Tobón Valverde los talleres dieron cuenta de los valores pedagógicos que tiene un dibujo o cartografía ya que es una de las formas que tiene el niño de representación de la realidad, precisamente porque el dibujo tiene un carácter simbólico que aproxima el significante al significado. Una imagen puede desnudar la inocencia, puede reconstruir momentos significativos, puede liberar sentimientos de opresión y además puede acercar al otro en la medida en que se establecen relaciones en torno a las diferentes perspectivas de un objeto o situación, y la posibilidad de participar en una cultura escolar desde y con el otro.

De este modo, la representación en una forma elemental de incorporar en la mente percepciones, sujetos, sucesos, como una manera de imitación interna a partir de lo observado, mediante las lecturas de textos e imágenes el niño va a tener el dominio sobre las cosas que lo

rodea, no es pues, un álbum de fotografía expuesta a pérdidas y daños, sino que se trata en una memoria sin límites, un mecanismo complejo que reconstruye las experiencias a través del juego.

Desde un punto de vista de Froebel (2003), el niño que investiga y reflexiona el mundo lo hace para satisfacer la necesidad de ponerse en contacto con el contexto, entenderlo y dominarlo:

Esta afición a descubrir lo desconocido, a conocer, a examinar a la luz de día, los objetos encontrados en las tinieblas es la que excita al niño a penetrar en las hendiduras de las peñas o a pasearse por los bosques más sombríos. Trae de estos prolongados paseos, piedras, plantas, insectos que no había visto antes. El animal más pequeño, un gusano, un escarabajo, una araña o una lagartija, se le antoja motín precioso, y cuando llega junto a su padre o su maestro, les hace mil preguntas sobre la materia. Cada una de estas cosas o cada uno de estos animales por él hallados, es una conquista para su mundo interior. (p, 61)

Así pues, y continuando con Froebel: *el juego origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo; el juego es, en fin, el origen de los mayores bienes* (p, 64), es decir, se juega por diversión, por gusto, para reconocerse y reconocer las cosas extrañas a nuestro entorno cercano, para entablar relaciones con otros, resolver problemas mediante simulaciones; se juega para desafiar los miedos y temores, para afrontar retos y no por obligación

A través del juego, el niño desarrolla sus funciones psíquicas, como la percepción, la atención, la memoria, el pensamiento, el razonamiento lógico, Imaginación, el lenguaje en general y a través de objetos, imágenes y recuerdos potencian y desarrollan la fantasía, la creatividad, la exploración y el descubrimiento, la imaginación, y la abstracción.

El niño juega por el placer que le produce, no está en busca de otro objetivo, para él, el juego es fuente de diversión y alegría, se produce de forma espontánea, no requiere de una motivación ni preparación; siempre se está listo y dispuesto para empezar un juego.



Descifrar adivinanzas, unir frases, pronunciar trabalenguas, inventar historias con imágenes son actividades que hacen parte de la vida escolar y que se convierten en una estrategia para recordar saberes y hacer analogías; el juego es importante en este sentido, porque puede ser un puente y un vínculo que permite hacer relaciones entre el conocimiento, el entorno y el modo particular de percibir las cosas.

La escuela es el entorno idóneo para el juego, esto significa ver el juego no como un simple pasatiempo, sino aprovechar y utilizar el potencial de enseñar a través de lo lúdico, como lo expusimos en nuestra memoria metodológica, el juego sirve como medio de exploración y también de invención, de este modo “El juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables”. (Piaget, 2001, p.90). Independientemente de la edad, el juego siempre va a ser un componente necesario en la vida del hombre y más en la etapa infantil, precisamente porque va a acompañar a los niños y a las niñas en todas las etapas de desarrollo.

La escuela hace parte de la vida del niño y está presente en las diferentes etapas que experimenta: niñez y adolescencia; la escuela se convierte en el espacio social donde se establecen relaciones, jerarquías, reglas y comportamientos que van a ser característicos entre los niños.

Sin embargo el panorama es otro, el juego en la escuela, desde la particularidad a las reflexiones pedagógicas, es reducido al espacio del recreo, está condicionado aparentemente a un tiempo determinado en el que solo se ve como pasatiempo, una actividad separada del aula de clase, del aprendizaje y de las potencialidades que con él se logra. Al juego se le está prohibido entrar a la sesión de clase, debe esperar en el oscuro y frío corredor la presencia calurosa de los niños, al juego se le tiene desconfianza y por ende se le cierran las puertas.

Siguiendo el panorama en el que se encuentra el juego dentro de la institución educativa Barro Blanco sede Margarita Tobón Valverde, uno de los niños menciona lo que pasa con el juego en la escuela donde está casi la mayor parte del tiempo: Carlos Andrés dice que “en la escuela no los dejan jugar, que solamente en los treinta minutos de descanso puede correr y jugar fútbol, pero que si lo hace en el salón la profesora lo regaña” (Diario pedagógico, ver anexo). La maestra cooperadora, cuando se juega en el patio, se distancia, no participa, observa, está disponible pero no se relaciona, no se vincula a ese juego así como nosotros lo pretendimos. Esto mismo pasa al interior del aula, a la escuela se va a estudiar, a quedarse sentado, inmóvil con los ojos puestos sobre la pizarra, con la mano fina y dispuesta a transcribir cosas sin sentido; pero no a jugar, a divertirse.

El juego puede ser más que eso, puede ser el boleto de entrada al paraíso del conocimiento, al reino de las letras y los pueblos habitados por números, un espacio para Crear mundos posibles donde los dragones pasan encima de los techos rosando con sus alas los copos blancos que habitan el cielo, casas endulzadas con chocolate, barquillos de vainilla y miel que desprenden sabores inimaginables al paladar, caballos con cuerpos de escoba dispuestos a ser compañeros de viaje, muñecas hablantinosas, cohetes de cartón que en su recorrido pasan por Marte, Venus, La luna y muchos otros destinos para al fin aterrizar en el patio de papá.... Castillos y reinos de arena que se derrumban con el paso de una huella gigante, vasos de papel que comunican una

información distorsionada palabras y sonidos escondidos que dejan entrever la capacidad locuaz de quien está del otro lado “escuchando” esas palabras sordas (Diario pedagógico, ver anexo).

4.2 La lectura del mundo a través de la cartografía

La lectura del mundo precede la lectura de la palabra, es la posibilidad de transportarse a lugares desconocidos, a viajar de la mano con la geografía, a dialogar con diferentes teorías y autores, a recordar y conocer acontecimientos relevantes para la época; además, alimenta nuestro universo de conocimientos, siendo una forma de escape y liberación al situarnos en otras realidades.

El mundo posible y maravilloso que se nos abre a partir de una lectura enmarca la fantasía y el deleite de hacer posible dejar volar la imaginación; cruce de palabras, significados extraviados, analogías y metáforas que recrean las experiencias que a lo sumo son en muchas ocasiones parecidas a las nuestras.

A través de la cartografía y el juego de significados que se construyó a partir de la silueta que representaba ese sujeto de experiencia, ese sujeto que se ha construido y que ha pasado por múltiples situaciones en las que el juego ha estado presente, permitió una lectura reflexiva, un trabajo de memoria en donde se enmarcan diferentes ámbitos de la vida del ser humano, social, cultural familiar; esa lectura de las experiencias, de las emociones, de las cicatrices y marcas que están presentes en el cuerpo y que al echar un vistazo nos recuerdan ese paso por la infancia, ese camino de reconocimiento y exploración del entorno: cuerpo, memoria y juego.

La cartografía en este punto, se convirtió en un encuentro consigo mismo, con el otro y con la escuela particularmente. En las siluetas los niños afloraron sus sentimientos y se dejaron

conocer por el otro, mostraron sus cualidades, debilidades, gustos, enfermedades, tristezas y alegrías provocadas por nuestra propuesta; reflejaron precisamente esos resultados de diferentes aventuras, caídas, enfrentamientos, descubrimientos y retos que se dan a partir del juego; No son exactamente cicatrices sino por el contrario, son la suma del valor que posee el juego para el desarrollo de las diferentes capacidades relacionadas con el aprendizaje.

Algunos de los niños hicieron la lectura de esas caídas, enfrentamientos y aventuras *la historia de Andrés estuvo cargada de peligro y adrenalina pues nos contó que un tiempo atrás solía colgarse de los carros o camiones para transportarse de un lugar a otro y que esto lo hacía en compañía de unos amigos. Esto también significaba un reto personal ya que no se iba a quedar mirando y esperando el regreso de sus demás compañeros* (Diario pedagógico, ver anexos), estas palabras dan cuenta de que los niños se juegan la vida, de que la imaginación no tiene límites si de jugar se trata, recorrer, viajar, Toda acción humana supone un proceso de absorción que va a dar lugar a la representación por medio del juego. Construir, inventar, y aprender hacen parte de la vida del niño; los juegos simbólicos son ante todo la posibilidad de hacer posible lo pensado sin límites de tiempo y espacio, además supone a su vez una imitación de la realidad cercana o contexto en donde se dé.

Otras voces dieron paso a la lectura introspectiva de lo que represento la cartografía para la construcción de significados a través de marcas físicas y emocionales *Nahomy encharco sus ojos al recordar el país de donde era oriunda y en su cartografía ilustró un corazón partido en dos, esto porque una parte de ella había quedado en Venezuela. Sin embargo sentía al igual alegría porque había sido bien recibida en Colombia* (Diario pedagógico, ver anexos), la cartografía no solo vincula la parte física, el entorno y las relaciones que se establecen entre individuos sino también un aspecto emocional; la cartografía toma relevancia desde el momento mismo en que se hace parte de la vida del niño a través del juego y en el que se pueden releer

acontecimientos, relatos y experiencias que han marcado el sujeto (estudiantes) y plasmarlos para dejar huella, para reflexionar y para hacerse entender de un otro.

La escuela como espacio vivo, como territorio no precisamente por todo lo que la rodea o por entenderla como contenedor de objetos, sino por ser una construcción permanente e inacabada, cambiante y contradictoria; la cartografía podría darle a la escuela los cimientos necesarios para construir un mejor entorno de aprendizaje, es decir le va a permitir conocer los sujetos que están compartiendo un mismo espacio, las dinámicas y jerarquías que hacen parte de comunidad estudiantil y los sentimientos afectivos que experimenta el niño o estudiante.

La cartografía social dentro la escuela y como parte de ella, posibilita la interpretación de marcas, cicatrices, espacios, dibujos, figuras y símbolos que se plasman en una silueta o mapa, esta es la huella que transita y viven los estudiantes dentro y fuera del ámbito escolar; es la experiencia de todos, estudiantes y grupo, padres y directivos que luego viabiliza comentarios que se convierten en texto, cargados de imaginarios y reflexiones que le aporta a la vida y al proceso de aprendizaje del niño.

4.3 La escritura a través de la biografía escolar

El proceso de escritura de los niños y las niñas de la Institución Educativa Barro blanco sede Margarita Tobón Valverde, exige hacerse múltiples preguntas (tema, personajes, lugares, reflexionar por los recuerdos relevantes que deben ser plasmados y por los que no deben ni recordarse, por el tipo de texto a redactar, tomar decisiones y a menudo desubicarse y desandar el camino, buscar otras posibilidades, romper el hielo y comenzar por el final o simplemente metaforizar o quizá seguir la línea de narración: inicio, nudo desenlace, narrar en primera y no en tercera persona. Es preciso saber identificar lo que nos sobra y lo que hace falta, no olvidar que

la escritura es un largo y complejo proceso en el cual hay que reescribir, borrar, inventar, recrear, copiar y escudriñar. Además, en muchas ocasiones es necesario saber tomar distancia de lo que se está escribiendo, masticar las palabras, ruñirlas, saborearlas, escogerlas, mezclarlas y dejarlas salir nuevamente.

Es así como la escritura requiere de varias lecturas, distancia y paciencia para poder buscar las ideas precisas y el toque final que debe estar cargado de emoción, sentimiento, nostalgia y recuerdo, esperar el momento indicado para darlo por terminado, sin prisa o presiones que afecten el proceso natural de maduración que tiene todo texto literario. Además, los aportes de uno o varios lectores de confianza, en las distintas fases de maduración de un texto, permitirán ver las debilidades que el autor no puede ver por sí mismo.

El proceso de escritura siempre va a estar sometido a detonantes que hagan eco en el individuo, momentos, o sentimientos que motiven el espacio creador. Estos aspectos “detonantes” Pueden ser experiencias, recuerdos, percepciones de la realidad, preocupaciones o estados de ánimo que este experimentando el ser humano. Además de estas motivaciones, hay otras que también van a ser dignas de ser plasmadas por el grado de impresión estética como las imágenes, frases, relaciones con otras personas o momentos relevantes en la vida.

Con respecto a la escritura en la escuela, el juego tiene un papel fundamental a la hora de crear una obra literaria, pues están en plena libertad de inventar e imaginar mundos posibles, teniendo el real como base, alimentar el deseo de escribir por medio de la experiencia, como decía Larrosa “eso que nos pasa”; mientras el niño imagina la historia, va haciendo la representación gráfica y le van llegando ideas que a lo sumo serán la base de la narración; *“El niño dibuja y habla al propio tiempo de lo que está dibujando. El niño representa un personaje y compone el texto correspondiente a ese papel”* (Vigotsky, 2003, p. 34).

Fue así como en la sede Margarita Tobón Valverde, la escritura se vio motivada por un ejercicio de memoria y experiencia en relación al juego en la vida de los niños, este ejercicio denominado “Biografía escolar” involucro no solo las voces de los estudiantes del grado quinto de primaria, sino también las voces, percepciones y vivencias de los padres de familia.

Fue posible, dentro de nuestras prácticas pedagógicas incentivar a los niños y a las niñas a la escritura a través de la imaginación y juego; en los talleres realizados, la escritura surgía de experiencias pasadas, de gratos momentos, de tristes historias, de pérdidas y de vacíos. La escritura florece en un momento íntimo, un encuentro entre ese yo pasado, y el yo que intenta reflejar y dar a conocer los sentimientos, marcas y huellas que se han quedado en la memoria, Vigostky lo afirma, hablando sobre el tema que el niño escribe mejor sobre aquello que atrae su interés y más si lo conoce muy bien; en la biografía escolar, por ejemplo, los niños viajaron a través del tiempo para encontrarse con esos juego de imitación de los cuales eran participes en los primeros años, juegos de ejercicio, juegos simbólicos donde se reproducen escenas de la vida real, donde los juguetes representaban las cosas que no podían hacer, juegos de reglas que se hacen validas al estar en contacto con otros, juegos que construían con sus padres, también recordaron las primeras amistades, el primer pleito y todo esto a través del juego del recuerdo.

Como se mencionó anteriormente, para la escritura se necesita una motivación sea: objeto, sentimiento, imagen, canción, etcétera, que sirva como inspiración y que tenga una carga emocional y afectiva tan fuerte que haga explotar el deseo de narrar, en este caso, fue una fotografía la encargada de hacer fluir a través del recuerdo los momentos especiales y gratos de la vida tanto escolar, social, como familiar de los niños.

Resultó ser un encuentro consigo mismo y con los demás, como lo plasmamos en nuestro diario pedagógico, justamente en la medida en que se estaba recordando de manera individual,

se estaba compartiendo una experiencia con otro que a su vez y desde su perspectiva del mundo también estaba experimentando sentimientos y emociones parecidos por el hecho de recordar la infancia, las aventuras y los descubrimientos que fueron parte de esa etapa.

La escritura va más allá de hacer grafías, frases, oraciones sin sentido, trasciende el acto de comunicar una información y se convierte en algo que el ser humano hace suyo, una práctica que interioriza, una práctica que tiene significado y que involucra al ser, el contexto, las relaciones y las dinámicas que están en la sociedad. En este sentido, la escritura tiene que ver con esa experiencia que va de la mano con las percepciones, sensaciones que va experimentando en individuo durante toda su vida, la escritura es un modo de condensar en un papel los miedos, la rabia, la angustia, es una forma de liberar esas vivencias del día a día.

De este modo y como lo menciona Graciela Montes (1999):

Para el niño, su juego-el juego que el mismo se ha inventado, jugando- es su obra. Su propia construcción en el imaginario. Como podrá ser luego el cuento que escriba. El desencadénate de la obra es por lo general un hueco, un silencio, un blanco que el escritor deberá llenar con su historia, con su poema. Un espacio donde dejar una marca. (p, 71)

El juego para los niños se convierte en la forma de descubrir, explorar, como un borrador en donde la imitación del mundo real tiene sentido y validez; el juego en relación a la escritura con momentos en los que se puede estar en otra parte, se cruza una frontera, se ingresa a otro país, se puede comprender mejor los desasosiegos de la vida.

5. CONCLUSIONES

El juego es primitivo, principio creador. Es aliento y alimento, es la génesis esencial de diversas transformaciones vitales; el juego es evolución, es una expresión cósmica; es un acto de comunión entre las criaturas y el universo entero. Trasciende las palabras convirtiéndose en un elemento formativo que transforma es espíritu; el corazón de todas las criaturas.

Permite a los seres humanos recibir la amorosa instrucción de la creación; la sabiduría misma de la vida que está más allá de la vanidad y del limitado saber humano.

En un sentido más alto el juego es un vehículo que conduce el alma humana al silencio y la contemplación, el conocimiento de sí mismo, por lo tanto, es fundamental para alcanzar la realización del ser (la integridad y equilibrio de todas las facultades humanas).

El juego es vida y muerte, luz y sombra, atraviesa todas las dimensiones del alma humana, fortalece nuestro cuerpo, transforma nuestro entendimiento y robustece nuestro espíritu, liberándolo progresivamente de las cadenas que impiden la paz y la unidad; el firme convencimiento de estar unidos a las expresiones del universo.

El juego es terapéutico en sí mismo y transforma el espíritu del niño; un poder superior al nuestro. La creación entera abraza el corazón del niño, en este sentido declara Platón en sus diálogos " *es necesario que los niños jueguen entre cosas bellas*"; de lo anterior surge una pregunta de capital importancia: ¿Qué actitud deben asumir los formadores, padres, maestros y adultos en general, cuando un niño juega?... cuando está en ese momento sublime donde el

maestro mora en el interior del infante, en el silencio y la eternidad; en compañía de todos sus ancestros.

No saber intervenir es parar un conocimiento directo, esencial y transformador, engendrando miedo; le arrebatamos a la infancia la capacidad de estar en comunión con la vida, alejándolos del amor y la paz; porque quien ama no teme.

Es claro que el juego es un acontecer psicológico de gran importancia por su carácter esencialmente transformador, cuando un niño juega ni el firmamento ni la profundidad del océano, ni el misterio del bosque representa un límite; por lo tanto nuestro espíritu debe estar a la altura; en observación y escucha profunda, en silencio, sin vanidad, aprendiendo con humildad, reconociendo la grandeza y el poder que tiene el momento del juego en sí mismo. Bajo esta intención, la intervención del formador se ofrecerá en armonía y podrá ser parte de un todo que transforma, elevando el espíritu; retornando a la verdadera dignidad de corazón humano.

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

Leer y escribir son, en su defecto, caras de la misma moneda y se constituyen como actos indisolubles, puesto que la lectura, como lo menciona Paulo Freire (1987), *está dada o se funda en la experiencia del mundo en función de describirlo e interpretarlo, la escritura emerge de la misma experiencia en función de crearlo, recrearlo y entenderlo, de producirlo*; esto además va de la mano con el juego en el sentido de ser éste un facilitador y una forma de acercarse a nuevas realidades.

El juego en un principio es el lenguaje de comunicación del niño y a medida que crece, las formas de comunicación se van ampliando hasta poder alcanzar la expresión escrita y la lectura de textos (imágenes, videos, libros, recetas, enunciados, grafitis, etc). Por otro lado, el juego es un tiempo y un espacio de libertad, donde todo es posible; en este sentido las posibilidades de aprendizaje en este ámbito son infinitas, en el proceso lúdico de los niños podemos descubrir múltiples procesos con relación al aprendizaje, podemos encontrar entonces momentos de asombro, de descubrimiento, de análisis, comparaciones, juego de roles, conversación entre pares entre otros. A esto se le suman la fantasía, la creación y la imaginación que los niños y las niñas desarrollan en los diferentes juegos, tanto individuales como grupales. El juego brinda la posibilidad de crear e imaginar mundos posibles, con preguntas y respuestas, con asimilación de roles y responsabilidades. El juego es valioso en la formación porque le permite a los niños y a las niñas opinar, argumentar, inferir, proponer y actuar.

Para la escritura, la interacción u apropiación de eso otro que nos llega es posible si pasa por un proceso llamado la experiencia, encontramos que todo aquello que relativamente nos toque en lo más profundo de nuestro ser, nos permite hablar de una escritura como experiencia, a través de la cual se evidencien aspectos personales, sociales y la relación que se crea con el entorno; de este modo, la escritura debe estar motivada por el deseo de expresar lo que nos pasa, las emociones que afloran después de una actividad, juego o las situaciones.

Al pasar por momentos de tristeza, alegría o por situaciones relevantes se hace necesaria la creación, la cual es una forma de explorar y tomar posesión del mundo que habitamos, el que nos tocó vivir.

El proceso escritural no solo permite una reflexión en torno a la realidad o contexto que rodea al individuo sino que brinda la posibilidad de describir los sentimientos, de pensarse y de liberar lo que con palabras no podemos decir.

La lectura trasciende el acto de comunicación, es un modo de escape y liberación que brinda la oportunidad de transportarnos a otras realidades ajenas a las nuestras, un mundo donde la ficción es el portal que separa provisionalmente la vida, que posibilita a su vez un espacio de soledad entre el sujeto y el mundo; además permite la interacción de otros lenguajes como el dibujo, la música, el arte etc. Así pues, la lectura no solo es concebida como un pasatiempo sino que surge como una práctica cultural que permite al individuo el acceso al aprendizaje y la internalización de otros saberes, proporcionando un mecanismo adecuado para desenvolverse en sus roles diarios.

En este sentido, la lectura como experiencia que nos atraviesa a todos y le da sentido a nuestra formación, es decir las situaciones, acontecimientos que nos tocan; así el texto, entendido como todo lo que nos rodea, está relacionado con la subjetividad y las relaciones que se puedan establecer, a partir de una búsqueda de sentido desde lo que hemos sido, lo que somos y lo que seremos todos nosotros, maestros, niños y niñas.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bettelheim, B. y Zelan (1981). *Aprender a leer, la magia de la lectura*. Barcelona, España: Crítica.

Bruner, J. (2003). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Barcelona, España: Associació de Mestres Rosa Sensat.

Campo, R. Chacc, I y Galves, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción*. Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.

Contreras, F. Ortiz, C y Roso, L. (2006). *El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero de la casa Bosco V*. Recuperado de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/38439>.

Freire, P. (1987). La importancia de leer y el proceso de liberación en *La importancia en el acto de leer*. México D.F, México: Siglo veintiuno editores.

Froebel, F. (2003). *La educación del hombre*. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

Galeano, E. (2014). *Investigación cualitativa introducción*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8LFZldYnQRE>

Galeano, E. (2014) *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro de la mirada*. Bogotá, Colombia: La Carreta Editores

Goldin, D. y Torres, R. (1999). Conversaciones de Emilia Ferreiro con José Antonio castorina. En *Cultura escrita y educación*. México D.F, México: Fondo de cultura económica.

Huizinga, Johan (1972). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza editorial.

Monsalve, A. y Pérez E. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. En *Identificación y análisis de buenas prácticas pedagógicas en los diarios pedagógicos del cibercolegio UCN*. Medellín, Colombia: Fundación universitaria católica del norte.

Montes, G. (1999). El placer de leer: otra vuelta de tuerca. En *La frontera indomita, en torno a la construcción y defensa del espacio poético*. México D.F, México: Fondo de cultura económica.

Montes, G. (1999). Juegos para la lectura. En *La frontera indomita, en torno a la construcción y defensa del espacio poético*. México D.F, México: Fondo de cultura económica.

Montes, G. (1999). Niños escritores (apuntes en torno al derecho de escribir). En *El corral de la infancia Nueva edición, revisada y aumentada* . México D.F, México: Fondo de cultura economica.

Montes, G. (1999). Una vez que es y no es. En *La frontera indomita, en torno a la construcción y defensa del espacio poético*. México D.F, México: Fondo de cultura economica.

Piaget, J. (1991). El lenguaje y el pensamiento desde el punto de vista genético En *Seis estudios sobre psicología*. Barcelona, España: Labor S.A.

Piaget, J. (1991). La primera infancia de los dos a los siete años. En *Seis estudios sobre psicología*. Barcelona, España: Labor S.A.

Piaget, J. (2001). El juego en *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial crítica.

Vigotsky, L. (2003). La creación literaria en la edad escolar (Ensayo psicológico). En *La imaginación y el arte en la infancia*. España: Básica de bolsillo.

Wallon, H. (1974). *La evolución psicológica del niño*. México D.F, México: Grijalbo.

Rué, J (s.f). *Talleres, ¿actividad o proyecto?* España: Universidad autónoma de Barcelona.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Educación

Soto, A. (2014). *Cartografía del cuerpo en un espacio arquitectónico*. España: Hojarasca.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

7. ANEXOS

7.1 Ciclo de talleres

7.1.1 Creando con las palmas

Objetivos:

- Crear a partir de las palmas de las manos figuras, animales y objetos, que estén en relación con la vida personal y escolar.
- Conocer aspectos relevantes para el niño en términos de sus experiencias, hobbies gustos y disgustos.

Participantes: El taller se orientó a 13 niños del grado quinto de primaria de la institución educativa Barro Blanco, sede Margarita Tobón Valverde, con edades que oscilan entre los 11 y 13 años de edad.

Duración: Dos Horas

Materiales: Hojas de color, pinceles, cartulina de colores, pinturas, imágenes de animales, limpión.

Descripción: La clase inicia a las 7:00 am, se dan indicaciones para el desarrollo de la actividad la cual tendrá lugar en el patio de la institución; en primer lugar llevar los materiales necesarios, en segundo lugar, pensar en un animal, objeto o situación que haya sido relevante para su vida, en tercer lugar tener buena disposición para realizar la actividad.

Después de mencionar las indicaciones, nos dirigimos al patio central de la institución (ubicado al frente del restaurante y baños), cada uno de los estudiantes tenía en su poder medio pliego de papel cartulina, temperas, papel iris y colores, para con ello crear diferentes objetos y animales teniendo como base la palma de mano; los estudiantes a la vez que recordaban, reían, se contaban las ideas, reflexionaban sobre las experiencias y debatían por el uso de tal o cual color.

Todos y cada uno participaron activamente en la actividad, algunos tuvieron la necesidad de hacer lectura de diferentes imágenes para de allí sacar sus propias creaciones, otros se dedicaron a experimentar con sus manos, dejar correr la pintura entre sus dedos y plasmar las ideas que rondaban en su mente, otros en cambio se permitieron escuchar las historias de otros y leer las formas de los dibujos de los compañeros para dar pie a que su imaginación empezara a aflorar.

Terminadas las creaciones, se dieron a la tarea de comentar entre todos sus trabajos, antes de que el autor intelectual hablara sobre el objeto o animal, los chicos tenían que dar su propia versión a partir de la lectura de imágenes, posteriormente los dueños del trabajo contaban la historia, recuerdo, hobby, animal o cosa que habían representado. Por último se da un momento para la escritura entorno a lo sucedido, teniendo en cuenta la experiencia vivía y algunas preguntas orientadoras, las cuales fueron: ¿Qué experiencia significativa rescata de la actividad?, ¿De qué forma la actividad permitió la interacción con el otro?, ¿Qué tipo de lecturas se vieron involucradas?, ¿Cómo podría describir lo que sucedió en clase, teniendo en cuenta el lugar en el que se desarrolló la sesión y los materiales utilizados?



Registro fotográfico:



Resultado de la actividad "creando con palmas"



Grupo de quinto grado en medio de la actividad "creando con palmas"



Alternativas a la actividad

7.1.2 Mitos y leyendas

Objetivos:

- Crear una historia a partir de diferentes lecturas: mitos, fabulas, leyendas, cuentos

- Recrear un mito, fabula, cuento, leyenda teniendo en cuenta las características de los mismos.
- Reconocer las partes de las fabulas, mitos, cuentos y leyendas

Participantes: El taller se orientó a 13 niños del grado quinto de primaria de la institución educativa Margarita Tobón Uribe, con edades que oscilan entre los 11 y 13 años de edad

Duración: Dos Horas

Materiales: Fabulas, mitos, leyendas, cuentos, lápices, colores, ½ pliego de papel cartulina, pinturas, pinceles.

Descripción: La sesión como es de costumbre se comenzó a las 7:00am, todos los estudiantes asistieron a la sesión con la actitud dispuesta y con ansias de conocer el trabajo para ese día. Se hizo una la lectura de un poema titulado “tontería” del autor Eduardo Polo del libro *44 poemas para leer con niños, selección de Mar Benegas*, con el propósito de mencionar otro tipo de textos como lo es la poesía, de la lectura surgieron preguntas tales como: ¿Qué diferencia hay entre la poesía, los mitos, las fabulas y los cuentos?, ¿Por qué la escritura es en rima y no en prosa?, ¿Qué figuras literarias predominan en los poemas?, ¿Qué conoce del genero lirico? ¿Cómo llego al conocimiento de este género? A estas preguntas se les trato de dar respuesta en el transcurso dela conversación. Posteriormente, se dan las instrucciones del trabajo las cuales fueron: lectura individual de un mito, leyenda, cuento o fábula en su puesto de trabajo, (estas lecturas fueron traídas como compromiso de cada niño para la clase), reflexión y escritura de una versión diferente de esta misma historia o creación libre teniendo en cuenta las características de los relatos escogido y representación del tema escogido.

Posterior a la lectura del texto traído para la clase, se reunieron en equipos de trabajo para la exposición de las lecturas y se escogió una por cada grupo, después se realizó un debate en cada

equipo con el propósito de escoger el tema y el tipo de texto a trabajar (mito, fabula, cuento, leyenda); entre los mismos niños se retroalimentaban al recordar las características, personajes y cosas particulares de cada texto, algunos muy lucidos exponían las diferencias entre los textos, otros se enfocaron en la descripción de los personajes y otros simplemente escuchaban y tomaban atenta nota; si se tenía alguna duda por algún concepto o por el cómo hacer la actividad, los docentes pasaban por cada uno de los grupos tratando de reunir todos esos saberes para centrarlos en el trabajo a realizar.

No se trató de dar órdenes sin sentido, sino de acompañar y participar en los ejercicios propuestos, dando ideas, aclarando dudas, manipulando los materiales a trabajar; esto con el fin de crear un ambiente de tú a tú, de generar confianza y a su vez de recordar que el aprendizaje está en ambos lugares, es decir, en el lugar de estudiante y en el de docente.

A partir de lo anterior, se realizó un escrito que diera cuenta del proceso de apropiación de los conceptos y diferencias entre lo mencionado anteriormente; esto tardo un par de minutos porque la escritura espontanea o creación libre les da dificultad y prefieren la transcripción,(quizá porque es algo que no requiere ningún esfuerzo), sin embargo se dieron permitieron la oportunidad de desencajarse en la rutina, y aunque los textos tuvieron partes iguales a los textos, se vio el cambio y la creación de nuevas perspectivas del mismo.

Luego de la escritura, pararon a la representación en papel cartón, esto también tardo un buen tiempo, porque todos querían dejar su granito de arena en el trabajo, hubo discusiones por el material a utilizar, hubo encuentros de personalidades etc; sin embargo, el propósito también es conocer al otro, trabajar en equipo, des-ubicarse en la rutina y trabajar los temas de una forma divertida, sin dejar de lado los propósitos pedagógicos,

Cada equipo expone primero las representaciones, la idea es que los otros niños hagan lectura de esa imagen y describan lo que ven, es decir, un acercamiento “inocente” a la historia, posteriormente se abre un espacio para la lectura de los textos escritos en la II fase del trabajo; como ya los conceptos están interiorizados por medio de la práctica, la idea es recordar las preguntas hechas al inicio de la clase en relación al género lírico para poner en discusión lo que lo difiere de los textos trabajados.

Registro fotográfico:



Mito: La madre monte



Leyenda de la diosa del río

7.1.3 La pareja desapareja

Objetivos:

- Recordar las adivinanzas, retahílas, refranes y trabalenguas que han hecho parte de nuestra vida.
- Resolver las situaciones complejas de lectura a través del juego.
- Diferenciar los conceptos retahíla, refrán, trabalenguas.

Participantes: El taller se orientó a 13 niños del grado quinto de primaria de la institución educativa Margarita Tobón Uribe, con edades que oscilan entre los 11 y 13 años de edad.

Duración: Dos Horas

Materiales: Bola de ping-pong, hojas de papel iris, refranes, retahílas, trabalenguas y adivinanzas.

Descripción: Las clases toman lugar los jueves en las primeras horas, en donde exploramos diferentes estrategias y juegos con un fin pedagógico para dar a conocer o aclarar un conocimiento; antes de empezar a dar los pasos de trabajo, se hacen varias recomendaciones a tener en cuenta dentro del aula de clase, las cuales fueron:

- Pedir la palabra
- Respetar al otro, mientras expone sus ideas
- Manejo de la voz
- Seguir instrucciones
- Trabajar en equipo

Antes de salir del aula como es costumbre, los profesores nos tomamos la tarea de preguntar primero si recordaban lo que era una retahíla, adivinanza, refrán y trabalenguas, ¿En qué lugar la habían escuchado? y si podrían ejemplificarlo. Muchos de los estudiantes no recordaban sino las adivinanzas y refranes que eran más comunes en su contexto, otros compañeros confundían los significados y otros solo escuchaban para aclarar despejar dudas y poder participar en la conversación. Posterior a ello, explicamos con claridad los conceptos a trabajar en la sesión, ejemplificamos con cosas que para ellos son cercanas.

En el patio principal se trazó una línea curva que los estudiantes con una cuchara y una pelota en la boca debían pasar para resolver y escoger la parte faltante de un contenido que ellos previamente debían tener en sus manos antes de hacer el recorrido.

Aclaradas las dudas, demos las pautas del trabajo:

- Salir en orden al patio principal
- Dividirse en dos equipos iguales
- Tomar, revisar, leer y confrontar con los integrantes del equipo, las hojas de papel que contienen la mitad de un contenido, es decir, refranes, adivinanzas, trabalenguas y retahílas.
- Pasar por una línea curva con una cuchara y una pelota en la boca (esto con el fin de darle un poco de dificultad al ejercicio) llegar hasta el otro extremo y buscar la parte faltante del refrán, adivinanza o retahíla.

Ya interiorizadas las reglas del juego y los conceptos y ejemplos repasados en clase, se da inicio a la actividad; antes de empezar se reunieron a planear estrategias, a ver la pista y a leer el contenido que tenían, a dar posibles respuestas y a darse seguridad entre todos. Para dar comienzo, se escogió un integrante por equipo con su respectivo papel y su contenido, se da señal de salida y cada uno empieza a recorrer la línea curva con la cuchara y la pelota. Al llegar al otro lado, se encontraban con otro inconveniente que complicaba la situación, y es que en el piso se encontraban distribuidas todas las respuestas de los refranes, retahílas, adivinanzas y trabalenguas.

En el transcurso de la actividad se oyeron gritos, risas, sentimientos de impotencia por no poder ayudar al otro, consejos de tranquilidad y confianza.

Todos participaron activamente, al momento de buscar la otra parte de la frase o contenido, se tomaban buen tiempo para encontrarle sentido y coherencia a las frases. Logrado el objetivo, se tenían que devolver por la misma línea mostrar y leer a sus compañeros y al profesor el contenido completo; si estaba bien sumaban puntos para su equipo, sino, perdían el punto y debían volver para encontrar la respuesta correcta.

Algunos niños creían plenamente en sus conocimientos y no discutían con los otros de la posible respuesta, simplemente salían a hacer el recorrido, recogían la otra parte y regresaban al punto de salida; pero cuando leían, y se daban cuenta que no tenía sentido, se disculpaba con sus pares por no haber consultado la respuesta. Este ejercicio era gran parte trabajo en equipo, escucha y atención.

En cada ejercicio, nos parece importante la voz de los niños, preguntarles ¿cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?, ¿En que fallaron?, ¿Cómo trabajaron con sus compañeros?, ¿Que les gusto y que no les gusto? ¿Cuál fue su desempeño a la hora de resolver los problemas? entre otras preguntas.

Para dar por terminada la sesión y cerrar con los ejercicios propuestos, entramos al aula de clase y cada equipo leyó sus refranes, retahílas, adivinanzas y trabalenguas en voz alta, surgieron cuestiones como las siguientes ¿Se puede aprender jugando?, ¿Qué relación tiene el juego con la lectura?, ¿En qué momento se da el proceso de apropiación de un contenido o saber?, ¿Por qué es tan importante la teoría y la práctica?

Registro fotográfico:



Adecuación de los materiales



Organización de la actividad



Desarrollo de la actividad

7.1.4 El noticiero mañanero

Objetivos:

- Reconocer el noticiero como otro medio de comunicación y texto expositivo
- Conocer las partes que integran un noticiero
- Hacer un noticiero con situaciones cercanas al contexto

Participantes: El taller se orientó a 13 niños del grado quinto de primaria de la institución educativa Margarita Tobón Uribe, con edades que oscilan entre los 11 y 13 años de edad

Duración: Seis Horas

Materiales: Ropa cómoda, cartón, hojas iris, lapicero, colores, tijeras, guion, pinturas y pinceles

Descripción: La sesión inicia con pocos estudiantes debido al mal estado del clima, poco a poco fueron llegando hasta completar el número exacto de alumnos. Para dar inicio al trabajo de clase, se leen varios encabezados de noticias para dar pincelazos del trabajo a realizar. En cada clase según el tema a trabajar, se dejan compromisos, como llevar materiales o consultas, las cuales nos ayudaran a ejemplificar los objetivos y el tema, se leen los objetivos y se hacen aclaraciones del cómo llegar a ellos.

Algunos compañeros leen en voz alta la consulta que tenía como objetivo acercar a los niños al trabajo en equipo que se necesita para realizar un noticiero, los cargos y funciones que desempeñan los integrantes y el manejo de información en un medio de comunicación. Algunos muy juiciosos llevaron una noticia y otros simplemente se limitaron a escuchar porque no cumplieron con el compromiso, sin embargo desde su experiencia y desde su relación con el contexto social y el acercamiento que han tenido desde otras personas, hablaron acerca de ello, hubo una apropiación del discurso y unas respuestas argumentadas de las ideas que estaban exponiendo.

Por otro lado también se trabajó el texto expositivo a propósito del noticiero, primero se hizo un acercamiento al significado del término y después se ejemplificó el término con prácticas cotidianas de cada niño, como la lista de mercado, instrucciones, informes médicos, recetas de cocina etc.

Se mencionaron también las profesiones que estaban detrás de un noticiero que iban más allá de una presentadora y un camarógrafo, como por ejemplo editores, periodistas, jefes de información, el encargado del sonido, el encargado de las luces etc., esto para mostrar la importancia del trabajo en equipo y del trabajo de investigación que se ve involucrado.

Posterior a ello y para empezar el trabajo, se dieron las indicaciones y el paso a paso a seguir:

- Escoger un equipo de trabajo de 2 o 3 compañeros
- Leer las noticias que cada uno tenía que traer como compromiso pendiente
- Elegir una de las leídas
- Hacer un guion que involucre la noticia
- Repartir funciones entre los integrantes
- Hacer la escenografía y materiales necesarios para ambientar la noticia

Representar la noticia a los demás compañeros; la sesión se desarrolló dentro del aula de clase. Cada equipo tenía el compromiso de leer las noticias, discutir sobre el tema, escoger una noticia y trabajar sobre ella. Hubo muchos desacuerdos al momento de tomar la decisión, todos querían trabajar noticias diferentes, los temas que tenían entre sus manos eran: deporte, farándula, salud y nutrición, música, desastres naturales y recomendaciones, por tal motivo algunos tomaron la determinación de trabajar de forma individual con el tema de su agrado, como algunos no llevaron la noticia, decidieron inventar una que reuniera los temas que querían trabajar sin necesidad de excluir alguno.

Fue un trabajo que demandó mucho más tiempo de lo que creíamos, porque para ellos decir las cosas es muy sencillo pero a la hora de plasmar las ideas en un papel les resulta complicado, precisamente porque pasan gran parte del tiempo escolar transcribiendo, limitando un poco la creación espontánea, sin embargo entre todos trataron de poner sus palabras y sintetizar ideas en un papel, que sirviera como base para la representación del noticiero.

Después de haber escogido el tema, se dieron a la tarea de hacer el material necesario, escoger el atuendo ideal y delegar funciones. Algunos decidieron representar un atraco por lo que hicieron con cartón y con cartulina las armas, joyas y dinero que iban a necesitar, otros en cambio se pintaron la cara para mostrar un accidente vial, para lo cual también hicieron una mini ambulancia, otros llevaron audífonos y cachaco –traje elegante- para presentar una noticia de futbol, además hicieron un balón y una copa de oro, y el que decidió hacerse individual dibujo y recorto un micrófono como trofeo para un cantante que era de su total agrado.

Todos sin excepción participaron y mostraron una actitud de respeto, solidaridad y compromiso ante el ejercicio, se notó el trabajo en equipo y la apropiación de los términos y ejemplos vistos en la primera clase; como el tiempo es reducido, nos vimos en la necesidad de extendernos cuatro horas más para dar un buen tiempo de preparación y planeación.

Como se vio antes, en un noticiero trabajan muchas personas detrás de cámara, en esta ocasión se tuvieron en cuenta solo un par de profesiones las presentadoras o presentador camarógrafo y personas implicadas en el hecho, es decir las víctimas o actores de la escena.

Para dar por terminado el tema de la el noticiero, se dio paso a las presentaciones de cada equipo, todos aunque muy seguros, al momento de exponerse al público sufrieron pánico escénico, sin embargo manejamos la situación exponiéndonos nosotros también, es decir, colaborando con las presentaciones así se lograron soltar un poco más.

Registro fotográfico:



El salón de clase como taller de creación



El noticiero mañanero como motivador de la expresión artística



Herramientas y materiales

7.2 Cartografía corporal

Objetivos:

- Reconocer la importancia del juego en la vida de los niños a partir de las marcas, cicatrices que han quedado después de una experiencia lúdica
- Conocer a partir de siluetas (cartografía) experiencias personales a través del juego.
- Conocer por medio de la escritura lo que nos pasa, los miedos, los sentimientos, tristezas y alegrías que han estado presentes en nuestra vida

Participantes: El taller se orientó a 13 niños del grado quinto de primaria de la institución educativa Margarita Tobón Uribe, con edades que oscilan entre los 11 y 13 años de edad.

Duración: Cuatro horas

Materiales: Medio pliego de cartulina, marcadores, colores, lapiceros, borrador, texto “el hombre ilustrado” de Ray Bradbury.⁷

Descripción: Las clases se desarrollan los días jueves a las dos (2) primeras horas de la mañana, siempre se dan las instrucciones en el aula de clase antes de salir al patio o cancha, en esta ocasión se introdujo a la primera parte del texto de Ray Bradbury “el hombre ilustrado” que dio pie para conversar sobre el trabajo del día, a partir de la lectura afloran preguntas tales como: ¿Qué son las marcas?, ¿se pueden tener marcas temporales y permanentes en nuestro cuerpo?, ¿es posible borrar las marcas?, ¿Cómo se pueden tener marcas?, ¿Qué relación tienen las marcas con el juego?. Después de discutir, reflexionar, dar opiniones, se llegó a la conclusión de que todos los seres humanos tenemos marcas, entendiendo marcas como huellas, experiencias, retos, tatuajes que han sido en su gran mayoría por ejercicios en relación al juego. Posteriormente se dio aviso para salir del aula y ubicarse en el patio.

A cada uno de los estudiantes se le repartió material necesario para la elaboración de una cartografía que diera cuenta de esas experiencias, esas marcas, esos aprendizajes que deja el juego en forma de cicatriz; una silueta en la que plasmaran un poco de su vida, de sus relaciones personales, de sus amigos, de sus enfermedades, de sus cualidades y defectos. Primero empezaron recordando entre todos y también individual los tropezones y experiencias, afloraron sentimientos de tristeza, alegría. Todos participaron activamente y a medida que iban dibujando la silueta hacían el ejercicio de rememorar y contar entre ellos mismo el significado de cada marca que iban plasmando. Uno de los propósitos de la actividad era conocer por medio de la escritura lo que nos pasa, los miedos, los sentimientos, tristezas y alegrías que han estado presentes en nuestra vida, por ello al frente de cada marca o huella, los niños escribieron el significado del ¿Por qué? El lugar escogido en el cuerpo para representar la experiencia y el significado de la misma. Al momento de relatar lo que estaban haciendo, los niños se notaron

⁷ http://ddooss.org/libros/Ray_Bradbury.pdf

alegres y apoderados del discurso exponiendo con expresiones faciales, gestos, lágrimas en los ojos, nostalgia y resignación lo que paso con el juego en tiempos pasados y el aprendizaje que dejo tanto en su cuerpo como en su vida personal.

En medio del ejercicio se hacían debates en relación al porqué de la marca en tal o cual parte del cuerpo, además de las “discusiones” por el uso de algún material, de la privacidad del ejercicio y de las emociones suscitadas.

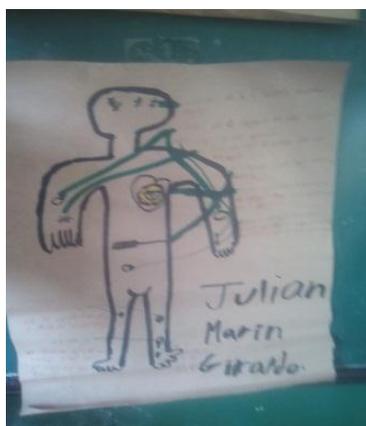
En las actividades realizadas, damos un papel relevante a la exposición de lo hecho en clase, con el fin de conservar a partir del trabajo del otro, y conocer un poco más la vida del compañero, sus cualidades, debilidades, relaciones personales y pensamientos acerca de un tema en particular. Además se reflexiona y se aporta en el momento de la exposición aspectos relacionados con la forma de la escritura, la ortografía etc; se le da la palabra al otro.

Para dar por terminada la sesión todos exponen sus trabajos y nos regalan la experiencia de un pedacito de vida, reflexionamos en la preguntas ¿Por qué es importante el juego en nuestra vida?, y en ¿Qué relación tiene el juego con la escritura?

Registro fotográfico:



Cartografía como expresión de la subjetividad del estudiante



Cartografía de Julián Marín Giraldo



Exposición de las cartografías



Cartografía sin diferenciación de género

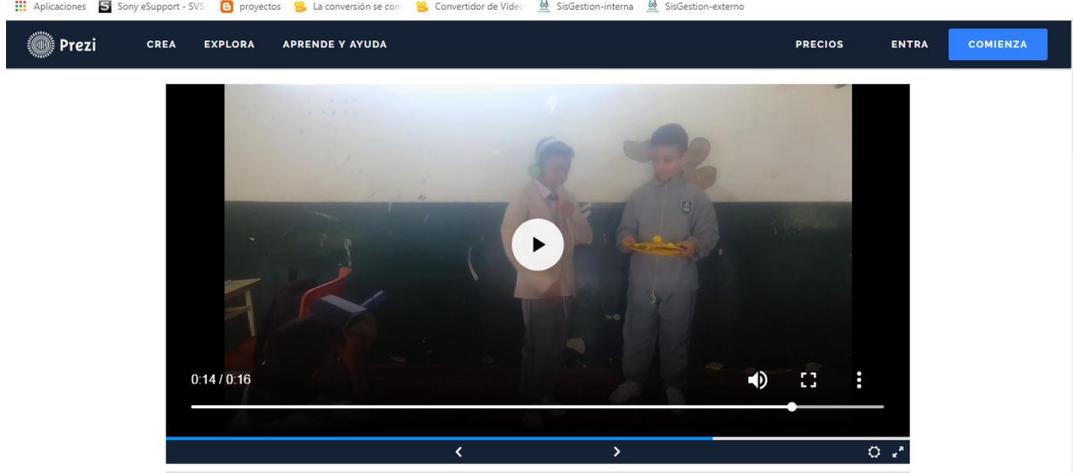


Estudiante de nacionalidad Venezolana experimentando la cartografía por primera vez.

7.3 Diarios pedagógicos

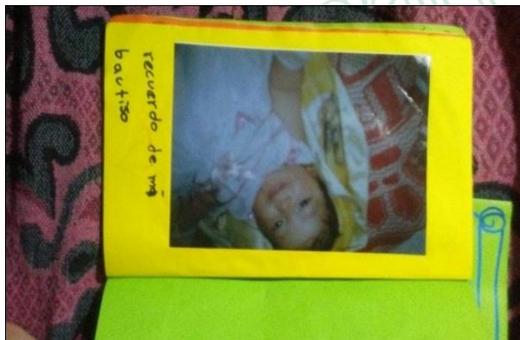
Recuerdo una de las clases, que se trabajó un fragmento del texto "El hombre ilustrado" de Ray Bradbury donde se hace una reflexión acerca de las cicatrices, recuerdos, marcas o tatuajes que el cuerpo recoge por el trasegar en el tiempo. fue una experiencia en la que emergieron sentimientos de alegría, tristeza, nostalgia. Pudimos hacer una regresión de nuestros recuerdos para dar pie a la ilustración de una cartografía.

https://prezi.com/lh9x2uzvdpw/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

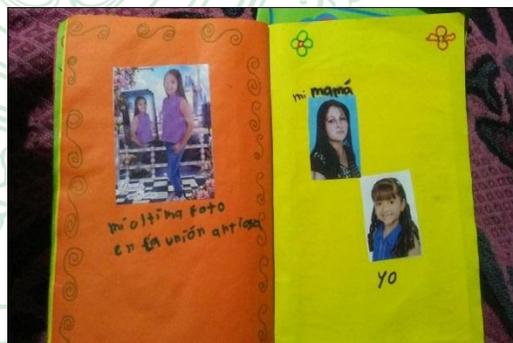


http://prezi.com/_n5bpauod9fj/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

7.4 Biografía escolar



La familia como proveedor esencial para la actividad



Cumpliendo con el objetivo de atestiguar la evolución tanto mental como física.

