



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



---

---

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EL PAPEL DEL JUEGO PARA EL REFORZAMIENTO DE LA ESCRITURA EN 4º  
AÑO DE PRIMARIA**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:**

**KARLA VERÓNICA PÁEZ MENDOZA**

**ASESORA:**

**MARÍA DEL CARMEN MÓNICA GARCÍA PELAYO**

**CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO DE 2022.**

## Dedicatorias:

A mi madre:

Gracias por ayudarme a cumplir mi sueño, por inculcarme los valores que poseo, por luchar conmigo para hacer esto posible, te amo mucho, lo logramos mamá. Este triunfo es tuyo también, espero que estés orgullosa de mí. Que la vida me alcance para darte todo lo que mereces.

A mi tía Lety:

Si hay alguien que siempre creyó en mí y me apoyo desde el primer momento en este sueño, eres tú, gracias por ser mi inspiración, mi confidente y mi paño de lágrimas, espero que te sientas orgullosa de mí. Te quiero.

A mis sobrinos:

Mis pequeños Ander y Zoé, gracias por todo el cariño y las risas, por sus abrazos, los bailes y todas las formas de hacer menos pesado el tiempo que pase frente a la computadora, les amo con mi vida.

A los profesores del campo de pedagogía imaginativa:

Gracias por los conocimientos compartidos, por haberme guiado, por ayudarme con mi proyecto y por la motivación para seguir con este sueño.

A mi asesora:

Profesora Mónica, muchas gracias por haberme apoyado a realizar mi proyecto de titulación, por sus consejos y por compartir conmigo sus conocimientos. Fue un honor haber compartido con usted este último paso.

A la UPN:

Muchas gracias por todo lo que me dio esta experiencia: los conocimientos que ahora poseo y los amigos, gracias por darme los mejores años de mi vida, es un orgullo ser UPN y haber podido vivir una experiencia tan maravillosa durante estos años.

A Dios:

Gracias por todo lo maravilloso que me has dado, por permitirme vivir este sueño y por hacerlo posible, gracias por tanto.

A mis hermanos:

Gracias por haberme apoyado, por estar aquí durante tantos años siendo mis amigos, confidentes y pañuelo de lágrimas, gracias por su cariño, por las risas y las palabras de aliento en los momentos donde no sabía cómo continuar, los quiero mucho.

A mis abuelos Polo y Tolia:

Gracias por enseñarme a luchar por mis sueños y por motivarme a ser una persona de bien, ustedes siempre se han sentido orgullosos de mis logros, significan mucho en mi vida, los amo y no tengo como agradecerles por tanto.

A mis primos y mi mejor amigo: Gracias por creer en mí, por los ánimos y las risas compartidas, por escucharme hablar horas de este proyecto y celebrar mi triunfo como si fuese suyo, los quiero.

## Índice

<b>Introducción</b> .....	4
<b>Capítulo 1: La escritura un conocimiento vital</b> .....	8
1.1 La escritura en la infancia.....	10
1.2 El papel activo del niño en la escritura.....	16
1.3 La importancia de escribir en la escuela.....	23
<b>Capítulo 2: Jugar para aprender</b> .....	32
2.1 El juego en primaria.....	35
2.2 La importancia de jugar en la escuela.....	42
2.3 El uso del juego como estrategia didáctica.....	49
<b>Capítulo 3: Postulados</b> .....	55
<b>Capítulo 4: Jugando a escribir por la vida</b> .....	57
<b>Conclusiones</b> .....	88
<b>Anexos</b> .....	92
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	111

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación pretende sustentar el desarrollo y uso del juego en el aula, específicamente como una estrategia para fortalecer la escritura. A través de esto se busca ayudar a los docentes y alumnos en los procesos de comprensión y desarrollo de esta actividad como una estrategia que refuerce la escritura del alumno dentro y fuera del aula.

La propuesta que se desarrollará en los siguientes cuatro capítulos, ha sido pensada con la finalidad de apoyar a los docentes a través de una propuesta de articulación del juego y la escritura, para poder aplicar los procesos de escritura escolar en los niños. Pero al mismo tiempo, favorecer que los niños se sientan cómodos y disfruten de su escritura y a mejorar sus procesos de comprensión de la misma en la escuela con la ayuda de juegos.

La necesidad de retomar el juego en la presente investigación es para mostrar el valor que éste tiene como una herramienta educativa que permite mejorar y reforzar las habilidades de escritura en los alumnos de 4° año de primaria, para que se apropien de ella como un aprendizaje escolar placentero, pero también como una habilidad para la vida en general.

El presente trabajo se centra en el reforzamiento de la escritura en 4° de primaria. Generalmente se piensa que la adquisición de la escritura es un tema que le corresponde exclusivamente a la escuela por ser uno de los conocimientos/habilidades que el niño debe adquirir dentro de la misma. “Sin embargo el niño que ingresa a educación básica cuenta con un nivel de comunicación y desarrollo que es sustancial dentro del proceso de adquisición del lenguaje escrito” (Thomas, 2007, p.3).

Escribir es una actividad compleja porque no se trata solamente de memorizar y unir las letras del abecedario para formar palabras y con estas crear oraciones y así consecutivamente. La escritura va más allá de formar contenidos, esta debe ser capaz de expresar emociones a la par que transmite información, ya que es un medio de comunicación.

La escritura y la lectura son herramientas indispensables que la educación básica, se deben ofrecer a los alumnos para que se puedan desenvolver en el mundo social, de la comunicación y el mundo en general, no basta con que un niño sepa

leer y escribir para la escuela, la sociedad y todas las actividades de supervivencia como el trabajo necesitan que los individuos puedan expresarse en todos los modos posibles.

“En esta sociedad nuestra, alfabetizada, los textos escritos avalan el rigor de los contratos, confirman la permanencia de los compromisos, certifican logros profesionales y explicitan la madurez intelectual y humana de las personas” (Casaseca, 2006, p.9). Es por esto que la escritura es más que un contenido que debe trabajarse solamente dentro de las escuelas, ésta debe estar presente en la vida del niño y no sólo en las actividades formales como las tareas escolares, sino también en las informales como un diario personal, las redes sociales o los medios de comunicación en los que se desenvuelven día con día.

Para poder tener mejores resultados en los procesos de escritura es indispensable que a los alumnos se les motive y estimule su interés en los temas y actividades de la asignatura de español. La escuela debe ser capaz de crear una relación que permita la reflexión, la participación, la retroalimentación y la creatividad de sus alumnos en los procesos y contenidos de lenguaje que la asignatura plantea y más allá de la misma en la vida cotidiana.

La escritura escolar podría dar un giro al proceso de aprendizaje de los niños si se les diera la oportunidad a los alumnos de “descubrirse a sí mismos a través de la palabra (hablada, escrita y escuchada), cultivarían la afición a escribir, accederían voluntariamente a la lectura y darían más sentido a la escuela y muy probablemente harían mejor los exámenes” (Casaseca, 2006, p.68).

Es bastante común que durante el proceso de escritura escolar, tanto docentes como alumnos sufran de inquietud al realizar esta actividad porque al no existir motivación para realizarla, los niños se bloquean y no saben qué escribir.

Es aquí donde se deben implementar actividades y estrategias tales como el juego, con la finalidad de ayudar a los niños a apropiarse de la escritura, transformando un proceso complicado en algo dinámico, atractivo y novedoso. El juego es una actividad creativa en donde el niño adquiere independencia al mismo tiempo que aprende, investiga, fortalece, desarrolla actividades y nuevos conocimientos.

Cabe aclarar que en este trabajo de investigación se desarrolla un apartado importante sobre la relación directa del juego con el aprendizaje de los niños, no basta con decir que el juego es una actividad atractiva para los niños, se deben generar relaciones sólidas entre el juego de los niños y el aprendizaje.

Esta propuesta está conformada por cuatro capítulos; los cuales van desarrollando y uniendo dos temas de importancia en el medio escolar, la escritura infantil y el juego en el aula escolar.

En el primer capítulo titulado **La escritura, un conocimiento vital** se abordan los contenidos teóricos de la escritura dando una breve introducción histórica de este medio de comunicación ya que, es importante mencionar que más allá de que la escritura sea un contenido escolar, es una forma de comunicación histórica que se ha preservado y adaptado a lo largo del tiempo y que ha ido en constante evolución tal y como los seres humanos lo han hecho a lo largo de su existencia.

En este capítulo también, se retoma la importancia de la escritura en la infancia ya que es en este punto donde los seres humanos vamos generando nuestra forma de comunicación y nuestra entidad como individuos sociales. Este capítulo también describe el papel de los niños en los procesos de escritura, no como alumnos sino como escritores en formación y, a su vez, detalla por qué la escritura es tan importante dentro de los contenidos escolares y en el medio educativo en general.

El segundo capítulo de esta propuesta lleva por nombre **Jugar para aprender**, en éste se dan a conocer las principales características que definen a esta actividad. Además de brindar datos sobre el origen y significado de la misma, se retoma su historia basándome en una de las teorías sobre el juego y su origen más completas; la de Huizinga (1972). En este capítulo, también, se aborda el impacto e importancia que tiene el juego para el desarrollo de los niños, mencionando algunas de las teorías educativas más importantes para la pedagogía en relación con el juego y el desarrollo, tales como lo son la teoría de Piaget y Vigotsky quienes rescataban la importancia de éste, en los procesos de aprendizaje y crecimiento de los niños.

Además, se aborda la relación entre juego y aprendizaje porque se rescatan las características principales con las que el juego debe contar para ser una estrategia que refuerce, active y estimule los conocimientos de los niños.

El tercer capítulo, se titula **Postulados**, donde se desarrolla la fundamentación de la propuesta que conforma el presente trabajo.

El cuarto capítulo se nombró **Jugando a escribir por la vida**, donde se da una breve explicación del papel del juego en la escritura escolar y se retoma la relación que existe entre el juego y el aprendizaje de los niños. Además, se da paso al desarrollo de la propuesta de un manual de actividades dividido en dos apartados: en el primero, que va dirigido a los docentes, se explican y desarrollan con detalle cada una de las actividades, se presentan los objetivos de las mismas y se sugiere una planeación previa para realizar estas actividades en el aula. El otro apartado de este manual, es un cuadernillo con materiales u hojas de trabajo en el que se explica porqué se recomienda trabajar las actividades con las que se pretende mejorar la escritura.

Por último, se presentan las conclusiones y anexos de este trabajo de investigación.

## **Capítulo 1: La escritura un conocimiento vital**

La escritura se crea a partir de dos grandes momentos: cuando surge por primera vez en la historia social del mundo y cuando los individuos aprenden a leer y escribir. Es necesario retomar su genealogía, para tener una noción más completa de ella y así poder entender su importancia e impacto que tiene en la vida de los seres humanos.

La escritura ha estado presente desde los inicios del hombre, y es parte de su historia y evolución, los primeros registros que se tienen de este saber son inscripciones elaboradas en piedras o arcilla con instrumentos punzantes que se conformaban por repeticiones de trazos o símbolos. Gracias a estas inscripciones sabemos que “la cultura escrita es parte de la historia” (Meek, 2004, p. 11).

Desde su invención se le consideró un medio de comunicación, ya que permitía la expresión y la relación de un individuo o grupo de individuos con otros. El ser humano comenzó a escribir por la necesidad de hacer perdurar sus ideas, conocimientos y actos mediante trazos y dibujos, que con el paso del tiempo fueron evolucionando de acuerdo con la sociedad y sus correspondientes códigos de comunicación. [...] “la lengua escrita es vista como un objeto sociocultural que ha jugado un papel importante en la construcción de conocimientos de la humanidad” (Barreto, 2006, p.4).

A lo largo del tiempo, los medios de comunicación; incluyendo a la escritura, han ido evolucionando por los múltiples cambios sociales y tecnológicos, pero en este mundo de cambios, los usuarios de la cultura escrita tienen que aprender a utilizar la tecnología y rescatar la utilidad que ésta ofrece para leer y escribir en esta nueva era (Meek, 2004). Estos cambios han sido de gran utilidad, mejorando y ayudando a que los procesos de comunicación sean más rápidos y ágiles. La tecnología ha brindado a la escritura un mundo muy amplio de posibilidades, ahora escribir no sólo es un conocimiento referido al ámbito educativo, es un conocimiento útil para la vida y la sociedad en general.

Entre los múltiples roles que se le atribuyen, la escritura es reconocida como una forma de comunicación veloz, que ha reducido elementos como distancia y el tiempo, permitiendo que sea más fácil y sencillo comunicarse con otros individuos.



También es considerada como una necesidad, y el ser humano recurre frecuentemente a ella, debido a sus múltiples funciones como la de expresar nuestros pensamientos o fomentar y estimular la creatividad. “La escritura es una de las principales herramientas que tiene el ser humano para expresar su sentir, pensar y saber” (Arroyo, 2015. P.6).

Hablar de escritura es describir una manera de comunicación fundamental para el ser humano. Cuando se escucha o menciona la palabra “escribir”, necesariamente relacionamos dicho concepto con la comunicación y expresión individual y social de los seres humanos.

La escritura nos permite expresarnos, liberarnos y manifestarnos, con la peculiaridad de su permanencia en el tiempo y en el espacio. Es uno de los conocimientos centrales dentro y fuera de la escuela y a lo largo del tiempo ha ido tomando gran poder en los planes y programas de estudios, como uno de los objetivos centrales dentro de los procesos de aprendizaje.

El lenguaje escrito forma parte de los tres sistemas con los que cuenta el ser humano, para representar la realidad, no sirve solamente para crear oraciones, sirve también para crear y acercarnos a lo que puede suceder, este también ha fungido y funge como un instrumento para amplificar la capacidad humana del registro de elementos, datos, conocimientos, etcétera (Bruner, 1987).

Es uno de los conocimientos más utilizados dentro de la sociedad, para poder interactuar entre los sujetos de una manera muy específica o puntual y actualmente escribir tiene mayor impacto dentro de las redes sociales, bajo las cuales la sociedad se expresa e interactúa de manera cotidiana.

Con el paso del tiempo y con la llegada de las nuevas tecnologías y la creación de nuevas redes sociales, la escritura ha tomado mayor fuerza fuera del contexto educativo, pues se ha ido incorporando más en la vida cotidiana con la aparición de aplicaciones como Messenger y WhatsApp, por mencionar algunas. Cabe aclarar que el uso de la escritura en dichos medios dista mucho del referido en el

aula. Sin embargo, es importante mencionar que aunque estas aplicaciones y redes sociales utilizan la escritura, no son el primer medio para que una persona o en este caso, el niño pueda escribir o aprender a hacerlo de manera correcta para expresar sus ideas y pensamientos.

### **1.1 La escritura en la infancia**

Cuando se habla de escritura, se describe una forma de comunicación fundamental para el ser humano. Al escuchar o mencionar la palabra “escribir”, necesariamente relacionamos dicho concepto con la comunicación, el lenguaje y la expresión individual y social de los seres humanos. Pero cuando se habla de escritura en los niños, se habla de un primer contacto o forma de interacción con el medio y la sociedad, la escritura en los niños es una forma de expresar sus ideas y experiencias ante situaciones diversas e incluidas las completamente nuevas, brindándole una autonomía para crear un nuevo conocimiento por medio de la expresión de sus pensamientos plasmados en palabras escritas y al interactuar con el mundo exterior, esta expresión está inmersa ante una sociedad rica en medios y formas de comunicación. Cuando un niño se convierte en un creador de textos, es capaz de plasmar lo que ha sido significativo para él, además de relacionar esos nuevos contenidos con los ya adquiridos.

Al escribir, el niño expresa, se libera y se manifiesta, con la peculiaridad de que su experiencia tendrá una permanencia indefinida en el tiempo y en el espacio. Lo anterior da como resultado un escrito que no sólo será un conocimiento para él, sino también para otros niños que buscarán una experiencia con la cual identificarse y poder seguir construyendo nuevos conocimientos para seguir enriqueciendo y creando un nuevo mundo de conocimientos y experiencias mediante una herramienta que los hará estar en contacto consigo mismos y trascender fuera del aula.

Escribir es una de las diversas formas de lenguaje con las que el niño cuenta y la que más importancia tiene dentro y fuera del aula, porque también se usa en la vida cotidiana, de forma que no sólo sirve para comunicar, sino que a través de ésta se puede aprender de las ideas, necesidades y pensamientos de otros, así

como razonar en relación con mundo exterior y la sociedad que lo rodea (Moyles, 1999).

La escritura como una de las diversas formas de lenguaje, será una manera en la que los niños pueden acceder al aprendizaje, es decir; a partir de los primeros acercamientos del niño con la escritura, ya se podrá observar la adquisición de nuevos aprendizajes y conocimientos que se irán reforzando con la práctica de la misma. El aprendizaje de esta habilidad, promovido a través del juego, dará como resultado placer, mismo que crearía satisfacción y nuevas oportunidades de convertir al niño en un sujeto creativo y entusiasta.

Aunque el jardín de niños o nivel educativo preescolar debe dar una pequeña pauta de introducción a este proceso, se debe aclarar que “no existe un rango de edad para desarrollar y aprender los procesos de lecto–escritura, este proceso se construye en la medida que el desarrollo cognitivo de cada niño permite hacerlo” (Barreto, 2006, p. 17).

La escritura en la infancia es uno de los momentos más enriquecedores para los niños ya que cuando están aprendiendo a escribir, están a su vez aprendiendo a comunicarse con los individuos que los rodean, así como aprender de otra manera de su entorno, a manifestar y transmitir su opinión acerca del mundo a través de su perspectiva y de sus ideas. Poderse comunicar con otros, tiene un alto impacto dentro de la vida cotidiana y escolar, mediante la comunicación escrita el niño puede desarrollar sus habilidades orales, gramaticales y potencializar contenidos socioculturales.

La escritura en los niños puede comenzar de formas inesperadas mucho antes del proceso educativo. El primer acercamiento de los niños con la escritura puede iniciar antes de los seis años mediante la observación de las acciones de personas mayores, que a su vez darán pautas para dicho proceso. Y aunque no hay una edad específica para que un niño aprenda a escribir, la primera escritura de los niños se caracteriza por ser una serie de trazos sin estructura que pueden confundirse o relacionarse con el dibujo.

Y aunque pareciera que no tienen sentido o mensaje alguno, estos trazos o garabatos son para su autor un medio para comunicar y expresar su imaginación, deseos, opiniones, necesidades, experiencias. Mediante esta adquisición y creación se va reorganizando su pensamiento y puede transmitirlo para que otros individuos lo puedan entender y sean capaces de relacionarse con él mediante un conjunto de mensajes.

Retomando lo dicho anteriormente, el niño comenzará a escribir o intentará hacerlo mediante la creación de trazos poco organizados, que muchos interpretarán como dibujos, por la falta de estructura y solidez, pero que tienen la intención de expresar un mensaje. Es así como el dibujo será un primer acercamiento de los niños a la escritura, esta es su primera creación escrita. Dentro de este primer acercamiento los niños tienden a dar lectura de sus dibujos y trazos a otras personas para reforzar lo que se quiere transmitir.

Los dibujos con el paso del tiempo irán tomando forma de garabatos que aún no serán lo suficientemente claros para ser considerados letras o parecerse a ellas, pero que sí serán distinguidas de un dibujo con facilidad. Posteriormente esos garabatos irán siendo cada vez más parecidos y relacionados con las letras, hasta que el niño tenga un papel y dominio parcial o completo de las letras y las ocupe para dar sentido y voz a sus propias ideas y opiniones.

“La escritura es una construcción que permite conocer, tiene una función social que es comunicar ideas, pensamientos, necesidades e intereses” (Cabarcas, 2016. p. 34). Escribir es un medio de comunicación para expresarse y transmitir ideas, opiniones, etcétera, brinda la oportunidad de comunicar y entender a los demás. Es más que el acto de crear oraciones o trazar letras y palabras, es comunicarse con otros, expresar los sentimientos, las ideas, las dudas, etc. Escribir es ser uno mismo.

Lugares como la escuela, frecuentemente olvidan que el escribir no es sólo un proceso de elaboración y creación de palabras y oraciones, dentro de este proceso de creación, debe existir una transmisión de emociones, sentimientos e ideas que permitan dar lógica y sentido a aquello que se escribe y que le posibilite al niño expresarse y transmitir. “La palabra es conocimiento, alegría, tristeza,

deseo, poder, alianzas, nos permite transformar el mundo mío y del otro” (Barreto, 2006. p. 12).

La vida en general exige un dominio completo de la escritura, ya que gran parte de las actividades de la humanidad están impregnadas de la cultura escrita, desde aprender un nuevo oficio hasta cumplir con deberes sociales, laborales, políticos. Incluyendo algunas profesiones que giran totalmente en torno a esta actividad tales como la docencia, periodismo, derecho o la contabilidad por mencionar algunas (Cassany, 1993).

Es por esta razón que los niños tienen un mayor acercamiento con la escritura fuera del contexto escolar que les permite interactuar y entender a la sociedad en la que viven, sus actividades, sus necesidades e intereses. La escritura no sólo es un medio de expresión y comunicación de los niños, también, es una oportunidad de aprender del entorno y de adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

Además de este uso, la escritura de la misma manera, puede ser un instrumento de poder para los niños: cuando se escribe estamos en una situación de poder, porque sólo se escribe aquello que es importante e interesante dar a conocer desde un punto de vista personal, pero al mismo tiempo los que lo leen están en situación de poder porque lo interpretan desde su visión personal y necesariamente subjetiva. Con la aclaración de que cuando el niño está en la escuela, la mayoría de las veces se le obliga a escribir por la exigencia de los profesores. Cada individuo ejerce un poder cuando se habla de escritura.

La lectura y la escritura son conocimientos primordiales para el desarrollo humano y educativo del niño “cuando aprendemos a leer obtenemos mayor conocimiento, cuando escribimos cuestionamos los aprendizajes que vamos adquiriendo” (Meek, 2004, p. 13). Y aunque son considerados conocimiento universal, la realidad es diferente, puesto que en otros lugares estos conocimientos no son necesarios para el desarrollo de la vida.

Como seres humanos nos hemos ido apropiando de estos conocimientos, conforme sentimos la necesidad de aprender o manifestar algo nuevo, de expresar algo diferente a lo ya escrito, de ser escuchados y entendidos por otros. La escritura no es un fin en sí mismo, es un medio que nos permite aprender y entender al mundo, pero que al mismo tiempo nos brinda la oportunidad de hacernos presentes en el mundo para ser conocidos y comprendidos.

Escribir es un conocimiento social que el niño adquiere en diversos lugares y situaciones y de diferentes modos, no existe un método o forma particular para escribir, es por esto que este saber se adquiere y modifica cuando la sociedad y sus cambios lo requieren, pero siempre en relación con los intereses y necesidades del sujeto. Cuando los niños comienzan con el proceso de escritura, o mejor dicho con la producción de escritos, desarrollan conexiones de experiencias previas ya vividas y las relacionan con los contenidos nuevos (Cabarcas, 2016).

Por ello, dentro de los conocimientos que la escuela debe enseñarnos, está uno de los más trascendentales en el desarrollo humano de los niños, la escritura; “escribir es algo más que hacer letras” (Barreto, 2006, p.11).

Cuando un niño entra a una institución escolar lo primero que los padres esperan es que éste aprenda a leer y escribir, si el niño no es capaz de hacer dichas tareas sin equivocarse surgen problemas, porque si una escuela no es capaz de enseñar a leer o escribir a sus alumnos entonces es una escuela con pocas capacidades para crecer.

Lo que no saben los padres de familia y la sociedad externa a la institución es que los procesos de escritura y lectura no son iguales en todos los niños (Meek, 2004). Como seres humanos todos tenemos cualidades y habilidades que nos hacen únicos en diferentes actividades.

Escribir es un conocimiento básico en diversos aspectos de la vida, debería ser una herramienta general para el desarrollo integral de los seres humanos, sin embargo “escribir es un bien universal pero no un derecho” (Meek, 2004, p. 18),

debido a que los contenidos para la vida varían en relación con los intereses de cada país y sociedad.

La escritura no es una actividad fácil incluso para los adultos, debido a que no sólo se trata de memorizar y unir letras del alfabeto con el objetivo de formar palabras, la escritura debe ser un medio capaz de expresar información y a su vez sentimientos para comunicar algo a los otros.

Aunque el proceso de escritura es impartido fundamentalmente en la escuela y se cree erróneamente que hay una sola técnica para escribir, es por ello que la misma debería tomar en cuenta que existen diferentes métodos de escritura y que cada individuo adopta alguno de esos métodos, mismo que modificará de acuerdo a su contexto y necesidades (Cassany, 1993).

“Enseñar a leer y a escribir es un desafío que enmarca el concepto de alfabetizar en sentido estricto” (Lerner, 2001, p.25). Es decir, la escuela es la institución principal encargada de dichos procesos porque actualmente tiene un objetivo; desarrollar estas habilidades y hacer partícipe a su población en la cultura escrita.

Pero no sólo depende de la escuela o los cambios sociales el correcto desarrollo de la cultura escrita, ésta depende también de los cambios tecnológicos. A medida que las tecnologías crecen y se expanden, también crecen los contenidos basura, carentes de significados y sentido para la sociedad, por lo que es importante rescatar el uso correcto de la tecnología en relación a la elaboración de contenidos.

Hablar de escritura por tanto es hablar de educación y ésta se relaciona directamente con las clases sociales. Se han hecho diversos estudios, donde sus resultados muestran que “en las poblaciones con pobreza, los niños son menos eficientes en los procesos de lectura” (Meek, 2004, p. 22). Es de esta forma que a la escritura se le asocia de modo directo con los niveles sociales y sus diferencias se retoman en aptitudes.

Este conocimiento tiene tanta influencia dentro del proceso educativo, que desde los primeros años de educación de los niños, se plantea como objetivo educativo la enseñanza de la lectoescritura. “La adquisición de la representación escrita del lenguaje ha sido tradicionalmente considerada como una adquisición escolar es decir, como un aprendizaje que se desarrolla, de principio a fin, dentro del contexto escolar” (Ferreiro, 2006, p. 4).

## **1.2 El papel activo del niño en la escritura**

En este subcapítulo se pretende resaltar el proceso de escritura desde el papel del sujeto de investigación, es decir el niño, el niño será visto y considerado como un sujeto capaz de reconstruir los contenidos que se le presentan (2006, Barreto).

La escritura en los niños empieza como un proceso de imitación de una acción que ven realizar comúnmente a los adultos, este proceso de observación e imitación despierta un interés en el niño por saber para qué sirve esta acción y aprender de ella, dicha acción parece dar una serie de posibilidades para aprender y ser parte de mundo totalmente desconocido en donde hay mucho por aprender, expresar y conocer.

Se estima que el proceso de escritura comienza en los seres humanos a partir de los 5 años, es decir en la infancia. Para el niño su primer acercamiento con la escritura es la imitación y copiado de trazos o los dibujos, dicho proceso se ve directamente modificado por la motricidad e inteligencia de los niños, lo que les permitirá tener un mejor dominio de los trazos (Barón, 2005).

Un niño que escribe, tiene herramientas de conocimiento, que le permiten conocer, comunicar ideas, expresar sus pensamientos, necesidades e intereses (Cabarcas, 2016). Dichas herramientas le permiten ser y formar parte de una cultura y un mundo en donde todos son creadores de escritos que manifiestan mucho más que palabras, pues cuando escriben se da la oportunidad de que otros conozcan más al autor y su sentir respecto a uno o varios temas de ese mundo tan extenso. “Los niños que asisten a la escuela conocen con mayor precisión el lenguaje escrito y sus usos en la vida diaria” (SEP, 2017, p.67).



Cuando el proceso de escritura se va desarrollando conforme el interés del niño lo requiere, los resultados de convertir al niño en un escritor entusiasta y creativo serán mejores, debido a que tanto la escritura como la lectura, no deben ser procesos forzados y aburridos, sino más bien deben abrir un mundo de imaginación y conocimiento para el nuevo escritor.

En el momento en el que el niño escribe, este se convierte en un ser social y creador de contenido que forma parte de los conocimientos sociales. Como se mencionó anteriormente, el proceso de escritura es cultural y social, aprendemos a leer y escribir porque necesitamos comunicarnos y entendernos con la sociedad, necesitamos desarrollarnos culturalmente.

Cuando un niño escribe, deja de ser sólo un individuo y se vuelve un creador y un descubridor de su cultura y sociedad, a través de otros escritos y de los creados por él, de esta manera no sólo se expresa, aprende y entiende mejor todo lo que le rodea tanto social como culturalmente (Freinet, 1973).

Es por esta razón que es necesario introducir a los niños en procesos lingüísticos desde una edad temprana. Pero involucrarlos con la escritura no es condición necesaria para que sea un proceso aburrido o que genere desinterés (Barreto, 2006). La escritura y la lectura dependen del interés que los individuos tengan en éstas, además de la importancia que tienen en ella el contexto y el medio educativo.

Escribir por tanto, es un proceso en el que los niños deben tener cierta preparación para hacerlo, deben contar con un dominio de movimientos finos de sus manos, desarrollar habilidades importantes como: percepción visual, coordinación viso-motora, orientación espacial y asimilación de procesos de análisis (Barreto, 2006).

Cabe aclarar que en la presente investigación no se abordará el proceso de adquisición de dicha habilidad, debido a que la población de estudio ya cuenta con dicho manejo de este conocimiento.

Al hablar del niño como un constructor de escrito, es necesario en primera instancia que éste tenga un conocimiento general sobre cómo escribir, que los escritos sean creaciones propias y que no sean un dictado o copia de un texto que se centre exclusivamente en las normas gramaticales. “Más bien debe ser un texto libre, es decir ha de ser escrito cuando se tenga algo que decir, cuando se experimenta la necesidad de expresar por medio de la pluma o el dibujo, algo que bulle en nuestro interior” (Freinet, 1973, p.18).

Todo escrito posee una finalidad. Se escribe para divertirse, para jugar con las palabras, para comprenderse a uno mismo, para comunicarse con otros, para guardar o registrar una información, para ser leído, para recordar algún hecho, para recoger las palabras de otros, para ilusionarse (Gómez, 2015, p.1).

Durante la infancia la escritura tiene un rol especial, permite desarrollar plenamente las ideas de los niños, sentimientos y emociones, les posibilita establecer un contacto entre ellos y la realidad exterior. “Cuando un niño escribe tal como él cree que podría o debería escribirse cierto conjunto de palabras, nos está ofreciendo un valiosísimo documento que necesita ser interpretado para ser valorado” (Barreto, 2006, p.4).

La escritura en la infancia ocupa un papel importante, porque al escribir los niños se cuestionan para qué escriben, si en este proceso de escritura el niño no es guiado se tendrán problemas de aprendizaje y ocasionará diversos conflictos en el infante y su proceso de escritura.

Para que los niños tengan un rol completo e integral como escritores es importante mencionar que los procesos de escritura en los niños pueden ser más sencillos si se trabaja previamente con la motricidad de los niños. Cuando la motricidad es trabajada en tiempo y forma adecuada, la escritura resulta menos compleja y más satisfactoria para los niños (Barón 2005).

Los escritos de los niños son documentos ricos en conocimientos y en información que requiere ser interpretados para obtener datos relevantes sobre la personalidad de los niños, sus emociones, su carácter y sus procesos de socialización y de

aprendizaje. “la escritura permite al niño la posibilidad de interesarse por el mundo que le rodea y expresar sus necesidades y pensamientos de la forma que él elija” (Freinet, 1973. P.13).

A través de la escritura, los niños generan y transmiten sentimientos, entienden y comprender a los demás, igualmente construir, recuperar, conservar y adquirir nuevos conocimientos que pueden ser útiles para sí mismo y para otros individuos de la sociedad, en distintos periodos de tiempo.

La lectura y la escritura son un proceso de socialización y de interpretación de nuestros roles como seres sociales, dentro de la infancia permiten la integración de los niños con su cultura y su sociedad.

Cuando ponemos en práctica estos procesos se construyen y se filtran los significados, se comprende el universo sociocultural y a través de ellos se generan nuevas formas de representación del mundo (Barreto, 2006).

Cuando los niños escriben se les considera seres sociales, ya que la escritura es un proceso de comunicación y de socialización. Al escribir, los niños y todos los individuos en general estamos exponiendo ideas y transmitimos lo que sentimos.

Es por esta razón que la escritura en la escuela debe ser más que una actividad de copiar textos carentes de sentido para los niños y de contenidos centrados en las reglas ortográficas que deben memorizar. La escritura debe ser un placer, una conexión consigo mismo y con los demás a través de comunicar los pensamientos, las reflexiones, las experiencias y todo ello necesariamente articulado con las emociones.

En la escuela y no sólo en ella, sino en distintos ámbitos, el niño debe ser un lector y escritor de su propio mundo, “debe tener diversas concepciones sobre lectura y escritura del medio que lo rodea, construir hipótesis y reconstruir nuevos esquemas a partir de la lectura de su contexto, debe utilizar diversos sistemas de escritura en edades no específicas para tener procesos de avance natural” (Barreto, 2006. P.7).

La escuela entonces tiene el compromiso, de generar el desarrollo de este conocimiento como un proceso adecuado a la edad de los niños y además debe considerar la realidad en la que viven los estudiantes para que la escritura comunique y exprese al niño como un individuo social.

Escribir y escuchar tienen una función compartida y ambas son importantes para entender y comprender cómo funciona el mundo y las diferentes perspectivas que se tienen de él. Además de seguir aprendiendo constantemente del mundo, de lo que leemos y lo que escuchamos.

Ahora bien, los seres humanos somos necesariamente seres sociales y la mayor parte del tiempo estamos compartiendo información cuando hablamos, leemos o escribimos. El problema como individuos es que hablamos mucho más de lo que leemos o escribimos.

El habla, por su parte es el primer contacto que tenemos como seres humanos con otros individuos. Los niños se empiezan a relacionar con su medio cuando escuchan la voz de sus padres, es decir, aprenden a hablar a partir de lo que otros hablan.

Es tal la importancia del lenguaje en los seres humanos que los grandes avances tecnológicos están directamente relacionados con el habla y el sonido: grandes ejemplos de esto son la música y la telefonía celular (Meek, 2004).

El habla juega un papel importante dentro del desarrollo de los seres humanos, es tal su relevancia que es esencial dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

“La cultura escrita empieza con la escritura. Cualquier marca, garabato, dibujo o signo hecho por una persona y que es interpretado y comprendido por otras, puede ser considerado como una forma de escritura” (Meek, 2004. p.31).

Escribir no sólo es el proceso en el cual se generan palabras, letras o símbolos, escribir es también dibujar. Anteriormente al principio de este subcapítulo se

mencionaba que los niños tienen un primer acercamiento de la escritura cuando imitan los trazos que observan, pero también lo hacen cuando dibujan; es decir cuando crean sus primeros trazos o garabatos y le dan un significado. Los niños a través de la escritura permiten que la sociedad conozca lo que piensan, cómo se sienten (Ferreiro, 2006).

Escribimos para expresarnos y reconocernos ante los demás, los trazos que hacemos tienen un significado. La escritura juega un papel muy importante dentro de los procesos de crecimiento y desarrollo por ello cuando los niños van adquiriendo este conocimiento su desarrollo varía de acuerdo con su aprendizaje.

“La tendencia a considerar la cultura escrita como algo útil con frecuencia ha orientado la atención de los maestros a dar mayor importancia a sus aspectos controladores – la ortografía, la gramática y el uso adecuado de las palabras - que a su función liberadora; es decir, el ejercicio de la imaginación” (Meek, 2004. p. 47).

Si bien son importantes la parte gramatical y ortográfica de la escritura, no es lo único que debería importar de ésta, lo más relevante para un niño que se va formando en la escritura, no es ver si los acentos fueron bien colocados o cuál es la cantidad de palabras que tiene lo que escribió. A los niños lo que les importa de sus escritos son las ideas y sentimientos que están plasmados para que otros puedan entenderlos.

Es relevante rescatar la escritura como una necesidad, como una herramienta útil y esencial en los seres humanos, es tan importante en nuestra vida diaria: cartas de amor, direcciones, recados, poesía, historia y música y de internet. Las letras juegan un papel esencial en la vida humana, nos dan un sentido de pertenencia e identidad en la sociedad.

La escritura puede convertirse en un proceso de creatividad e imaginación, éste debería ser el elemento primordial dentro de la creación de escritos, para estimular a los niños a escribir sin aburrirse o estresarse por no entender o aplicar de forma

exacta las reglas ortográficas o gramaticales. “Si se concibe la escritura como un medio de creación, se deberá prestar mayor atención a la capacidad de invención” (Arroyo, 2015. P.7).

Si la escritura promoviera o alentara un proceso de creatividad y estimulación de la imaginación de los niños, los escritos serían más significativos y enriquecedores tanto para sus creadores, que estarían plasmando la realidad desde su perspectiva así como presentando a otros niños y adultos un nuevo mundo narrado y visto desde otra perspectiva, lo que le ayudaría a la comunidad escolar comprender y conocer mejor al niño-autor de dicho texto.

La escritura debe y puede ser una herramienta de creación y por supuesto también de escape, en donde el niño canaliza sus preocupaciones, deseos, inquietudes, etc. y en donde a su vez plasma sus ideas, conocimientos y sus emociones, y el docente puede percatarse de su aprendizaje.

La escuela debe crear espacios y ambientes de aprendizaje donde se retome a la escritura como una herramienta de conocimiento y enseñanza para sus alumnos, idea que está de fondo en Freinet con su método del texto libre logra generar un espacio de aprendizaje, que al mismo tiempo permite a los niños interactuar y relacionarse unos con otros. Ya que cuando se le brinda a los niños la oportunidad de crear un escrito, a través del juego y el placer, se da la oportunidad de que más niños se interesen en la lectura y la escritura (Freinet, 1973).

La enseñanza y el reforzamiento de la escritura en la escuela, tradicionalmente sigue sin incorporar la imaginación, la creatividad y el aprendizaje significativo, de tal modo que los niños y algunos profesores siguen viendo la escritura y la lectura como algo aburrido y que no les ayuda en la vida cotidiana. Y es esta forma de enseñanza la que ha generado diversos inconvenientes como la pérdida de interés en los niños para aprender, falta de motivación y adaptación, la desatención a las dificultades individuales y la falta de creación (Arroyo, 2015).

### **1.3 La importancia de escribir en la escuela**

El lugar institucionalizado para que los niños aprendan a escribir es la escuela, la cual es considerada como el espacio idóneo donde se puede aprender diversas habilidades y conocimientos, entre ellos la lectura y escritura, porque en él se piensa en la enseñanza de la comunicación tanto oral y escrita como un objetivo prioritario (Arroyo, 2015).

Dicho objetivo se trabaja desde una de las asignaturas del currículo escolar: Español o Lengua Materna, por lo que la enseñanza y el aprendizaje de la escritura hoy en día, se convierten en algo más que un conocimiento: una responsabilidad para profesores y alumnos.

La escuela es uno de los lugares encargados de enseñar conocimientos y habilidades que permitan desarrollarse individual y socialmente; su objetivo es la transformación de los individuos, tiene como propósito educar, rescatar y resaltar los conocimientos y habilidades de los mismos.

La escuela debe ser la encargada de guiar y ayudar a los niños para que puedan aprender, comunicarse y desarrollarse socialmente, con ayuda de herramientas como la escritura y la lectura que les permite reforzar sus habilidades orales y escritas.

Es importante mencionar que cuando se habla de escritura, no sólo se hace referencia a la creación de trazos o la memorización de técnicas gramaticales que un individuo debe adquirir y memorizar para poder comunicarse con otros, como se había mencionado anteriormente. Más bien se debe considerar a la escritura como una creación única de ideas y aprendizajes que mezcla símbolos, experiencias y emociones que permitan darle sentido a aquello que se quiere expresar (Ferreiro, 2006).

Aunque desafortunadamente la escuela en algunas ocasiones no retoma las experiencias y emociones, porque tiene más valor que un niño pueda escribir sin errores, respetando reglas gramaticales y que pueda producir una mayor cantidad de escritos en menor tiempo.

La escritura escolar, siempre ha estado caracterizada o limitada como un proceso complejo e inclusive equivocado, lo que la hace difícil de enseñar y de aprender debido a la concepción que la escuela tradicional tiene de la misma: escribir es un conjunto de signos y reglas gramaticales que los niños deben memorizar (Cassany, 1987). Dicha noción de escritura hace que el proceso de aprendizaje y su práctica sea complicado tanto para profesores como para alumnos, porque en los escritos escolares no está presente la creatividad, la imaginación y en muchas de las ocasiones su contenido tampoco se relaciona con la vida cotidiana o los intereses de los alumnos.

En términos generales, para la institución escolar es relevante que los niños aprendan a escribir en un tiempo corto, de modo rápido, fluido y sin errores gramaticales, pero es frecuente que se olvide que el proceso de escritura es diferente en cada niño: Dentro de este aprendizaje esperado los adultos comúnmente no logran hacer textos o escritos sin errores, inclusive fuera del medio escolar dando como resultado una mala escritura incluso en la universidad (Arroyo, 2015).

Es tan importante para la sociedad que los niños sepan escribir, que la escuela trata a este conocimiento como uno de los objetivos centrales de su sistema, es en el nivel básico donde los niños tienen su primer acercamiento a los contenidos que deben saber para poder integrarse exitosamente a la sociedad.

En la escuela los procesos de escritura de los niños, se llevan a cabo de diversas maneras, partiendo de las más tradicionales como la copia de escritos o textos breves de diversos autores, todos ellos trabajados en diferentes asignaturas, hasta la creación de diversos tipos de escritos en el aula escolar como cuentos o poemas por mencionar los más frecuentes.

El verdadero objetivo de escribir en la escuela es que los alumnos puedan ver a los profesores como un guía que los motive y les ayude a facilitar la expresión escrita en el aula (Freinet, 1973). Por esta razón los profesores requieren investigar, actualizar y aplicar métodos y estrategias pedagógicas que motiven,



ayuden, e involucren a los niños en el aprendizaje de la escritura, con la finalidad de promover y facilitar la escritura dentro y fuera de las aulas escolares.

La finalidad de que la escuela enseñe a un individuo a expresarse por escrito, no es conseguir que todo el mundo sea escritor, más bien es para “adquirir los recursos suficientes para poder resolver con cierta competencia las situaciones de la vida cotidiana” (Luceño, 2008, p.19). Pero, si alguien quiere o se convierte en escritor sería maravilloso.

Dentro de la educación primaria, la escritura retoma un papel importante tanto para los maestros como para los alumnos, al profesor le permite observar la mejoría de sus alumnos respecto a normas gramaticales y contenidos teóricos de los procesos de escritura, pero también le permite descubrir el potencial y creatividad con el que cuentan sus alumnos. A los estudiantes escribir les ayuda a descubrir sus capacidades, creatividad y desarrollo de pensamiento y lenguaje ya que para escribir se necesita hacer más que ordenar palabras para formar un mensaje.

Como se ha mencionado anteriormente la escritura escolar es una de las actividades en las que se pretende que los niños puedan expresarse, pero que al mismo tiempo ayude a que los niños sean capaces de crear textos en tiempos breves y sin errores ortográficos, sin embargo “la escritura en la escuela aún no da los resultados que debería; para que los niños escriban en el aula, se necesita que los profesores ayuden a sus alumnos a preparar esquemas, párrafos e ideas a expresar” (Freinet, 1973. p.10).

Esta idea errónea de escritura, podría cambiar si se le permitiera al niño expresar/manifestar todo aquello que es importante para él; su vida, sus juegos, trabajos, experiencias, sueños y pensamientos. De todo lo que un niño vive día a día se podría obtener un escrito que además de cumplir con el objetivo de escritura en el aula, además podría estimular al niño a que siga expresándose, lo cual es sumamente importante.

Los textos creados en el aula deberían tener como propósito ayudar a los niños para que aprendan de forma que lo que ven y adquieran tanto en el exterior como en el aula sea conocimiento útil en ambos espacios, que se relacione y sea aplicable con su vida cotidiana.

Cuando un niño lee un texto creado por alguien de su edad, se abre una puerta a la confianza y a que el niño se encuentre en su ambiente, los niños se animan a hablar, escribir, se percibe el interés y el ánimo para expresar sus ideas; se estimula la inteligencia (Freinet, 1973).

Si la práctica de la escritura y los métodos de enseñanza rescataran las necesidades e intereses que tienen los niños, se desarrollaría una nueva forma de trabajar que estuviera más involucrada con sus pensamientos.

Esta forma de trabajo les permitiría tener una libertad de creación y de plasmar a partir del pensamiento de los alumnos, lo cual promovería o permitiría que los niños puedan ser libres de las perspectivas familiares, escolares, sociales y una serie de ideologías que no corresponden a la forma de percibir su mundo, ya que en muchas ocasiones dichas perspectivas limitan y reducen el contenido de la escritura infantil a lo que la gente quiere o desea leer, dejando de lado el verdadero sentido de escribir. Por lo anteriormente expresado es que precisamente se propone la escritura a través del juego.

“La escritura dentro de la escuela debería permitir que los niños tengan la posibilidad de interesarse por el mundo que los rodea y expresar de la manera que elija sus necesidades” (Freinet, 1973. P13). Es decir, la escritura escolar podría enriquecer más al niño si se le permite elegir el tema del que desea expresar sus ideas y así lograr que aquello que se escribe sea significativo para él y para las personas que lo leen.

El hecho de que a un niño se le permita elegir un tema para desarrollar y que su texto se presente ante un grupo o que se desarrolle no una actividad escolar, genera cambios en él, lo motiva a seguir creando textos y a mejorar sus

habilidades como escritor social. Cuando a los niños se les considera con la capacidad y la libertad de crear un texto, el maestro no sólo le está dando autonomía en su aprendizaje sino que también está desarrollándole otras habilidades y virtudes: como transformarlo en un ser espontáneo, creativo, vivo, emocional, social y expresivo (Freinet, 1973).

El principal problema de la escritura escolar, se debe principalmente a que es menos eficaz, porque está limitada sobre lo que hay que decir y es poco común que sea colaborativa. Cuando en realidad la escritura en la escuela debería apoyar a los alumnos a escribir con libertad y para la reflexión, sin centrarse sólo en los errores de los niños, ni de enfocarse exclusivamente en que los escritos cumplan con las normas gramaticales, las cuales son importantes dentro de la tarea de redacción pero no deberían ser la parte central de la escritura.

La escritura favorece en los niños una forma distinta de pensar y percibir el mundo, genera en el niño la libertad de expresarse, también, lo ayuda a formar parte de la sociedad que le rodea, escribir abre el camino del aprendizaje, de este modo si la escuela rescata las cualidades que tiene dicho proceso, la formación de los alumnos sería más integral y les permitiría entender y adaptarse con mayor facilidad al mundo y la sociedad que les rodea.

La escritura es muy necesaria dentro de los procesos de comunicación de los seres humanos, es por esto que se debe fomentar en los alumnos, una escritura que transmita sus ideas, sentimientos, opiniones no sólo dentro sino también fuera del aula escolar, “la escritura es el espejo en el que se ve reflejada nuestra imaginación” (Arroyo, 2015. P.9).

El ejercicio libre de la escritura en los niños, debe otorgarles libertad y confianza para escribir cuando en realidad sientan la necesidad de compartir sus ideas y emociones, de esta manera el docente obtendrá como resultado un escrito vivo, que rescata la vida y la atención total del niño. “Para que el niño siga siendo parte de dicho proceso, debe de existir una motivación, la cual se encuentra en el momento que al escrito se le está dando una función y una finalidad: Comunicarse

con los que le rodean” (Freinet, 1973. P.19). una vez que se encuentra la motivación, el docente debe entender y trabajar con ésta para apropiarse de la escritura en el aula escolar.

Una de las problemáticas más visibles dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje de la escritura, es que la escuela no busca centrarse en los intereses de los niños, los docentes sólo se enfocan en enseñar a sus alumnos los contenidos del currículo sin saber cómo plasmarlos a la vida cotidiana.

Lo más importante de la escritura es saber que escribir es más allá de aprender un repertorio de técnicas que van dirigidas a la cuestión gramatical. La escritura tanto para profesores como alumnos debe ser enseñada y aprendida como una herramienta de comunicación y de reflexión para entender mejor las relaciones de los individuos con la sociedad (Luceño, 2008).

La eficaz adquisición y práctica de la escritura en los niños requiere de procesos en los que el docente se guíe más por las necesidades y dudas de sus alumnos que centrarse casi exclusivamente en ideas establecidas por el material escolar. Si bien el libro de texto es un material de apoyo para los docentes, éste no debería ser un elemento central en la enseñanza de la escritura en los niños. Los docentes por tanto deberían buscar nuevos métodos y estrategias que contribuyan a mejorar y reinventar la enseñanza de contenidos para la escritura en el aula y que a su vez puedan ayudar a los niños con la creación de textos libres; mismos que permiten que aumente el interés de los niños por la lectura, ya que dichos textos estarían más relacionados con su vida diaria (Freinet, 1973).

Ésta deber ser vista como un elemento del que los niños deben apropiarse y practicar aún fuera del entorno escolar y por supuesto con gusto e interés por parte del alumno (Arroyo, 2015).

Para conocer la importancia y el papel que tiene la escritura dentro de nuestra educación como país, se revisaron algunos de los diversos programas y modelos educativos que han sido empleados en el sistema educativo mexicano, de los

cuales retomé el plan de estudios 2017 que lleva por nombre: aprendizajes clave para la educación integral, de la Secretaría de Educación Pública, el cual es el documento más reciente y con el que se está trabajando actualmente la educación del país.

De acuerdo con dicho documento, el objetivo central en materia de lenguaje y comunicación, es que al terminar la educación primaria los niños sean capaces de: “comunicar sentimientos, sucesos e ideas tanto de forma oral como escrita en su lengua materna; y, si es hablante de una lengua indígena, también se comunica en español, oralmente y por escrito” (SEP, 2017. P.22). Es decir, dentro del proceso de enseñanza los contenidos deben relacionarse con las experiencias y necesidades de los niños con la finalidad de tener mejores resultados en comunicación en ambos ejes: educativo y social.

De esta manera la escritura y la lectura pasan a ser más importantes para la educación básica, porque ya no son solamente asignaturas del currículo, sino que se convierten en herramientas indispensables que la escuela primaria debe ofrecer a sus alumnos para que estos puedan desenvolverse en el mundo de la comunicación y en la sociedad en general. “Los niños que asisten a la escuela conocen con mayor precisión el lenguaje escrito y sus usos en la vida diaria” (SEP, 2017, p. 67).

El objetivo del campo de formación de lenguaje y comunicación en la escuela, es que los niños sean capaces de leer y escribir para desarrollarse no sólo a nivel educativo, sino que sean capaces de hacerlo social y culturalmente con las herramientas que la escuela les ofrece, además de que durante dicho proceso de formación educativa, estos adquieran conocimientos, actitudes y valores que les permitan seguir en constante aprendizaje, para poder enfrentarse a la sociedad en la que vivimos y que requiere de dichas habilidades para cubrir las necesidades que la misma presenta.

Como la presente investigación tiene por objetivo trabajar la escritura en 4° grado de educación primaria, se hizo una búsqueda y análisis de los objetivos y propósitos que la SEP tiene en este documento:

De forma general, la Secretaría de Educación Pública tiene como propósitos generales de la enseñanza del español en educación básica que los alumnos sean capaces de:

- (1) Usar el lenguaje de forma analítica y reflexiva para poder intercambiar ideas, textos, etcétera en diversas situaciones.
- (2) Utilizar el lenguaje tanto para la organización como la expresión del pensamiento con la finalidad de expresar y construir Conocimiento.
- (3) Reflexionar las formas, funciones y significados del lenguaje para poder planear, escribir y revisar sus producciones.
- (4) Conocer y diferenciar la diversidad de textos literarios.
- (5) Recrear el lenguaje para poder participar en diferentes actividades.
- (6) Participar en una comunidad cultural y lingüística
- (7) Reconocer, valorar y comprometerse con los derechos y obligaciones de los autores y comunidades relacionadas a los textos.

De acuerdo con los propósitos enlistados previamente, la escuela busca formar seres sociales con las habilidades necesarias y suficientes para desenvolverse plenamente de manera oral y escrita, no solamente para poder comunicarse sino también para seguir creando comunidades que fomenten la creación de producciones escritas.

Para el 4° grado de educación primaria en materia de lenguaje y comunicación, se tiene como propósito general “[...] que los estudiantes avancen en la apropiación y el conocimiento de prácticas sociales del lenguaje vinculadas con su participación en diferentes ámbitos, para satisfacer sus intereses, necesidades y expectativas, así como que continúen desarrollando su capacidad para expresarse oralmente y por escrito” (SEP, 2017, p. 164).

Las actividades y herramientas didácticas que se proponen para la enseñanza del español en 4° grado de primaria se basan en tres ejes:

1. “Producción contextualizada del lenguaje”: El objetivo de este eje es que los alumnos sean capaces de interactuar de forma oral, que se conviertan en productores de textos, los cuales deben tener una finalidad, destinatario y pertenecer a un tipo de texto.
2. “Aprendizaje de diferentes modalidades”: Su objetivo es hacer que los alumnos tengan un conocimiento completo mediante una secuencia que se deriva de:
  - Los alumnos deben aprender de lectura y escritura.
  - Que los alumnos refuercen sus estudios en casa, de los aprendizajes adquiridos en el aula.
  - Que los alumnos sean capaces de aplicar sus habilidades de lectura, interpretación y estudio de diversos textos, sobre los materiales con los que se trabaja en el aula escolar.
3. “Análisis/ reflexión”: Este eje tiene por objetivo que el alumno y el docente hagan una valoración, una retroalimentación de los trabajos que producen en el aula y que reconozcan su trabajo, siendo capaces de trabajar en sus fallos y también motivándose a seguir produciendo.

Todos estos propósitos tienen como eje retomar las ideas e intereses de los niños como uno de los núcleos centrales de la enseñanza en el aula y aunque es un gran avance que la escuela empiece a considerar el pensamiento de los niños para trabajar los contenidos escolares, aún hace falta que la escritura escolar deje de enfocarse plenamente a la estructura de los textos y a las normas gramaticales, ésta debe de retomar aspectos como los sentimientos y emociones de los niños, además de incorporar otros elementos como la creatividad, la imaginación y utilizar estrategias pedagógicas que permitan que los niños desarrollen el gusto por escribir, no solamente en el aula, sino en todos los contextos donde sea posible que lo hagan.

Para lograr que la escritura pase de ser un conocimiento complejo de enseñar y de aprender y convertirse en una actividad por gusto, interés y motivación tanto para docentes como para alumnos y así obtener mejores resultados, es necesario buscar y utilizar estrategias y herramientas pedagógicas que favorezcan dichos resultados, es decir, los docentes y la institución educativa en general, deben ampliar el conocimiento que se tiene de esta herramienta tan valiosa para implementarlo de forma lúdica para involucrar a los niños de manera intrínseca en dicha práctica.

## **Capítulo 2: Jugar para aprender**

Este capítulo tiene por objetivo retomar las principales características que definen y particularizan al juego, para poder saber de qué manera éste puede ser utilizado como una herramienta educativa que permita reforzar los conocimientos adquiridos y por adquirir y que además ayude en los procesos de aprendizaje de los alumnos en el nivel primaria.

Para poder implementar de manera exitosa el juego como herramienta educativa es necesario retomar un poco de su origen, sus características y su evolución no solo porque al hacerlo conozcamos su historia, sino porque al conocer estos datos podremos tener una perspectiva más amplia sobre sus beneficios y contras dentro del ámbito educativo: El juego es una de las actividades más importantes y significativas en los seres humanos, aunque está directamente relacionado con la infancia, es importante mencionar que éste no se limita solamente a dicha etapa, sino que permanece a lo largo de la vida de los seres humanos.

El juego es tan antiguo como la misma historia del hombre, es una actividad que ha estado presente desde los primeros años de vida y va evolucionando al mismo tiempo que lo hacen los seres humanos y su cultura, su definición y la manera de practicarlo varían según la misma. Éste ha estado vigente desde los inicios del hombre y su historia, es una actividad que al principio era muy comparada con algunas acciones que los animales hacían, se dice que el juego era salvaje, liberador y que carecía de algún objetivo, su función principal era meramente



entretener y distraer a los que la realizaban, fuesen humanos o animales (Huizinga, 1972).

Jugar es una actividad que se puede manifestar en diversos momentos y de distintas maneras, no tiene un orden o lugar específico para realizarse, porque no siempre es el mismo tipo de juego. El juego genera múltiples beneficios en ambas especies, es el caso del desarrollo cognoscitivo, físico, por mencionar sólo algunos.

Jugar es una actividad irracional, por esta razón la ejecutan seres vivos y seres humanos lo que distingue esta actividad entre las especies es que cuando es realizada por los seres vivos (no humanos) no son conscientes de que sus actos son calificados como juego, no saben que eso es jugar o lo que significa juego, mientras que los seres humanos son conscientes de que las acciones que hacen son consideradas juego, conocen las reglas y las llevan a cabo. Es importante señalar que un atributo de éste es que al realizar dicha actividad se produce satisfacción y alegría. “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (Huizinga, 1972, p.20).

El juego es una actividad sumamente relevante para las especies que lo ejecutan, “se caracteriza porque las metas que se pretenden alcanzar no son claras, pero la realización de la actividad nos produce placer” (Delval, 2002. p. 72). Al ser una actividad que no define metas específicas, que otorga libertad, además de generar satisfacción aun cuando tiene reglas y que además no limita al niño durante su realización, el juego puede ser utilizado una herramienta favorecedora e innovadora en el proceso educativo.

El juego no es una actividad desconocida o poco investigada, en la actualidad existe una gran cantidad de investigaciones y teorías hechas por diversos autores que nos permiten rescatar la importancia del juego para el desarrollo de los seres humanos. Sin embargo, para poder utilizar esta actividad como una estrategia o herramienta educativa debemos conocer más a fondo el juego, es decir debemos investigarlo y conocer su conceptos, sus aportes para el desarrollo y la vida

humana, así como sus beneficios en el proceso de aprendizaje, pero también sus contras para saber hasta qué punto debe ser utilizado como herramienta que ayude en los procesos de aprendizaje y en cual como una vía de escape para los niños.

Jugar genera una sensación de libertad y de placer en los niños ya que el error y el fracaso no afectan el desempeño durante su realización. El juego además de ser una actividad espontánea y placentera, permite la interacción de los individuos con el entorno, desarrolla la socialización, la comunicación, el aprendizaje, la independencia y la motivación.

Para poder entender más sobre las teorías y aportes que hay sobre el juego, como es el caso de esta investigación, primero se debe conocer un poco del origen de esta actividad, así como rescatar algunas definiciones claras que nos definan qué es el juego.

La palabra juego, tiene más de un significado, lo que podría hacer difícil definirla en un intento o concepto, su raíz etimológica es *l'b* que significa jugar, misma que está relacionada con la raíz *l't* la cual se interpreta como risa o burla y de acuerdo con la Real Academia Española jugar es: “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (RAE, 2019). Y de acuerdo al Diccionario etimológico de la lengua castellana, el juego se define como una broma, pasatiempo, diversión (Corominas, 1973). Ambas definiciones comparten la idea de que el juego genera diversión y entretenimiento a las personas que lo realizan.

Ahora que ya se ha buscado una definición sobre que es el juego, se puede decir que además de ser una actividad que ayuda en el desarrollo integral de los seres humanos, también genera alegría y libera a quienes lo realizan.

## **2.1 El juego en el desarrollo del niño**

Este subcapítulo tiene como objetivo rescatar las principales teorías sobre los aportes que tiene el juego para el desarrollo de los niños con la finalidad de

promover y rescatar su uso en la escuela para seguir contribuyendo al correcto desarrollo de los niños.

El juego es la expresión y una condición para el desarrollo de los niños y cada etapa de dicho desarrollo está ligada con un tipo de juego en específico. En ciertas circunstancias puede sufrir modificaciones por parte de la sociedad, pero es algo universal en la vida y el desarrollo de los niños (Zapata, 1996).

El juego es una actividad tan antigua como el origen del hombre, en los registros históricos de esta especie se han encontrado diversos aportes del juego y su avance en relación a la evolución humana, por esta razón se puede decir que ésta actividad lúdica es como un libro que nos brinda un estilo de vida, donde los niños van aprendiendo lo que han de necesitar para su desarrollo (Decroly, Monchamp, 1986). A través del juego el individuo tiene un primer contacto con el medio que lo rodea, es decir su realidad y su sociedad. Mediante el juego los niños adquieren conocimientos tanto teóricos como prácticos y refuerzan los ya adquiridos previamente.

Al igual que otras de las múltiples actividades que desarrollan los seres humanos, el juego se va adaptando o transformando a los cambios que se presentan en el desarrollo, “el juego va evolucionando conforme se van desarrollando las edades más tempranas del niño, del mismo modo que lo hizo la propia cultura humana” (Crespillo, 2010 p.2). Es decir el juego se adaptará a la mentalidad, madurez y necesidades físicas, cognitivas y sociales del niño, va a cambiar de acuerdo a sus intereses y necesidades, por lo que no siempre será la misma clase de juego en la infancia.

Dentro del papel e impacto que tiene en el desarrollo de los niños, el juego cumple con un rol esencial en la formación de la personalidad de éstos y es de gran importancia para potencializar la identidad social: porque equilibra la afectividad, permite la socialización y desarrollo en la sociedad y cultura.

Aunque inicialmente “el juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción del acto y el pensamiento” (Drecoly, Monchamp, 1986, p10), cumple con distintas funciones en diferentes etapas, algunas de estas características no logran madurar completamente hasta el fin de la infancia, tales como la inteligencia y el aprendizaje (Piaget, 1961).

El juego posee una función vital, flexible y espontánea por lo que más que una actividad, este debe ser considerado como un proceso que si está adecuadamente dirigido asegurará en el niño un desarrollo de destrezas físicas, mentales y sociales que además si se mantiene a largo plazo y se dirige correctamente le brindará al niño un aprendizaje significativo e integral a partir de sus conocimientos y destrezas adquiridas previamente (Moyles, 1999).

Esta actividad puede estimular habilidades y aspectos importantes para de la formación del ser humano, tales como: un buen desarrollo de emociones, adquisición de valores, cultura, por mencionar sólo algunos.

Al jugar se permite la socialización en los niños y también se forma la personalidad del niño, un niño que juega es un niño seguro de sí mismo, visto desde el punto psicológico el juego es una manifestación cognitiva de los niños, que permite la interacción y expresión del niño con el medio que permiten que el niño sea capaz de enfrentarse a la realidad misma a la que deberá adaptarse (Aizencang, 2005).

Una de las diversas teorías más importantes que retomaré en este subcapítulo por el impacto y el rescate que hace a la importancia del juego para el desarrollo de los niños, es la de Piaget, la cual está estructurada por etapas de desarrollo que se relacionan con los procesos de maduración del niño.

Para Piaget (1961) el juego es una actividad que genera placer en los niños y que se va adecuando a sus necesidades y a su proceso de maduración, esta actividad también estimula la inteligencia de los niños y permite el desarrollo de los mismos.

De acuerdo con Jean Piaget en su libro la formación del símbolo en el niño, el juego se caracteriza por:

- Ser espontáneo.
- “Ser una asimilación de la realidad”
- “Ser una actividad para el placer”
- Permitir, prevenir y ayudar a la resolución de conflictos.
- “servir para todos los fines”

La teoría de juego de Piaget nos brinda una clasificación de los tipos de juego y como estos ayudan en el desarrollo de los niños en diversos momentos y en diferentes maneras ya que el juego no es una actividad con un fin único, es multifuncional y sus beneficios son tantos para el niño que no sólo son para el aspecto físico, a continuación desarrollo esta clasificación en una tabla:

Tipo de juego:	Características:
<p>Juegos de ejercicio: Este tipo de juego no son característicos sólo de los primeros años de vida, pueden reaparecer a lo largo de toda la infancia. Su función principal es ejercer conductas por placer de tomar conciencia de nuevos poderes (Piaget, 1961).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es el primer tipo de juego en aparecer en la infancia.</li> <li>• Están caracterizados por los estadios de desarrollo pre verbal.</li> <li>• Son del tipo sensorio-motor inicial.</li> <li>• Desarrolla en el niño esquemas de reflejo.</li> <li>• Son un pre-ejercicio para desarrollar adecuadamente funciones posteriores.</li> <li>• Genera placer.</li> <li>• No requieren de pensamiento.</li> </ul>
<p>Juegos simbólicos: Este tipo de juegos es un complemento de los juegos de ejercicio (sensorio – motor) ya que se basan en estos para fortalecer la experiencia lúdica (Piaget, 1961).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizan constantemente la imaginación.</li> <li>• Tienden a ser juegos de imitación.</li> <li>• Mezclan la realidad y la fantasía.</li> <li>• Estimulan la creatividad.</li> <li>• Permiten y generan la socialización</li> <li>• Se presentan entre los 4 y 7 años de edad.</li> </ul>
<p>Juegos de reglas: Estos juegos generan un proceso de socialización y memorización de ciertas acciones que les permiten continuar jugando con los que le rodean (Piaget, 1961).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implican relaciones sociales o interindividuales.</li> <li>• Tienen una regulación impuesta por un grupo y una falta si se incumple.</li> <li>• Es una combinación de lo sensorio – motor con el intelecto y la competencia entre los que lo realizan.</li> </ul>

Además de las características mencionadas en la anterior tabla y de acuerdo con Piaget (1961) el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de los niños y que al realizarlo genera placer y alegría pero que también le ayuda a crear y generar nuevos aprendizajes, aun cuando para muchos profesionales de la educación esta actividad no pueda ser rescatada en el contexto escolar.

Este autor además de mencionar los beneficios que el juego brinda al desarrollo de los seres humanos, también brinda una perspectiva para rescatar el juego en el aula, ya que es una actividad con potencial para generar interés en los niños y para crear nuevos ambientes de aprendizaje y convivencia escolar.

Otro de los autores que hace una investigación sumamente importante para la pedagogía sobre el juego y su relación con los niños y su desarrollo es Vygotsky, la cual voy a retomar a continuación:

Para Vygotsky se podría considerar el juego como “un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida” (Vygotsky, 1979, p.142). Porque mediante esta actividad los niños logran satisfacer y cumplir necesidades o deseos que no pueden realizar en lo cotidiano, lográndolo con ayuda de la imaginación.

El juego tiene una gran influencia en el desarrollo de los niños, porque les permite liberarse de acciones y reglas cotidianas a las que los niños están sometidos, con el juego el niño también adquiere independencia y libertad para hacer nuevas actividades, acciones y movimientos. “El juego puede ser considerado como un sistema de signos que generalizan la realidad sin otorgarle ninguna característica” (Vygotsky, 1979, p.143).

Pero de la misma manera que las teorías de Vygotsky y Piaget hablan sobre los beneficios del juego en los niños y su desarrollo, también hay diferentes posturas sobre si el juego siempre es una actividad placentera. Pues Vygotsky (1979) rescata que el juego es una actividad que puede o no generar placer en los niños,

pero que siempre estará guiada por la maduración de los mismos y además esta actividad les ayuda a satisfacer algunas de sus necesidades.

Esta teoría aborda al juego pero desde el papel que tiene esta actividad para el desarrollo de los niños, dando énfasis a como el juego retoma las experiencias previas del niño, sus conocimientos adquiridos para generar nuevos, “durante el juego el niño opera con significados separados de sus objetos y acciones acostumbradas” (Vygotsky, 1979, p.100).

El juego en relación a esta teoría funciona como una guía de desarrollo, que brinda y facilita el aprendizaje de conocimientos que no son dominados aún por los niños pero de una manera agradable y sencilla. Desde esta postura el autor decía que “El juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo” (Vygotsky, 1979, p.156).

De manera que los juegos además de ser una actividad de entrenamiento, tienen una importancia en el desarrollo social y cognitivo de los niños, jugar es una forma de representar socialmente algo que para los niños es importante o que llamó su atención.

El juego genera una nueva perspectiva a los procesos de creatividad e imaginación así como de madurez del niño, jugar le genera nuevos aprendizajes ya que “el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, en el juego es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es” (Vygotsky, 1979, p.156).

El juego es por tanto una de las actividades más importantes y esenciales para que los niños tengan un amplio y correcto desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional, como se ha mencionado anteriormente cuando se juega se obtienen una gran serie de beneficios, además de ser entretenido y satisfactorio a quienes lo realizan.

Así mismo, el juego es una actividad que construye y fortalece las relaciones sociales entre los individuos, además de que permite se dé una apropiación cultural, pues los juegos están directamente relacionados con los elementos culturales que rodean a los niños, se apropian y rodean de elementos de la vida cotidiana de los mismos y los llevan a la práctica de forma individual o colectiva (Vygotsky, 1979).

Otra de las teorías más relevantes para este trabajo de investigación es la de Omar Reyes, la cual habla del impacto del juego en el desarrollo de los niños, trabajando su investigación desde los aportes de manera general hasta los más individuales y concretos. Cabe aclarar que, este autor es egresado de la Universidad Pedagógica Nacional nos menciona que el juego es una de las actividades más satisfactorias con las que cuentan los seres humanos para su desarrollo (Reyes, 2011).

Durante la infancia el juego es una de las actividades a la que los niños le dedican una gran cantidad de tiempo y atención porque al realizarla pueden resolver problemáticas de su vida cotidiana y pueden adquirir un sinnúmero de nuevos conocimientos. Tiene una gran importancia para los niños porque el juego “es una pieza clave en el avance integral del infante” (Reyes, 2011, p.13).

Jugar es una actividad tan importante y significativa que incluso instituciones como la UNESCO recomiendan jugar para ayudar a los procesos de maduración de las diversas áreas de desarrollo de los seres humanos. De manera que el juego se considera una actividad integral que “involucra al niño de forma completa: su cuerpo, su inteligencia, sus emociones, permite que el niño ejercite sus habilidades individuales y sociales” (Reyes, 2011, p.18).

En términos generales el juego tiene una gran lista de beneficios y contribuciones para el desarrollo de los niños, en los diversos aspectos que este implica, como se ha venido mencionando es una actividad que no sólo se presenta o ejecuta en la infancia específicamente pues han sido muchas las investigaciones que



concuerdan en decir que el juego es una de las actividades que se mantienen a lo largo de la vida y que evolucionando conforme lo hacen los individuos.

Algunas de las contribuciones más importantes del juego al desarrollo de los infantes y que retoman diversos autores como Piaget, Vygotsky, Reyes e inclusive Bruner afirman que el juego ayuda a desarrollar y fortalecer habilidades como la destreza, la seguridad, el dominio e inclusive algunos aspectos del tipo físico como el equilibrio, la coordinación y los sentidos, además si esto fuese poco, también favorece la evolución del sistema nervioso y estimula las habilidades del pensamiento y mejora el aprendizaje.

El juego es una actividad multifuncional que permite adquirir nuevas experiencias, en los procesos de enseñanza – aprendizaje da paso al error y acierto, ayuda a la adquisición de nuevos conocimiento y facilita la solución de problemas. Este es también un excelente desarrollador del lenguaje, la creatividad, la imaginación, la atención, el pensamiento concreto, la memoria, además ayuda a disminuir la discriminación, estimula la fantasía, etcétera (Reyes, 2011).

Otro de los beneficios que tiene el juego es que además de generar placer en los niños, esta actividad estimula la satisfacción, genera confianza y seguridad, brinda autoestima, controla la ansiedad y permite la libre expresión. De manera que “estimular el juego es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, en todos los ámbitos” (Reyes, 2011, p.23).

Aunque no existe una teoría única sobre este tema que pueda abordar de forma exacta o que recabe todos los beneficios que tiene esta actividad desde los diferentes enfoques que se han ocupado del tema, estas hipótesis y todas las investigaciones que se han realizado sobre el mismo nos permiten tener una noción más completa y nos ayudan a comprender porque debemos seguir implementando esta actividad en el aula escolar además de permitirnos darle el valor y reconocimiento en los procesos de aprendizaje de los niños.

## **2.2 El juego en la escuela**

Hablar de jugar en la escuela o en el aula es todo un tema de posibilidades y contras al respecto, por las características que tiene esta actividad y por todos los beneficios que puede desarrollar en los seres humanos.

Si bien sabemos que el juego no surgió como una actividad educativa o que se desarrollara a partir de los contenidos curriculares, éste además de ser divertido para los niños, es también una de las actividades más moldeables y dinámicas, se adapta fácilmente a las necesidades del docente y del alumno.

Al juego se le atribuye la característica de la libertad, por esta razón es que cuando se menciona juego en el aula escolar la primera palabra que se viene a la mente es el desorden o el caos. “La pedagogía tradicional ha considerado siempre al juego como una especie de basura mental o al menos como una pseudo-actividad carente de significación funcional, y aún nociva para los niños a quienes distrae de sus deberes” (Piaget, 1961. P.205).

Dicha característica es una de las razones por las que se llega a pensar de forma errónea que el juego no puede incorporarse deliberadamente en los procesos de aprendizaje de los niños y que en vez de ayudar al proceso de aprendizaje, es uno de los factores por los cuales los niños se distraen y no logran adquirir sus contenidos escolares.

Con la modificación del modelo educativo a partir de la nueva reforma educativa se obtiene un nuevo modelo de enseñanza que deja de lado la enseñanza tradicional mediante la memorización de artículos y contenidos, ahora se busca una educación integral: completa y activa en la que el niño, su interés, sus necesidades y actividades son los protagonistas del proceso educativo (Reyes, 2011).

Debido a la modificación mencionada previamente, podemos retomar esta actividad tan entretenida y placentera para los niños como una estrategia de aprendizaje, dicha actividad también permitirá que el docente tenga nuevos roles en los procesos de enseñanza en el aula.

La educación ahora tiene por objetivo abarcar todos los aspectos de los seres humanos pero sin ser tediosa o memorística, más bien debe ser agradable y útil individual y socialmente.

Si la educación se enfoca en las necesidades e intereses de los niños y retoma la adquisición de conocimiento mediante el juego este puede cumplir el rol como un instrumento transformador de la educación preescolar y primaria (Zapata, 1989).

A partir de este enfoque o nuevo objetivo, el juego retoma y cobra un sentido como estrategia de apoyo para lograr que el desarrollo de los niños sea integral y completo. Debido a que el juego es una de las actividades más satisfactorias con las que cuentan los seres humanos.

Dentro del aula escolar el juego puede ser una herramienta que permite reforzar conocimientos adquiridos y ayudar a convertirlos en conocimientos significativos, esto a mediano plazo, mediante la realización de actividades que le generan placer.

“El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; así mismo, propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.” (SEP, 2017, p.67)

De acuerdo con la importancia y el peso que tiene esta actividad en el desarrollo de los niños, el juego es un mundo de posibilidades y tiene un gran potencial como herramienta educativa porque: permite una enseñanza renovada de los contenidos curriculares y porque sirve como medio para el aprendizaje significativo en el desarrollo integral del niño.

Al mismo tiempo que ayuda a generar o adquirir conocimientos “lo lúdico en el aprendizaje ayuda al alumno a resolver sus conflictos internos y a enfrentar situaciones posteriores que pudiera llegar a tener con decisión y sabiduría” (Reyes, 2011, p.7).

“La mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz que éste no la puede diferenciar del juego o la considera como una actividad integrada: juego – trabajo” (Zapata, 1995. P.13).

Además de ser una actividad libre y espontánea el juego es una de las acciones más repetitivas y notorias del nivel primaria ya que los niños difícilmente se quedan sentados por largos periodos de tiempo; por lo cual se deben aplicar ejercicios o actividades en los que el niño pueda moverse, le ayuden a descansar mentalmente y a oxigenar su cerebro para poder continuar con sus trabajos escolares.

Jugar es una de las actividades con las que “el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje” (Crespillo, 2010, p.3).

Es mediante el juego que el niño logra desarrollar interés para realizar actividades que pueden resultar complejas y aburridas.

Al inculcarse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y su interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa. (Reyes, 2011, p.8)

Al proponer que el juego se incorpore en el ámbito educativo como una estrategia, se requerirá de la planificación detallada por parte de los profesores, para que el juego pueda cumplir con los objetivos y contenidos del currículo. “Lo lúdico debe estar presente a lo largo y ancho de todo el currículo, como una experiencia que hay que garantizar en el quehacer cotidiano” (Reyes, 2011, p.9).

El juego al ser una actividad lúdica que resulta atractiva, cómoda y motivadora para los niños permite generar interés dentro de la escuela. “La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño respetando sus necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoformación (Zapata, 1995. P.53).

Jugar no sólo es una actividad de entretenimiento o distracción, esta también es una herramienta que tiene amplio significado y utilidad en áreas importantes para la escuela, tales como la psicología donde mediante ella se puede conocer al niño desde su mundo interior y su evolución mental, carácter, deficiencias e inclinaciones.

Y en otras áreas como la pedagogía donde el juego si es bien aplicado puede ayudar a convertir al alumno en un sujeto activo del proceso de enseñanza – aprendizaje, generando un mejor ambiente de aprendizaje y transformando el rol del maestro para ser facilitador de este proceso.

Este también es una de las actividades centrales en la vida del niño, pero también es una de las actividades que más aprendizajes puede generar en los niños dentro de la escuela. Debido a que el juego los acerca y los ayuda a entender mejor el medio que los rodea, lo ayuda a comprender y disfrutar los conocimientos escolares y les permite descubrir y resolver problemas que surgen a partir de sus actividades cotidianas.

El juego es una actividad que activa los mecanismos de aprendizaje en los alumnos, sin importar la asignatura o su dificultad. Al implementar esta actividad en el aula escolar como una estrategia o recurso didáctico el ambiente de trabajo será distinto, pues brinda la oportunidad de que los alumnos creen sus propias estrategias para aprender y que el docente se convierta en un facilitador y guía dentro del proceso de aprendizaje. (Chacón, 2008).

Dentro del aula escolar el juego puede ser una estrategia que permita reforzar conocimientos adquiridos de forma dinámica y placentera, de manera que se conviertan en conocimientos significativos para el niño a largo plazo, pero que al hacerlo le generen satisfacción.

La educación tiene un objetivo global que es preparar a los individuos para la vida futura, es en este sentido que el juego puede ser una estrategia o herramienta educativa que ayude a cumplir este objetivo porque:

“Se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida, como un proyecto de vida serio que lo bosqueja de antemano. Por el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta”. (Zapata, 1989, p.17)

Entre los múltiples beneficios que el juego brinda en el desarrollo de los niños y que se han ido retomando a lo largo de este capítulo se pretende también rescatar que el juego va más allá de ser una actividad que genera desorden o que impide el correcto proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas escolares, no se trata solamente de implementar el juego en el aula, se trata de darle un sentido en el currículo y una utilidad en el aprendizaje de los alumnos.

“El juego resulta un elemento esencial para articular una educación renovadora en donde la disciplina interna pueda sustituir a la externa. Esta es la razón de que los trabajos escolares orientados por medio del juego pueden llegar a conformar una institución escolar adaptada a los intereses y necesidades de la infancia”. (Zapata, 1989, p.21)

Por los múltiples beneficios que el juego tiene este podría ser considerado como una forma ideal de aprendizaje para los contenidos educativos si en el proceso de enseñanza – aprendizaje no se le pusiera un punto limitante, dicho límite desvaloriza el juego y lo separa de dichos procesos dejándolo como una actividad que puede ser realizada después de que los niños terminen sus trabajos escolares, dejando a este limitado de su impacto y beneficios para el desarrollo infantil.

Desde el medio escolar los profesores deben ser capaces de identificar en qué etapa están los niños dentro de su proceso de desarrollo para promover un nuevo aprendizaje significativo en ellos, con la finalidad de crear y mejorar los conocimientos.

Las actividades escolares y el juego comparten otra característica en común: ambas tienen reglas que deben cumplirse pero lo que la diferencia es que las reglas de trabajo son estrictas y difíciles de cumplir, mientras que las reglas de juego hacen que el alumno se sienta satisfecho y complacido al realizarlas.

Por este motivo es que el juego puede ser la estrategia idónea para hacer que el trabajo escolar sea menos tenso de realizar en el aula, además que al utilizarlo se podrían obtener aprendizajes significativos, mismos que permitirán que los alumnos se sientan más seguros de sí mismos.

“El juego que se realiza como actividad dentro del aula es tomado como sinónimo de trabajo; y trabajo es ocuparse de una actividad y a este hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo para que se convierta en realidad” (Torres, Torres, 2007, p.4).

Desde el eje educativo el profesor tiene la responsabilidad de utilizar el juego como un medio para la educación: un método de enseñanza que regula el juego espontáneo e impuesto. “La escuela es un taller donde los niños forman hábitos basados en acciones prácticas, ligado a esto van valores e inquietudes que modelan las aptitudes del niño, tales como la cooperación, el trabajo, el respeto al adversario, la asunción de victorias y derrotas, etcétera, todas ellas ligadas al juego” (Marzo, 2013, p.7).

Una de las razones por las que el juego debe ser rescatado e implementado en el aula escolar es porque la escuela además de ser considerado un espacio que construye aprendizajes es también uno de los lugares con fines recreativos que permite que el niño se forme y divierta mientras adquiere nuevos conocimientos por lo que este espacio no debe dejar de lado la actividad lúdica.

La educación debe empezar a brindar espacios dentro de los procesos de enseñanza para que los niños puedan jugar al mismo tiempo que aprenden, “los juegos implementados en el aula escolar son concebidos como recurso o medio educativo fecundado para aprender contenidos curriculares en el nivel inicial y en los primeros años de la educación básica” (Aizencang, 2005, p.49).

El juego escolar tiene por objetivo promover nuevas actividades y esfuerzos cognitivos, porque no debe ser considerado solamente una actividad lúdica, debe ser considerado un recurso didáctico que facilite la enseñanza de contenidos curriculares y que transforme los mismos para la vida cotidiana de los alumnos.

Cuando el juego es promovido como un recurso didáctico para motivar el aprendizaje de los niños retomando sus necesidades, generaría interés, ayudaría a que los niños presten atención por más tiempo, favorecería la disposición por aprender, haría más divertido el proceso de aprendizaje, sería placentero y rompería con tensiones derivadas de dicho proceso, mejoraría la frustración ante la realización de trabajos escolares (Aizencang, 2005).

El juego como se ha venido argumentando en este capítulo, es una de las actividades con mayores beneficios para el desarrollo de los niños, es divertida y dinámica además que permite crear mejores ambientes para trabajar y aprender, pero para poder implementarla en el aula escolar de forma exitosa se debe guiar al docente y brindarle las herramientas necesarias para lograrlo.

El propósito de jugar en el aula no es hacer que los niños se distraigan, ni mucho menos modificar los contenidos del currículo, es más bien lograr que los alumnos sean capaces de convivir y aprender de una manera más espontánea y significativa, para que puedan apropiarse de los contenidos escolares como es la escritura y sean capaces de seguir practicándola fuera del contexto educativo.

### **2.3 El uso del juego como estrategia**

La finalidad de recuperar al juego como una estrategia de aprendizaje en este trabajo de investigación, es para lograr implementar el juego en los procesos de



enseñanza y aprendizaje en el aula, de modo que esta actividad sea vista y tratada como un elemento central para enseñar y reforzar los contenidos escolares, logrando que este pueda funcionar como un conector que ayude a fortalecer y desarrollar los contenidos curriculares de forma exitosa, centrándome especialmente en la escritura con la finalidad de que los niños sean capaces de escribir en el aula y fuera de ella, pero no como una obligación sino más bien como un deseo propio o una necesidad para expresar sus vivencias.

En el proceso de educación de la primera infancia siempre se considera importante al juego, pero conforme van creciendo las demandas educativas, se va dejando de lado la importancia y el uso del juego por lo que la educación queda estancada en los modelos tradicionales de enseñanza en los siguientes grados, dando por resultado una constante memorización de contenidos, y es bajo esa premisa que se llega a creer de manera errónea que entre más se memorice información mejores aprendizajes tiene el alumno.

La idea de implementar el juego en la educación básica y no solamente en la educación inicial es para lograr que los métodos tanto de enseñanza y aprendizaje sean dinámicos, divertidos y generen gozo e interés por las materias y los contenidos escolares. “Un conocimiento potencialmente atractivo hace la adquisición de saberes más fácil y rápido, brindando la prolongación del aprendizaje durante un periodo más largo” (Reyes, 2011, p. 32).

Visto de esta manera, con la ayuda del juego el alumno obtendrá aprendizajes significativos, que en el aula pudieron verse dificultados por múltiples factores, pero que al ser trabajados a partir de una actividad que genera emoción, agrado e interés esos contenidos difíciles sean ser más atractivos y fáciles de aprender para el alumno.

Actualmente se necesita que los docentes busquen e implementen nuevas estrategias y métodos de enseñanza que permitan generar espacios de aprendizaje en los que el niño se motive e interese por adquirir los contenidos del currículo y que sea capaz de usarlos en su vida cotidiana, de acuerdo con Reyes:

“El trabajo en el aula implica primordialmente buscar las estrategias apropiadas para lograr una enseñanza que motive a los alumnos y que al mismo tiempo le permita al alumno adquirir habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria, como lo indican los programas vigentes” (Reyes, 2011, p. 67).

Si el docente implementa el juego como una estrategia en el aula, estará creando un ambiente de aprendizaje agradable y motivador para los alumnos que se enfrentan a los procesos de enseñanza – aprendizaje. De esta manera el juego será no solo útil para los alumnos, sino también para el docente ya que le permitirá potencializar de una manera más cómoda el conocimiento en sus alumnos.

El hecho de que el docente pueda y sea capaz de implementar o utilizar el juego en sus clases y lo haga parte de sus planeaciones le permitirá saber y conocer que “la actividad lúdica es elegida entre otros materiales y herramientas pedagógicas por reunir diferentes cualidades, que se cree, garantizan un mejor aprendizaje en los alumnos” (Aizencang, 2005, p.98).

Jugar es una herramienta novedosa en el aula escolar principalmente para los alumnos ya que muchos de ellos no creen que sea posible aprender de una forma divertida o que algo tan espontáneo y libre les permita tener un mejor aprovechamiento escolar, debido a que están acostumbrados a que el trabajo en el aula sea serio e individual la mayoría de las ocasiones.

El juego es una actividad sumamente importante “para el niño, todo parte de esta actividad, y sin embargo, no sabe los sorprendentes descubrimientos que ha de conducirle” (Bandet, 1975, p.9). Esta es una de las actividades que permanece en la vida del niño sin importar las circunstancias o el proceso de cambios a los que el niño debe de enfrentarse, tiene una estrecha conexión con este y le ayuda a entender mejor lo que pasa a su alrededor.

Además que hablando del entorno y ambiente en el aula si no se implementan estrategias como el juego es menos probable que se desarrolle una cooperación y sana convivencia entre los alumnos. Cuando se le da la libertad de jugar a un niño

se le está permitiendo generar su propio pensamiento crítico, además que el jugar en el aula ayuda a disminuir las cifras de rezago infantil y fracaso escolar (Montero, 2017).

No basta con idealizar que el juego sea la mejor forma de tratar y de trabajar los contenidos escolares o dejarle toda la responsabilidad de lograr un proceso de enseñanza más agradable y con resultados óptimos para la escuela, si el juego es implementado en el aula escolar es con el fin de lograr renovar y ayudar a que la enseñanza de los contenidos curriculares sea más sencilla y agradable de entender para los niños y para convertir al docente en un guía y un actor de esta actividad.

Para lograr que el juego tenga un buen funcionamiento dentro de los procesos de aprendizaje, se necesita de elementos fundamentales como los docentes, alumnos e incluso del apoyo de los padres de familia y de saber cómo utilizar en beneficio de este las condiciones del aula escolar (Montero, 2017).

El proceso educativo como se ha dicho anteriormente, debe estar centrado en los alumnos porque es a ellos a quien se le brindarán las herramientas y materiales apropiados para que adquieran los conocimientos necesarios para la vida futura. “Una enseñanza que está centrada en libros o cuadernos no va a provocar en el estudiantado el entusiasmo necesario para aprender, más bien genera desmotivación y con ello bajas notas que llevan al fracaso escolar” (Montero, 2017, p.76).

El proponer el uso del juego como una estrategia que puede ser empleada en el aula escolar, es para ayudar a los alumnos a desarrollar interés y ganas de seguir reforzando y poniendo en práctica sus conocimientos dentro y fuera del aula escolar. Algunos de ellos son necesarios y de suma importancia para que puedan realizarse correctamente educativamente, socialmente e individualmente.

El juego además de ser una actividad libre y divertida, ayuda al niño a entender y adquirir de una manera más completa e integral los conocimientos que la escuela

debe brindar para la formación del mismo. No basta con que el docente ponga los conocimientos teóricos en el aula, pues una educación integral también debe incluir la práctica y una forma de llevar a cabo este apartado es mediante una actividad conocida por el alumno.

El uso del juego en los procesos de aprendizaje puede ayudar a transformar una clase que se desarrolla en modo pasivo a un ambiente activo; es decir no basta con que el profesor se encargue de darle todo el conocimiento de los libros y materiales educativos al alumno y que este lo transfiera en un cuaderno. Para que un conocimiento sea comprendido del todo no es necesario ni suficiente repasarlo o aprendérselo de memoria, el conocimiento siempre debe de ir acompañado de la práctica, con la finalidad de conocer los fines con los que se puede utilizar y es ahí donde un conocimiento se vuelve realmente significativo para el alumno (Montero, 2017).

Cuando el docente es consciente de todos los beneficios y las utilidades que tiene el juego en el proceso de aprendizaje de los niños, será más fácil que el docente sea capaz y quiera retomarlo como parte de sus actividades y planeaciones escolares. Si el juego es retomado de esta manera estará cumpliendo con su función como estrategia didáctica (Díaz, García, Huerta, Martínez, 1998).

Para el aprendizaje el juego funciona como un sistema mental espontáneo que se realiza de forma dual: en la escuela y fuera de ella, lo que el niño adquiere en el aula lo retoma en su vida cotidiana y lo que va descubriendo y adquiriendo en casa, jugando lo recupera en el aula escolar y en su receso.

“En la educación primaria el juego debe convertirse en la estrategia más importante del maestro, en las nuevas propuestas de educación de hoy debe respetarse el proceso de juego de los niños, el maestro que lo hace está respetando la propia naturaleza del niño” (Díaz, et al. 1998, p.97). Cuando un niño es educado bajo la premisa de jugar se le da una gran oportunidad de aprender de diferentes maneras, por eso un niño que juega es un niño rico en conocimientos.

Esta actividad le permite al niño adquirir y poner en práctica su habilidad de creación. En el aula es el medio con el que los niños pueden acercarse por interés propio a los conocimientos del currículo, cuando un niño juega en la escuela se le va formando bajo una educación integral que contempla lo científico, espiritual, social, cultural y físico, es decir jugar permite que el niño cumpla con los objetivos que tienen los programas de estudio de nivel primaria.

“La escuela asume un papel importante, el de ser orientadora y formativa, ya que a través de juegos y ejercicios que presentan situaciones de la vida cotidiana el niño descubre las formas comunicativas más adecuadas tanto en lectura como en escritura” (Thomas, 2007, p.3). Es importante empezar a centrar el uso del juego como estrategia para reforzar la escritura en los alumnos de cuarto año, porque si bien es importante jugar en los primeros grados de educación básica el juego no es exclusivo de la primera infancia como se ha visto en el desarrollo de este capítulo.

El docente debe introducir a sus alumnos en temas escolares como la escritura, pero debe hacerlo con un método que motive y estimule su interés, entre el alumno y el conocimiento debe existir una reflexión, participación y creatividad (Thomas, 2007).

Esto puede lograrse mediante una actividad que permita construir conocimientos como el juego donde el niño se sienta libre y pueda utilizar sus habilidades para que se obtenga una escritura más cercana a la personalidad del niño, un producto que rescate sus emociones e intereses, pero que también permita que otros niños se interesen en la cultura y conocimientos de su compañero para poder tener trabajo en equipo e individual en un mismo espacio.

“Entre el juego y el aprendizaje hay una relación estrecha tanto que, jugando aprendemos y aprendemos jugando” (Thomas, 2007, p.13). El docente debe ser consciente que el juego es un recurso didáctico que debe utilizarse en conjunto con los materiales educativos adecuados, para lograr un mejor desarrollo de

actividades que implementan este recurso y así lograr los objetivos de aprendizaje propuestos por el currículo.

“Los lazos más fuertes entre el juego y el conocimiento se encuentran en el área del pensamiento creativo, ya que el juego libre ayuda al pensamiento caracterizado por la posibilidad de generar varias opciones para la solución de un problema o por la posibilidad de acercarse a este de diferentes maneras” (Thomas, 2007, p.54). El juego adquiere entonces un papel importante para el proceso de pensamiento en los niños dejando de ser una actividad de ocio y convirtiéndose en un agente de conocimiento en el cual el niño se apropia de los aprendizajes de una manera más natural y significativa.

A partir de este proceso y de la relación entre el juego y el conocimiento se forma una relación sólida donde el juego se convierte en una parte importante del proceso de aprendizaje.

El juego debe ser una estrategia que beneficie a ambas partes de los procesos de enseñanza – aprendizaje, es decir el alumno y el docente siendo para este un guía y recurso que le brinde y sugiera actividades a sus alumnos, las cuales les ayuden para reflexionar sobre el significado de las palabras desconocidas en la creación de sus escritos y que además le den la libertad para inventar, reinventar y modificar su vocabulario en función de las reglas escolares y sociales.

El fin de incorporar el juego en el aula es para crear y fortalecer el vínculo que se crea entre el juego y el aprendizaje, lo cual daría como resultado que las clases sean un espacio libre donde los niños sean escritores y puedan actuar con confianza, en el cual los alumnos desarrollen su escritura con gusto tanto dentro como fuera del aula y el docente sea un guía y un consejero sobre las producciones sin caer en el papel de autoridad.

Ese espacio ideal para motivar a los alumnos a que escriban sin temor a que su trabajo sea juzgado o corregido al grado de que el autor ya no se sienta cómodo o identificado con él se logrará gracias al uso del juego, no solo para cumplir con los

objetivos escolares que la escuela plantea para esta habilidad, sino porque con esta estrategia se pueden diseñar contenidos adicionales y actividades que ayuden a reforzar el proceso de escritura, para transformar la escritura en un juego sencillo pero significativo para los niños de 4° grado de primaria.

### **3. POSTULADOS:**

- Al escribir, el niño descubre: que es un ser capaz de escribir y de compartir y transmitir información con las personas que le rodean, la escritura para el niño debe ser un medio de expresión que le permita conectarse y entenderse plenamente con el mundo que le rodea.
- Promover en el niño la libertad de escribir y manifestar sus pensamientos acompañados de un espacio lúdico y por ende de confianza. La escritura en la infancia debe ser libre de ideas externas o imposiciones y pensamientos ajenos al de los niños ya que la intención de que el niño escriba en la escuela es que el niño descubra que la escritura es un medio de expresión que le genera confianza en sí mismo y fortalecimiento del yo.
- El juego combinado con la escritura o ésta a manera de juego amplificará las capacidades del niño para expresar su concepción del mundo. (Freinet, 1973), mediante actividades sencillas y lúdicas que lo motiven a realizar dicha tarea.
- Escribir debe ser una tarea de gozo y diversión para los niños que lo realizan, dejando de lado la idea que los niños no pueden jugar y aprender a través del ejercicio de la escritura.
- De acuerdo con Freinet (1973) cuando un niño escribe motivado se produce algo que se denomina expresión libre porque apasiona tanto a escritores como a lectores, ya que las historias escritas son producto de la creatividad y la espontaneidad, bajo ambientes de libertad – vida y expresión.
- La idea de elaborar un manual de actividades que retoma el juego dentro del proceso de escritura, es permitir y promover en el niño el placer por la misma, y generar un sentimiento de comodidad y confianza con su trabajo,

de mostrarse ante otros niños o adultos como un ser creativo y entusiasta para articular sus ideas y manifestar sus pensamientos y emociones al exterior sin miedo al error y a la crítica.

- La idea de escribir mediante juegos, es permitir que los niños generen autonomía en diversos aspectos de su vida, porque son libres de elegir el tema del que quieren escribir, hasta hacer de sus procesos de aprendizaje algo libre, espontáneo y simple puesto que al escribir se debe brindar a los niños la oportunidad de plasmar sus ideas y pensamientos sin reglas específicas, cuando un niño escribe no se debe imponer un orden concreto para realizar dicho proceso.
- Uno de los principales objetivos de las actividades que conforman el manual es permitir que la escritura se desarrolle como un proceso único, libre y espontáneo, sin forzar temas, ni imponer horarios, ideas, formas o métodos específicos para el desarrollo de dicha actividad; puesto que el primer punto del que el niño debe partir para escribir es el interés por compartir algo que es de su agrado o interés a otros individuos.
- De acuerdo con Celestin Freinet (1973) los docentes deben buscar, diseñar y aplicar estrategias innovadoras que permitan transformar la escritura, de tal manera que los niños lo vean como un contenido llamativo, divertido e interesante. Dicha transformación puede lograr que cada día haya más niños interesados en ser parte de la cultura escrita, como de lectores de los escritos que se producen o como nuevos escritores y creadores de contenido.
- Una de las premisas con las que se creó el manual de actividades es propiciar que a través del juego se transforme poco a poco la práctica de la escritura escolar para que ésta sea un contenido que más allá de tener reglas gramaticales sea rico en experiencias, emociones, pensamientos que pocas veces se han tomado en cuenta o se les ha dado la importancia que merecían.
- La escritura debe dejarse de ver como una actividad estricta y dura tanto en su enseñanza como en su aprendizaje, se debe hacer de ésta; un



proceso libre y autónomo, para que los niños se sientan más atraídos por esta actividad, ya que al estar lejos de presiones y condiciones, el niño lo interprete y asocie más como un juego en el que puede expresarse, lo que permitirá que el niño se sienta en un contexto seguro, libre de crítica negativa y de esta manera se irá haciendo más participe de una cultura escrita.

- La escritura debe fomentarse para que las nuevas generaciones comiencen a involucrarse con ella desde pequeños, mediante actividades simples como lo es el juego, ya que los niños son creadores de ideas en contextos lúdicos, dichas ideas les permiten y les ayudan a representar y entender tanto sus ideas como las ideas que lo rodean, de modo que los contenidos se van presentando en muchas formas, no sólo en textos o libros, sino en otras formas como las redes sociales, la música, juegos con títeres y artes como el teatro, etcétera.
- Las actividades que se han planteado en el presente manual han sido pensadas con el objetivo de que el niño pueda retomar elementos de su vida diaria y los plasme en la escritura y con ella y los procesos derivados de la misma (lectura a otros, revisión de la ortografía, descubra y ejercite lo maravilloso que es la escritura lúdica).

#### **4. JUGANDO A ESCRIBIR POR LA VIDA**

En este capítulo se pretende desglosar la propuesta educativa de un manual de actividades que retome al juego como el eje central para la enseñanza, aprendizaje y reforzamiento de la escritura en 4° grado de primaria, dicho manual se dirige a docentes, con la finalidad de ayudar a estimular o reforzar la escritura de un modo más creativo y asertivo.

El manual tiene por objetivo brindar distintas actividades de tipo lúdico para que se trabaje la producción escrita en el aula, obteniendo así diversos resultados, mismos que pueden ser transformados a nuevos contenidos como teatro,

marionetas, videos e inclusive música con el fin de seguir fortaleciendo las habilidades del niño en esta área.

La necesidad de crear un manual que potencialice y rescate el proceso de escritura en el aula es porque tanto docentes como profesionales de la educación debemos revolucionar este saber dándole más importancia y peso a los productos obtenidos que a los errores que estos puedan tener.

Tengo la esperanza e ilusión de que esta investigación y este manual resultado de la misma, sean útiles para rescatar el juego en el aula y mediante este seguir fomentando la creatividad y la imaginación de los niños en el aula en procesos complejos como es el caso de la escritura. Se tiene planeado, que estas actividades sean una nueva forma de ver el potencial de los escritos de los niños y que a esos escritores en potencia les ayude a seguir liberando sus ideas y emociones mediante palabras escritas.

Con la creación de este manual se aspira que tanto docentes como alumnos sean los nuevos artistas de uno de los medios de comunicación más importantes para la humanidad y al mismo tiempo del arte más complejo que es la escritura, que sus ideas sean una fuente de inspiración para que otros niños se animen a ser escritores y que escribir en la escuela rompa con la esclavitud de producir las ideas que propone exclusivamente el currículo.

Las palabras tienen un gran peso en los procesos de socialización, pero más allá de eso son un amuleto y un portal que nos conecta mágicamente con la memoria, inclusive de aquellos recuerdos que pensamos se habían olvidado con el tiempo (Rodari, 1973).

Con este manual también se está generando una nueva posibilidad para los procesos de enseñanza y aprendizaje: relacionar al juego y los contenidos que la escuela nos brinda para seguir impulsando la formación integral de seres capaces de comunicar, expresar y relacionarse unos con otros.

La finalidad de crear este manual y de haber realizado la presente investigación es porque es necesario que el proceso de educación se enriquezca de estímulos para que el niño siga creyendo que la escritura y las palabras son un medio para explorar y expresarse libremente en espacios como la escuela, la casa, etcétera. “La mente es una sola. La creatividad, en cambio, puede activarse en muchas direcciones” (Rodari, 1973, p.149).

Se busca crear en el alumno un deseo y placer por escribir, de tal manera que cree producciones pensando en él y en los demás, que estos escritos sean compartidos con lectores reales como otros niños como las experiencias que generaba Freinet en la escuela con su *Texto Libre*. Es así que no se restrinja exclusivamente dicho proceso, con sus profesores para cumplir con un proceso de evaluación de sus trabajos en el aula, o inclusive de los padres de familia que siempre van a reconocer de forma positiva los logros escolares de sus hijos. Se debe ampliar la audiencia a la que se dirigen las tareas de escritura para que los escritores en formación puedan mejorar su transmisión de sentimientos y enriquecerse con la retroalimentación de otros.

Es importante mencionar y rescatar que el proponer un manual de actividades no es sólo para que los alumnos hagan producciones escritas en el aula para cumplir los objetivos que se requieren. Se planea que, el docente utilice este manual como un complemento y reforzador de los contenidos que los planes y programas de estudio ofrecen, con la finalidad de evitar que el manual pierda el interés y al mismo tiempo la parte creativa de los alumnos.

Si se trabaja la escritura desde ese aspecto, los niños estarán más interesados ya que verán que ésta puede llegar a ser producto de una puesta en práctica creativa y un medio de expresión, por esta razón es importante que el docente tenga presente y les ayude a sus alumnos a practicar y disfrutar la escritura lúdica como un producto de su inspiración y de sus pensamientos.

De forma utópica se puede llegar a pensar que la escritura guiada por manuales de actividades puede llegar a ser fácil y sin presentar dificultades para los

alumnos, porque estos materiales tienen actividades atractivas e interesantes para que los niños cumplan con sus actividades académicas de manera fluida, sin errores y sobre todo con la exigencia que el currículo exige para éstos en los diferentes niveles.

El proceso de escritura de los alumnos en el aula debe ser tratado y trabajado como lo hacen los escritores, es decir se debe partir de la producción de ideas, temas o un conocimiento en específico de forma escrita, después deberán crear y plasmar en papel sus ideas, luego leen y releen para corroborar si lo que escribieron los satisface y agregan elementos, cambian detalles, palabras, etcétera, todo esto bajo el acompañamiento del docente.

Más tarde el docente deberá iniciar un proceso de corrección, no de las ideas que el niño ha plasmado y desarrollado para eliminar o modificarlas totalmente; más bien para ayudar al nuevo escritor a dar mejor orden y estructura a las mismas. Posteriormente se hace una revisión de los elementos gramaticales. Dicho proceso deberá hacerse en presencia del niño, para no alterar o destruir la nueva producción.

El docente debe saber cómo ayudarlo y sobre todo apoyarlo y motivarlo a experimentar la escritura como una práctica donde el objetivo es que él se apropie de esta habilidad y la convierta en un aliado de su vida diaria dentro y fuera de la escuela.

Otro de los objetivos de este manual es que la escritura sea vista como parte de la vida cotidiana de los alumnos como una vía de resolución de conflictos o problemas de los contenidos escolares.

La realidad es que esta área de comunicación requiere de mayor difusión e importancia porque de nada sirve que se sigan proponiendo o creando manuales si el currículo no las contempla para llevar un proceso integral en donde no solo se rescate lo que la escuela necesita, si no lo que los alumnos viven día a día.

La creación de un nuevo manual de actividades tiene como finalidad desarrollar, renovar y aportar nuevas actividades que al ser aplicadas en un ambiente de motivación y apoyo tanto de profesores como alumnos para generar nuevos espacios donde la escritura deje de ser un conocimiento escolar superficial y se incorpore a la cotidianeidad de los alumnos en su vida diaria, para generar la confianza que estos necesitan.

La intención de elaborar esta propuesta en forma de manual es para que la escritura en el aula escolar sea un proyecto duradero y agradable para los alumnos como para el docente, que no sea una actividad más a realizar sino que se le preste el tiempo y la atención necesaria a su elaboración, redacción, corrección y difusión, para que los niños se sumerjan y se crean su rol de escritores, no basta con motivar a escribir es necesario reforzar sus producciones dándoles la atención que necesitan para llegar a más lectores.

La finalidad de que el niño sea capaz de escribir textos complejos es que dentro de la elaboración de éstos el alumno sea capaz de comunicarse completamente, que su escrito sea resultado de sus ideas, emociones, sentimientos y experiencias de la vida cotidiana. Y cabe señalar que es necesario que se incluya el juego dentro de este proceso para generar en el niño una pasión por la escritura.

# **JUGANDO A ESCRIBIR POR LA VIDA**

Aa Bb Cc Dd Ee



LA ESCRITURA TAMBIÉN ES UN JUEGO

## Índice

<b>ACTIVIDAD 1: EL NARRADOR DE HISTORIAS.....</b>	<b>65</b>
<b>ACTIVIDAD 2: UN DUÓ FANTÁSTICO.....</b>	<b>67</b>
<b>ACTIVIDAD 3: PERIODICO DE NARRACIONES MÁGICAS.....</b>	<b>69</b>
<b>ACTIVIDAD 4: ENSALADA DE HISTORIAS.....</b>	<b>71</b>
<b>ACTIVIDAD 5: DETECTIVE POR UN DÍA.....</b>	<b>73</b>
<b>ACTIVIDAD 6: PERIODISTAS AL RESCATE.....</b>	<b>74</b>
<b>ACTIVIDAD 7: EL MEJOR ESCRITOR DEL MUNDO.....</b>	<b>75</b>
<b>ACTIVIDAD 8: TIRA UN CUENTO.....</b>	<b>76</b>
<b>ACTIVIDAD 9: UNA PAPA CUENTISTA.....</b>	<b>78</b>
<b>ACTIVIDAD 10: EL DIARIO DEL MOUNSTRO XOTZIN.....</b>	<b>80</b>
<b>ACTIVIDAD 11: DESTRABANDO LA TRABA.....</b>	<b>81</b>
<b>ACTIVIDAD 12: EL TENDEDERO DEL ABECEDARIO.....</b>	<b>84</b>
<b>ACTIVIDAD 13: LAS CARTAS DEL VIAJERO.....</b>	<b>86</b>

Este manual está conformado por 13 actividades en las que la escritura va acompañada del juego. Para lograr que el niño se exprese abiertamente, ambos deben ser un equipo, que motive y ayude a los alumnos en los procesos de escritura dentro y fuera del aula.

Para estas actividades se da una secuencia didáctica en donde se proponen tiempos, recursos para realizar en el aula y para trabajar de forma constante con los alumnos. Estas actividades pueden realizarse una vez por semana o según lo considere el docente. También incluye un cuadernillo de trabajo para los alumnos en el cual podrán ir trabajando sus actividades y cotejando sus resultados de las mismas.

Porque los niños serán los nuevos escritores del futuro, sus palabras tomarán un lugar importante en su vida diaria, en los medios como los periódicos, blogs, la televisión, el cine, la radio e inclusive la música del futuro, ellos serán los encargados de generar nuevas formas de comunicación y de preservar sus mensajes escritos para las generaciones posteriores.



## Actividad 1: “El narrador de historias”

Esta dinámica es el resultado de recuperar el juego del autor Gianni Rodari, nombrado “el canta historias” de su libro: *Gramática de la fantasía*, a través de ésta se busca que el niño sea capaz de desarrollar una nueva historia, al mismo tiempo que la expone a sus compañeros. En ella se retoman conceptos y situaciones de la vida diaria para fortalecer los procesos de escritura creativa en el aula.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “El narrador de historias”
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lograr que el alumno describa personajes y sucesos.</li> <li>• Desarrollar en el alumno la habilidad de redacción de textos.</li> <li>• Fomentar en el alumno la habilidad de escritura creativa.</li> <li>• Desarrollar la habilidad de exposición y diálogo.</li> <li>• Reforzar la comprensión lectora de los niños.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 60 minutos

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se saluda a los alumnos y se comenta con ellos la actividad a trabajar.</li> <li>• Se pide a los alumnos que acomoden sus bancas/mesas o pupitres para que el salón quede despejado.</li> <li>• Se pide a los alumnos que se sienten en medio círculo en el suelo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Lista de alumnos</li> </ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez acomodados en el suelo, el docente preguntará a los alumnos si hay algún interesado en participar primero.</li> <li>• Se iniciará la actividad con dos niños, el primero deberá empezar a inventar una historia, el otro niño</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reloj</li> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Lápices, bolígrafos</li> <li>• Colores</li> </ul>	35 minutos

	<p>deberá continuar el relato y escogerá a otro compañero para seguir con el relato.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor deberá anotar en hojas blancas la historia que los alumnos están creando sin cambiar ninguna palabra o saltarse algún detalle de la misma.</li> </ul>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que los niños hayan terminado de narrar su historia, el profesor leerá el escrito al grupo y se aprobará por todos.</li> <li>• Una vez que se haya aprobado el texto, los niños podrán ilustrar su historia en hojas blancas</li> <li>• Al final se hará una carpeta para almacenar los escritos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Productos de la actividad</li> <li>• Lápices y bolígrafos</li> <li>• Colores</li> <li>• Carpeta de evidencias</li> </ul>	15 minutos

## Actividad 2: “Un dúo fantástico”

Este ejercicio está basado en la dinámica del autor Gianni Rodari, la cual tiene por nombre “Binomio fantástico” del libro *Gramática de la fantasía*. Con éste se busca que el niño sea capaz de crear/desarrollar una historia que sea el resultado de juntar/combinar dos palabras, que usualmente no se combinan porque no forman parte de un mismo campo semántico. El objetivo es potencializar la imaginación y creatividad y que éstas sean plasmadas en los procesos de escritura de los alumnos.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Un dúo fantástico”
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar una historia con ayuda de dos palabras que no se relacionan entre sí</li> <li>• Realizar producciones escritas en el aula</li> <li>• Fortalecer el trabajo en equipo</li> <li>• Fomentar la imaginación y la escritura creativa en el niño</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 60 minutos.

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda a los alumnos y les presenta la actividad para trabajar.</li> <li>• A continuación pedirá a los alumnos que hagan equipos con otro compañero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Lista de asistencia</li> </ul>	5 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que estén conformados los equipos, el docente les pedirá que busquen un libro en la biblioteca del aula y que saquen su diccionario escolar.</li> <li>• Un integrante deberá tener el libro y el otro el diccionario, una vez repartido el material se tendrán que acomodar dándose la espalda</li> <li>• Se les pedirá a los niños que hojeen los materiales cuando el docente empiece a contar</li> <li>• El docente deberá</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reloj</li> <li>• Hojas blancas</li> <li>• Diccionario</li> <li>• Libros de texto</li> <li>• Lápices y bolígrafos</li> <li>• Colores</li> </ul>	35 minutos

	<p>contarles hasta 10 y una vez que haya terminado el conteo los niños detendrán el hojear y seleccionarán una palabra al azar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pide a los alumnos que digan su palabra elegida a su compañero y con ellas deberán escribir una historia e ilustrarla.</li> </ul>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que las parejas hayan terminado de crear su historia, el docente les pedirá que le anoten sus nombres y les recogerá sus hojas.</li> <li>• Se revolverán los trabajos y se repartirá una historia a cada equipo.</li> <li>• Los equipos deberán leer la nueva historia y anotar sugerencias para los autores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Productos elaborados en clase</li> <li>• Lápices y bolígrafos</li> <li>• Carpetas de evidencias</li> </ul>	20 minutos

### Actividad 3: “Periódico de narraciones mágicas”

Este ejercicio está inspirado en una dinámica nombrada “¿Qué pasaría sí?” de Gianni Rodari, en su libro *Gramática de la fantasía*, es una técnica a la cual el autor denomina hipótesis fantásticas y consiste en dar respuesta a una pregunta que es ¿Qué pasaría sí? Para poder dar respuesta a esta interrogante se debe elegir de manera aleatoria un sujeto y predicado de forma que se genere una hipótesis y a partir de ella se promueva la imaginación, creatividad y diversión al ejercitar la escritura.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Periódico de narraciones mágicas”
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lograr que el alumno desarrolle nuevas historias con ayuda de su imaginación.</li> <li>• Reforzar en el alumno la habilidad de la escritura.</li> <li>• Fomentar en el alumno la creatividad.</li> <li>• Desarrollar la habilidad de exposición y diálogo.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 90 minutos por sesión

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda a los alumnos y les presenta la actividad a trabajar.</li> <li>• Para esta actividad se utilizarán dos bolsas, cada una de ellas tendrá papelitos, una será para sujetos y otra para predicados.</li> <li>• El profesor pedirá a los alumnos que en una hoja blanca escriban la pregunta ¿qué pasaría sí?... y su nombre.</li> <li>• El docente pide a los alumnos que tomen un papel de cada bolsa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Bolsas con papelitos</li> <li>• Hojas blancas</li> <li>• Lápices y bolígrafos</li> </ul>	15 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos deberán escribir la respuesta a la pregunta que anotaron en su hoja apoyándose en el contenido de los papelitos que sacaron de las bolsas.</li> <li>• Esa respuesta deberá ser escrita como una narración para el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas</li> <li>• Lápices y bolígrafos</li> <li>• Colores</li> </ul>	30 minutos

	<p>periódico escolar que pondrán en el salón.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando los alumnos hayan escrito e ilustrado su narración pondrán sus escritos en el escritorio del profesor.</li> </ul>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos los alumnos hayan puesto su hoja sobre el escritorio, el maestro pedirá a algún alumno al azar que escoja una hoja del escritorio.</li> <li>• El docente leerá el nombre del niño y este pasará a compartir su narración con el grupo.</li> <li>• Los niños votarán por las narraciones que más les hayan gustado y se pondrán en el periódico escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producciones escritas</li> <li>• Reloj</li> <li>• Carpeta de evidencias</li> </ul>	15 minutos

#### Actividad 4: “Ensalada de historias”

Esta dinámica está basada en los métodos del autor Gianni Rodari nombrados “caperucita roja en helicóptero” y “ensalada de fábulas”, el propósito de esta es que los niños sean capaces de inventar nuevas historias con los títulos de los cuentos infantiles que ellos ya conocen, cuando los niños desarrollan esta actividad se busca desarrollar su imaginación y potenciar el juego en el aula.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Ensalada de historias”
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que el alumno a través del juego sea capaz de modificar los cuentos que conoce.</li> <li>• El alumno reconozca y trabaje con las partes del cuento</li> <li>• Fortalecer sus habilidades de escritura creativa.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 60 minutos

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor saluda al grupo y les pide que salgan al patio de juegos y pedirá a los alumnos que se sienten en el suelo formando un círculo.</li> <li>• Posteriormente se le asignará una fruta a cada niño, cuando el docente diga, necesito un coctel de frutas (menciona varias y en cantidades) los niños que escuchen el nombre de su fruta tendrán que ponerse al centro del círculo cumpliendo con las características del cóctel, así hasta formar equipos de 4 integrantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> </ul>	15 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se regresa al aula y se pide a los niños que acomoden las bancas para que puedan reunirse con sus equipos.</li> <li>• En dos bolsas el profesor deberá colocar papeles que tengan el nombre de cuentos y de personajes de éstos, en la otra deberá colocar predicados. Se pedirá a dos integrantes del equipo que cada uno saque un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bolsas de papel o plástico</li> <li>• Lista de nombres de personajes y cuentos</li> <li>• Lista de predicados</li> <li>• Hojas de trabajo</li> </ul>	25 minutos

	<p>papel de cada bolsa y tome hojas blancas para su correspondiente equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipo se comienzan a desarrollar las nuevas historias, de tal manera que haya un: inicio, desarrollo y final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápices, bolígrafos</li> <li>• Colores</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que los equipos hayan redactado su nuevo cuento, el profesor pasará a recoger las historias y las repartirá con los equipos de tal manera que cada equipo cuente con una historia diferente a la que escribieron los creadores del cuento original.</li> <li>• Los equipos leerán las historias de sus compañeros y harán una ilustración para esa historia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos elaborados en clase</li> <li>• Lápices de colores</li> <li>• Carpeta de evidencias</li> </ul>	20 minutos



## Actividad 5: “Detectives por un día”

Actividad retomada del manual: “El método de los 20 días” Autor: desconocido.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Detectives por un día”
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalecer la escritura en el niño.</li> <li>• Estimular la creatividad en los procesos de escritura.</li> <li>• Mejorar en el alumno la habilidad de descripción.</li> <li>• Fortalecer la ortografía del niño.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 35 minutos

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda los alumnos y les reparte una hoja de trabajo.</li> <li>• A continuación les explicará en qué va a consistir esta actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Hojas de trabajo</li> </ul>	5 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les pedirá que lean su hoja y contesten a lo que se pide en ellas.</li> <li>• Así mismo les solicitará que colorean su hoja para dar más detalles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Lápices</li> <li>• Bolígrafos</li> <li>• Colores</li> </ul>	20 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para finalizar esta actividad el docente pedirá a algún alumno que pase a leer su trabajo y el alumno escogerá al siguiente, hasta que todos hayan pasado a exponer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos elaborados en clase</li> <li>• Lista de asistencia</li> <li>• Carpeta de evidencias</li> </ul>	10 minutos

## Actividad 6: “Periodistas al rescate”

Actividad retomada del manual: “El método de los 20 días” Autor: Desconocido

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Periodistas al rescate”
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalecer en el alumno la escritura creativa.</li> <li>• Estimular en el alumno la habilidad de comprensión lectora.</li> <li>• Fomentar en el alumno la habilidad de descripción.</li> <li>• Reforzar en los niños la habilidad de redacción mediante el uso de la imaginación y la creatividad.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 40 minutos

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda los alumnos y les reparte una hoja de trabajo.</li> <li>• A continuación les explicará en qué va a consistir esta actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Hojas de trabajo</li> </ul>	3 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les pedirá que lean su hoja y contesten a lo que se pide en ella.</li> <li>• Los alumnos contestarán sus hojas de trabajo y las intercambiarán con otros compañeros para compartir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Lápices</li> <li>• Bolígrafos</li> <li>• Colores</li> </ul>	27 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para finalizar esta actividad el docente pedirá a algún alumno que pase a leer su trabajo y el escogerá al siguiente, hasta que todos hayan pasado a exponer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos realizados en clase</li> <li>• Lista de asistencia</li> <li>• Carpeta de evidencias</li> </ul>	10 minutos

## Actividad 7: “El mejor escritor del mundo”

Actividad retomada del manual: “El método de los 20 días” Autor: Desconocido.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “El mejor escritor del mundo”
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lograr que el alumno invente personajes y sucesos.</li> <li>• Desarrollar en el alumno la habilidad de comprensión lectora.</li> <li>• Fomentar en el alumno la escritura.</li> <li>• Desarrollar la habilidad de exposición y diálogo.</li> <li>• Implementar en el alumno la habilidad de corrección de textos.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 45 minutos

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda al grupo y les reparte una hoja con la que van a trabajar la actividad.</li> <li>• Antes de poner al grupo a trabajar les pedirá que se pongan de pie y pasen uno a uno a escribir en el pizarrón una palabra que les guste o que describa su estado de ánimo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Marcadores para pizarrón</li> </ul>	5 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos los alumnos hayan escrito una palabra en el pizarrón volverán a su lugar de trabajo</li> <li>• El docente les pedirá que contesten su hoja, utilizando al menos 3 palabras de las que escribieron en el pizarrón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Lápices</li> <li>• Bolígrafos</li> <li>• Colores</li> </ul>	20 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente le pide a los alumnos que entreguen sus hojas y las revuelve.</li> <li>• Pide a algún alumno que saque una y se le pide al autor de la hoja que pase a contar su historia.</li> <li>• Al final se hace una votación para escoger las 3 mejores historias, las cuales se trabajarán en forma grupal para publicarlas en el periódico escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos realizados en clase</li> <li>• Lista de asistencia</li> </ul>	15 minutos

### Actividad 8: “Tira un cuento”

Actividad que retoma el juego de la autora: Taysha Matos conocida como “La chica bilingüe” nombrado “Tira un cuento” en el cual se propone que los niños mediante un juego de cartas puedan escribir su propio juego proponiendo personajes, problemáticas y escenarios.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Tira un cuento”
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar en el alumno la habilidad de redacción de textos en equipo.</li> <li>• Lograr que el alumno mediante el juego relacione personajes y sucesos.</li> <li>• Estimular la creatividad en el alumno.</li> <li>• Fomentar en el alumno la habilidad de descripción.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 2		Tiempo: 50 minutos por sesión

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saludará a los alumnos y les pedirá que acomoden las bancas alrededor del salón para que tengan espacio.</li> <li>• A continuación le pedirá a los alumnos que salgan al patio de juegos.</li> <li>• Se dibujará un círculo en el centro para jugar pato, pato ganso.</li> <li>• Los alumnos que vayan perdiendo irán conformando los equipos de trabajo, cada equipo tendrá 3 integrantes.</li> <li>• Una vez que se hayan conformado los equipos de trabajo se les pedirá que regresen al salón y se sienten por equipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Gises</li> </ul>	20 minutos

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que los alumnos se acomoden por equipos el docente pasará a entregarles un trío de dados y unas tarjetas con las que van a desarrollar la actividad.</li> <li>• Cada alumno tendrá el nombre de una columna de la tabla, los niños tienen que lanzar un dado y anotar el número que les salga en el dado.</li> <li>• Posteriormente buscarán en la columna que les toca el número que obtuvieron y anotaran su resultado de la tabla.</li> <li>• Una vez que tengan los tres resultados, el docente les entregará hojas blancas, una lámina de papel bond y algunos marcadores en donde los alumnos deberán escribir un cuento con los resultados obtenidos de la tabla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Tarjetas de juego</li> <li>• Dados</li> <li>• Lápices</li> </ul>	60 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para finalizar esta actividad una vez que los niños tengan su historia escrita en las hojas de trabajo y ya no presente errores gramaticales, transcribirán su cuento a la lámina de papel bond y la presentarán a sus compañeros.</li> <li>• Una vez que todos los equipos hayan expuesto su cuento al grupo, los equipos saldrán del aula y pegarán sus láminas en diversos lugares de la escuela para que sus compañeros puedan leer sus historias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Láminas de papel bond</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Cinta adhesiva</li> <li>• Trabajos elaborados en clase</li> </ul>	20 minutos

### Actividad 9: “Una papa cuentista”

Esta dinámica está basada en el tradicional juego de la “papa caliente”, pero se le hace una modificación a las reglas para que los niños puedan construir una historia de manera grupal y todos puedan aportar algo nuevo a la misma, de tal manera que todo el grupo participe y se divierta escribiendo una nueva narración.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Una papa cuentista”
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la escritura creativa en los niños.</li> <li>• Reforzar la habilidad de narración en los alumnos.</li> <li>• Desarrollar en el alumno la habilidad de exposición.</li> <li>• Fomentar la creatividad e imaginación en los textos de los niños.</li> <li>• Usar las habilidades de exposición y diálogo mediante el juego.</li> <li>• Implementar en el alumno la habilidad de creación de textos.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 60 minutos

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor saluda al grupo y les pide que acomoden sus bancas alrededor del salón para dejar libre el centro.</li> <li>• Después les solicita a sus alumnos que se sienten formando un círculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> </ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos están sentados en círculo les dice que van a jugar a la papa cuentista.</li> <li>• La papa será una bola de material blando que comenzará a pasar el profesor a sus alumnos en orden al círculo</li> <li>• Cuando se vayan pasando la “papa” tendrán que entonar la siguiente canción: “Una papa cuentista yo me encontré, esta papa me decía un cuento, este cuento tenía nombre, un lugar, una situación pero yo no recuerdo por eso lo invento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcadores para pizarrón</li> <li>• Una bola de material blando</li> </ul>	35 minutos

	<p>hoy a la 1, a la de 2 y a las 3”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando la canción acabe, el niño que se quedó la papa deberá decirle al maestro un nombre o frase, para ir formando un cuento que el maestro deberá ir escribiendo en el pizarrón.</li> <li>• Se vuelve a comenzar la ronda de tal manera que todos los niños aporten algo diferente a la historia.</li> </ul>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos hayan dicho algo para la historia o cuento que formaron tendrán que hacer un dibujo y colorearlo en una hoja en blanco.</li> <li>• Al finalizar los niños intercambiarán sus dibujos con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Colores</li> <li>• Lápices</li> </ul>	15 minutos

### Actividad 10: “El diario del Monstruo Xotzin”

Para este ejercicio se retoma el método “*el texto libre*” de Celestin Freinet, mediante la elaboración de un diario grupal en donde los alumnos incorporen la escritura fuera del aula y donde sean capaces de retomar algunos sucesos, anécdotas o momentos importantes de su vida cotidiana para compartirlas con su grupo.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “El diario del Monstruo Xotzin”
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar la escritura fuera del aula en los alumnos</li> <li>• Usar la vida cotidiana como tema de escritura.</li> <li>• Fortalecer en el alumno la habilidad de descripción de sucesos.</li> <li>• Desarrollar la habilidad de exposición y diálogo.</li> <li>• Usar la habilidad de redacción de textos en casa.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1 cada semana		Tiempo: 20 minutos por sesión

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta actividad se va a desarrollar fuera del aula, al finalizar la jornada escolar el profesor con ayuda de la lista de alumnos, selecciona a tres niños al azar.</li> <li>• Les entrega una hoja, la cual se llevarán a casa y llenarán siguiendo las instrucciones.</li> <li>• Cada semana se escogerán a tres alumnos diferentes para la misma actividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Lista de asistencia de alumnos</li> </ul>	5 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos en casa deberán contestar la hoja que se llevaron con las indicaciones que vienen escritas ahí.</li> <li>• Tendrán que escribirle una carta al monstruo Xotzin contándole qué es lo que hacen cuando terminan sus clases, cómo se sienten y lo que esperan que pase al día siguiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabajo</li> </ul>	Tiempo libre en casa.



CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al día asignado para la actividad del diario, los niños tendrán que llevar su hoja con la carta que escribieron para el monstruo Xotzin.</li> <li>• El profesor pedirá a los alumnos que lean su carta y sus compañeros harán un dibujo en una hoja blanca para ilustrar las historias de sus compañeros.</li> <li>• Se vuelven a escoger 3 compañeros y se repite la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas</li> <li>• Lápices</li> <li>• Colores</li> </ul>	15 minutos
--------	--	---	------------

### Actividad 11: “Destrabando la traba”

Esta actividad consiste en utilizar los trabalenguas como un juego que permita que los niños se interesen en escribir, utilizando palabras que se les pueda dificultar al pronunciar, de esta manera obtendrán nuevos desafíos del lenguaje oral como escrito.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Destrabando la traba”
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar los trabalenguas para fomentar la creatividad en los procesos de escritura del niño.</li> <li>• Fortalecer su lenguaje oral y escrito mediante juegos de lenguaje</li> <li>• Combinar la imaginación y los juegos para fortalecer la escritura de los niños.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 60 minutos

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda al grupo y les explica la actividad.</li> <li>• A continuación les reparte unas hojas donde vienen anotados unos trabalenguas.</li> <li>• Se les pedirá que elijan a dos compañeros para trabajar con esos trabalenguas.</li> <li>• Los equipos deberán decir los trabalenguas siguiendo las indicaciones que vienen en las hojas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> </ul>	20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos los equipos hayan leído y repetido los trabalenguas de las hojas se reunirán en sus espacios de trabajo.</li> <li>• El profesor les pedirá que escriban 3 nuevos trabalenguas inventados por ellos mismos al reverso de sus hojas.</li> <li>• Utilizando las indicaciones de la hoja anterior repetirán sus trabalenguas y compararán</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabalenguas</li> <li>• Lápices y bolígrafos.</li> <li>• Bombones</li> </ul>	40 minutos

	cuáles les fueron más difíciles de pronunciar.		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que los equipos tengan escritos sus trabalenguas el profesor recogerá las hojas y les entregará una nueva a cada equipo.</li> <li>• Les pedirá que sigan las instrucciones de la hoja anterior y repitan los trabalenguas.</li> <li>• Ganará el equipo que logre decir más trabalenguas de forma fluida siguiendo las instrucciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos escritos en clase</li> <li>• Lápices y colores</li> <li>• bombones</li> </ul>	20 minutos

## Actividad 12: “El tendedero del abecedario”

Esta actividad está pensada con el objetivo de motivar a los niños a escribir y utilizar el lenguaje escrito en conjunto de la imaginación y la creatividad, el diccionario juega un papel clave pues será la manera en la que los niños harán contacto con palabras que probablemente usen en la vida cotidiana, pero también les ofrecerá conocer y aprender alguna nueva palabra.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “El tendedero del abecedario”
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer uso del diccionario para fortalecer la escritura.</li> <li>• Localizar palabras desconocidas para los alumnos.</li> <li>• Fomentar en el alumno la habilidad de búsqueda e investigación.</li> <li>• Reafirmar las normas gramaticales del alumno.</li> <li>• Implementar en el alumno la habilidad de redacción de textos</li> <li>• Detectar las fallas en la escritura mediante la elaboración de fichas.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 60 minutos.

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda al grupo y les pide que salgan al patio de juegos y que no olviden llevar su diccionario.</li> <li>• Una vez que los alumnos están en el patio de juegos pide que formen un círculo y coloquen sus materiales en el piso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Diccionario escolar</li> </ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente se pondrá al centro del círculo, éste tendrá que decir el abecedario y los niños tendrán que gritar ¡Basta!</li> <li>• El profesor les dirá la letra que tocó y los niños buscarán en su diccionario una palabra que llame su atención.</li> <li>• El primero que diga en voz alta su palabra se sale del círculo y espera a que sus compañeros tengan una palabra distinta.</li> <li>• Sucesivamente repetirán el juego hasta que todos los integrantes del grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diccionario escolar</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	30 minutos

	<p>tengan una palabra con una letra diferente del alfabeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos tengan su palabra seleccionada, se les pedirá que regresen al salón de clases.</li> <li>• A continuación el profesor les dará una hoja de trabajo y les pedirá que recorten las fichas que ahí vienen</li> </ul>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En una de las fichas anotarán un significado creado por ellos para esa palabra.</li> <li>• En otra de las fichas anotarán el significado de esa palabra según el diccionario. En la última ficha harán un dibujo de la palabra.</li> <li>• Para finalizar la actividad los alumnos pondrán clips a sus fichas y les pedirá que las pongan en el tendedero que tendrá el profesor listo y compartirán con sus compañeros su palabra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas</li> <li>• Clips</li> <li>• Lazo de tendedero</li> <li>• Hilos/listón</li> <li>• Lápices</li> </ul>	20 minutos

### Actividad 13: “Las cartas del viajero”

Esta dinámica está basada en una actividad escolar que se llama el libro viajero, el cual consiste en crear una especie de diario en donde los niños y sus familias puedan compartir algo a los demás niños del grupo. Se le hace una modificación porque para las cartas del viajero, los niños deben compartir con sus compañeros un escrito en donde plasmen su mejor anécdota de un lugar que hayan visitado y les guste mucho, todo ello con la finalidad de fomentar la escritura en sus compañeros.

Grado: 4° Nivel Básico: Primaria	El juego como estrategia didáctica para la práctica de la escritura.	Tema: “Las cartas del viajero”
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivar la escritura de los alumnos.</li> <li>• Describir lugares conocidos mediante la redacción de cartas.</li> <li>• Relatar datos importantes del lugar seleccionado.</li> <li>• Utilizar la habilidad de descripción en textos breves.</li> <li>• Que el alumno exponga su producto escrito.</li> </ul>		
Sesiones recomendadas: 1		Tiempo: 60 minutos.

Momentos didácticos	Situación Didáctica	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saludará a los alumnos y les pedirá que saquen los materiales para escribir una carta.</li> <li>• A continuación les pedirá que dejen sus materiales de trabajo y que pasen a escribir en el pizarrón el último lugar a donde fueron de paseo, vacaciones o el lugar que más les ha gustado conocer y después su nombre.</li> <li>• El docente escribirá los nombres de los lugares en papelitos que pondrá en una bolsa y revolverá.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Papelitos</li> <li>• Bolsa de papel/plástico</li> </ul>	10 minutos

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A continuación los alumnos sacarán un papelito de la bolsa, una vez que todos tengan su nuevo lugar tomarán asiento.</li> <li>• El docente les entregará una hoja con la que van a trabajar la carta en la cual van a escribir sobre el lugar que escribieron en el pizarrón, su comida, como es, en dónde queda, su clima y porque es su lugar favorito.</li> <li>• En otra hoja escribirán cómo imaginan que es el lugar que les tocó de la bolsa retomando las características ya mencionadas anteriormente.</li> <li>• Se les pedirá que hagan un dibujo de cada lugar y doblen sus hojas.</li> <li>• Una vez que todos hayan terminado sus dos cartas el profesor les entregará dos sobres y estampillas en los que van a colocar sus cartas, una la enviarán al profesor y la otra a su compañero que escribió el nombre del lugar que sacaron de la bolsa.</li> <li>• El profesor será el encargado de entregar las cartas a sus destinatarios.</li> <li>• Ya que todos tengan su carta, se les pedirá que la lean y salgan al patio de juegos.</li> <li>• El profesor les solicitará que formen un círculo grande, y en el centro de este se dibujará un círculo con gis, en el cual al centro dirá STOP.</li> <li>• Se le dará un gis a cada niño y se les pedirá que escriban su lugar en el piso en paralelo al anuncio de stop.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bolsa de papelitos</li> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Lápices</li> <li>• Colores</li> <li>• Sobres para carta</li> <li>• Estampillas</li> </ul>	35 minutos
------------	---	--	------------

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos lo hayan escrito se les solicitará que se coloquen en el espacio donde escribieron su nombre. Comenzará la primera ronda el profesor diciendo “declaro la guerra a mi peor enemigo que es”... (elige un lugar de los escritos y todos corren) el profesor que está al centro tiene que decir un número de pasos con el que calcule llegar a ese niño, si adivina el niño pasa al centro, dice una característica de ese lugar y escoge otro lugar diciendo la frase anterior.</li> <li>• Así sucesivamente se desarrolla el juego para que todos compartan algo sobre los lugares que conocen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gises</li> <li>• Cartas elaboradas el clase</li> <li>• Carpeta de evidencias</li> </ul>	15 minutos
--------	--	--	------------

### CONCLUSIONES:

A pesar de que mi propósito era reconocer la importancia que tiene el juego como una estrategia didáctica para reforzar la práctica de la escritura en niños de 4° de primaria, resultó que descubrí mucho más de lo propuesto, porque el tema de la escritura escolar es muy amplia así como, el del juego ante todas las aportaciones que este tiene para el medio educativo.

Anteriormente, había mencionado que escribir no es una tarea fácil, este no es un proceso simple en el que se juntan distintas letras y con ello se obtiene una palabra, que al juntarse con otras creen oraciones y así hasta obtener un texto, escrito o cualquier producto que se imagine, la escritura es todo un arte que requiere de tiempo, dedicación y creatividad. Es un asunto en el que intervienen aspectos cognitivos complejos como aprender a escribir entre otros y conforme los niños van cambiando de grado escolar el tema de escribir se vuelve más angustiante para ellos porque los alumnos se van dando cuenta de las múltiples



reglas gramaticales que se utilizan y que los maestros evalúan al momento de producir textos.

Una de las razones por las que la escritura en la escuela en muchas ocasiones se ve rechazada por los alumnos, es que se le da prioridad a los aspectos gramaticales en lugar de considerar el contenido de los textos elaborados por los niños. Al ser la escritura un contenido tan rígido los niños se sienten intimidados y evitan muchas veces producir textos creativos en el aula escolar y se enfocan más a elaborar trabajos de redacción o copias de textos ya existentes.

La escritura debe ser más que copias de textos, debe realmente ayudar a los alumnos a ser capaces de expresar sus pensamientos, emociones e ideas, a ser seres sociales y se deben buscar nuevos métodos o adaptar los ya existentes para cumplir con este propósito y al hacer una búsqueda de aquellos medios descubrí que una de las actividades más aptas para este propósito es el juego.

El juego ofrece una gran cantidad de beneficios para el desarrollo de los niños, desde lo intelectual, afectivo y psicomotor, permite que el niño se sienta seguro pues le otorga libertad y confianza porque cuando se juega el error no es una amenaza. El juego favorece la motivación de los niños y promueve el aprendizaje, desarrolla la imaginación, estimula la creatividad y quienes lo realizan se sienten felices.

Una idea errónea con la que me encontré muy a menudo es que el juego no tiene una relación directa con un proceso tan complicado como lo es la escritura, pero es importante recordar que escribir es una forma de comunicación, aquí entonces el juego puede ser incorporado en dicho proceso debido a que el juego tiene una relación directa con la comunicación porque los niños a través de este comienzan con su proceso de socialización con el mundo que les rodea y se va fortaleciendo con los diferentes tipos de juego que el niño realiza.

La enseñanza y reforzamiento de la escritura a través del juego permite que el niño se sienta más interesado en adquirir este aprendizaje ya que de esa manera es más agradable y divertido.

Los contenidos escolares que se desarrollan a través del juego son mejor asimilados y adquiridos por los niños porque al hacerlo pueden incorporar y significar dicho conocimiento disfrutando y relacionándolo con su vida cotidiana sin sentirse intimidados y con ello se propicia autonomía e independencia en sus procesos de aprendizaje.

El trabajo en el aula es un proceso en el que los docentes y profesionales de la educación deben estar en constante búsqueda de estrategias educativas que logren motivar a sus alumnos, que los inspiren a adquirir nuevas habilidades y a reforzar las que ya tienen.

Actualmente, los planes y programas de estudio tienen por objetivo el promover y motivar los aprendizajes del aula para la vida cotidiana y los docentes deben implementar estrategias que generen y ayuden a desarrollar un trabajo en el aula innovador, motivante y placentero para alumnos y maestros, en donde el juego sea el protagonista.

El juego en el aula permite que los niños se desenvuelvan y adquieran los conocimientos de una forma más activa, reflexiva y creativa.

Las actividades que son guiadas a través del juego ayudan a que el niño sea libre y activo, el proceso de enseñanza – aprendizaje ya no es solamente un rol de obediencia y se convierte en un proceso más autónomo y placentero para el alumno. Con este trabajo de investigación se busca reiterar que el juego tiene grandes virtudes que pueden ser aprovechadas en el medio educativo. Con el juego no se pretende forzar el proceso de aprendizaje, ni se busca eliminar, reemplazar o sustituir los contenidos del currículo. Más bien se pretende generar un medio y espacio para fomentar y propiciar la escritura creativa.

El aprendizaje que es guiado mediante el juego es más libre y espontáneo, esto no quiere decir que todas las actividades que se relacionan con el juego siempre carecen de dificultad. Esta dificultad se ve reflejada en la medida que lo exigen las actividades a realizar, pero los alumnos lo toman como hacer un esfuerzo agradable con el que deben cumplir.

El uso del juego en el desarrollo de las actividades educativas debe estar planificado de acuerdo con los contenidos que el niño debe adquirir, de su edad, intereses, estilo de aprendizaje, para lograr que éste en verdad sea un apoyo para los alumnos y no solo un complemento o relleno de las actividades.

Cuando la escritura se combina con actividades como el juego los resultados son totalmente distintos, ya no solo se busca cubrir los contenidos del currículo, los niños se apropian de un conocimiento de una manera divertida, pero también de una nueva forma de comunicarse, expresarse y de entenderse con otros niños e inclusive de hacerse presentes con los adultos que le rodean.

La escritura debe ser guiada mediante actividades que logren atraer y retener el interés de los niños por desarrollarla, no basta con pedirles que escriban es motivarlos a hacerlo sin miedo al fracaso y al error, es por esta razón que el juego es una gran estrategia con la que el niño puede ir adquiriendo esta habilidad, empezando con un proceso básico, sencillo y después ir aumentando la dificultad en función a lo adquirido de forma previa.

Por todo lo dicho anteriormente, espero que este manual y la presente investigación aporten una nueva forma de concebir a la escritura en el mundo escolar, de entender el juego como un mundo de posibilidades para enseñar contenidos tan complejos y a la vez lúdicos como la escritura ya que el juego siempre podemos adaptarlo a las necesidades y características de los sujetos y en este caso, de los niños.

# **ANEXOS**

Nombre del estudiante:

Fecha:

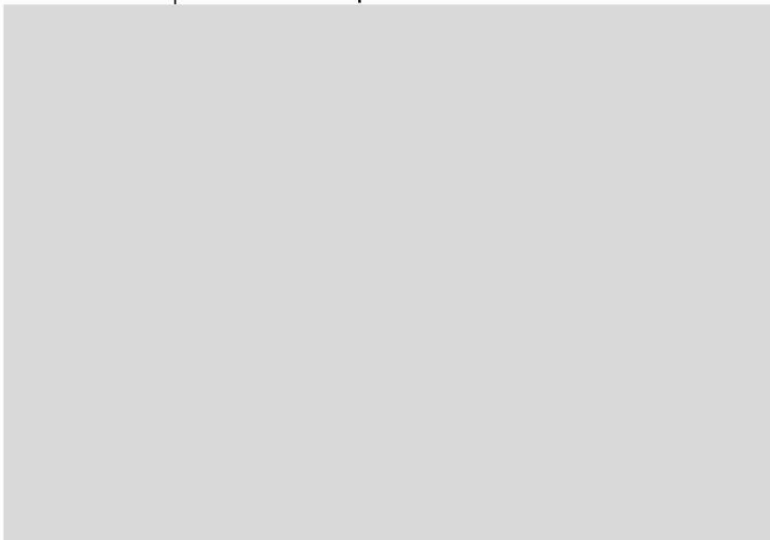
Grado y Grupo:

Jugando a escribir por la vida: "Actividad 1"

## "El narrador de historias"

Título de la historia:

Espacio Creativo: ¡ilustra tu historia!



# UN DÚO FANTÁSTICO

Nombres:

Fecha:

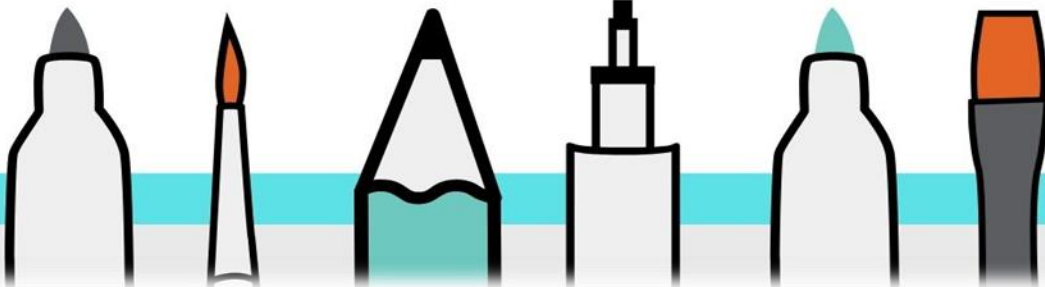
Grado y Grupo:

Jugando a escribir por la vida: Actividad 2

Nombre de la historia:

“

”



Nombre: \_\_\_\_\_ Jugando a escribir por la vida: "Actividad 3"

Grado y Grupo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

## ¿QUÉ PASARÍA SÍ?...

En el siguiente espacio, escribe la respuesta con ayuda de los papelitos que obtuviste de las bolsas misteriosas, ¡pon toda tu imaginación en la historia! No olvides agregarle un dibujo porque se convertirá en una noticia exclusiva...



# ¡ENSALADA DE HISTORIAS!



JUGUEMOS A ESCRIBIR POR LA VIDA:  
ACTIVIDAD 4

Nombres: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_  
Titulo: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_

Instrucciones: con los papelitos que obtuvieron de la bolsa misteriosa, van a escribir una nueva historia, recuerden que es importante que todo el equipo participe en la elaboración de la misma, ¡no olviden utilizar las tres partes del cuento!

INICIO:

---

---

---

---

DESARROLLO:

---

---

---

---

DESENLACE:

---

---

---

---



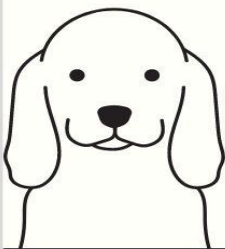


**Jugando a escribir por  
la vida:  
Actividad 7**

# Detectives por un día

**Instrucciones: ¡Hola escritor!  
la misión del día de hoy es crear un anuncio para el periódico local, pidiendo ayuda para encontrarle un hogar a este cachorrito y a muchos más que están en situación de calle.**

Es importante que tu anuncio tenga datos sobre el cachorro, como su color, tamaño, edad, nombre y lugar en donde se encuentra, no olvides ponerle mucho amor ¡para que pueda encontrar un hogar pronto!.



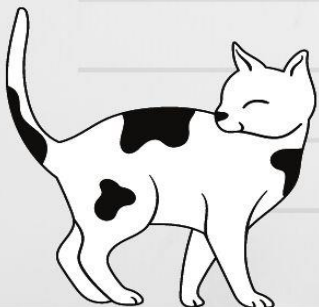
Nombre:  
Grado:

Fecha:  
Grupo:

# PERIODISTAS AL RESCATE

## *Jugando a escribir por la vida: actividad 8*

¡Hola de nuevo! Es un gusto volver a trabajar para el periódico local. Tu anuncio sobre la adopción del cachorrito ha sido un éxito y ahora el periódico está buscándote para escribir una nota sobre la importancia de ayudar animales en situación de calle.



# EL MEJOR ESCRITOR DEL MUNDO

Nombre:

Fecha:

Grado y grupo:

Jugando a escribir por la vida:

"Actividad 7"

***¡Hora de escribir!***

***¡Tú eres el mejor escritor del mundo! Estoy segura que puedes escribir un cuento viendo la siguiente imagen, ¡que fluya tu creatividad!***



Nombres:

Fecha:

Grado y grupo:

Jugando a escribir por la vida: "Actividad 10"

## *¡Tira un cuento!*

¡Escribamos un libro juntos!

¡Hola de nuevo escritores! En esta hoja van a desarrollar el borrador de su cuento, una vez que hayan jugado con las fichas de tira un cuento. Recuerden que deberán poner las tres partes que conforman al cuento. Una vez que lo tengan listo deberán pasarlo a un espacio más grande.



# Tira un Cuento

	Personaje	Problema	Escenario
	un bombero 	pierde un zapato 	en la luna 
	un gato 	ve una bruja 	en un bosque 
	un policía 	pierde todo su dinero 	en una escuela 
	una jirafa 	se cae por un agujero 	en una mina 
	una maestra 	come muchas donas 	en la playa 
	un conejo 	pierde sus llaves 	en una nave 



# Tira un Cuento









	Personaje	Problema	Escenario
	un payaso 	encuentra un tesoro 	en una granja 
	un rey 	encuentra una varita mágica 	en la bolera 
	una abuelita 	tiene muchos globos 	en una fiesta 
	una niña 	ve un tornado 	en el desierto 
	un niño 	no puede ver 	en otro planeta 
	un bebé 	conoce a un extraterrestre 	en el cine 

# Tira un Cuento

	Personaje	Problema	Escenario
	un señor 	sueña con dulces 	en un parque 
	una reina 	tiene el pelo parado 	en un tren 
	un pirata 	hace una banda 	en un globo 
	un caballo 	tiene mucho frío 	en la nieve 
	un elefante 	se enoja 	en una biblioteca 
	Santa 	se gana un premio 	en un trineo 



# Tira un Cuento

	Personaje	Problema	Escenario
	un mimo 	se tropieza 	en el camión de tacos 
	una monja 	ve una serpiente 	en un pantano 
	un juez 	no para de tocar 	en una fiesta de té 
	un mago 	se duerme 	en una cabaña 
	una adivina 	muerde a una niña 	en una cafetería 
	un genio 	ve una ola gigante 	en una lámpara mágica 



# Tira un Cuento

	Personaje	Problema	Escenario
	un perro 	ve un panal de abejas 	en un jardín 
	un astronauta 	pierde a su mamá 	en una ciudad 
	un oso 	ve un monstruo 	en un barco 
	una detective 	ve una nave espacial 	en un taxi 
	un mono 	se lastima su brazo 	en un avión 
	un doctor 	encuentra un mapa del tesoro 	en mi cuarto 

# Tira un Cuento

	Personaje	Problema	Escenario
	una sirena 	se convierte en un pez 	bajo el mar 
	un dragón 	come muchos insectos 	en la cocina 
	una princesa 	encuentra un diente 	en una cueva 
	un duende 	ve un esqueleto 	en un castillo 
	un robot 	se pierde 	en una casa 
	una hada 	atrapa a un ladrón 	en una joyería 



# UNA PAPA CUENTISTA

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado y grupo: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

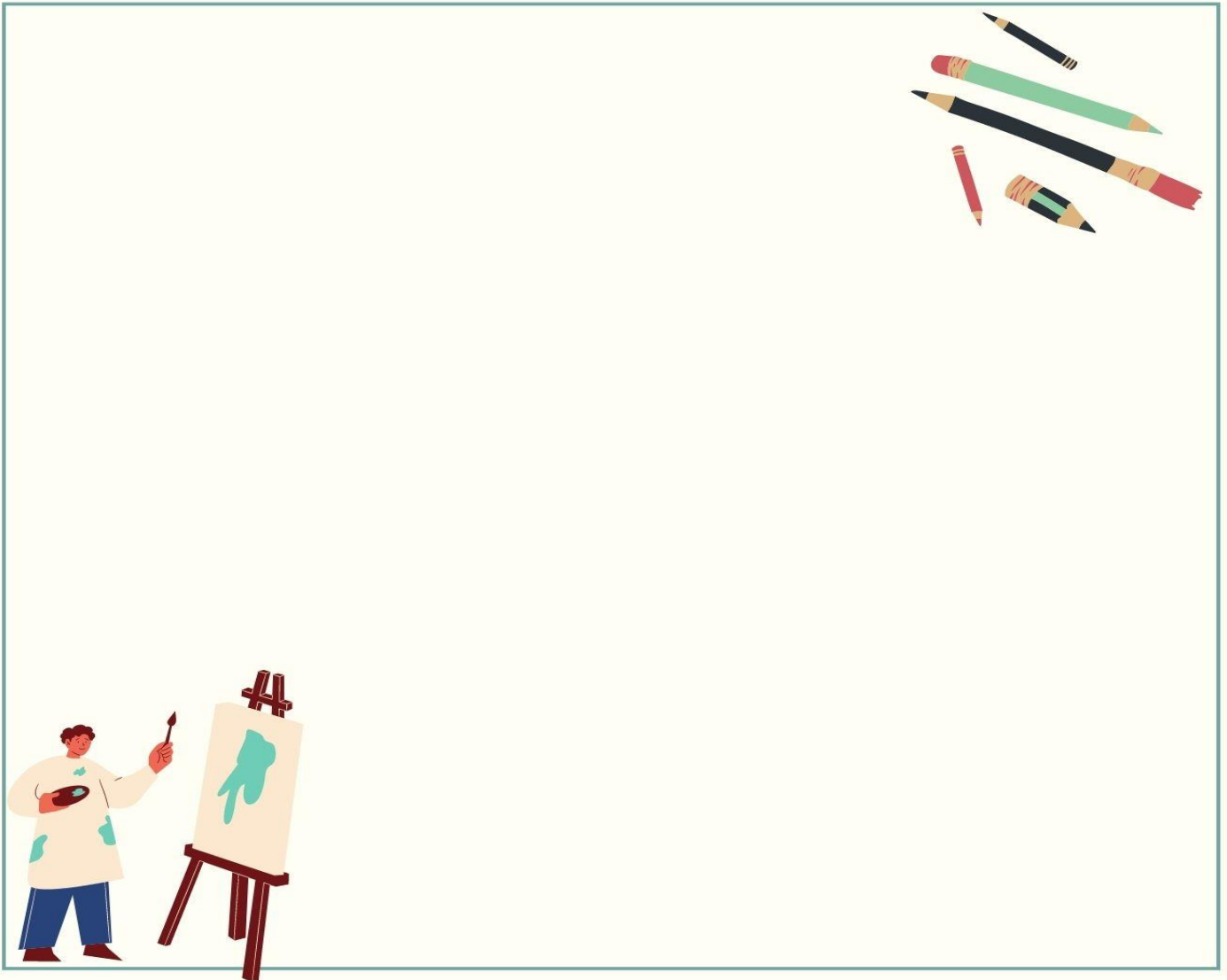
Jugando a escribir

por la vida:

Actividad 11

¡ERES UN ESCRITOR INCREÍBLE!

¡La historia que han escrito entre todos ha sido fantástica! A veces es mucho mejor trabajar en equipo y de forma divertida, para que esta historia esté completa necesita de tu lado creativo, en el siguiente espacio crea un dibujo para ilustrar su historia.





# DESTABANDO LA TRABA



Nombres:

Fecha:

Grado y grupo:

Jugando a escribir por la vida: Actividad 13

En este ejercicio pondremos a prueba su habilidad verbal con la ayuda de unos trabalenguas, en equipos irán leyendo los siguientes trabalenguas según las indicaciones para cada uno y al reverso de la hoja tendrán que escribir 3 más en equipo, ¡Vamos a destrabar nuestra lengua!

**Sosteniendo un lápiz en tu boca**

**Luengas lenguas hacen falta  
para no trabalenguarse.  
El que no tenga una lengua  
lengua bien podrá  
trabalenguarse.**



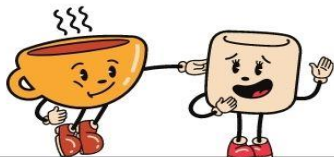
**Sin separar los dientes**

**A Cuesta le cuesta  
subir la cuesta,  
Y en medio de la cuesta,  
va y se acuesta.**



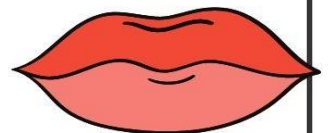
**Con un malvavisco dentro**

**Como poco coco como,  
poco coco compro.  
Como compro poco coco,  
poco coco como.**



**Sin mover los labios**

**Lado, ledó, lido, lodo ludo,  
decirlo al revés lo dudo.  
Ludo, lodo, lido, ledó, lado  
¡Que trabajo me ha costado!**



# EL TENDEDERO DEL ABECEDARIO

¡LOS ESCRITORES TAMBIÉN SE AYUDAN DEL DICCIONARIO!

En las siguientes fichas deberás escribir la palabra que te tocó con la letra del abecedario y su significado según el diccionario , en otra tú crearás un significado nuevo para esa palabra y en la última ficha harás un dibujo para la misma.

SIGNIFICADO DEL DICCIONARIO

NUEVO SIGNIFICADO

DIBUJO

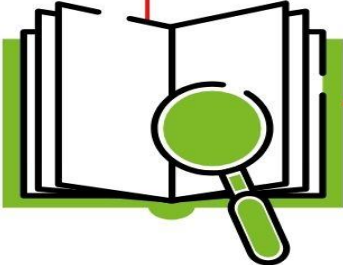
**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Grado y grupo:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Jugando a escribir por la vida:**  
**Actividad 14**

DATOS DEL ALUMNO





## Referencias bibliográficas:

- Arroyo, R. (2015). *La escritura creativa en el aula de educación primaria*. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/1902/7821/ArroyoGutierrezRaque>
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Manantial.
- Anónimo. (2020) **El método de los 20 días**. Recuperado de: <https://www.orientacionandujar.es/2020/01/30/excelente-metodo-de-los-20-dias-cuaderno-completo/>
- Barreto, F. (2006). *Leer y escribir con significación*. Bogotá: Ecoe ediciones.
- Bandet, J. (1975). *Como enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.
- Barón, Ma. J. (2005). *El dibujo y la escritura infantil*. Madrid: EOS.
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Páidos.
- Cabarcas, A. I. (2016). *El papel de la escritura para aprender*. Revista Horizontes Pedagógicos Vol. 18(2) 32-38.
- Casaseca, S. (2006). *Escribir en el aula*. España: Grupo Editorial Universitario.
- Cassany, D. (1987). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Barcelona: Páidos.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Caracas: Revista Nueva Aula Abierta.  
Recuperado de: [www.e-historia.cl/13-EDU413/lecturas](http://www.e-historia.cl/13-EDU413/lecturas)
- Corominas, J. (1973). *Diccionario Etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Gredos.
- Crespillo, A., E. (2010). *El juego como actividad de enseñanza – aprendizaje*. Málaga: Gibralfaro. Recuperado de: [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)
- Decroly, O., Monchamp, E. (1986) *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata.
- Delval, J. (2002) *El animal que siempre juega*. En *El desarrollo humano*. México: Siglo XXI. Pp. 72 – 82.



- Díaz. S., García, I., Huerta, C., Martínez, M. (1998) *El juego en la educación primaria*. (Tesis de licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 144. Zapopan, Jalisco.
- Ferreiro. E. (2006) *La escritura antes de la letra*. Revista de investigación educativa, Número 3. P. 4. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283121724001>
- Freinet, C. (1973) *El texto libre*. Barcelona: Editorial Laia. S. A.
- Gómez, A. (2015) *La escritura en educación primaria*. Número 65. Recuperado de: [www.publicacionesdidacticas.com](http://www.publicacionesdidacticas.com)
- González, M. J. (2013). *Célestin Freinet, la escritura en libertad y periódico escolar: un modelo de innovación educativa en la primera mitad del siglo 20*. P. 11-26. Recuperado de:
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Barcelona: El libro de bolsillo.
- Huasanche, S. (2015). *El juego como estrategia para lograr que los niños de 4° grado de primaria logren leer y escribir*. (Tesis de licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional, Unidad UPN 162. Zamora, Michoacán.
- Matos, T. (2017) *Tira un cuento*. Recuperado de: [Http://www.materialeseducativosmaestras.com/2020/03/juego-cuentacuentos-inventa-cuento.html?m=1](http://www.materialeseducativosmaestras.com/2020/03/juego-cuentacuentos-inventa-cuento.html?m=1)
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. México: FCE.
- Luceño, J. (2008). *Las competencias básicas en la expresión escrita*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Marzo, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria*. (Tesis de licenciatura). Universidad de la Rioja: España. Recuperado de: [http://cursa.lhmc.us/rid=iRQ3857JD-7M3JLVX-33GD/J%20tradicional%20\(2\).pdf](http://cursa.lhmc.us/rid=iRQ3857JD-7M3JLVX-33GD/J%20tradicional%20(2).pdf).
- Meek, M. (2004) *En torno a la cultura escrita*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Montero, B. (2017). *Experiencias docentes: Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza; una revisión de la literatura*. Revista de investigación:

Pensamiento matemático, volumen VII (número I). ISSN 21740410. p: 75 – 92.  
Recuperado de: <https://www.dialnet.unirioja.es>

Moyles, J. R. (1999) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

SEP (2017) Plan de estudios 2017. *Aprendizajes clave para la educación integral*.  
Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: [www.SEP.com.mx](http://www.SEP.com.mx)

Real Academia Española [RAE]. (2018). *Definición de Juego*. Edición tricentenario.  
Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=MaeD6rF>

Reyes, O. (2011) *El juego en el primer grado de educación primaria*. (Tesis de licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional UPN: CDMX Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/28051.pdf>

Rodari, G. (1973) *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de inventar historias*.  
Recuperado de: <https://cungraficos.weebly.com/uploads/5/0/0/7/5007473/rodarigianni-gramaticadelafantasiaintroduccionalartedeinventarhistorias.pdf>

Piaget, J. (1961) *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura

Thomas, I. (2007) *La importancia del juego en la adquisición de la escritura en primer grado de primaria*. (Tesina de licenciatura) Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 25B. Mazatlán.

Torres, C. M., Torres, M. E. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los Andes: Trujillo. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Zapata, O. A. (1989) *Juego y aprendizaje escolar*. Perspectiva psicogenética. México: Editorial Pax.

Zapata, O. A. (1996) *Aprender Jugando en la escuela primaria*. México: Editorial Pax.